

RIZOMA.NET



G I B I

Amigos Leitores,

Agora está acionada a máquina de conceitos do Rizoma. Demos a partida com o formato demo no primeiro semestre deste ano, mas só agora, depois de calibradas e recauchutadas no programa do site, que estamos começando a acelerar.

Cheios de combustível e energia incendiária, voltamos à ativa agora, com toda a disposição para avançar na direção do futuro.

É sua primeira vez no site? Estranhou o formato? Não se preocupe, o Rizoma é mesmo diferente, diferente até pra quem já conhecia as versões anteriores. Passamos um longo período de mutação e gestação até chegar nesta versão, que, como tudo neste site, está em permanente transformação. Essa é nossa visão de "work in progress".

Mas vamos esclarecer um pouco as coisas. Por trás de tantos nomes "estranhos" que formam as seções/rizomas do site, está nossa assumida intenção de fazer uma re-engenharia conceitual.

Mas de que se trata uma "re-engenharia conceitual" ? Trata-se sobretudo de reformular conceitos, dar nova luz a palavras que de tão usadas acabam por perder muito de seu sentido original. Dizer "Esquizofonia" em vez de "Música" não é uma simples intenção poética. A poesia não está de maneira alguma excluída, mas o objetivo aqui é muito mais engendrar novos ângulos sobre as coisas tratadas do que se reduzir a uma definição meramente didática. Daí igualmente a variedade caleidoscópica dos textos tratando de um mesmo assunto nas seções/rizomas. Não se reduzir a uma só visão, virar os ângulos de observação, descobrir novas percepções. Fazer pensar.

Novas percepções para um novo tempo? Talvez. Talvez mais ainda novas visões sobre coisas antigas, o que seja. Não vamos esconder aqui um certo

anseio, meio utópico até, de mudar as coisas, as regras do jogo. Impossível? Vai saber... Como diziam os situacionistas: "As futuras revoluções deverão inventar elas mesmas suas próprias linguagens".

Pois é, e já que falamos de jogo, é assim que propomos que você navegue pelo site. Veja as coisas como uma brincadeira, pequenos pontos para você interligar à medida que lê os textos, pois as conexões estão aí para serem feitas. Nós jogamos os dados e pontos nodais, mas é você quem põe a máquina conceitual para funcionar e interligar tudo. Vá em frente! Dê a partida no seu cérebro, pise no acelerador do mouse e boa diversão!

Ricardo Rosas e Marcus Salgado, editores do Rizoma.

28/08/2002

Índice

A CENSURA NOS QUADRINHOS - Sidney Guzman

PÁGINA - 5

A INVASÃO INGLESA - André Morelli

PÁGINA - 11

**A PARANÓIA POP DOS INVISÍVEIS OU POR QUÊ GRANT MORRISON
PODE SALVAR O MUNDO** - Ricardo Rosas

PÁGINA - 13

**QUADRINHOS: A SERIALIZAÇÃO SEM FIM MATA QUALQUER BOA
IDÉIA** - Alex Maron

PÁGINA - 15

**SINFONIA DE DROGAS E ALUCINAÇÕES : "Black Hole", de Charles
Burns** - Nuno Franco

PÁGINA - 17

CORTO MALTESE marinheiro aventureiro e herói da HQ (1887-?) -
NON!

PÁGINA - 19

O HOMEM QUE CAIU NA TERRA - Entrevista de Vladimir Cunha

PÁGINA - 22

CYBERPUNK BRASILIS : Uma entrevista com o quadrinista Law Tisot
- Ricardo Rosas

PÁGINA - 26

CARA DE ANJO COZIDO Entrevista com o artista dos quadrinhos
Mike Diana - Dee e Jack Sargeant

PÁGINA - 29

CRUMB E SEU LADO SOCIAL-MUSICAL - Pete Bagge

PÁGINA - 34

O ROCK E O QUADRINHO BRASILEIRO: UMA UNIÃO DOS DIABOS! -
Johnni Langer

PÁGINA - 41

OLHEI PARA AS MINHAS MÃOS E ELAS NÃO ERAM MINHAS - Paulo
Amoreira

PÁGINA - 45

OUTRA HISTÓRIA DO UNDERGROUND AMERICANO - Rogério de
Campos

PÁGINA - 48

PHILLIPE DRUILLET - Marco Aurélio Luchetti

PÁGINA - 56

PROMETHEA NO REINO DE THOT-HERMES: O PODER DA PALAVRA -
Octavio Aragão

PÁGINA - 58

**TERROR, POP ART E CONTRACULTURA A história dos quadrinhos, de
Bill Gaines a Roy Lichtenstein** - Vladimir Cunha

PÁGINA - 71



A CENSURA NOS QUADRINHOS

Sidney Guzman

Artigo publicado no exemplar nº 24 da Revista Sandman, pela editora Globo em 1991.

Rotular histórias em quadrinhos como coisa de criança nos dias de hoje não afeta em nada o orgulho do leitor, pois ele sabe que isso pertence ao passado. “No entanto, a falsa imagem negativa das HQs quase custou sua extinção nas décadas de 40 e 50 nos EUA, em pleno” Harry Truman. A derrota dos nacionalistas na China e o início de testes nucleares na URSS propiciou o nascimento de uma psicose anticomunista que gerou consequências desastrosas, como a abertura de processos contra intelectuais esquerdistas (Alger Hiss) e estrangeiros suspeitos de espionagem (o casal Julius e Ethel Rosenberg).

Neste caos idealista, o senador Joseph McCarthy criou, em 23 de setembro de 1950, o Comitê contra as Atividades Antiamericanas: o período tristemente conhecido como "macartismo" (1950/1958). Essa caça às bruxas ocasionou denúncias e perseguições a todos aqueles considerados suspeitos de alguma coisa. Exatamente nessa era, surgiu o monstro que, até hoje, assola a liberdade de criação nos quadrinhos: o COMICS CODE (o Código de Ética).

A Era negra dos Quadrinhos

No início dos anos 50, as revistas em quadrinhos de horror, crime ou qualquer outro tipo, sofriam ataques de educadores, imprensa, grupos de pais, legisladores, igreja, polícia e psiquiatras. Segundo eles, os comics glorificavam violência, crime e sexo. O número de delinquência juvenil estava aumentando e suspeitavam de que as HQs eram, de alguma forma, responsáveis pelo rápido declínio moral da juventude.

O pós-guerra nos EUA deu início a um fanatismo em massa encoberto pelo ultranacionalismo ianque. Entre os muitos inimigos das revistas estava o Dr. Fredric Wertham, um psiquiatra de jovens problemáticos. Seus vários artigos publicados a partir de 1948 começavam a chamar atenção por mostrarem facetas das outrora inofensivas histórias em quadrinhos que ninguém tinha a malícia de enxergar.

Naquela época o oportunista Dr. Wertham soube utilizar muito bem a má fama das HQs para aumentar a aversão do público por ela e tornou-se o principal carrasco da oitava arte. Ele fez várias pressões, na tentativa de convencer o governo a assumir uma postura mais rígida contra o que chamava de "mutilação psicológica das crianças".

Então, em 1954, Wertham desferiu o golpe de misericórdia com a publicação do livro "Seduction of the Innocent" (Sedução do Inocente). Escrita de maneira bem simples e popular, a obra trazia, principalmente, anedotas de humor duvidoso mescladas com casos de jovens que, supostamente, haviam sido "afetados" pelas histórias em quadrinhos. De acordo com o autor, tais histórias induziam as crianças a cometerem roubo, estupro, uso de drogas ou, até mesmo, a mudar seus hábitos sexuais. Ainda hoje podemos notar reflexos das represálias moralistas através de Batman &

Robin, cuja suspeita de homossexualismo era, e ainda é, flagrante segundo as más línguas. A Mulher Maravilha, por sua vez, foi apontada como um péssimo exemplo para as garotas, pois não passava de uma estandarte do lesbianismo.

Subcomitês do Congresso foram criados para estudar com mais profundidade a existência do perigo iminente das revistas em quadrinhos. Era o começo da ERA NEGRA DOS QUADRINHOS.

A Vítima

O maior expoente da história do horror nos quadrinhos foi a EC COMICS (antiga EDUCATIONAL COMICS e, então, ENTERTAINMENT COMICS), de William Gaines, e, conseqüentemente, o grande alvo dos moralistas americanos.

Seu famoso "triumvirato do horror", que estreou em maio de 1950, era composto por "The Crypt of Terror" (mais tarde rebatizada de "Tales from the Crypt"), "The Vault of Horror" e "The Haunt of Fear". Em parceria com Al Feldstein, Gaines marcou época com histórias de terror realizadas por grandes artistas como Johnny Craig, Jack Davis, Graham Ingels, George Evans e Jack Kamen. Esse sucesso, porém, não gerou simpatia alguma no Comitê encarregado de julgar as revistas da EC.

Chamado para testemunhar em defesa de sua editora, Gaines não teve argumentos positivos contra a imposição da decência deturpada de seus inquisidores. Uma vez mais, a imprensa sensacionalista cumpriu seu papel e fez o desfavor de manipular a história e conduzir a opinião pública. Afinal,

manchetes escandalosas chamavam muito mais atenção do que a verdade.

Para certo espanto dos que eram contra as histórias em quadrinhos, os Comitês abdicaram de sua atuação como tribunal alegando não ser função do Governo moralizar as revistas, pois isso já deveria estar embutido nas próprias editoras. De uma forma sutil, a censura foi sendo imposta como um requisito básico nas publicações do gênero. Nenhum cancelamento precisou ser formalizado. A desgraça já estava feita!

O Comics Code

Cego pelo macartismo, o público começou uma espécie de guerra santa contra as demoníacas HQs. Não bastava queimar apenas as revistas de terror... Praticamente todas as publicações passaram a ser perseguidas. As vendas despencaram. Era a crise editorial provocada por fanáticos no início da época denominada happy days (os tão famosos "dias felizes" ou "anos dourados" que antecederam o fim do sonho americano com a Guerra do Vietnã).

Em pânico, as editoras resolveram se unir e formaram a CMAA - "Comic Magazine Association of America" (Associação das Revistas em Quadrinhos da América), através da qual pretendiam estabelecer um "padrão de moral" para assegurar aos leitores uma revista de "qualidade". A forma escolhida para diferenciar a "boa" da "má" publicação foi o uso de um selo discreto no canto (esquerdo ou direito) superior das revistas: o Comics Code.

A demagogia era tamanha, que a CMAA enviou comunicados a jornais, associações comunitárias e outros órgãos envolvidos na moralização das

HQs informando que todos os títulos com o selinho estampado em suas capas estariam livres de qualquer indução negativa às crianças. Resumindo, o Comics Code significava o seguinte: a partir de 23 de outubro de 1954 (a data fatídica!), os leitores deixariam de ser ameaçados por vampiros, lobisomens e zumbis e as palavras "terror" e "horror" não poderiam ser usadas em títulos. Consequentemente, a maioria das editoras cancelou suas publicações do gênero para não ter mais problemas com os Comitês ou outras ameaças censoras.

Apesar disso, a grande EC sofreu danos muito mais sérios. Mesmo se submetendo ao código de ética, ela não se livrou da má fama e teve suas revistas devolvidas por várias livrarias e lojas especializadas. O único título que sobreviveu a essa triste série de eventos foi Mad.

E o Comics Code continuava seu reinado repressor.

A Censura no Brasil

A censura se expandiu pelo mundo inteiro. E o Brasil não ficou de fora. Na década de 60, os quadrinhos publicados aqui passaram a ser "vigiados" por um código de ética. Eram 18 artigos que proibiam cenas de sexo, violência e ofensas à moral, ao Estado, aos pais, aos professores, aos deficientes físicos e às religiões. Esse "acordo" foi assinado por quatro empresas: Editora Abril, Rio Gráfica e Editora, Editora Brasil-América e Empresa Gráfica O Cruzeiro.

Entretanto, o grande problema das editoras brasileiras era a autocensura. Talvez isso fosse (ou ainda seja) um reflexo do passado ditatorial do país, mas o certo é que, muitas vezes, as pessoas envolvidas na publicação das

revistas acabavam esbarrando nos limites impostos por si próprias. Em consequência disso, várias obras ficaram literalmente mutiladas.

O último movimento brasileiro contra os quadrinhos aconteceu em julho do ano passado, com o lançamento da revista Dundum. A publicação foi parcialmente subsidiada pela Prefeitura de Porto Alegre (RS). Por esse motivo, principalmente, a Dundum sofreu acusações de pornografia, pelo vereador João Dib (PDS); de ser contra deficientes físicos, pelo candidato a governador Alceu Colares (PDT); e, devido a uma história, sofreu uma ação jurídica da Associação dos Cabos e Soldados da Polícia Militar. Resultado do escândalo: todos os exemplares se esgotaram, mas o segundo número da revista só saiu praticamente um ano depois. Dessa vez, sem nenhum apoio governamental.

A Fuga da Censura

Devido à vigilância do Comics Code, os artistas foram obrigados a descobrir novos meios de publicar seus trabalhos, sem cortes. Começaram a surgir, então, as editoras independentes, que não se sujeitavam à aprovação do código de ética. As revistas circulavam com a inscrição *suggested for mature readers* (aconselhável para leitores adultos). A idéia deu certo e agradou os leitores.

Essa fatia do mercado cresceu muito e não tardou para as grandes editoras "acordarem". Stan Lee criou a EPIC, uma divisão adulta da MARVEL, onde seriam publicadas histórias abordando assuntos que não sairiam nas revistas tradicionais. Nessa trilha apareceram os chamados "quadrinhos de autor",

qualificação muito na moda atualmente e uma maneira eficaz de burlar o crivo da censura. Contudo, houve quem preferisse a "legalidade". A NOW COMICS surgiu como independente e vinha razoavelmente bem, até seu editor, Tony Caputo, decidir, em 1988, submeter suas publicações ao código de ética. Todas foram aprovadas, mas a partir daí suas vendas despencaram e a empresa faliu pouco tempo depois.

Vários autores conseguiram "driblar" o Comics Code, mas não se pode dizer o mesmo quanto à censura em suas próprias editoras. Recentemente, aconteceram diversos casos na DC COMICS, como a saída de Rick Veitch da revista "Swamp Thing" (Monstro do Pântano), devido a um veto a uma história onde o personagem contracenava com Jesus Cristo. Em Asilo Arkham, Grant Morrison não pôde ver realizada sua insana idéia de assistir ao Coringa, vestido como a cantora Madonna, insinuando um provável relacionamento homossexual entre Batman e Robin. O Palhaço do Crime teve que se contentar com uma "passadinha de mão" nas nádegas do morcegão. Na minissérie Gilgamesh II, Jim Starlin foi proibido de levar adiante seu roteiro, no qual os dois irmãos demonstravam uma certa atração sexual entre si. Depois disso, Starlin retornou à MARVEL.

A voluptuosa Druuna, de Paolo Eleuteri Serpieri, também não escapou. Na saga "Creatura", a revista italiana "L'Eternauta" simplesmente retocou as "partes íntimas" da musa e de seu parceiro numa cena pra lá de sensual. O genial Moebius tem sete números publicados numa coleção com seu nome pela EPIC. Entretanto, a edição número zero saiu depois, e pela DARK HORSE. Isso porque a história, chamada "Le Bandard Fou", apresenta um homem que fica, constantemente, com o pênis ereto. Outro bom exemplo é

a porno-minissérie Kiss (lançada no Brasil pela TOVIASSÚ), de Howard Chaykin. Nenhuma grande editora americana quis publicá-la por causa de seu forte apelo erótico. A saída para Chaykin foi o aeroporto. A VORTEX, do Canadá, topou a parada e vendeu milhares de revistas.

Um contraponto interessante sobre a censura nas HQs aconteceu na França. O livro "Images Interdites", de Yves Premion e Bernard Joubert, saiu pela SYROS ALTERNATIVES e o grande destaque eram várias cenas de histórias em quadrinhos não publicadas graças à intervenção da "tesoura".

Caem os Tabus

Com o passar dos anos e usando de certas "manhas", os principais tabus impostos pelo código de ética foram caindo e se incorporando às HQs. Vários casos de homossexualismo pintaram nas páginas. Na minissérie Slash, uma guerreira fica desapontada ao descobrir que seu pretendido preferia passar a noite com outro rebelde. Estrela Polar, da Tropa Alfa, sempre escondeu de seus parceiros suas preferências sexuais até contrair o vírus da AIDS. Na série "The New Statesman", da FLEETWAY QUALITY, dois heróis mantêm um caso. A revista Dundum apresentou aos leitores Rocky e Hudson, dois cowboys gays, criados por Adão Iturrugarai. Extraño, um dos humanos escolhidos para ganhar superpoderes, na série Milênio, era homossexual. E, na revista 2000 AD, Zenith, de Grant Morrison, levou uma "cantada" de Meta-Maid, uma heroína coadjuvante que na verdade era um travesti.

Os romances entre mulheres sempre foram mais frequentes. Valentina, de Guido Crepax e Liz e Beth, de George Levis, apesar de se relacionarem bem

com os homens, às vezes, optam por carícias femininas. Hopey e Maggie (Love & Rockets), dos irmãos Hernandez, também são adeptas dessa conduta. Em Sommerset Holmes (lançada no Brasil pela ABRIL JOVEM), a personagem-título se envolve com outra garota enquanto tentava recuperar a memória. E uma passagem clássica aconteceu em Camelot 3000, onde, por uma brincadeira do destino, Lorde Tristão reencarna num corpo feminino, mas isso não impede a consumação de seu amor com Isolda.

As drogas também deixaram de ser temas proibidos nos quadrinhos atuais. Em Akira, Kaneda e sua gangue são ávidos consumidores de cápsulas alucinógenas. Ricardito, pupilo do Arqueiro Verde, já foi um viciado. E num dos capítulos da saga "Born Again", escrita por Frank Miller e desenhada por David Mazzuchelli, Karen Page, a ex-namorada do Demolidor, aparece com uma seringa na mão, após prostituir-se. Aliás, essa edição, curiosamente, saiu sem o selo de aprovação do Comics Code.

Quanto à violência, então, as citações são inúmeras. Quem não se recorda das edições 6 e 13 de SANDMAN, verdadeiras carnificinas numa lanchonete e numa convenção, respectivamente? Ranxerox, de Liberatore, não hesita em estraçalhar os crânios alheios. Em Watchmen, de Alan Moore, o Comediante comete dois estupros, enquanto Rorschach elimina seus inimigos exibindo técnicas de torturas impressionantes. Moore voltou à carga em Piada Mortal, quando o Coringa violentou e aleijou Barbara Gordon, a Bat-Moça. Em "Squeak, The Mouse", de Massimo Mattioli, sexo e sangue são elementos primordiais. Wolverine e Lobo também não ficam atrás quando o assunto é matar, esmagar, trucidar ou destruir.

Muitos casos de censura obtiveram grande repercussão. Ente eles podemos citar Kiss, que teve edições recolhidas em diversos lugares. O mesmo aconteceu com "Score", da PIRANHA PRESS (uma divisão da DC), tachada como "extremamente violenta". O próprio Mestre dos Sonhos foi alvo de pesadas acusações quando da morte do leitor Michael J. Housenecht. O motivo: perto do corpo havia um exemplar da revista (nr. 19) e um bilhete assinado The Sandman. Além disso, em alguns países, instituições moralistas ainda tentaram repetir as famigeradas queimas de publicações de quadrinhos.

Em 1989, houve uma nova investida contra as HQs. Sob a liderança de Thomas Radecki, a National Coalition on Television Violence (Coalisão Nacional sobre a Violência na Televisão) ganhou espaço em toda a imprensa através de matérias exigindo um controle rigoroso sobre as publicações. Entre as explanações de Radecki "brilhavam" acusações de violência ao Mickey Mouse e de "impróprio para crianças" à Alice no País das Maravilhas.

Por enquanto, os quadrinhos estão vencendo essa batalha. Apesar dos ataques constantes e (na maioria das vezes) absurdos da censura, as editoras têm conseguido contornar todas as adversidades e, assim, publicar seus trabalhos, de uma maneira ou de outra. A esperança, mesmo longínqua, é de que, algum dia, o bom senso prevaleça e sobrepuje esse falso moralismo, determinando o fim da censura. De uma vez por todas.

O Código de Ética

O Comics Code é composto por 42 artigos, divididos em questões editoriais e publicitárias. Conheça alguns deles.

- Crimes jamais serão apresentados de forma a criar simpatia pelo criminoso, promover descrença nas forças da lei e justiça, ou inspirar o desejo de imitar criminosos.
- A palavra "crime" não deverá aparecer proporcionalmente maior do que outras contidas no título e nem ser exibida isoladamente na capa de uma revista em quadrinhos.
- Nenhuma revista em quadrinhos usará as palavras "horror" e "terror" em seus títulos.
- Cenas que apresentem tortura, canibalismo, vampiros, lobisomens, mortos-vivos, ou instrumentos associados a eles são proibidas.
- Profanações, obscenidades, conversas indecentes, vulgaridades ou palavras e símbolos que tenham adquirido significados indesejados são proibidos nos diálogos.
- A nudez, em qualquer forma, é proibida, assim como a exposição indecente ou imprópria.
- Personagens femininas deverão ser desenhadas de forma realista, sem exageros de quaisquer qualidades físicas.
- Divórcio não deverá ser tratado humoristicamente, nem representado como desejável.

- O tratamento de histórias de amor/romance deverão enfatizar o valor do lar e a inviolabilidade do casamento.

- Sedução e estupro não deverão ser mostrados nem sugeridos.
- Propagandas de bebidas alcoólicas e cigarros são inaceitáveis.
- Propagandas de livros de sexo ou instrução sexual são inaceitáveis.

Sidney Guzman é jornalista especializado em quadrinhos e editor-chefe do site Universo HQ (<http://www.universohq.com>).

[Texto extraído do cyberzine Ctrl+C \(www.habeasdata.com.br/zine\)](http://www.habeasdata.com.br/zine)

A INVASÃO INGLESA

por André Morelli

Talvez o grande erro dos chamados “quadrinhos adultos” tenha sido se deixar classificar como um gênero. Hoje em dia quando se pensa numa revista em quadrinhos de temática adulta, imaginamos um material mais caro que as revistas comuns, com uma tiragem pequena e uma distribuição segmentada, o que acaba limitando a venda a locais específicos.

Chegou-se ao ponto de grandes editoras, como a DC Comics, criarem subeditoras voltadas para o seu material adulto, como é o caso da Vertigo. Enquanto a DC mantém a sua linha editorial e continua a publicar seus personagens clássicos, como Batman e Super Homem, a Vertigo se encarrega de desenvolver novos projetos, e cuida de antigos personagens que eram da DC mais foram passados para sua responsabilidade pelo seu caráter mais experimental, como Sandman e Monstro do Pântano.

Se por um lado a criação de subdivisões de material adulto é positiva por manter intacta a integridade editorial das revistas, por outro acaba criando uma espécie de gueto, onde o produto chega até o seu consumidor habitual, mas dificilmente atinge novos públicos. As editoras de material adulto acabaram se transformando no laboratório dos artistas, enquanto as editoras “convencionais”, com medo de ferir os seus padrões éticos e arriscar novas formulas, acabaram se estagnando, oferecendo aos leitores as mesmas histórias de sempre.

Uma das maneiras encontradas para tentar contornar essa situação foi oferecer espaços mais tradicionais a equipes experientes na produção de

quadrinhos adultos, produzindo revistas de padrão “adulto” ao grande público, com uma distribuição a nível nacional e um preço acessível.

Um dos primeiros grupos a experimentar esse novo formato foi a Wildstorm, uma editora independente americana que no começo da década de 90 ficou famosa por ganhar muito dinheiro publicando revistas de grande impacto visual, e conteúdo abaixo da média.

Depois que a febre desse tipo de publicação passou, e todas as editoras que apostaram nesse segmento entraram em crise, a Wildstorm convidou o escritor Allan Moore (Wachmen, V de Vingança), um dos responsáveis pela criação do termo “quadrinho adulto”, para reformular um dos seus títulos.

Allan Moore surpreendeu a todos que imaginam que um escritor consagrado jamais aceitaria trabalhar numa medíocre revista mensal de super heróis. Ele não só aceitou o convite, como acabou criando as condições para um retorno dos grandes escritores ao quadrinho popular, iniciando uma nova invasão de talentos ingleses na América.

Depois de sua passagem pela Wildstorm, e a total reformulação da revista “Wild C.A.T.S.”, o trabalho passou para as mãos de outro inglês, James Robinson (Starman).

Contemporâneo de Grant Morrison (Patrulha do Destino, Os Invisíveis), James faz parte do grupo que acabou sendo conhecido como a segunda geração inglesa, e sua ida para a Wildstorm abriu as portas para outro talento inglês, Warren Ellis (Hellblazer, Preacher), que criou junto com Brian

Hitch e Paul Neary a revista que se tornou o carro chefe da editora, o sensacional “The Authority”.

Depois de “The Authority” o estrago estava feito no mercado americano. Ellis se desligou da revista para se dedicar a um novo projeto, e deixou o trabalho nas mãos do primeiro representante da terceira geração inglesa, Mark Millar.

Millar deu prosseguimento ao trabalho, não só mantendo o nível das primeiras histórias, como também aumentando o seu caráter político num ponto em que se tornou inviável para a Wildstorm continuar com a revista.

Mesmo tendo se tornado a revista mais vendida da editora, e ter sido aclamada pela crítica especializada como um dos trabalhos mais originais produzidos nos últimos anos, “The Authority” foi cancelada por toda a polêmica que causou, mas nem isso conseguiu brevar a conquista do mercado americano pelos escritores ingleses.

Para se ter uma idéia do prestígio que esses escritores alcançaram com as grandes editoras, Mark Millar está reformulando a origem do carro chefe da Marvel Comics, os X-Men, na revista “X-Men Ultimate”, e o próprio Grant Morrison voltou as grandes editoras para escrever a outra revista mensal dos X-Men.

Essas revistas estão entre as mais vendidas nos Estados Unidos desde a estréia de suas novas equipes criativas, o que vem causando uma reação em cadeia das grandes editoras, que voltaram a investir em novos profissionais,

que possam criar trabalhos mais ousados, sem se prender a formatos pré-estabelecidos.

A PARANÓIA POP DOS INVISÍVEIS OU POR QUÊ GRANT MORRISON PODE SALVAR O MUNDO

Ricardo Rosas

Está tudo sob controle. Você pode pegar um jornal e ler as notícias e ver que é tudo como sempre. Você vê a propaganda daquele refrigerante novo e depois, é claro, você vai querer comprar para experimentar o sabor. Tudo bem. As coisas são assim mesmo. Será?

E se nada estiver sob controle? E se o que os jornais falam for mentira, se aquela propaganda é só hipnose criada para te pegar, e se há uma bomba prestes a explodir a qualquer momento sob a calma superfície da realidade?

Afinal, o que é ou não realidade? OK, essa é uma velha questão. Os indianos mesmos acreditam que a realidade é maya, um véu de ilusão que cobre os nossos olhos para a verdade. Mas onde está a verdade?

Talvez, como acreditava Jorge Luis Borges, ela esteja num porão perdido em Buenos Aires, talvez num laboratório secreto da CIA no Arizona, quem sabe num arquivo secreto de uma pasta confidencial do governo chinês? Se seguirmos aquele velho lema de Hassan Ibn Sabbah, ídolo incontestado de William Burroughs - Nada é verdadeiro. Tudo é permitido.

Mas vamos à história. Segundo o calendário maia, o tempo histórico vai acabar em 2012. Nesse ano final é inventada uma máquina do tempo. Dentro dela, está uma invisível, Ragged Robin, que volta no tempo para tentar mudar o rumo das coisas. Em sua viagem de volta para os anos noventa do século vinte, encontrará o grupo dos Invisíveis, uma associação de pessoas a lutar contra os grupos que têm interesse em destruir o mundo. Os Invisíveis, assim como o grupo dos situacionistas, lutam contra as

megacorporações que controlam a mente das pessoas comuns. Os controladores são também conhecidos como arcontes, seres da sombra a comandar os pensamentos e os egos dos seres que vivem na ilusão aparente do mundo dito real. Toda a série gira em torno das idas e vindas de um grupo contra o outro e nisso entrará magia, rituais tântricos, viagens no tempo, sessões de LSD, controle de mente à distância e alienígenas querendo comandar a espécie humana. Ao mesmo tempo, alguém escreve essa história e esse alguém... é um dos próprios Invisíveis. O que é então realidade e ficção? Não se assuste: é paranóico mesmo. Mas isso é o que dá a adrenalina dos Invisíveis. Para pegar os fios da meada só mesmo lendo. No Brasil saíram apenas os dois primeiros números do primeiro ano e os quatro primeiros números do segundo ano. Lá fora, Grant Morrison já encerrou a série (de três anos) e pretende fechar tudo com chave de ouro num romance ainda a sair.

Já citamos Burroughs e



R. A. Wilson. Pois bem, um terceiro link aqui seria o guru da geração rave, o sempre polêmico Terence McKenna. Para McKenna, como de resto para muitos estudiosos de gnose, que tem o místico Teilhard de Chardin como um dos seus mestres, o mundo também se acabará em dezembro de 2012. Para Chardin, trata-se do Ponto Ômega, para McKenna, do fim da história e da entrada da humanidade na supermente ou Logos. McKenna, recentemente falecido, teve suas visões obtidas graças à psilocibina presente em cogumelos silvestres, e acreditava que o ser humano devia vencer as barreiras do ego contactando a entidade alienígena presente em determinadas substâncias psicodélicas, e que seria a matriz básica da linguagem ou Logos. Do outro lado estariam os asseclas do criador (o demiurgo) do mundo aparente estruturado no ego, os arcontes. Claro, todos esses conceitos são provenientes da Gnose moderna, que McKenna conhecia a fundo. Como você pode ver, há muitas conexões que podem ser feitas.

Morisson é um catalizador de muitos vértices de infomação. Sua intuição faz os links necessários entre os mais díspares elementos. Verdadeiro emissor de memes, Grant Morisson tem um faro infalível para o pop (daí as inumeráveis alusões ao britpop, aos ícones do *underground*, ao *modus vivendi* raver) e poderíamos mesmo vê-lo como uma espécie de alquimista que encontrou a quintessência do hype. Com certeza, esse midas das citações estaria entre aqueles cérebros necessários para serem preservados em congelamento, se isso fosse possível. Mas isso já é ficção científica. E com alguma dose de paranóia.

Mas não se preocupe, a grande sacada de Morrison foi mesmo traduzir e misturar tantas referências num todo lógico e divertido. Afinal, é só uma história em quadrinhos. Mas será mesmo? Não é tudo ilusão? Acorde, abra os olhos. Onde você está agora? Tem alguém te vigiando?

Leia mais sobre Os Invisíveis em:

www.terra.com.br/cybercomix/4/resenhas/mes4/resenha1.htm

www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=534

www.jaybabcock.com/barbelith.html

www.barbelith.com/bomb/

www.king-mob.com

(Arquivo Rizoma)

QUADRINHOS: A SERIALIZAÇÃO SEM FIM MATA QUALQUER BOA IDÉIA

Alex Maron

Esticar histórias por anos a fio sem nunca procurar um fechamento, uma conclusão, só torna vazias as motivações e buscas dramáticas e revela a fragilidade da exploração de temas, histórias e personagens por uns dólares a mais.

Uma das boas características de uma história é a sua imprevisibilidade. Você não sabe se o protagonista vai conseguir seu intento, se vai sobreviver, se vai salvar todas as pessoas que precisam de sua ajuda. Histórias em série matam isso porque você sabe que o protagonista está protegido de certas mudanças.

O Homem-Aranha significou parte de uma revolução na forma como os super-heróis eram retratados. Ele era um nerd sem amigos, criado por um tio e uma tia de classe média baixa até que foi mordido por uma aranha radioativa e ganhou uns superpoderes. No início, ele usa essas habilidades de forma egoísta e, por omissão sua, seu tio é assassinado. Lição de moral: com todos aqueles poderes, ele era obrigado a fazer algo pelas pessoas. Omissão nunca seria uma opção.

A partir de então, as histórias do personagem giram em torno de suas dificuldades financeiras, de seus relacionamentos. Pronto. Acabou. Você já reparou que sempre que você pede para alguém te explicar o que é uma personagem desses a pessoa vai te contar a aventura básica ou o primeiro

arco de histórias? É porque tudo o mais é apenas a exploração do mito, o uso dele comendo-o por dentro, deixando-o oco.

Depois da fase das descobertas, o personagem já virou uma franquia que anda sozinha. Muda para não mudar, ensaia alterações que nunca se concretizam, que sempre se provam falsas, prontas para voltar ao ponto inicial. Quantas vezes um autor chega com uma idéia revolucionária que faz você voltar a ler a revista de tal personagem, mas em poucos meses, todas as premissas levantadas por essa série de histórias vão sendo derrubadas para que, no fim, seja mantido o status inicial. Anda-se em círculos.

É porque na necessidade de explorar essas franquias, nunca se dá a esses personagens a chance de descansar, de ter um momento de paz. Vão sendo contratados novos autores que, como torturadores profissionais, estão encarregados de fazer esse personagem enfrentar uma nova crise.

As novelas de TV brasileiras são obras serializadas, mas ao menos têm uma meta final que vai ser alcançada em algum momento. A serialização em si, não é ruim, torna possível contar uma história mais complexa, mais cheia de nuances, ao não ficar presa ao tamanho usual de uma obra absorvida de um só fôlego.

Essa mania de esticar as coisas além da conta, até o momento em que se torna ridículo, é que irrita no modo de exploração dos norte-americanos.

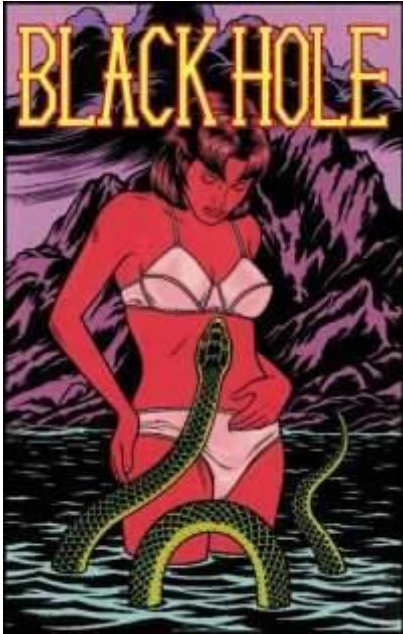
Alguns poucos autores tiveram a dignidade de fazer trabalhos limitados, que acabaram marcando o gênero. Neil Gaiman, com "Sandman", Alan Moore, com Watchmen, Frank Miller, em todas as suas minisséries, Garth Ennis,

com "Preacher", estão entre os que não entraram nessa situação patética de sugar até a última gota de um personagem outrora bacana.

Fonte: Idearo (www.idearo.com.br).

SINFONIA DE DROGAS E ALUCINAÇÕES : "Black Hole", de Charles Burns

Nuno Franco



"Black Hole" é uma celebração "gore" com um punhado de pequenos relatos sobre um quotidiano cinzento e desencantado da juventude dos anos 70. São as mais recentes metamorfoses do americano Charles Burns, corrompidas por uma dimensão abjeta. A metáfora dos vírus. O norte-americano Charles Burns é autor de já longa obra, iniciada em meados da década de 80, muita vezes incômoda e abjeta, repleta de dejetos do quotidiano, que parece agora acentuada de forma definitiva com o ciclo

"Black Hole". Já vai no sexto fascículo nos Estados Unidos e com um percurso atribulado, sobretudo com a transferência da Kitchen Sink para a Fantagraphics por colapso daquela editora.

Melancólica e lynchiana história em preto-e-branco, com "Black Hole" acede-se na íntegra aos efeitos e códigos da série B pretendidos por Burns, numa objetividade "gore", quase clínica - embora não deixando de ser nostálgica -, num ciclo, iniciado em 1995, dedicado aos vírus.

Charles Burns chegou a este universo no princípio dos anos 80, mais ou menos na mesma altura em que, com Art Spiegelman, fundou a mítica revista novaiorquina "Raw". Foi aí que lançou algumas das suas obras mais conhecidas, como "El Borbah"- curioso cruzamento entre um detetive privado e um lutador de "wrestling" - e histórias que foram mais tarde compiladas em "Hard Boiled Detective Stories" de 1988. Quatro anos depois, lançava "Skin Deep" e "Blood Club"- como o nome indica, díptico em torno do ciclo do sangue, sendo a última obra "encenada" por um mutante, Big Baby, um ser destinado a não crescer.

Decorridos quase quinze anos, pode dizer-se que houve um crescente apuramento cujo apogeu se dá agora com "Black Hole" - série que obteve oito nomeações para os Harvey Awards de 1997, os prêmios americanos da BD. É também um trabalho onde Burns pôs de lado um certo minimalismo ao evoluir para uma maior definição de formas, numa linguagem gráfica de contrastes de sombras e luzes, a grandes manchas, que nos leva a pensar, pela forma como fixa rostos e olhares, numa espécie de "pop art" adaptada à BD.

Sonhos premonitórios

"Black Hole", com as suas disfunções hormonais, recria uma atmosfera de sonhos premonitórios, evocando um estranho vírus que ataca jovens delinquentes. Nesse quotidiano de uma pequena cidade suburbana dos anos 70 desenrola-se uma história, com subtítulos tão sugestivos como "Window pane" ("monóculo" ou, para o caso, "escotilha", através da qual uma das personagens observa o outro lado da realidade) ou "Seeing Double" ("vendo em dobro"), que evoca um mundo em suspensão, uma espécie de negativo da existência - aqui, os anos 70, entregues a uma celebração sinfônica de drogas e alucinações. É um gênero que tem predominado na produção independente norte-americana, com temáticas que encontra outros expoentes em autores como Daniel Clowes e as suas histórias sobre bandos de adolescentes.

No prefácio da edição espanhola (La Cupula) fica inscrito que "Big Baby [a personagem de "Blood Club", uma obra anterior] cresceu e passou a usar costeletas para se transformar em Keith. Uma versão pervertida de qualquer história de Enyd Blyton". É assim uma sugestiva obra jubilatória que apresenta um mundo de ilusões e onde as certezas são as modificações genéticas, as drogas e a neurose, uma convivência diária com as formas mais aberrantes de mutação. Como a que leva Keith e Criss a verem os seus corpos metamorfoseados: ela, com pequenas pústulas nas costas; ele, com uma pequena saliência no pescoço parecida com uma boca.



"Black Hole" é, talvez, uma obra mais perturbadora que as anteriores de Burns, onde não há escape possível, o que lhe dá aquela aura ambígua que é somente apanágio de realidades deformadas.

27.08.1999

"Black Hole"

Editor: Fantagraphics

Autor: Charles Burns

Fonte: BD/Público (www.publico.pt/bd/).

CHANNEL ZERO: QUEIME ESTE LIVRO

Hector Lima

Isso poderia ser ficção, mas não é. Há noites em que espero uma garota aparecer no meio do Jornal Nacional, no auge do "horário nobre sério", minutos antes de a novela das oito começar. O sinal falharia, deixando som e imagens tremidos, até ser substituído por outro, como se o dial estivesse sendo mudado à força.

Então, bem no meio de uma reportagem sobre a inocência do senador e gângster brasileiro Antônio Carlos Magalhães no caso das escutas telefônicas em todo o estado da Bahia - ou sobre a Equipe Busheney vomitando as mentiras do dia pra justificar a tomada de poços de petróleo no Iraque - apareceria uma garota em uma transmissão pirata de alguns poucos segundos nos contando os fatos por outro ângulo e com palavras incitação de revolta contra os poderes estabelecidos. Depois disso outra distorção no sinal e a novela das oito já estaria começada. Pessoas no sofá da sala olhando pras caras umas das outras.

É o que faz a personagem Jennie 2.5 na graphic novel CHANNEL ZERO, o "Canal Zero" cujo sinal pirata invade as transmissões imbecilizantes da TV num futuro próximo, violento e totalitário em que uma lei chamada "Ato Limpo" deu fim a toda manifestação individual de liberdade de expressão (muito parecido com o que houve no Brasil durante a ditadura militar). Jennie é uma cyberartista hacker que, descontente com o a situação política e social, consegue organizar sozinha uma operação para disparar mensagens de ordem bem no meio da programação televisiva que ajuda a criar e

manter a massa domesticada, zumbificada, dirigida apenas a se conformar, consumir e obedecer.

Brian Wood, escritor e artista da obra, deu um jeito de hackear o mercado de HQ. O designer da empresa de videogames Rockstar (criadora de jogos inovadores como GRAND THEFT AUTO e STATE OF EMERGENCY, todos com o dedo de Brian) gastou um ano na criação de CHANNEL ZERO, o que aprendeu como estudante de arte e zineiro, além de um dinheiro do próprio bolso para bancar junto com amigos uma antologia que incluía 14 páginas de seu trabalho. Enviou para a editora Image que lançou CHANNEL ZERO como mini-série. Wood ganhou elogios de profissionais e críticos da HQ, além de um grupo de cultuadores por todo lado.



Não por menos que CHANNEL ZERO é usado hoje como material de referência na Parsons School of Design: a graphic é uma peça de design que salta aos olhos por se apoderar da estética do zine xerocado e extrapolar o forte contraste de branco e (muito) preto estourado em belas e sujas imagens urbanas baseadas em fotos. Também por brincar com a diagramação dos painéis sem nunca comprometer a narrativa; muito pelo contrário: esta ganha uma dinâmica de leitura própria no meio do caminho entre Literatura e HQ; os experimentos com tipografia bem no meio das

imagens quebram os limites dos boxes de narração, diálogo e painel.

Ajudados por espertos slogans revolucionários quase escondidos no meio dos desenhos. É como ouvir a um disco de punk mais lento, pesado, ruidoso e eletrônico.

A mini-série da Image chamou a atenção de Larry Young, prestes a abrir sua editora AiT/Planetlar e CZ foi lançada em formato de álbum no que seria o carro-chefe de uma nova onda de HQs alternativas que se tornariam sucesso em livrarias, onde estão sempre em destaque. E não se resume a isso: Wood conseguiu mostrar vários aspectos de crítica social na história de Jennie 2.5, que de info-terrorista procurada torna-se uma espécie de nova queridinha da mídia. É quando ela se questiona do resultado de sua empreitada, a validade de seus esforços para a cultura popular consumista e a autenticidade de suas atitudes. Street Cred. Outras histórias do álbum mostram outros aspectos da situação amortecida sob o regime do Ato Limpo, como uma HQ em formato de entrevista com a personagem e um flash na vida de um policial autorizado a matar quem está em desacordo com a Lei.

CHANNEL ZERO colocou Brian Wood no mapa dos novos autores americanos de HQ, foi indicada a prêmios da American Library Association em 2002 e ao International Horror Guild Awards de 2000. Um de seus padrinhos, o sempre atento escritor britânico Warren Ellis, afirmou na introdução da edição da AiT que a HQ finalmente presenciava um pouco da energia e espírito punks voltarem e - quem diria - isto havia aparecido justo nos EUA. Wood chegou a escrever GENERATION X para a Marvel durante um ano; a mini de humor POUNDED (Onipress), sobre as desventuras do líder playboy de uma banda de hardcore; a homenagem aos filmes de kung-fu FIGHT FOR TOMORROW (DC/Vertigo) e está para lançar a série de aventuras DEMO pela AiT

(quebrando até a proposta da editora em publicar apenas álbuns). Além de design para sites como o Nerve.com e Artbomb.net e, quem diria, a Nike.

Mas é nos álbuns desta editora que Wood, digamos, brilha mais. Já há um tempo sem brincar com nanquim, Brian escreveu as rápidas HQs de ação COUSCOUS EXPRESS (arte de Brett Weldele) e COURIERS (arte de Rob G.), que não têm o experimentalismo visual de CHANNEL ZERO, mas se deixam apreciar como filmes de ação pop que exploram a divergência étnica de Nova Iorque. O "universo" de CZ voltou a ser explorado em PUBLIC DOMAIN, uma espécie de "coleção dos extras" da história, lotada de estudos de personagens, fotos de referência, trechos do roteiro, cenas cortadas e designs que mostram como Wood aplicou o espírito do "Faça Você Mesmo" para aprender sozinho a fazer HQ. E no recém-lançado JENNIE ONE (arte de Becky Cloonan), vê-se a história anterior de como a hacker largou a escola de arte e começou a politizar suas obras bem no momento em que a liberdade de expressão começou a ser cerceada.

Como toda boa ficção social, CZ é um tenebroso retrato da nossa realidade presente que usa a ferramenta do futurismo para discutir um tema. No caso, nada mais atual do que o assunto da manipulação das informações que formam nosso Consenso através da linguagem e as consequências de se tentar pensar por conta própria. CHANNEL ZERO (objeto de design consumível, granada pop, vírus da mídia) é um grande zine revoltado com o Estado das Coisas, foi feito antes dos quase invisíveis ataques de censura em 11/9 e da atual ofensiva contra o Oriente Médio e parece um livro que viajou no tempo para nos mostrar ao menos a porcaria tudo isso que isso pode dar. Você vira uma página e vê uma notícia sobre uma guerra contra

uma raça curiosa num país distante cujo nome nem todos sabem pronunciar direito, é tudo tão confuso, estranho e misturado por lá. Você fecha o livro e ele está acontecendo à sua volta. Por que motivo mesmo? Melhor nem pensar, afinal não tem nada a ver conosco.

Jennie 2.5 não vai aparecer no meio do jornal hoje à noite.

O que você vai fazer?

26/02/03

Fonte: Bizarro (www.bizarro.cc).

Links: Site de Brian Wood (www.brianwood.com).

Hector Lima (<http://hectorlima.tk/>).

CORTO MALTESE**marinheiro aventureiro e herói da HQ (1887-?)**

NON!

Será que, como disse algures, um dia, Hugo Pratt, *"Num mundo no qual tudo é eletrónico, onde tudo é calculado e industrializado, não existe espaço para um tipo como Corto Maltese"*?...

.....

2 vozes / voz primeira

Segundo a biografia de Michel Pierre, Corto Maltese nasceu em Malta em 10 de Julho de 1887 filho de uma cigana de Sevilha, belíssima e admirável dançarina de flamenco. A lenda diz que o pintor Ingres esteve perdidamente apaixonado por ela, ao ponto de lhe ter feito um vibrante retrato. O seu pai era um marinheiro britânico, originário da Cornualha, descendente de uma família que tinha por tradição não se alistar na "Royal Navy". Era um marinheiro ruivo de porte poderoso e tinha três paixões - o mar, o whisky irlandês e as lendas célticas.

Não se sabe ao certo quando morreu. Alguns afirmaram que desapareceu no mar, outros que foi assassinado em Cantão, por membros de uma tríade chinesa e por fim houve quem jurasse que terminou os seus dias numa briga sórdida na Austrália. Sabe-se é que frequentou todos os portos do mediterrâneo em múltiplas escalas, tendo numa dessas conhecido a bela cigana de Sevilha, seduzido-a com o seu mau espanhol, contando-lhe lendas do seu país cheias de brumas e sons estranhos.

Cerca dos 10 anos de idade, Corto e a sua mãe foram viver para Córdova, numa casa com um pátio cheio de flores coberto de azulejos árabes. Era lá

que Corto lia, escrevia, aprendia espanhol e hebraico, se iniciava no árabe enquanto se esforçava por não esquecer o inglês do seu pai, sempre ausente no mar. Por essa altura, uma cigana vidente, amiga da sua mãe ao ler a sua mão esquerda constatou que Corto não tinha a linha da sorte marcada. Este, chocado com a descoberta, mal chegou a casa, pegou numa lâmina e de um só golpe traçou a sangue a linha da sorte de uma forma quase perpendicular às linhas do coração e da cabeça. Aos doze anos Corto partiu para Malta com Ezra Toledano, um rabino místico e profundo conhecedor da cabala que transmitiu os seus segredos ao jovem. Graças a Ezra, muito cedo Corto teve uma visão cósmica do universo numa cultura miscigenada pela poesia e lições das Santas Escrituras das bíblias hebraicas da renascença e também pelas canções e lendas celtas de seu pai.

A personalidade do jovem Corto desenvolveu-se entre as divindades quotidianas de místicos templos desconhecidos debaixo do sol abrasador de Malta, os livros do seu pai, a bíblia do seu mestre e as histórias sobrenaturais contadas pelos marinheiros no porto de Malta. O seu destino estava traçado para a aventura humanitária, para o imprevisível apelo do mar, feito de inspiração algures entre o sagrado e o profano. No início de 1904, Corto tinha 17 anos e decide embarcar numa escuna que fez escala em La Valetta e que tinha como destino a Ásia, passando pelo canal de Suez. Ao largo de Alexandria o telégrafo da escuna recebe a notícia do ataque dos torpedeiros japoneses contra a esquadra russa. Corto permanece até fevereiro no Cairo e em plena guerra russo-japonesa reúne-se aos seus companheiros da escuna e prossegue viagem através do Mar Vermelho, com escala em Aden, Bombaim, Madrasta, Singapura, Xangai e Tientsin, onde Corto toma a caminho para Pequim. Pouco tempo depois está na Manchúria, perto da fronteira coreana, no coração dos combates entre russos e japoneses. É aí que trava conhecimento com um jovem jornalista americano, Jack London.



Em 1905 Corto embarca para África, tendo como companheiro de viagem um homem com que se irá cruzar mais tarde noutras aventuras, o russo Rasputine, anarquista e meio louco. A viagem escala Xangai, Hong-Kong, Filipinas e Jacarta. No mar das Celebes há um motim a bordo, mas Corto, fiel ao seu princípio de intervenção mínima em situações que não lhe digam respeito, assiste à rebelião e acaba com outros marinheiros e Rasputín num bote em pleno oceano, onde são recolhidos por um cargueiro com destino ao Pacífico que os deixa em Valparaíso, no Chile. Daí partem de comboio para Santiago e encontram-se um mês depois na Argentina. Aí travam conhecimento com um dos personagens mais fascinantes da história da América, Butch Cassidy que fazia parte de um bando de foras-da-lei, antigos pequenos criadores de gado arruinados pelos grandes barões do gado. Roubavam os animais aos grandes proprietários e distribuíam-no pelos pequenos criadores, aparecendo como uns “Robin Hoods” contemporâneos.

Corto esteve depois na Europa, mas não há qualquer referência dos seus passos e volta à Argentina instalando-se em Buenos Aires, onde reencontra Jack London e conhece um futuro escritor, Eugene O’Neill. Entre 1908 e 1913, Corto continua a sua errância pelo mundo, baralhando as pistas, partindo de um porto quando o julgavam noutra. Poderá ter passado por Marselha, Tunísia e Londres, mas não é certo. Em 1913 encontra-se ilegalmente, na Indonésia, com um bando de piratas. Mas não é um bom pirata. Prefere a liberdade, a descoberta, a amizade, até o ócio e rejeita a matança e o assassinio. Um pouco de contrabando e tráfico de armas são suficientes para o fazer feliz, saltando entre os arquipélagos indonésios. O ano de 1914 passa-o Corto ainda no Pacífico, na ilha Escondida, juntamente com Rasputín e aquela que foi a sua grande paixão, Pandora, participando esporadicamente nalguns combates contra os alemães, tendo em 1915 seguido para a ilha Pitcairn, depois de dois meses de navegação.

A partir desta altura as aventuras de Corto Maltese são-nos apresentadas por Hugo Pratt em forma de HQ. O seu primeiro álbum, *Balada do Mar Salgado*, surge em Julho de 1967, situando a ação exatamente entre 1913 e 1915. Seguir-se-iam, até à morte de Pratt em 20 de Agosto de 1995, mais cerca de 25 álbuns que nos descrevem de uma forma absolutamente magistral as aventuras deste marinheiro misterioso e irónico, possuidor de uma enorme maturidade, cultura e sentido humanitário, sempre alinhando com os fracos e desprotegidos mas sem nunca transmitir lições de moral e que percorre os quatro cantos do mundo, desde o Pacífico (A Balada do Mar Salgado), passando pela Sibéria (Corto Maltese na Sibéria), Turquestão (A Casa Dourada de Samarcanda), África (As Etiópicas, 4 volumes), Europa, Américas Central e do Sul. Pratt, juntamente com a personalidade inconformista de Corto Maltese, o seu sentido universalista de quem percorre o mundo de uma forma elegante e marginal ligando o que há de comum entre as pessoas e os povos, deixou-nos também uma extensa e rica galeria de personagens, de entre os quais se pode destacar, para além dos

marcantes Rasputín e de Pandora, Morgana - deusa das águas na tradição celta, Boca Dourada - vidente e sacerdotisa sul-americana, Tiro Fixo - cangaceiro do sertão, Jeremiah S. - professor, alcoólico e intelectual nascido em Praga, protegido de Corto, entre muitos outros. Mas também todo o ambiente geral, o mar, os atóis e as ilhas são personagens importantes das suas aventuras.



A nível estético e gráfico, Hugo Pratt apresentou sempre o seu alter ego, Corto Maltese com um desenho genial e bellissimo, de traço depurado e consistente, cheio de silêncios e ausências, debaixo de um jogo de sombras a preto e branco poderoso e inimitável, que terão talvez o seu esplendor na Fábula de Veneza, bem como as bellissimoas aquarelas das capas e por vezes das introduções. Pratt deixou este mundo sem concluir a biografia de

Corto, que supostamente terminaria com a sua morte na Guerra Civil de Espanha, pois segundo o próprio Pratt "... depois da Guerra civil de Espanha será difícil pensar em grandes aventuras num mundo socialista. É possível pensar nisso num mundo povoado de comunistas ou de anarquistas mas não num mundo socializante ... [porque] ... os socialistas são sempre reformistas, passam a vida sentados em volta de uma mesa a falar de reformas, da divisão de poderes e de coisas como essas. É uma catástrofe. Não se pode casar o mundo operário e a aventura. É como pensar numa ligação entre uma família católica e o catolicismo e a aventura. Não resulta, porque o aventureiro é sempre alguém pronto a dar cabo de tudo".

2 vozes / voz segunda

Corto Maltese nasceu, pirata e náufrago, na quinta prancha da "Balada do Mar Salgado", filho tanto de uma cigana feiticeira da Andaluzia e de um

marinheiro da Cornualha como do espírito mestiçado de Hugo Pratt, autor de fumetti e viajante. Primeiramente, Pratt não sabe o que vai fazer com as suas personagens. A "Balada" torna-se um labirinto por cujos meandros se cruzam figuras reclamando a atenção e os favores do autor: Pandora e Cain Groovesnore, filhos de uma rico armador australiano, Rasputín, deserdado da corte imperial russa, Crânio e Tarao, maoris inquietos com a sujeição colonial do seu povo, o enigmático Monge, encarcerado numa trágica e escusa história de poder e amores impossíveis como todas e nenhuma outra. E Corto. A este, Pratt já conhece de outras paragens: como Tipperary O'Hara percorre os rios e a costa africana com o mesmo espírito simultaneamente errante e comprometido daquele que viria a ser o seu sucessor. Este conhecimento antigo vence as hesitações de Pratt, mas não transforma Corto num herói que sobre todos e sobre tudo prevalece. Até porque Pratt recusa para Corto a armação de uma envergadura moral impoluta - o que o liberta para, sempre que necessário, o recurso à batota no jogo e à deslealdade em combate.

1. Insatisfeito com o traçado das linhas da sua mão, Corto decide marcar, com a navalha, uma leitura diferente para o seu destino. Faz-se marinheiro e gentil-homem de fortuna, vivendo dos serviços que presta às causas que lhe são simpáticas mesmo que aparente, como repara Boca Dourada, desinteressar-se do que à sua volta se passa. Corto reserva em exclusivo para si a condução do seu caminho. Transportando pessoas e bens - tesouros, armas... - Corto é o viajante que Pratt também foi. Por sobre todas os casos e causas, o que interessa a Corto - e a Pratt - são as personagens individuais distintas, estejam elas de que lado estiverem das barricadas - até porque se percebe como são finas as membranas que apartam (tanto como unem) os interesses contrários, semelhantes ou comuns que defendem e perseguem as várias personagens que Corto toca ou que a ele tocam. "Sob o estandarte do dinheiro" Corto reúne um bando de militares vindos de todos os exércitos da Grande Guerra que se combatem à volta do Adriático -

franceses, italianos, austríacos, alemães, americanos, etc. De resto, fazer-se pagar é uma forma de reclamar para si liberdade e independência, escolher os seus clientes uma outra de não se macular em equidistâncias.

2. A historicidade - o reconhecimento da pertença não apenas a um tempo mas também a um devir - está sempre presente nos enredos prattianos. Cush, o impossível guerreiro etíope, cutuca de forma irritante o jovem príncipe que acaba de salvar porque não terá outras oportunidades para o fazer, quando no futuro os vários caminhos do nacionalismo se vincarem e ele a monarquia se odiarem. As histórias em que Corto vive nunca acabam, fazem parte de uma história maior por onde passa, que lhe antecede e que factualmente visita. Muitas das raízes de onde brota essa história perdem-se no esoterismo de um passado sem tempo, de lendas e mitos, de figuras fantásticas, que reconhecem no desprendimento de Corto um determinado estado de pureza. No "Sonho de uma manhã de inverno", as figuras míticas do paganismo bretão levantam-se de um sono de mil anos para defender, por uma vez mais, as suas ilhas encantadas contra os ataques dos demônios, duendes e fados do continente - e mobilizam um Corto adormecido (para dizer a verdade, em ressaca) para a tarefa de destruir os agressores.

3. Corto é, por nascimento e cultura, um mestiço. Não por acaso a sua origem é mediterrânica - e a própria ilha de Malta forma um coração onde se comprimem todos os cruzamentos de culturas que despontam nesta fantástica sopa de civilizações, trocas, comércios, guerras, amizades, paixões. Na obra de Pratt é recorrente o carinho e a atenção pelo mestiço - ou por aquele que renasceu em diferente identidade cultural. Em outras ocasiões as personagens que desenha desta forma podem ser trágicas e deslocadas - como em Fort Wheeling, o épico do fim da era colonial americana, onde Pratt se auto-retrata na figura de Simon Girty, e em todas as personagens que angustiadamente assistem ao desaparecimento dos laços com os seus vários umbigos culturais que em choque pegam em

armas. Com Corto, a mestiçagem torna-se força por união com a individualidade. Descrente, mas libertário, aceita de forma sincera as crenças dos outros, posto que não impliquem a coação ou a opressão. À hora da morte El Oxford, um combatente do Islam com uma educação ocidental, pede a Corto que recite, à maneira beduína, a sura da "aurora nascente". Ignorante do texto sagrado, a Corto não resta senão improvisar: "Em nome de Alá, o misericordioso: 1. Feliz é El Oxford que vai começar uma nova vida cheia de belas mulheres e de vinho. 2. Não será mais necessário observar a Lei nem as Santas Escrituras". Em que outra história poderia ser verossímil a resposta de El Oxford, reconhecedora de uma pura infidelidade: "Maldito aldrabão. Uma sura tão bela assim não existe...".?

4. Pratt planejou para Corto a morte na guerra civil de Espanha - porque achava que todas as guerras que se travaram depois não aceitavam a presença de alguém como Corto Maltese. Cada um de nós poderia discutir isto - até porque alguns dos conflitos em que participou permanecem infundados. Mas será fácil, de qualquer forma, aceitar o desaparecimento de Corto num conflito que recolheu tantas vontades e solidariedades individuais numa derrota contra a tirania.

Fonte: NON!, Revista Critica de Opinião, idéias e Artes (www.zonanon.com).

O HOMEM QUE CAIU NA TERRA

Entrevista de Vladimir Cunha (vlad@disinfo.net)

Para quem não sabe, Alejandro Jodorowsky é um dos artistas mais criativos dos quadrinhos e do cinema francês. Nascido no Chile em 1929, ele emigrou para a França no começo da década de 60 atraído pela escola de teatro do famoso mímico Marcel Marceau, de quem Jodorowsky foi aluno durante algum tempo. No entanto, sua carreira só foi deslanchar de verdade quando, no começo dos anos 70, lançou o cult-movie "El Topo", um sucesso do underground que até hoje é exibido em cinematecas ao redor do mundo. Em seguida, iniciou uma bem sucedida carreira de argumentista onde criou, ao lado de Moebius, a fantástica série "Incal" e o quadrinho-poema "Os Olhos do Gato", entre outros.

Atualmente, vive mais um momento de glória com o best-seller "Metabarão", um álbum de quadrinhos que conta a história de um dos personagens mais conhecido do "Incal", e com o relançamento em DVD de "El Topo", "Fando y Lis", "The Holy Mountain" e "Santa Sangre", seus filmes mais importantes. A obra de Jodorowsky é caracterizada por um profundo misticismo e por tramas subjetivas e complexas, uma espécie de quadrinho new-age. Justamente por causa disso, elas fogem completamente do padrão idiota das publicações norte-americanas, com seus rapazes anabolizados em uniformes de lycra de cores berrantes. Devido à essa ousadia temática e conceitual, muitas vezes Jodorowsky teve que lidar com o fracasso. É o caso de sua adaptação do livro "Duna", de Frank Herbert. Com um roteiro que pouco ou nada tinha a ver com o original - e que, além da fantástica direção de arte de Moebius, contava com o tresloucado Salvador Dali em um dos

papéis principais - ela foi boicotada pelos exibidores norte-americanos e nunca saiu do papel.

No entanto, o gênio de Jodorowsky permanece. Tanto que boa parte do cinema de ficção da Terra de Marlboro acabou se apropriando das idéias criadas por ele e Moebius em produções como "Alien", "Blade Runner" e "Guerra nas Estrelas". Deu no que deu.

A primeira vez que eu tive contato com sua obra foi quando ganhei do meu pai um livro da série do Incal. Ao terminar a leitura, fiquei bastante impressionado com a complexidade do roteiro.

Você acha que existe espaço para esse tipo de coisa num mundo tão superficial quanto o dos quadrinhos?

Acho que sim. Tanto que, quando comecei minha carreira esse era exatamente meu objetivo: usar os quadrinhos para discutir coisas mais sérias e profundas. Eu domino vários tipos diferentes de arte. Em cada uma delas eu procuro atingir um nível mais elevado de consciência.

Mas será que os quadrinhos podem ser usados para algo mais do que apenas divertir as pessoas?

Claro! Quadrinhos são uma forma de Arte. Qualquer arte oferece infinitas maneiras de se expressar. Não existem artes idiotas e sim artistas idiotas.

O Incal

Quais são os seu autores de quadrinhos favoritos? Harold Foster, que criou "O Príncipe Valente", e Will Eisner, de "The Spirit".

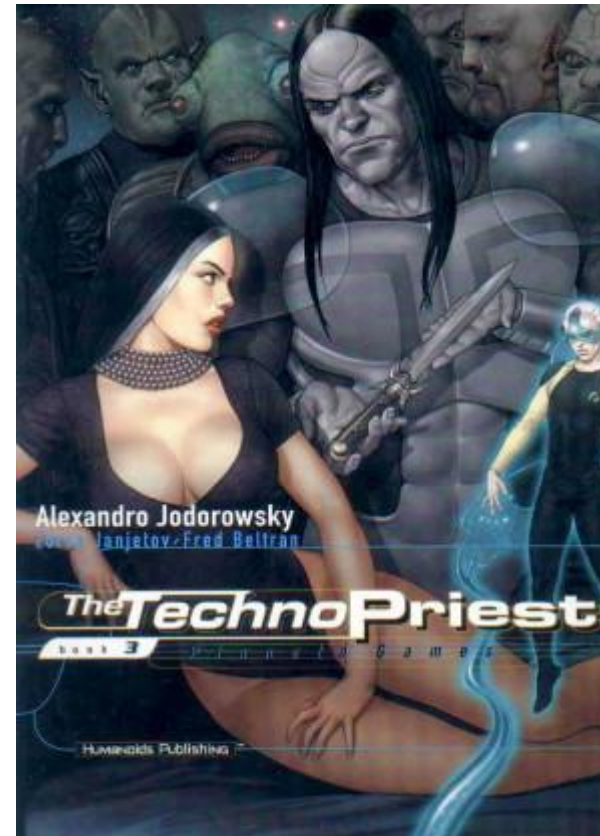
Atualmente tenho lido muito os trabalhos de Robert Crumb, principalmente os quadrinhos do Mr.Natural.

Os quadrinhos passam por uma crise financeira muito séria nos dias de hoje. Você acha que hoje em dia existe espaço para coisas mais experimentais que artistas como você e Moebius fizeram no passado, como, por exemplo, "Os Olhos do Gato", um quadrinho que foge dos padrões mais convencionais?

Meu amigo, as pessoas do continente Americano (tanto do norte quanto do sul) tem essa idéia de que o mundo se resume aos Estados Unidos. Na França não existe crise alguma nos quadrinhos. A minha série sobre os Metabarões é a quarta colocada no ranking das 50 publicações mais vendidas do país. Ela já vendeu mais de 400.000 cópias somente este ano! E olha que cada cópia custa cerca de 15 dólares. Crise? Que crise? Este ano dois álbuns meus serão lançados nos Estados Unidos: "Metabaron" e "Technopriests". Estou esperando para ver no que vai dar...

Aqui no Brasil as pessoas conhecem apenas o Jodorowsky quadrinhista e não o Jodorowsky cineasta. Fale um pouco mais sobre sua carreira na sétima arte.

Eu comecei durante os anos 70 e fiz quatro filmes que considero importantes. Todos eles são considerados cult movies, o que garante que eles continuem sendo exibidos até hoje nos cinemas de todo o mundo. Atualmente eu trabalho com um pouco mais de calma e não sinto aquela



urgência de produzir tanto quanto antigamente. "Fando y Lis", "El Topo", "The Holy Mountain" e "Santa Sangre" (N.E: infelizmente todos inéditos no Brasil) são os meus trabalhos preferidos. Atualmente estão disponíveis para venda em VHS ou DVD. Já que estamos falando sobre isso, o que aconteceu com sua adaptação cinematográfica de "Duna"? Porque ela nunca saiu do papel? A produtora era francesa e os custos de realização do filme eram altos demais para os nossos padrões. A única maneira de viabilizá-lo era conseguir nos Estados Unidos no mínimo dois mil teatros que se dispusessem a exibí-lo. O problema foi que as companhias de exibição se recusaram a fechar um acordo com a gente quando perceberam que era mais fácil fazer dinheiro roubando minhas idéias para o filme...não sei se você sabe mais foi assim que "Alien" e "Guerra nas Estrelas"

começaram . Todos eles foram baseados em conceitos criados por mim para "Duna". De onde vem a inspiração para compor uma obra tão complexa e cheia de significados? Ela vem direto do meu subconsciente e também do contato com todo o tipo de informação que chega até mim: quadrinhos japoneses, filmes de terror, séries de TV, filmes de faroeste, quadrinhos, fotonovelas, Tarot, psicanálise, pornografia, vídeo de heavy-metal, lutas de boxe, competições de luta-livre, corridas de touros, arte trash, misticismo oriental e de tudo o mais que eu observo no dia-a-dia quando estou tomando meu chá matinal em meu café predileto...

E quais os seus planos para o futuro?

Atualmente estou com 70 anos e continuo escrevendo como nunca. Se a minha mente e o meu corpo colaborarem comigo, pretendo continuar vivendo e trabalhando pelo menos até os 120 anos. Quem sabe, um dia, eu não estarei sendo entrevistado pelos seus netos e netas? Tomara que sim.

Obrigado por tudo.

Eu é que agradeço.

Fonte: Revista A Barata (www.abarata.com.br).

(Arquivo Rizoma)

CYBERPUNK BRASILIS : Uma entrevista com o quadrinista Law Tissot Ricardo Rosas

Faz tempo que a ficção científica deixou de ser diversão para adolescentes em fase de crescimento. Descontando mirabolantes enredos intergalácticos e especulações de um futuro muito distante, se provável, o fato é que a FC tem muito a dizer, mais do que nunca, sobre nossos tempos. Numa era de transgênicos, clonagem e "guerras" high tech, a tecnologia aplicada à realidade já é um fato que ultrapassa, e muito, as previsões dos velhos pioneiros da ficção científica clássica. Por outro lado, o caráter especulativo da FC em relação a tendências já presentes na realidade concreta, esse aspecto antecipador que por vezes tem a capacidade de ser profético, serve como fonte de reflexão para questões sociológicas, políticas, éticas e de interesse bem mais real e palpável que propriamente ficcional.

Apesar disso, a FC tem tido pouco eco no nosso "país do futuro". Restrita a um pequeno gueto de cultuadores fiéis, a FC brasileira parece fadada a permanecer como um gênero marginal em relação aos seus irmãos mais "respeitáveis". Nossos autores de ficção científica, quando não emulam o estilo americano de escrita ou investem em pirotecnias as mais inverossímeis e fantasiosas, se vêem confinados a um limbo de indiferença e descrédito. O mesmo se pode dizer da FC no quadrinhos nacionais, também ela um gênero pouco valorizado dentro da nona arte brasileira.

Mesmo assim, não faltaram incursões de ficção científica nas HQs brasileiras, e os exemplos são vários, como Deodato Borges e Deodato Filho que publicaram a clássica estória "3.000 anos depois" na Heavy Metal alemã, Watson Portela, os super-heróis de Wilson Fernandes, Fernando Ikoma, Rubens Francisco Lucchetti, Di Tulio e Nico Rosso, Paulo Fukue, entre outros, o gibi "No Mundo dos Gigantes" de Gedeone Malagola com

desenhos de Paulo Hamasaki e Moacir Rodrigues, a revista Próton da clássica editora Grafipar, a Andróide, a Contatos Imediatos, a Radar e a Superficção, ou as estórias de E. C. Nickel, Mozart Couto ou Emir Lima Ribeiro. A lista é numerosa, mas boa parte destes trabalhos se encontra hoje dispersa ou esquecida, esperando por uma editora bem intencionada que resgate essa história pouco conhecida dos nossos quadrinhos. No mundo ainda mais subterrâneo dos fanzines, seria um trabalho verdadeiramente hercúleo rastrear os autores e trabalhos que lidam com ficção científica. Volátil e disperso, o mundo dos fanzines gera quadrinistas que, ou desaparecem num trabalho descontínuo e temporário, ou persistem com muita força de vontade numa produção sempre renovada. O segundo caso com certeza se aplica à obra em contínua mutação de Law Tissot.

Mutantes, robóticas, cyberpunks, distópicas, as estórias de Tissot reúnem elementos os mais diversos de um futuro tão sombrio quanto tecnológico. Com uma trajetória já de longa data no meio underground dos fanzines, Law Tissot já publicou suas HQs no Cybercomix (www.cybercomix.com.br), e atualmente produz a revista Areia Hostil (www.areiahostil.com.br), agora no sétimo número. E muito embora a vertente cyberpunk já tenha quase vinte anos de existência e própria ficção científica se volte hoje para temas mais recentes como a biotecnologia, a manipulação genética e a nanotecnologia, a atitude de revolta (o lado "punk") frente a um futuro incerto se renova nestes nossos tempos de *blac blocs* quebrando vidros de Mc Donalds e outras corporações, de protestos anti-globalização e contra a invasão do Iraque. O inconformismo cyberpunk - esse mesmo que guia ações de ciberativistas e hacktivistas, a criação de centros anarquistas de difusão de conhecimento informático como os Hacklabs, ou os centros de mídia independentes (os Indymedia) ao redor do mundo - encontrou pouco eco no Brasil, pelo menos em sua época àurea, à exceção de poucos escritores, como Fausto Fawcett, ou teóricos como André Lemos, do Centro de Estudos

e Pesquisas em Cibercultura (www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/), e Tissot nos quadrinhos.

Seu colorido forte e berrante, o traço riscado, por vezes pesado e agressivo lembrando os desenhos de Phillippe Druillet e Mike Mignola, traduzem a atitude punk em estórias desoladas e pessimistas, onde o sexo é um instrumento de dominação e o controle exercido por uma sociedade midiática repressora. A temática adulta, um grafismo que nos remete a certa sensibilidade típica dos anos 80 (algo entre a new wave e o Singue Singue Sputnik), e os personagens inspirados em amigos do underground de sua cidade natal, Rio Grande, no extremo sul do Brasil, completam o coquetel (molotov) das estórias cyber de Tissot. E foi de lá que Tissot nos deu essa entrevista que publicamos no Rizoma com exclusividade.

Trecho de "Caos Social"

Rizoma: Você parece já fazer quadrinhos há um bom tempo. Quando e como começou?

Law: Tinha uns dez anos quando me apaixonei por Star Wars. Então eu passava noites rabiscando os personagens e as naves espaciais. E, de uma forma inocente, colocava balões nos personagens... Assim segui desenhando sequencias que não eram histórias em quadrinhos, mas tinham alguns elementos básicos. Aos 12 anos ganhei uma Heavy Metal e isso sim me deixou muito traumatizado. Eu lia muito os super-heróis da Marvel, essas coisas... Mas a Heavy Metal com Druillet, Ranxerox, Moebius... aquele tipo de arte acabou se tornando um sentido para a minha vida! Então, com quinze anos eu já tinha absoluta certeza de que talvez nunca pudesse

ganhar dinheiro com meus quadrinhos, mas isso jamais me impediria de continuar criando meus próprios personagens e universos.

R: Você já usava uma temática cyberpunk na época?

Law: Veja bem, os quadrinhos da Heavy Metal sempre foram cyberpunks por excelência. Como o próprio Ranxerox que citei acima... Embora tenha tido essa relação passional por Star Wars, sempre preferi a ficção-científica de filmes como Mad Max e Blade Runner. Esses códigos que hoje denominamos como cyberpunk chegaram antes do Neuromancer do William Gibson. Mas sim, se considerarmos que a minha primeira história em quadrinhos foi publicada em 1984, no fanzine Mutaçao, onde eu já desenhava essa temática urbana, violenta, tecnológica e lamentavelmente desumana.

Detalhe de "Cidade Cyber"

R: Você tem muitas histórias completas? Já fez alguma graphic novel, ou planeja fazer?

Law: Tenho muitas histórias inacabadas. Muitos roteiros e personagens. Não tenho tantas histórias completas quando poderia, por diversas razões. Estou sempre insatisfeito com meu traço, arte-final, diagramação. Ou seja, estou sempre em crise! Mas as idéias estão todas bem guardadas. Gostaria de roteirizar tudo e trabalhar com outros desenhistas também. Por outro lado, a Cidade Cyber tem se comportado bem, e haverão muitas histórias a seguir. Graphic Novel? Sim... isso é algo que está nos meus planos. Pretendo publicar um trailer na Areia Hostil em breve, se chama SUBWAY e envolve todos os personagens da Cidade Cyber. Em alguns meses estará pronto.

R: Vi que você já fez muitos fanzines. O X-TRO mesmo é meio que uma

legenda no meio underground. Pode falar deles?

Law: O X-TRO é um produto de uma época de revolta. Um fanzine adolescente repleto de quadrinhos violentos, armas, tiros, sangue. Eu fiz seis edições em seis meses, desenhava todas as noites sem parar. Acho que circularam uns 500 exemplares pelo underground, mas não acredito que tenha virado uma lenda. Mas participei de fanzines importantes do Brasil, como o Novo Humanóide e Anti-Usual. Todos esses fanzines realizados entre 1986 e 1993 estavam repletos de citações e influências diversas da cultura pop. Todos os meus amigos eram muito pretensiosos, todos queríamos fazer quadrinhos de autor. Sonhávamos com uma audiência intelectualizada. Depois a cena foi morrendo e nos perdemos por aí. Parece que aos poucos estamos renascendo...Embora todos esses fanzines nasçam com a intenção de oferecer um autêntico quadrinho brasileiro, o que fazemos antes de tudo é arte.

R: O que te influencia, música, cinema, literatura?

Law: Certamente tudo isso são influências importantes. Mas elas só funcionam quando consigo conectar e relacionar com a minha própria realidade. Vivo numa cidade pequena, no extremo sul do Sul do Brasil. Isso aqui se transforma numa excelente fonte de inspiração... todas as tribos urbanas, as festas, o inverno, a arquitetura, a zona portuária... Constantemente sou confrontado com situações cotidianas que parecem saídas de alguma coisa que vi ou ouvi em outro lugar, muito distante daqui. Trato logo de rabiscar e registrar esses paradoxos perceptíveis ao meu olhar, depois acabam virando plots para futuras histórias ou personagens.

R: E dos quadrinhos? Teu traço me lembra um pouco o Mike Mignola.

Law: Não tenho muitas revistas em quadrinhos comigo atualmente. Fiquei

só com os essenciais... Moebius, Druillet, Alan Moore, Grant Morrison, Frank Miller, Mattotti. Gosto muito da arte biomecânica do H.R. Giger. Além de coisas pontuais da Heavy Metal e 2000 A.D. Sempre prefiro um quadrinho europeu do que americano. O Brasil tem artistas que admiro muito: Flávio Calazan, Fábio Zimbres, Alberto Monteiro, Cláudio M.S.M., Odyr. Com certeza existe um pedacinho de cada um deles no meu próprio traço. Atualmente curso Licenciatura Plena em Artes Visuais, na Universidade Federal do Rio Grande. Neste curso sou aluno do artista mineiro Geraldo Roberto da Silva, que é uma verdadeira influência no meu desenho.

R: E Anti-Cimex, era muito violento? Me pareceu alguma coisa tipo "massacre da serra elétrica" no futuro...

Law: Sim, é bem por aí. Como disse, Anti-Cimex surgiu como um exterminador, num mundo dominado por guerreiros fortemente armados. Os roteiros não iam para lugar nenhum, apenas pareciam aquelas imitações italianas do Mad Max. Lembra? Filmes como Fuga do Bronx, Novos Bárbaros, etc... Policiais violentos com lança-chamas enfrentando um caos social. Mas Anti-Cimex sou eu. Por isso o nome tirado de uma banda punk sueca que sempre cultuei. Agora ele caminha pela Cidade Cyber procurando perceber as engrenagens da sincronidade. Uma redenção num mundo materialista e cada vez mais inorgânico. E, infelizmente, ainda violento.

R: Você era gótico, ou ainda é?

Law: Nem uma coisa nem outra. Certamente passei muitos anos vestindo apenas roupas pretas. Mas sempre me considerei mais um artista underground, do que membro de alguma tribo. Tenho muitos amigos que assumem essa ou aquela performance, em relação às músicas que escutam.

Acredito que exista uma importância na estética da fauna urbana das cidades. As roupas são acessórios eficientes. E as máscaras também.

R: E a Cidade Cyber? Você meio que criou toda uma mitologia e tribos em torno dela, e a coisa ao que parece já cresceu bastante...

Law: Sim. Essa é a uma das motivações de trabalhar com a Cidade Cyber. Praticamente todos os personagens são pessoas "reais" que conheci ou que convivem diretamente comigo. Pretendo conectar todos os personagens e seus dramas numa única cronologia. Depois a Cidade Cyber vai sofrer profundas alterações a medida em que os personagens forem se relacionando e a trama prosseguir.

R: Falando em cyberpunk, esse imaginário, meio distópico, sombrio, essa obsessão por robôs, mutantes, sadomasoquismo, violência e solidão parece ser uma constante no seu trabalho. É assim que você vê o futuro?

Law: Não. Assim eu percebo o presente. Tudo isso já existe, não é mesmo? Estamos todos encurralados, perdidos, assustados. Só existimos na medida que podemos consumir. Todas as máscaras e o planos dentro de planos. E a máquina da mídia confundindo ainda mais as nossas percepções. E a velocidade da informação... Estamos perdendo nossa humanidade e não nos importamos com isso. O termo cyberpunk já não tem mais sentido, de uma certa maneira, por que viver um dia após o outro neste planeta se transformou numa "verdadeira história de ficção-científica". Sempre lembro dos Invisíveis do Grant Morrison. Sinto como se uma guerra secreta estivesse sendo arquitetada ao meu lado, e nunca sei de que lado estou. O que posso fazer? Apenas essas histórias em quadrinhos para que possa me aproximar das pessoas certas.

R: Agora, o cyberpunk, apesar de todo o pessimismo punk, ainda tinha certa

esperança no virtual, na tecnologia. Nosso mundo, no entanto, mesmo com toda a tecnologia, parece estar face a um futuro muito mais negro, mais destrutivo, coisa acentuada desde o 11 de setembro e a guerra do Iraque. Nesse horizonte de atentados terroristas, fundamentalistas loucos (tanto americanos quanto islâmicos) e massacres "high tech", parece que só temos à vista uma barbárie apocalíptica. Será ainda possível um amanhã cyberpunk cheio de prazeres virtuais, ou voltaremos à idade da pedra?

Law: Às vezes eu acordo de manhã repleto de fé, esperança. Quando anoitece sinto vontade de me suicidar. Isso tem se tornado uma constante. Eu realmente tenho muito medo do futuro. O que soa engraçado, se considerarmos que cresci cultuando essa ficção-científica "no future". Não importam as revoluções tecnológicas, os prazeres modernos e as sofisticações contemporâneas, se existirem tantas formas de exclusão social. Fazer o quê? A estupidez humana é ancestral!

R: Você atualmente publica uma revista de quadrinhos, a Areia Hostil. Como produziram, e como tem sido a resposta do público?

Law: A Areia Hostil é um fanzine que nasceu para circular especificamente em nossa cidade. Nas bancas de jornal aqui. Procuramos criar uma cena local. Atualmente temos publicado histórias em quadrinhos de alguns artistas de outros Estados. Também enviamos alguns exemplares para outros lugares do Brasil e outros países. A Areia Hostil impressa é editada pelo meu amigo Lorde Lobo, enquanto fico encarregado da versão eletrônica. Não tenho mais tanto tempo nem disposição como antigamente... Eu amo tudo isso, os fanzines, o underground, os quadrinhos de autores brasileiros... mas fico mais envolvido com a Cidade Cyber do que com o resto. De qualquer maneira a Areia Hostil chega ao número 7 agora em setembro. É possível que essa publicação e o nosso trabalho conquiste alguma relação com uma audiência decente, se existir um futuro...

R: Você conhece o trabalho da editora Tonto (www.tonto.com.br), de Porto Alegre, que já publicou material de gente como o Fido Nesti e Lourenço Mutarelli? O que acha?

Law: Conheço o Fábio Zimbres há mais de dez anos, desde a incendiária Animal. Tenho alguns exemplares da Tonto aqui. Mutarelli é mesmo muito bom. Gostaria de poder conversar com ele algum dia. Acho importante que existam iniciativas como essas. Apenas lamento as questões de sempre, os custos de impressão, distribuição, divulgação... a ausência de mercado. É tudo ainda muito restrito.

R: Aliás, o que acha da atual produção nacional de quadrinhos?

Law: Sempre preferi comprar um quadrinho nacional do que qualquer outra coisa. Sempre comprei tudo... Desde a Grafipar e aquela turma lendária, Watson Portela, Mozart Couto, Itamar. Depois Spekro, as revistas da D-Arte, InterQuadrinhos, Circo... Lamento muito que não exista uma verdadeira cena nacional. Nós deveríamos consumir o quadrinho brasileiro como os americanos consomem os deles. Não sei ainda onde está o problema. Alguns dizem que são os nossos péssimos roteiristas, ou desenhistas muito influenciados. Penso que deveríamos investir em quadrinhos de autor. Em traduzir graficamente as nossas próprias questões existenciais. Mas tem o mercado novamente, o poder de compra e de produção são inimigos poderosos. Suspeito que se cada cidade tivesse sua própria publicação independente, como fazemos com a Areia Hostil, poderíamos atingir um relacionamento mais estimulante com os nossos quadrinhos.

Detalhe de "A Casa das Mentiras"

R: Você não pretende reunir todo o seu material num livro? Acho que daria um volume bem interessante.

Law: Confesso que esse é um sonho que me acompanha há alguns anos. Mas meu desenho ainda não atingiu o nível necessário para um empreendimento deste nível. Há a questão da narrativa, diagramação e organização de todos os personagens. Tenho desenhado muito nesses últimos dois anos, experimentado novas formas de arte-final. Um dia talvez os meus quadrinhos deixem de ser tão herméticos a ponto de poder viver exclusivamente para eles.

R: Novos projetos em vista?

Law: Espero poder terminar logo o Curso de Licenciatura em Artes Visuais e ser um professor de arte. Pretendo trabalhar com as histórias em quadrinhos dentro da sala de aula. Talvez assim possa oferecer um outro tipo de contribuição ao quadrinho nacional.

Detalhe de "Vegetais Cybêrneticos"

CARA DE ANJO COZIDO

Entrevista com o artista dos quadrinhos Mike Diana

Dee e Jack Sargeant

Em 1995, Mike Diana foi julgado e preso por publicar, divulgar e distribuir material obsceno a partir de sua pequena cidade natal, Largo, na Flórida, usando-se como base seu zine de quadrinhos *Boiled Angel* (Anjo Cozido), publicado por ele mesmo.

O caso de Mike é o primeiro do tipo, pois imagens desenhadas são normalmente excluídas das leis de obscenidade, particularmente se fazem um comentário político – o que Mike alega estar a fazer – e, por isso, não é surpreendente que tenha decidido pleitear “inocência” e batalhar contra o processo e a sentença inicial. Esta sentença incluiu sursis (suspensão condicional da pena, sob supervisão oficial) de três anos, durante a qual está proibido de desenhar ou pintar qualquer coisa obscena (mesmo que para uso privado), mais uma multa de 3.000 dólares (que ele ainda está pagando a US\$ 50 por mês) e 1.300 horas de serviço comunitário. Também está obrigado a se submeter a uma avaliação psicológica de 1.200 dólares pagos do próprio bolso e um curso de cinco semanas de ética jornalística. Está sujeito a casuais buscas policiais, e proibido de ir a qualquer lugar junto a pessoas com menos de 18 anos.

Mike apresentou vários recursos contra a condenação e perdeu todos eles. Apelou igualmente para a Corte Suprema, mas eles se recusaram a dar provimento. Logo, a sentença permanece.

A coisa começou com o número 6, que foi enviado ao Departamento Jurídico da Flórida por um leitor da Califórnia na época dos assassinatos de estudantes em Gainesville na Flórida. Por um tempo Mike foi tratado como um suspeito só por causa do desenho usado na capa do número 6, mostrando um rapaz abrindo uma garota a cortadas. Depois de dar o sangue para limpar seu nome, e como não tinha ouvido falarem mais nada sobre a coisa, produziu os números 7 e 8 de *Boiled Angel*. Este último escapou dele por obra de um policial disfarçado de Largo e foi parar nas mãos do promotor/advogado de distrito Stuart Baggish que decidiu abrir processo.



Logo, o que fez com que os magistrados, Stuart Baggish e o júri o condenassem? Bem, com certeza os ofensivos números de *Boiled Angel* contém imagens desenhadas por Mike a bico de pena retratando estupros,

bestialidade, mutilação, pedofilia, sadismo, *clipping* de notícias de agressões sexuais, entrevistas com os *serial-killers* condenados G. J. Schaefer e Ottis Toole, mais dicas de “Como ser um *Serial Killer* bem sucedido”, etc. Mas não há como as trezentas cópias de cada número que ele distribuiu ao todo pudessem causar a ruína da Flórida, e de que todas as coisas ruins acontecendo por lá fossem uma consequência direta de seus desenhos. Não, Mike ofendeu suas crenças ultra-cristãs e eles não conseguiram entender a ironia, o comentário social e político em seu trabalho, preferindo acreditar que ele servia de instrumento para aspirantes a indivíduos socialmente depravados.

Embora ainda cumprindo sua sentença, Mike recebeu permissão do seu supervisor oficial (1) para morar e trabalhar em Nova York, onde fomos falar com ele.

Dee: Descreva o conteúdo de *Boiled Angel* e seus outros trabalhos.

Mike: Vejo ele como um comentário social para informar às pessoas sobre como o mundo realmente é – todas as coisas ruins que eu vejo acontecendo ao meu redor, particularmente na Flórida. É uma punhalada irônica na sociedade. As pessoas vêem estas coisas acontecendo pelas notícias/jornais, mas isso assusta elas e elas fecham suas mentes para tais atos. – para as partes assustadoras das vidas das pessoas. É chocante que coisas assim devessem acontecer e eu quero reforçar este imaginário na mente das pessoas, como o padre molestado crianças, etc. Um estupro na vida real é realmente violento, por isso eu desenho dessa forma se estou retratando uma cena de estupro. Não vi muitos quadrinhos tratando destes tópicos, então decidi fazer os meus próprios. Claro, os quadrinhos e as imagens

causaram uma reação variada, algumas pessoas acham eles ofensivos e se enfurecem com eles, mas a maior parte dos meus leitores acham que eles são engraçados e os fazem pensar mais sobre o mundo em que vivem.

A coisa estranha sobre o meu caso é que havia uma cópia de *Boiled Angel* em meu arquivo no Tribunal e um monte de gente em minha comunidade estava curioso o bastante para vir e vê-los de forma que pudessem odiá-los. Essas pessoas não sabiam nada do meu trabalho e ele nunca foi pensado para pessoas que vão a igrejas. Não era algo com que teriam de se preocupar, eles nunca precisariam saber que a coisa existia.

Jack: Fui informado que o advogado de acusação pensa que você é realmente "mau" e genuinamente capaz de matar alguém. Não posso acreditar que eles possam olhar para o desenho de alguma pessoa e pensar isso.

M: Sim. Muito louco. Eles não entendem que há uma diferença entre desenhar e realmente cometer essas coisas. Se eu fosse um assassino de verdade, eu não procuraria atrair a atenção desenhando essas coisas. Teria de agir como se fosse realmente inocente, entende?

Jack: Artistas dos quadrinhos não vieram defendê-lo?

M: Peter Kueper foi uma das testemunhas, e ele disse que era trabalho artístico, e tentou explicar a arte dos quadrinhos para o júri, e então o cara do *Facsheet 5 (2)* esteve lá para tentar falar para o júri sobre zines, por que eles não sabiam nada sobre isso. Stuart Baggish estava fazendo a coisa soar como se eu estivesse distribuindo meus livros para crianças em escolas ou

igrejas, sabe, e esse não era o caso mesmo. Ninguém nunca veria o livro se realmente não quisesse vê-lo, então não havia vítimas ou coisas do tipo.

Dee: No filme *Affliction*, de Mark Heynar, você vomita sobre a bíblia e enfia o crucifixo no seu cu e também mede seu pau com ele, fazendo uma comparação metafórica entre os dois. Embora sua cena sobre o movimento cristão possa ser óbvia, eu queria saber quais são os seus pensamentos em geral sobre religião, qualquer religião?

M: Eu mesmo não gosto. Fui forçado a ir à igreja quando era jovem, até os 15 anos. Sempre odiei, não poder brincar por aí aos domingos – Aula de Bíblia. Eles passavam a metade do tempo nos contando sobre mensagens malignas no rock. Eu só pensava que a coisa toda era uma enorme fraude, uma absoluta merda.

Enquanto estava na igreja, costumava ter pesadelos sobre aqueles vitrais gigantes, todos os diferentes apóstolos e coisas assim. E tinha sonhos em que os vitrais se moviam por aí como um desenho animado. Costumava desenhar estas coisas. Então meus pais pensaram que estava tentando ser religioso, desenhando coisas como desenhos de igrejas e por aí vai.

Jack: Então você comprava quadrinhos e coisas do tipo quando era jovem?

M: Os primeiros quadrinhos que costumava comprar eram as revistas *Creepy* (3). Pegava elas em saldões de quintal (4) e lugares do tipo, e quadrinhos do Monstro do Pântano...

Jack: Gostei de todos os Monstros do Pântano de Alan Moore, quando foram para o inferno...

M: Misterioso. Sim, eu costumava ler esses, e a arte de Basil Wolverton, ele desenhava caras feias e coisas do tipo. Outra das minhas influências é meu pai, ele era um professor de ciência, e trazia para casa essas diferentes caveiras de animais e potes com animais mortos, então eu costumava desenhar estes diferentes animais do tipo “aberração da natureza”.

Jack: Quando olho pro seu material, penso que alguns dos trabalhos de traço em suas últimas imagens lembram o *Savage Pencil* (5), e também parece similar a S. Clay Wilson (6) – todas suas imagens de piratas e coisas assim estuprando e matando.

M: Ah, sim. Sempre gostei desse material. Penso que comecei a sacar os quadrinhos underground quando tinha catorze, quinze anos.

Jack: Que material você pegava na época? Wilson, e coisas do tipo, e os *Freak Brothers*(7)?

M: Sim, sempre gostei desses. Rory Haze, com todos aqueles ursinhos de pelúcia (teddy bears), ele aparecia nos quadrinhos da *Zap*.

Jack: Todos esses quadrinhos têm bastante sexo e coisas do tipo...

M: Há bastante material nos quadrinhos underground dos anos 70 que eu acho que é muito pior que o que eu faço, de verdade. Por sorte, não tiveram nenhuma dificuldade legal naqueles dias.



Jack: Quando começou a publicar seus próprios quadrinhos?

M: Bem, tenho desenhado desde que tinha quatro anos. Meus primeiros quadrinhos...creio que comecei quando minha mãe foi trabalhar na Delegacia de Largo, Flórida, eu ia lá, visitava ela no trabalho e eles tinham uma máquina xerox lá, então comecei a desenhar, fazer xerox, grampeá-las. Fazia talvez umas cinco cópias, na época presumo que tinha uns quinze anos...Então, quando estava com dezoito, depois de completar o secundário, tinha um monte de quadrinhos empilhados que desenhara no secundário durante minhas horas vagas, e tinha um amigo trabalhando numa gráfica, então decidimos juntar nossa arte e imprimir um livro. Esse foi o primeiro zine que fiz, em torno de 1987. Não tinha nem mesmo um título, um livro sem título, sabe, com uma figura na capa. Queria que fosse assim – quando as pessoas pegassem – que quisessem saber de onde tinha vindo, o tipo de mistério sobre o qual o livro inteiro tratava.

Isso foi antes mesmo que eu soubesse o que eram zines ou coisas do tipo – eu nem mesmo sabia que havia toda uma subcultura de zines por aí afora, como *Facsheet 5*. E comecei também a fazer desenhos diferentes, e foi provavelmente em 1988, um ano depois, que eu imprimi meu próximo zine que se chamou *Angel Fuck* (Foda de Anjo) nº 1. Imprimi no meu trabalho – estava trabalhando no conselho de administração das escolas públicas – fiz três números desse tomo *Angel Fuck*. Então comecei a receber muitas respostas e alguém me contou sobre o *Facsheet 5*, então enviei uma cópia para eles. E muita gente estava mandando material para apreciação, e diferentes pessoas cuja arte e estórias eram ofensivas demais para serem

impressas em qualquer outro lugar, e eles disseram que eu devia publicá-las. Então decidi começar a imprimir o material de outras pessoas também, e mudei o nome para *Boiled Angel*. Foi em torno de 1989 que fiz o primeiro número de *Boiled Angel*. E cheguei a críveis oito números.

Dee: Quero ver o número 9 e assim por diante. Alguma chance? Você pode dizer a eles que eu incitei você a fazer isso.

M: Tenho pensado em fazer. Vou ver como fica essa sursis. Queria encontrar uma forma de passar as mesmas idéias, num estilo semelhante que corra na linha tênue entre o ultraje e a aceitabilidade.

Dee: Soube que você fez algum trabalho cinematográfico.

M: Estou trabalhando num filme de vampiro – um curta para Kembra Pfahler da Voluptuous Horror, banda de Karen Black. É em super 8 e faço a parte do vampiro surfista. Também fiz uns poucos vídeos, incluindo *The Second Coming*, usando garotos do local como atores, efeitos toscos, tripas de galinha, e corante alimentício como sangue – o mesmo tipo de estória que aparece nos quadrinhos.

Dee: No que está trabalhando agora?

M: Tenho feito material para *Zero Zero*, o livro da Fantagraphics. O do ano passado se baseou nas festas de Tupperware da minha mãe, com todas estas mulheres ficando loucas com novas engenhocas. Estou fazendo trabalhos para a imprensa de Nova York, mas esses não têm nenhum sexo ou sangue, então ninguém pode fazer objeção. Há algum trabalho para os quadrinhos *Super Fly*, para Shane Bugbee (Mike Hunt Publishing) que

incidentalmente publicou *The Worst of Boiled Angel* (nºs 1-8) em formato livro (O Pior de *Boiled Angel*, veja detalhes no fim do artigo).

Também estou fazendo novos desenhos para uma nova obra de ficção chamada *Beyond the Pale*, de Bertir Marshall, para quem ainda estão procurando uma editora. É sobre um pequeno garoto que perdeu um de seus braços num acidente e começa a fazer *fist fucking* em seus primos ou algo assim. Sua mãe é uma *junkie*.

Estou fazendo algumas capas de novos discos. Uma para o Iron Monkey que mostra uma crucificação com agulhas hipodérmicas. Vem num pacote, e está mrcado para lançamento neste verão. E depois tem um trabalho para Glen Meadhouse de Los Angeles, uma coletânea de canções de cowboy para jovens michês. Chama-se *The Chicken Hawk Stomp* (algo como “O Passinho da Maricona”) (8), então pus aqueles pequenos garotos surrando a maricona e brincando com armas e há cobras por toda parte.

Jack: Você dança na Squeeze Box, também fez fotos com Richard Kern, então eu queria saber como se sentiu em ter esse séquito gay, e ser este ícone gay?

M: Sim, acho que é bom, por que...Isso meio que começou quando estava fazendo meus zines, por que eles gostavam de ver os personagens dos meus quadrinhos terem paus grandes, super-dotados, os gays adoram.



Como parte do programa de Serviço Comunitário de Mike, ele está trabalhando para a God's Love ajudando pacientes com HIV que não podem prover o próprio sustento.

Para conseguir *The Worst of Boiled Angel* (issues 1-8) em formato livro, contate Michael Hunt Publishing, PO Box 226, Bensenville, IL 60106 USA. Ou dirija-se para www.evilnow.com.

Notas

1. Probation officer (EUA): supervisor designado pelo juiz para checar o comportamento do condenado sob sursis (N. do Trad.).
2. *Factsheet 5* foi um influente guia para a imprensa "nanica" ou movimento zineiro (em sua maior parte impresso) dos anos 1980. Foi fundado em 1982 por Mike Gunderloy, que mais tarde o chamou de "a mais estúpida idéia para passar o tempo que jamais tive". Começando como um informativo de duas páginas mimeografadas, *Factsheet Five* cresceu para uma pesada revista impressa que resenhava todas as publicações pequenas e fanzines que saiam. Absoluta referência no meio underground americano (N. do Trad.).
3. Clássica revista de quadrinhos de terror americana dos anos 1960 (N. do Trad.).
4. Yard sale, prática tipicamente americana de vender coisas usadas e bugigangas no jardim ou quintal de uma casa ou algo similar (N. do Trad.).

5. Artista inglês da ilustração que normalmente trabalha com bandas de rock, fazendo capas, por exemplo, para o Sonic Youth ou Psychic TV. Por seu estilo espontâneo e irregular, é tido como legítimo representante do espírito punk nos quadrinhos (N. do Trad.).

6. Verdadeiro artífice do grotesco, Wilson pertence à geração de Robert Crumb, tendo-o influenciado e até colaborado com este em sua legendária revista *Zap*, com seu típico mundo de dykes, demônios e piratas tarados. Ilustrou livros de William Burroughs (N. do Trad.).

7. Quadrinhos clássicos da era hippie, desenhados por Gilbert Shelton (N. do Trad.).

8. Chicken Hawk é uma gíria americana para significar “maricona”, uma bicha velha que busca prazeres sexuais com garotos ou rapazes mais jovens (N. do Trad.).

Tradução de Ricardo Rosas

Fonte: Fringecore (www.fringecore.com).

Link: Site de Mike Diana (www.testicle.com/mikediana.htm)

CRUMB E SEU LADO SOCIAL-MUSICAL

Pete Bagge (adaptação de Fernando Moretti)



Seria um exagero afirmar que Robert Crumb revolucionou sozinho os quadrinhos nos anos 60. Ele apareceu no Zap Comix #1 em São Francisco (edição de fev/mar/68) não com uma HQ underground, mas com um protótipo xexelento de revista que mudou a HQ para sempre.

Combinando a intensa visceralidade dos quadrinhos de horror dos anos 50, a pornografia dos catecismos americanos (oito páginas de pura sacanagem com figuras famosas dos anos 30), o estúpido nihilismo do "Mad" de Harvey Kurtzman, e a vida autoneurótica de Henry Miller, os quadrinhos de Crumb acabaram definindo a reviravolta cultural dos anos 60.

Em 1992, 30 anos depois, nem Crumb nem seu trabalho mudaram muito. Está com 57 anos e mora com a esposa (a caricaturista Alma Kominsky-

Crumb) e a filha Sophie de 10 anos na pequena aldeia de Angouleme, no sul da França. A arte de Crumb ainda é ditada por suas obsessões e caracterizada pelo inimitável estilo de arte-final à pena e nanquim. Sua última revista de quadrinhos, Hup #4 (última arfada), retrata os vários aspectos de Mr. Natural e de Flakey Foont -- dois famosos briguentos inventados por Crumb -- assim como sua necessidade de auto-realce, movido por culpas, autodúvidas e desejos hormonais ingovernáveis.

Para ter uma visão geral, veja o livro "The Complete Crumb Comics", da Fantagraphics, agora com oito volumes (de 1972 até o famoso assassinato de Fritz the Cat, para garantir que não haveria abuso de Ralph Bakshi -- transformando-o em produto de consumo). Veja também Crumb Sketchbook, um volume que abrange os trabalhos dos anos 64 e 65.

Enfim, ele é um sujeito incrível e de inesgotável talento. Queríamos uma entrevista com ele e o perseguimos durante algum tempo. Mas ele não queria nada! De repente, depois de um convite particularmente traumático feito por um repórter do jornal Washington Post no ano passado, Crumb disse: "Imprensa suína, nunca mais!". Então, o cartunista não-suíno, Pete Bagge amansou esse ódio (com a intenção de falar sobre o "Rock de Seattle") e o entrevistou numa convecção de HQ em Dallas em setembro, onde também estavam presentes Alma e Sophie.

Lou Stathis (revista Reflex)

.....

BAGGE: As músicas de Red Hot Chili Peppers, The Residents, tocadas nas

rádios, e essas bandas de Seattle como o Soundgarden... você conhece alguma?

CRUMB: Sim, alguém em Los Angeles me falou sobre Red Hot como algo novo surgindo. Eu fui ouvi-los e me pareceu um som como os outros -- você sabe, coisa da mocidade. Eu não vi nenhuma diferença. Era só lixo.

BAGGE: Sim, meu irmãozinho gosta deles - o melhor que fazem é posar para fotos com meias penduradas em seus sacos.

CRUMB: Talvez por isso as pessoas gostem deles -- um estilo diferente das outras bandas.

KOMINSKY: Esses caras fazem coisas ultrajantes como defecar no palco, etc. Só assim são notados?

CRUMB: Estive num debate sobre música com o líder de uma banda chamada The Dwarves.

BAGGE: Quem era? Ele não tem nome?

CRUMB: Sei lá, talvez Blag.

BAGGE: Isso é nome?

CRUMB: O nome dele é Peter "de Tal" -- não tem importância. Os pais desses garotos são liberais de mente aberta. E eles estão loucos para serem ultrajantes e fazer coisas malucas. São frutos do tédio, suburbanos, privilegiados do ponto de vista material, vindos do conforto da classe média alta. Claro que os pais também estão ferrados devido às neuroses e drogas.

Por conseguinte os garotos não têm nenhuma sensação sobre nada. Todos esses jovens que cresceram na classe média-alta (nas últimas décadas), não têm juízo.

KOMINSKY: Eles não têm nenhum instinto de sobrevivência.

CRUMB: Muitos deles só pensam em bagunçar e ser ultrajantes. Querem ser maus, como naquele desenho que você (Bagge) fez da menina de joelhos gritando: "Eu quero ser má!". Em poucas palavras, é isso o que eles são mentalmente. A própria menina disse que estava certa de que isso era necessário para ela. Ela me perguntou: "Como o Peter sabe que eu existo?". (risos)

BAGGE: Isso é realmente triste, saber que eles não sabem o que são.

CRUMB: Cara, você sabe tudo isso. Seus quadrinhos são sobre essas pessoas.

BAGGE: Sim, mas eu não me identifico com eles.

CRUMB: Claro. Você é sensato, disciplinado e trabalhador.

BAGGE: A impressão que eu tenho daquele cara do The Dwarves, é que ele só quer aparecer. Ele só sobe ao palco completamente loucão. Certa vez usou um enorme preservativo na cabeça. Ele era assim como você - magro - e dava para ver os óculos por debaixo dos buracos do preservativo. O cara também usou calções de jôquei e corria para todo lado, mas era tão magro que nem precisou ajustar. Pelo jeito foi o último Seminário de New Music,

porque quando estavam tocando, ele pulou em cima das pessoas que estavam no meio da fila dianteira... que eram da gravadora deles.

CRUMB: Ele mijou em todas as pessoas da gravadora. Blag se vangloriou disso.

BAGGE: Será que aparecer é tão importante que não importam os meios?

CRUMB: Talvez para Blag! Depois de debater com ele durante duas horas, o cara acabou fazendo algumas observações cínicas sobre o nosso papo. Eu o questionei sobre o que a capa do álbum deles significava na verdade -- o que eram aquelas meninas nuas espalhadas por toda parte com sangue falso e um anão banhado de sangue. Primeiro ele tentou me dar uma explicação filosófica, um papo-furado que ele usa nas entrevistas de rock. Depois ele admitiu que os garotos compram seus discos basicamente para chocar seus pais.

BAGGE: É música contra os pais ou seja: antipais. Como aquele cara Sub Pop. Certa vez ele me apresentou ao seu professor da faculdade. Eu disse: "Bom, o que ele lhe ensinou?". Ele disse: "Como deixar meu modo de vida uma merda!". (Risos). E ele continuou: "Eu sempre estarei em dívida com ele!". (Mais risos). Então finalizei: "Bom, tudo no Sub Pop é nostalgia. Parece música que eu ouvia no colégio - Alice Cooper e tudo mais!". Ele pode até concordar, mas nunca usará a palavra "nostalgia" na imprensa, porque agora é a música dos garotos de 19 e 20 anos. Eles não querem sobras. Sempre direi que é música antipais, e ele sempre concordará.

CRUMB: Esses sujeitos -- os bem-sucedidos, que representam aquela coisa toda de ser chocante e ultrajante, são do tipo satisfeitos consigo mesmo --, são como negociantes de drogas no gueto: os espertos que vendem drogas aos tontos! Mas, discutindo com Blag, comecei a perceber que meu modo de ouvir música é totalmente diferente da geração dele. Como eu as ouço e seus contextos em minha vida, são completamente diferentes. Até mesmo o contexto das músicas dos anos 20, que eu também gosto, tem representação diferentes. A classe de trabalhadores quer se divertir à moda deles. Eles saem dançando. Querem música para ter um sociável e feliz sentimento dançável. Eu lhe digo que o único lugar onde ainda se acha isso na América é num clube de polca. Todo mundo é feliz lá, e todo mundo se sente socialmente junto -- em vez de jogar tudo atrás do muro, como a música moderna, eles só querem apagar seus sentimentos.

KOMINSKY: É incrível comparar as pessoas de um tempo bom como nos anos 20 e 30 - música agradável com melodia boa para dançar - com as de agora. Todo mundo já tá cansado de perder tempo com esse bombardeio de mídia constante... e pensam que essa explosão é a única maneira de se divertir.

CRUMB: Eles devem ser arrancados das suas sensações e ser empurrados para além da sobrecarga da mídia. É isso que The Dwarves faz, e as outras bandas ficam nessa linha. Por outro lado, nos anos 20, as pessoas trabalhavam seus objetivos nas fábricas e nas fazendas. Elas queriam música para se desfazer de suas tensões -- assim como um tipo de relaxamento. A música tinha um sentimento diferente, que eu acho muito prazeroso para sentar e escutar.

KOMINSKY: O quadrinho é como a música, uma forma de fuga que lhe faz feliz?

CRUMB: Um crítico musical europeu certa vez disse: "Crumb gosta do tipo de música que o faz pensar em ratos dançando!". Isso é realmente irritante.

BAGGE: Eu achei legal! (risos)

CRUMB: Eu só queria dar um murro na boca do cara!

Entrevista publicada na revista Reflex em 15 de dezembro de 1992.

Tradução e adaptação de Fernando Moretti

Fonte: CCQ Humor (www.ccqhumor.com.br).

O ROCK E O QUADRINHO BRASILEIRO: UMA UNIÃO DOS DIABOS!

Johnni Langer (thor_odin7@hotmail.com)

Desde que virou febre entre os jovens do mundo inteiro, o rock fertilizou diversos trabalhos quadrinísticos em todo o mundo, e, é claro, em nosso país também. Dezenas de histórias foram realizadas em torno de canções, personagens musicais ou bandas. É impossível enumerarmos todas. Alguns trabalhos, por exemplo, terminam citando trechos específicos de letras de Lou Reed, Beatles, Rolling Stones, entre outros.

Uma das mais antigas histórias brasileiras em que todo o enredo estava centrado no universo dos roqueiros foi a série *A Guitarra Maldita!*, de Liesenfield (1970). Aqui a influência do psicodelismo ainda era muito forte, tanto no traço quanto na concepção dos personagens. Pudera! As drogas atraíam muito, possibilitando ao desenhista adentrar ao mesmo tempo em dois universos: O delírio e o desconhecido. Grandes ingredientes para o momento cultural por que todos passavam. A narrativa de Liesenfield versava sobre as aventuras de um grupo, que através da sua música, envolvia diversas mulheres para aventuras amorosas. O resultado mais interessante deste trabalho é a experiência do autor em desenhos com traços nitidamente lisérgicos, um dos primeiros do país.

Outros artistas seguiriam essa tendência, como Fernando Ikoma, Fukue e Cláudio Seto. Este último abusou de muitas técnicas, sempre procurando realçar essa atmosfera em que os jovens buscavam o delírio pela música. Em sua *Série Psicológica*, no início da década de 70, Seto foi um dos precursores da técnica de colagem fotográfica no Brasil. Os ritmos alucinantes foram incorporados à estética panorâmica dos quadrinhos. Resultado: os personagens parecem movimentar-se de um quadro para outro, embalados pela música jovem, e ainda, inspirados na filosofia oriental!

HQ de Fernando Ikoma

No início dos anos oitenta, temos um panorama totalmente diferenciado. É o auge do terror tupiniquim, e as histórias remetiam necessariamente para os padrões macabros. Neste contexto, surgiu um personagem muito interessante, *Toni, o Roqueiro Diabólico*, de Zezé e Jordi. A música psicodélica e progressiva cedeu espaço para outra tendência, a onda do Heavy Metal. Na série, um músico executa um pacto com o próprio capeta, afim de realizar seus planos artísticos. Não é preciso recorrer somente ao som pauleira para encontrar isso - até no Blues existem mitologias folclóricas sobre pactos satânicos! De John Lennon a Jimmy Page, a idéia de um contrato com o temeroso dos lados de baixo sempre foi recorrente. Um quadrinho muito interessante que também utilizou essa idéia foi *Orra Meu*, de Almeida e Bonini (Sobrenatural, 1981). Em uma festa, uma jovem conhece um estranho sujeito que descobre posteriormente ser o próprio capeta! Ao fundo dos quadros, o desenhista colocou alguns trechos da música "Jumping Jack Flash", uma das mais famosas dos Stones.

Para outras paragens, a união entre rock e quadrinhos sempre foi comum. Lembram-se da Janis Joplin utilizando quadrinhos do Crumb nos anos 60? Ou do Kiss, com capa de disco e gibis em pleno auge da carreira? Ultimamente parece que a coisa voltou a empolgar. O Kiss retomou com a prática, desta vez com desenhos mais modernos (mas sem a qualidade dos antigos). Alice Cooper e Ozzy Osbourne, por sua vez, recorreram a um dos mais consagrados desenhistas dos *comics* americanos, Tod Mcfarlane. Na Inglaterra, muitos desenhos tiveram referências musicais. A série *Watchmen*, por exemplo, fazia muitas citações a letras do rock pop (como Bob Dylan e Elvis Costello). O personagem Bob Constantine (baseado em Sting), em suas aventuras sempre faz menção a grupos e canções. O famoso *Sangue de Bairro* foi todo baseado no rock espanhol. Os exemplos seriam infindáveis, mas nossa limitada memória nos aprisiona constantemente.

OLHEI PARA AS MINHAS MÃOS E ELAS NÃO ERAM MINHAS

Paulo Amoreira

Uma noite fria em São Paulo. Ricardo Rosas, que sempre abre portas para outros mundos, me empresta *Como Uma Luva de Veludo Moldada em Ferro*, de Daniel Clowes(1). Falávamos sobre contracultura, magia, cultura de resistência e subversão. Levei o livro comigo para ler com calma. Atravessei a cidade cinza e chapiscada de luzes. O metrô, com sua alma verde e fria, me conduzia num abraço de desconhecidos vazios. Nenhum passageiro em meu vagão. Olhei para a capa da revista. Dois olhos vazios devolveram meu olhar. Na estação Paraíso, entra uma moça muito branca, vestindo roupas negras e senta em frente. Um fantasma lento, cravado de silhueta. Ela olha pra mim de um jeito estranho. O mesmo olhar da capa da revista. Um incômodo profundo começa a se instalar. Olho para a revista. Resisto a lê-la antes de chegar ao meu quarto. Quando levanto o rosto, a moça de negro não está mais lá. Percorro os corredores do metrô e a revista arde na minha mão. Tenho pressa, mas o corpo pesa como se levasse comigo um cadáver. Penso que o ar verde do metrô me lembra um necrotério. Seria a moça a irmã do Lord Morpheus/Sandman(2)? A revista começa a pesar. Venço o ar e chego à Paulista. Luzes, escuridões, esquinas molhadas. Chego finalmente ao meu quarto, estranhamente exausto. Abro a revista e a realidade acena com um lenço branco...

Como Uma Luva de Veludo Moldada em Ferro é uma história, no mínimo, estranha. Acompanho Clay e sua trajetória aleatória e assustadoramente surreal. A aparente falta de direção da narrativa me lembra *Acosado*(3), de Godard, pois o personagem até que tenta decidir seu rumo, mas os fatos mudam a todo momento a direção de sua jornada. Mas é algo mais

estranho ainda. Algo como o David Lynch de *Veludo azul* ou *Twin Peaks*. A história é bizarra, violenta, subversiva. Um *Deus ex-machina*(4) inclemente, brinca e domina todos os personagens que estão irredutivelmente aprisionados por suas pulsões. Um deus-cultura-de-massa, alimentado por blefes e decepções. Que é a própria América, criticada na sua idiotia cotidiana, como o mostra igualmente Todd Solondz em seus filmes - não por acaso, o poster de *Felicidade*, essa jóia da ironia perversa, foi desenhado por Clowes.

Cheia de humor negro, de uma confessa inspiração em Robert Crumb, e permeada de personagens cotidianos, dissecados em suas paranóias e naturezas anímicas, a história é detonada por uma intenção romântica destruída pelo destino sádico que aniquila a inocência. Clay segue catatônico, vencido, rumo aos fatos, um herói trágico destituído da força heróica. Caminhamos dentro de um quadro de Edward Hopper(5), solitário e frio. O som que se ouve na mente é metálico e minimalista. Micro histórias conspiratórias se entrecortam e mesclam de terríveis certezas de que não há saída possível para o destino do herói, que vaga e tenta, inutilmente, controlar o rumo dos acontecimentos. Histórias canibais, comendo a si mesmas, e



construindo um quebra-cabeça que pinta com cores fortes e escuras a manhã eclipsada. Daniel Clowes sabe do que fala. O texto está impregnado de referências aos movimentos de contracultura, críticas ácidas e inclementes ao movimento feminista, citações de cultura pornô, bizarras *freak*, sociopatias para todos os gostos, sociedades secretas globais, experiências genéticas bizarras e a banalidade decadente do *American Way Life*. Há um cheiro de morte que percorre toda a história. Como um oráculo que antecipa somente tragédias. Nada pode terminar bem afinal.

Ler *Como Uma Luva de Veludo Moldada em Ferro* é um estranho prazer. Mas não se viaja até esse mundo impunemente: após abandonar a revista, a realidade em volta parece muito estranha. Como se o Véu de Ísis se rompesse e pudéssemos ver uma outra natureza das coisas e dos seres, com cores frias e distantes... como num quadro de Hopper. Uma jornada perigosa, mas necessária.

Arrisque-se.

1. *Como Um Luva de Veludo Moldado em Ferro*, de Daniel Clowes, São Paulo, Conrad Editora, 2002. Do mesmo autor: *Ghost World*, que foi adaptado para filme pelo realizador Terry Zwigoff, com Thora Birch (*American Beauty*), Scarlett Johansson (*The Horse Whisperer*) e Steve Buscemi, que além de ator é um dos produtores do filme. As excelentes críticas ao livro e à película são unânimes e nos EUA, já foram vendidos 70.000 exemplares em sete edições.

2. Sandman, personagem de quadrinhos criado por Neil Gaiman. Morte é

uma das irmãs de Sonho (Sandman /Morpheus). Os outros irmãos são Desejo, Desespero, Destino e Delírio.

3. *A Bout du Souffle (1959)*, de Jean-Luc Godard, com Jean Paul Belmondo e Jean Seberg. A obra é um filme-manifesto da *Nouvelle Vague*.

4. *Deus ex-machina*. Do teatro grego. Processo artificial, para facilitar o desenlace de uma tragédia, fazendo que uma divindade (deus) desça à cena, através de um mecanismo (ex machina) e resolva a questão.

5. Edward Hopper retratou com subjetividade a solidão urbana e a estagnação do homem causando ao observador um impacto psicológico.

<http://www.hopper.com.br/>

Paulo Amoreira é quadrinista, designer gráfico e videasta.

OUTRA HISTÓRIA DO UNDERGROUND AMERICANO

Rogério de Campos

Em 1967, uma grande rede de agências funerárias chamada Kinney National Services comprou a DC Comics, editora dos gibis do Super-Homem e do Batman. Foi o primeiro passo da Kinney dentro do mercado do entretenimento. No ano seguinte a empresa comprou o estúdio Warner Bros. Assim começou o império Time-Warner de mídia: a partir dos quadrinhos e dos caixões. Em 1967, o desenhista Robert Crumb mudou-se para São Francisco e em novembro conseguiu que dois amigos imprimissem os cinco mil exemplares do número 1 da Zap Comix. O pagamento pela impressão foi um toca-fitas. Em 1968, Crumb tornou-se uma celebridade vendendo ele mesmo sua revista na esquina da Haight com Ashbury. Assim nasciam os chamados quadrinhos alternativos norte-americanos.

A história dos quadrinhos norte-americanos já estava dividida em duas coisas paralelas e estranhas uma à outra desde o final da década de 30. Mais precisamente desde a primavera de 1938, quando surgiu o Super-Homem, o primeiro número do gibi Action Comics (da National Periodicals, que depois se tornaria a DC Comics). Os "comic books" (ou gibis) tinham surgido cinco anos antes como uma jogada oportunista bem simples. Três vendedores da Eastern Color Printing imaginaram uma boa maneira de faturar com o sucesso das tiras de jornal: juntar um monte delas e vendê-las em forma de revista. O primeiro "comic book", Funnies on Parade, foi lançado na primavera de 1933 e trazia na capa a famosa dupla Mutt e Jeff, de populares tiras humorísticas na linha "O Gordo e o Magro". A tiragem de 10 mil exemplares se esgotou rapidamente e a edição seguinte saiu com 100 mil

exemplares. Surgiram os concorrentes fazendo a mesma coisa: pegando tiras já publicadas nos jornais e lançando-as em coletâneas baratas. Eram histórias como Krazy Kat misturadas com HQs do Jim das Selvas e outras do Popeye ou do Brucutu, por exemplo. Nessa época os comic book se dedicavam antes de tudo aos quadrinhos de humor.

Foram tantos os concorrentes que começou a faltar material. Os editores, principalmente aqueles que não tinham dinheiro para pagar os direitos autorais de tiras de sucesso, passaram a apelar para material inédito para encher revistas, O nível dessas HQs era baixo, até porque se fossem melhores teriam sido publicadas em algum jornal.

Então, na falta de material melhor, um dos editores da National pegou aquelas histórias do inédito Super-Homem (que já tinham sido oferecidas, em vão, para todos os jornais e syndicates) e colocou-as na edição de estréia da Action Comics. O sucesso serviu para consolidar o formato "comic book" e inaugurar um novo gênero: os quadrinhos de super-heróis. Mas foi algo tão forte que acabou confundindo o formato com o gênero. E comic book passou a ser sinônimo de super-heróis. Em pouco tempo os gibis do Super-Homem estavam vendendo dois milhões e meio de exemplares por mês. Mas a "respeitabilidade" dos gibis estava comprometida por décadas.

A evolução das tiras de jornal continuou independente de tudo isso. A diferença é visível no status dos desenhistas de tiras de jornal e aqueles dos quadrinhos de gibis. Al Capp (Ferdinando) foi indicado para Nobel de Literatura por John Steinbeck (com um pouco de humor, é verdade). Milton Caniff (Terry e os Piratas) tornou-se a "voz da América" durante a Segunda Guerra Mundial. Os originais de Alex Raymond (Flash Gordon) ganharam

exposições em museus. Walt Kelly (Pogo), Johnny Hart (Mago de Id) e Charles Schultz (Charlie Brown) conquistaram a admiração dos intelectuais sem depender de condescendências. E Jules Feiffer foi mais longe: transformou-se em modelo do novo intelectual novaiorquino dos anos 60.

Isso tudo, os quadrinistas de gibis só podiam ver de longe, e chupar o dedo. Na verdade, depois que as vendas de gibis começaram a cair, no final dos anos 40, os roteiristas e desenhistas que continuaram na profissão o fizeram por falta de alternativa. Quem pôde foi trabalhar como desenhista publicitário, ou escrever para TV, ou qualquer coisa. O legendário Stan Lee, co-criador do Universo Marvel (Homem-Aranha, Hulk, X-Men, etc.), conta que passou as décadas de 40 e 50 tentando se tornar um escritor "sério" ou publicitário. Na hierarquia do mercado das artes, quadrinhista de gibi estava em uma posição logo abaixo que a do contorcionista de rua (que, pelo menos, tinha a possibilidade de um dia se apresentar no programa do Ed Sullivan).

Na década de 60, a situação mudou bastante. A visão condescendente dos quadrinhos promovida pela Pop Art deu aos gibis um charme naïf. A juvenilização do showbusiness promovida pelo rock modificou todo o mercado de entretenimento. Batman chegou à TV em 1966 na pele de Adam West com gigantesco sucesso e deu início à batmania.

O primeiro grande festival hippie de São Francisco aconteceu em 1965 com o nome "A Tribute to Dr. Strange" (em homenagem ao super-herói Dr. Estranho, da Marvel). E Stan Lee finalmente conseguiu ser entrevistado em programas de TV.

Então aconteceu a nova divisão dos quadrinhos norte-americanos. Super-Homem versus Fritz, The Cat. Os gibis de super-heróis foram sugados para o centro da indústria cultural. Enquanto, ao mesmo tempo, diversos artistas surgiam dando as costas para o mercado mainstream de quadrinhos e criando HQs que quase não cabiam no conceito "cultura de massas". A partir desse momento, falar de quadrinhos norte-americanos como uma coisa só tornou-se uma tarefa muito difícil.

A divisão torna-se especialmente clara em 1976/77. A Warner anunciava que Mario Puzo (autor de O Poderoso Chefão) iria escrever o roteiro da milionária versão para cinema de Super-Homem. Logo depois anunciou que Marlon Brando faria o pai do herói. Em 1977, estreou Guerra nas Estrelas, um sucesso cinematográfico como nunca se tinha visto antes, não pelo enorme faturamento de bilheteria, mas pela quantidade de brinquedos e bugigangas lançadas junto. E a óbvia inspiração para George Lucas eram as histórias em quadrinhos. Cody Starbuck, de Howard Chaykin, era uma referência direta. Mas, principalmente, Lucas se inspirava nos gibis de Jack Kirby.

Darth Vader, por exemplo, é a fusão do Dr. Destino com Darkseid. Luke Skywalker fala da "Força", enquanto o heróico Orion (filho do vilão Darkseid...) fala da "Astro-Força". As editoras de gibis de super-heróis, que tinham vendas cada vez mais melancólicas, descobriram sua nova função na indústria cultural: alimentar Hollywood. Criar personagens-produtos, testá-los de uma maneira barata e eficiente, publicando seus gibis e analisando a reação do público consumidor. Para as corporações de mídia, manter uma editora de quadrinho tornou-se algo como investimento barato

em pesquisa de mercado. Para que arriscar dezenas de milhões em um filme sobre um personagem que ninguém conhece? Melhor pegar um herói já testado nos quadrinhos. A partir de Guerra Nas Estrelas, a grande maioria dos recordistas de bilheteria de cada ano foram filmes baseados ou inspirados em HOs. De Batman a Men in Black, passando pelos Exterminadores do Futuro e Robocop (claramente decalcado do Judge Dredd). Sem contar grandes êxitos como O Máscara e Blade. Jurassic Park surgiu logo na sequência do sucesso do gibi Xenozoic Tales. Mas as bilheterias de tais filmes nem precisariam ser tão fantásticas: o faturamento em merchandising e as versões para IV já compensariam o investimento. Hoje, praticamente todos os personagens de quadrinhos das grandes editoras estão nos planos para produções de cinema ou TV. E mesmo os gibis mais ousados das grandes editoras, como as da Vertigo (também da Warner), parecem cada vez mais storyboards de alguma coisa.

A DC Comics mudou-se para escritórios bacanas. Os corredores das editoras passaram a ser enfeitados por yuppies e mulheres de taillers. A impressão dos gibis melhorou. Surgiram edições de luxo. Mas os editores tiveram que pagar o preço. Um episódio exemplar acontece com a edição nº 428 de Batman. Em 1987, Dennis O'Neil, que editava o gibi, decidiu que era hora de se livrar do Robin. Fez uma votação por telefone para que os leitores (à maneira de um "Você Decide") decidissem pela vida ou morte do Robin. O resultado: morre.

O Robin morreu, o gibi foi um sucesso, os leitores se divertiram muito. Mas a Warner não gostou nem um pouco. A versão delicada do que aconteceu diz que veio uma ordem de cima: "nunca mais façam isso". A Warner estava

investindo 40 milhões de dólares no filme do Batman, que em uma sequência poderia ter um Robin, que certamente seria um ótimo vendedor de brinquedos (como realmente foi). Passado algum tempo, Dennis O'Neil teve que inventar um novo Robin. Essa talvez tenha sido a última pá de cal no que existia de criatividade no mercado de quadrinhos de super-heróis.

Mas em 1976, na mesma época em que a Warner anunciava seus planos de criar uma febre Super-Homem, estourava o movimento punk. No rock e, quase simultaneamente, nos quadrinhos alternativos. A revista Punk, que deu nome ao movimento, misturava quadrinhos e reportagens (algumas entrevistas eram quadrinizadas). A inspiração, contam seus criadores, foi Harvey Kurtzman, criador da revista Mad. O slogan "Do It Yourself" (Faça Você Mesmo) que provocou o surgimento de tantas bandas no final dos anos 70, também foi assumido com entusiasmo por milhares de desenhistas. "Esqueça as grandes editoras e faça você mesmo sua própria revista para falar do que te interessa" foi a idéia que gerou uma avalanche de zines no mundo inteiro e quase todos tinham algo de quadrinhos. Assim como bastava saber três acordes para montar uma banda, bastava noções simples de desenho e um mimeógrafo para criar um gibi. Preocupações acadêmicas com anatomia foram para a mesma lata de lixo onde estavam os solos de guitarra, Rick Wakeman, Peter Frampton e Led Zeppelin. Os novos desenhistas de quadrinhos eram os mesmos que faziam capas de discos para bandas punks, cartazes de shows, flyers, grafites e camisetas.

Em diversos aspectos, os gibis underground sempre tiveram mais relação com o rock do que a grande indústria dos super-heróis. É famosa a capa do Cheap Thrills (Janis Joplin) desenhada por Crumb. Mas a ligação dos

quadrinhos com o rock e a vanguarda pop é contínua. Rick Griffin e Victor Moscoso, dois dos desenhistas da Zap Comix, foram também dois dos principais cartazistas da psicodelia californiana. Moscoso fez diversas capas, como a do famoso *Headhunters*, de Herbie Hancock. Desde o início da *Rolling Stone*, as portas das melhores revistas de rock sempre estiveram abertas para quadrinhistas underground. Aliás, a *Rolling Stone* surgiu no mesmo mês (novembro de 67) e na mesma cidade (São Francisco) em que surgiu a Zap Comix. O desenhista Gary Panter foi um astro da onda punk de Los Angeles (chegou também a gravar discos). Marc Beyer, da revista *Raw*, fez uma famosa capa para o *Coldcut* nos anos 80. Charles Burns desenhou a capa de *Brick by Brick*, de Iggy Pop (que retribuiu apresentando Burns em uma coletânea da Penguin Books). Nick Cave aparece nas HOs da Julie Doucet. Enfim, é significativo que a sede da principal editora do quadrinho alternativo nos anos 80 e 90, a Fantagraphics, esteja em Seattle, berço dos grunges. Peter Bagge desenhou capa de disco do Tad, Jaime Hernandez desenhou capa para *7 Year Bitch*, Daniel Clowes desenhou capa para o *Supersuckers*. Courtney Lave aclamou *Dame Darcy* como a "deusa suprema". A lista continua. E a MIV, que mantém diversos procedimentos da imprensa alternativa roqueira, também tratou de absorver os quadrinhistas. Artistas como Richard Sala participaram de programas como o *Liquid Television*, outros chegaram mesmo a fazer vinhetas para a MIV. O *Garoto Enxaqueca*, *Aeon Flux*, *Beavis e Butthead* são típicos personagens de quadrinhos underground.

No entanto, não se pode superestimar as influências do mundo da música pop no mundo dos quadrinhos. Enquanto há décadas os quadrinhos de super-heróis têm, basicamente, requeitado as mesmas idéias de Jack Kirby

e Will Eisner misturadas com clichês de cinema, os quadrinhos alternativos chegam com as referências mais diferentes (inclusive Kirby, Eisner e cinema). A variedade de referências é um retrato da amplitude dos métodos e idéias das HOs alternativas. Assim como podemos recontar a história dos quadrinhos alternativos a partir da música, poderíamos com mais propriedade recontá-la como parte da história das artes plásticas contemporâneas norte-americanas. Desde o início. Partiríamos de Crumb, Robert Williams, S. Clay Wilson, Victor Moscoso e chegaríamos sem interrupção aos anos 90. Não é por coincidência que a revista *Raw* surge em 1980, como um objeto de arte cheio de quadrinhos, no mesmo momento em que acontecia a revalorização do figurativismo no mercado de arte de Nova York. Desenhistas como Marc Beyer e Gary Panter fazem parte do mesmo universo de Basquiat ou Keith Haring. Gary Panter define seu trabalho como uma fusão de Jack Kirby com os muralistas mexicanos. Richard Sala recupera de uma só vez George Gross, Davringhausen e o templo nublado do expressionismo alemão. E a atitude de suposta reverência de Jaime Hernandez para com os clássicos quadrinhos românticos ou HQs da Archie Comics retoma, como um bumerangue, procedimentos de Roy Lichtenstein e da Pop Art em geral (veja a capa que ele criou especialmente para este livro). Todas as principais tendências figurativas da vanguarda deste século têm tido suas respostas no mundo dos quadrinhos. Mais precisamente, os quadrinhos alternativos têm acompanhado, como parte integrante, a evolução do desenho gráfico. Estão sob o mesmo chapéu, *New Pop*, que tem servido nos últimos anos para definir o novo desenho (ilus-tração, quadrinhos, vinhetas, charges etc) norte-americano. Quando Françoise Mouly -- co-editora da *Raw*, com Art Spiegelman -- assumiu a editoria de arte da *New Yorker*, levou com ela

diversos artistas dos quadrinhos. Entre eles Charles Burns, Crumb e o próprio Spiegelman (além de diversos quadrinhistas europeus, como Lorenzo Matotti e Jacques Loustal). Até por questões financeiras -- é muito difícil viver só de quadrinhos independentes --, os artistas desses gibis têm se dedicado a todos os tipos de mídia onde seja possível juntar desenhos e idéias. Mouly usa o termo "idea-drawings" para falar dessa lógica de trabalho. Imagens que desejam falar, contar histórias. E aqui chegamos a outro ponto: os quadrinhos alternativos como um segmento do mercado literário.

Já em 1969, a Balantine Books lançou em livro os quadrinhos do Crumb. Mas a produção dos comix norte-americanos continuaram voltadas totalmente para os gibis baratos que dividiam o mesmo espaço nas prateleiras com as revistas de rock. Eram gibis sem periodicidade regular distribuídos mais irregularmente ainda em lojas de discos e head shops (porque, é claro, os comix não tinham tiragem, nem boas maneiras, para entrar nos supermercados, farmácias e newstands que vendiam gibis de super-heróis). O formato fragmentado da circulação definia as histórias produzidas: os comix eram totalmente dedicados às histórias curtas de humor. Nisso conta também o fato de que foi Harvey Kurtzman quem batizou e abençoou os quadrinhos underground. Foi apenas em meados dos anos 70 que a situação começou a se modificar. Surgiram os distribuidores independentes, editoras alternativas mais estruturadas (como a Kitchen Sink) e as comic stores criando a possibilidade de uma distribuição regular. E os mais espertos tiveram contato com as revistas que os franceses estavam produzindo. Elas apresentavam histórias mais ambiciosas e um formato luxuoso: os álbuns, O impacto de tudo isso foi enorme. Mudaram a venda, a produção e as

pretensões. A Raw conquistou quase que imediatamente um espaço nas grandes livrarias. Nesse início, a Raw era mais que tudo uma revista de artistas plásticos, um objeto de arte-quase-punk em formato gigante (11x14 cm). Passado algum tempo, Spiegelman optou por um formato normal de livro (14x21 cm), com a justificativa que estava interessado em enfatizar o texto, explorar o aspecto de uma revista literária ao invés de o aspecto de uma revista de artes gráficas. A Raw passou a ser publicada por uma editora de livros (a Penguin) e Maus entrou como um bestseller na lista de livros "normais". O sucesso de Maus teve o efeito de abrir as portas das livrarias para os outros quadrinhos. Na onda foram lançados livros de diversos outros colaboradores da Raw, como Gary Panter, Charles Burns, Drew Friedman (Warts and All, com prefácio de Kurt Vonnegut), Ben Katchor e Sue Coe. Tudo isso, misturado à idéia do "Faça Isso Você Mesmo" punk, provocou uma euforia na área dos comix. Hoje, uma livraria dos EUA só é bacana se tiver seus livros de quadrinhos.

Talvez pela conquista desse espaço nas livrarias, começou uma certa ascendência do texto sobre o desenho no quadrinho alternativo. Não é uma questão simples. Na história dos quadrinhos norte-americanos, raros foram os roteiristas que conseguiram algum destaque. Basta dizer que o método de produção instalado por Stan Lee na Marvel obrigava que o roteirista praticamente inventasse os roteiros a partir de páginas já desenhadas. Hoje, a situação no mundo dos quadrinhos de super-heróis é ainda pior: na busca pela ação constante, os gibis parecem cada vez mais uma sucessão de imagens de impacto sem sentido. Como definiu Howard Chaykin (autor de diversos gibis de heróis), parecem "uma sequência de cards". Sem enredo que "atrapalhe" a leitura. A situação é bem diferente no mundo dos

quadrinhos alternativos. Cada vez os personagens falam mais. E mesmo quando ficam silenciosos, fazem silêncios de livros.

As capas de gibis frequentemente parecem capas de livros. Mas o principal: parece haver uma aspiração geral de "ascender" à literatura "seria". O desejo de transcender os gêneros. As HQs não são humorísticas, mas têm humor demais para serem rotuladas como dramas. E, em termos de ação, estão mais para Tomates Verdes Fritos que para Máquina Mortífera. Se por um lado a ascendência do texto no quadrinho atual desmontou a divisão de gêneros, por outro ajudou a consolidar uma tendência: a das autobiografias. Os desenhos variam radicalmente e só tem em comum o fato de privilegiarem o preto e branco (mais preto que branco). Mas esses desenhos tão variados estão quase sempre contando a história dos próprios autores. Joe Sacco conta suas aventuras em zonas de guerra. Julie Doucet descreve seus sonhos. Debbie Dechsler descreve os pesadelos reais da infância. Linda Barry descreve sua primeira menstruação. Dome Darcy descreve seus delírios. Lloyd Dangle fala de suas frustrações. Chester Brown se retrata, adolescente, masturbando-se com a Playboy. Até histórias que não são exatamente autobiográficas, como as de Clowes e Tamine deste livro, apresentam-se na primeira pessoa e em forma de diário. Não é algo inteiramente novo. Crumb (tudo parece começar com ele) sempre abusou de si próprio como personagem. E Harvey Pekar talvez seja o pioneiro do gênero, com seu gibi American Splendor (publicado a partir de 1976), em que descreve com crueza surpreendente seus problemas conjugais, seus problemas de saúde, sua participação no programa do David Letterman. Mas é nos anos 80 que a tendência se consolida. Talvez seja uma resposta underground à impessoalidade da máquina industrial dos gibis de super-

heróis. Talvez seja uma face do mesmo intimismo desesperado que dá o tom das letras do rock pós-punk. Spiegelman (de novo) dá sua explicação para o fato no prefácio que escreveu para o livro Gen - Pés Descalços: "Os quadrinhos são um meio de expressão de conteúdo muito concentrado, transmitindo informações em poucas palavras e imagens-códigos simplificadas. Parece-me que esse é o modo como o cérebro humano formula pensamentos e lembranças. Pensamos em desenhos. Os quadrinhos têm demonstrado sua habilidade em contar histórias de aventuras e ação ou humor, mas a pequena escala das imagens e a franqueza desse meio, que tem algo em comum com a escrita, permitem aos quadrinhos um tipo de intimidade que também os torna surpreendentemente adequados a autobiografias".

Talvez como consequência de tantos "eus" solitários, acompanhando essa onda de autobiografias acontece o desaparecimento das revistas antologias. A Raw deixou de ser publicada logo no início dos anos 90. A Weirdo, resposta californiana à sofisticação gelada da Raw, também parou, em 93. A quase totalidade das revistas-antologia que surgiram nesse tempo -- como Blab, Pictopia ou Snake Eyes -- tiveram poucas edições. Para nós, leitores estrangeiros, tão acostumados a pensar a história dos quadrinhos como a de suas grandes revistas, o ambiente norte-americano é bem estranho. São as revistas-antologia que apresentam os novos autores, que definem novas tendências, que provocam a polêmica e dão o tom. Na Europa, uma viagem resumida pela história dos quadrinhos adultos começa na Itália com a Linus, passa pela época da Metal Hurland e pelo grupo Bazooka, volta à Itália para encontrar a Frigidaire e a Alter, e depois chega na Espanha para ver a El Víbora.



No Brasil, a história dos quadrinhos alternativos se conta falando de Pasquim, Balão, Bicho, Grilo, Garaluja, Circo, Animal, Dumdum, etc.). Pode ser que as revistas antologias sejam coisas de uma fase superada nos EUA graças à uma situação econômica que permite a cada um fazer sua própria revista, sozinho. Livres, finalmente, da implacável linha de montagem da grande indústria editorial. Mas a imagem que se tem é a de artistas como mônadas. Um sujeito exilado, em Berkeley ou Nova York, a quem se permite apenas que registre a própria existência. Mensagens em garrafas. Existe a ótima revista Drawn & Quarterly, editada no Canadá por Chris Oliveros. Publica tanto autores norte-americanos (Julie Doucet, David Mazzucchelli, Debbie Dreschler, Maurice Vellekoop e tal) quanto europeus (Baru, Tardi e tal). Mas nem chega a ser realmente uma excessão, porque os critérios de seleção da revista parecem depender menos de conceitos estéticos ou ideológicos coletivos e mais da sensibilidade do editor Chris Oliveros. Ele faz seu gibi pessoal com quadrinhos de outros. A revista que realmente funciona como o local de encontro do novo quadrinho é o Comics Journal. Não é uma antologia, mas uma revista de entrevistas e resenhas a respeito de quadrinhos. São pelas resenhas de fanzines do Comics Journal que aparecem os novos artistas.

O mercado mainstream de quadrinhos norte-americanos como um todo vive um momento de crise neste momento. Trocou sua alma por uma passagem para Hollywood e hoje paga o preço em forma de uma esterilidade criativa que assusta até os fãs mais fiéis. Os mais pessimistas prevêem o fim dos gibis. A Marvel, maior editora de super-heróis (mas que não conseguiu estabelecer uma relação firme com Hollywood), chegou a

pedir concordata. Por outro lado, a participação dos quadrinhos independentes no mercado editorial norte-americano é maior do que nunca. Conquistaram seu espaço nas livrarias. Conquistaram o espaço nos cadernos de cultura dos jornais tradicionais. E ninguém mais precisa começar textos explicando que quadrinhos não é coisa de criança. Alguns dos autores que aparecem neste livro talvez estejam há muito tempo na estrada para serem rotulados como "novos". Alguns, como os Hernandez e o Peter Bagge, começaram ainda no início dos anos 80. Mas todos representam bem as novas tendências e as novas experimentações que acontecem nos quadrinhos norte-americanos.

O impulso criativo e o desejo de criar coisas novas continua movendo esses e outros artistas. E a liberdade que os quadrinhos oferecem continua seduzindo artistas de outras mídias. Provavelmente nunca houve tanta gente como agora produzindo quadrinhos alternativos. Hoje, quando filmes baratos custam milhões e ficou claro que quanto maiores os investimentos maiores os comprometimentos, a idéia de contar uma história usando apenas caneta nanquim e papel parece muito sedutora. Em um precioso depoimento à Cris Siqueira, Dame Darcy anuncia um plano que é comum a muitos outros artistas: "Na minha revista eu faço o que quero. Não me importaria de 'me vender' em outras áreas: nos quadrinhos tenho liberdade e controle absolutos".

Fontes: Prefácio do livro *Comic Book - O Novo Quadrinho Americano*, de Adrian Tomine. São Paulo, Conrad Editora, 2003.

CCQHumor (www.ccqhumor.com.br).

[Postado em 06 de junho de 2005]

PHILLIPE DRUILLET

Marco Aurélio Luchetti

“O homem irá às estrelas no futuro e talvez já lá tenha estado no passado.

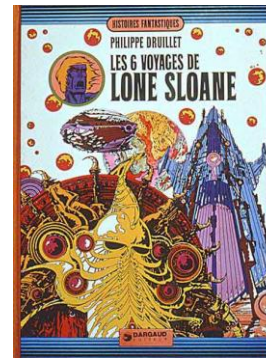
O universo que ele encontrará será absolutamente diferente de tudo o que conhecemos. Como disse H. P. Lovecraft, o raio de ação de nossa imaginação é limitado. Mas difícil ainda é ver e fazer ver este universo. Philippe Druillet consegue-o (...). Não faço distinção entre a ficção científica e o fantástico. Considero realismo tudo o que nos apresenta o universo em profundidade, abaixo da superfície que apercebemos com nossos sentidos e nossos instrumentos. Neste sentido, Druillet é para mim o mais importante desenhista de nossa época.”

Jacques Bergier

Philippe Druillet nasceu em 1944, em Toulouse, na França, passando os primeiros anos de sua vida, até a morte do pai, nas Espanha. De volta à sua terra natal, terminou os estudos e lançou-se à carreira artística, como fotógrafo. Grande amante do fantástico e da ficção científica e profundamente inspirado na obra de escritores como Howard Philips Lovecraft (1890-1937); Leigh Brackett (1915-1978), a senhora Edmond Hamilton; e Catherine L. Moore, pseudônimo de Catherine Reggie, a senhora Henry Kuttner, realizou seu primeiro trabalho de história-em-quadrinhos, *les Mystères des Abimes*, lançado em álbum de luxo pela *Le Terrain Vague*, em 1966. O personagem principal desta historieta, Lone Sloane, uma espécie de cowboy espacial que viaja por todo o cosmos, seria ainda o protagonista de seis episódios publicados em *Pilote* entre fevereiro de 1970 e abril de 1971 e, mais tarde, coletados no volume *Les 6 Voyages de*

Lone Sloane, editado pela *Dargaud Éditeur* em sua coleção *Histoires Fantastiques*, que como o próprio nome já indica é uma série destinada a publicar histórias-em-quadrinhos tendo como tema o fantástico e o insólito.

Prosseguindo a saga de Lone Sloane, em 1972 Druillet concebeu sua máxima, *Delirius*, segundo o texto de Jacques Lob. *Delirius* é o nome dado a um planeta insano, também chamado de “O planeta dos cem mil prazeres” no qual se concentram todos os prazeres imagináveis e inimagináveis do mundo, um local marcado, igualmente, pela corrupção e extrema violência – algo que Howard Chaykin iria utilizar em *American Flagg!*, alguns anos mais tarde -- *Delirius* é o centro de divertimentos de todo o universo, onde ninguém pode se sentir aborrecido, a menos que figure na lista-negra do Imperador Shaan – os quadrinhos e especialmente os de ficção científica fazem uma crítica constante aos governantes, mostrando-os sempre como tiranos despóticos.



Para nós, é até difícil falar sobre Druillet e sobre um trabalho de tamanha importância e de tão elevado nível artístico quanto *Delirius*; as palavras não conseguem expressar de forma adequada sua grandeza. Talvez, a melhor definição para ele tenha sido escrita pelo próprio Lob, em grandes letras, nas pranchas dez e onze de *Delirius*: “VOIR DELIRIUS ET MOURIR DE PLAISIR” (“VER DELIRIUS E MORRER DE PRAZER”).

Hábil ilustrador, Druillet mostrou toda sua perícia neste trabalho, manipulando com precisão a cor dentro da estrutura narrativa da história. Concebeu cada página como um todo, onde a trama se integrou num estilo gráfico que deu uma nova dimensão à fragmentação dos elementos no interior da prancha. Os desenhos grandiosos de *Delirius*, que, às vezes,

chegam a ocupar duas páginas, são ricos de detalhes, nos obrigando a olhar detidamente e repetidas vezes para eles, a fim de os captarmos de forma completa.

Depois de *Delirius* e ainda na *Pilote*, viriam *Yragael ou la fin des Temps* (1973-1974), segundo o roteiro de Demuth; os três primeiros episódios de *Urm le Fou* ; e *Vuzz*, na qual colocou um anti-herói grotesco, disforme e degenerado.

Druillet, igualmente, fez ilustrações para as revistas *Fiction* e *Galaxie* ; colaborou nas revistas *L'Écho des Savanes*, *Planète* e *Rock & Folk*, entre outras; e foi um dos fundadores da editora *les Humanoids Associés*, tendo diversos trabalhos seus publicados na revista *Métal Hurlant*. Entretanto, a morte de sua esposa, Nicole, em meados dos anos 70, o abalou profundamente, fazendo com que reduzisse de maneira drástica suas atividades. Porém, se Druillet tivesse realizado apenas *Delirius*, seu nome já estaria inscrito na constelação dos grandes mestres das histórias-em-quadrinhos.

Visite o site de Druillet: www.chez.com/druillet

Fonte: *A Ficção Científica nos Quadrinhos*, Edições GRD, São Paulo, 1991, de Marco Aurélio Luchetti.

(Arquivo Rizoma)

PROMETHEA NO REINO DE THOT-HERMES: O PODER DA PALAVRA

Octavio Aragão

"Nomeio a palavra 'memória' e reconheço o que nomeio. Onde o reconheço senão na própria memória? Mas então está ela presente a si mesma, pela sua imagem, e não por si própria?"
Santo Agostinho, Confissões

Um golem para Mr. Moore - Há um bom motivo para que os cânticos religiosos e as rezas sejam entoadas em voz alta. Segundo a Cabala [1], energias cósmicas entrariam em movimento assim que certos sons fossem proferidos por voz humana, transformando a realidade em massa moldável e nossa vontade em espátula capaz de formatar o continuum.

Já é público e notório para os leitores tradicionais deste site que Alan Moore tomou uma decisão radical no momento em que completou 40 anos: optou por estudar esoterismo, mais especificamente a magia das palavras, em lugar de sofrer uma crise de meia-idade. Para quem acompanha o trabalho do roteirista de Northampton, tais influências ficam claras em algumas das séries mais recentes produzidas para o mercado norte-americano, mais especificamente a mini *Judgement Day*, de 1997, para a *Awesome Entertainment*, *Glory*, lançada incompleta pela *Avatar Press* em 2001, e *Promethea*, ainda publicada pelo selo *America's Best Comics*, da DC, onde o escritor aproveita o imaginário dos super-heróis para fundamentar uma série de conceitos que mergulham fundo em referências místicas, cruzando técnica narrativa e um certo didatismo cabalístico numa mistura nem

sempre agradável ao grande público, acostumado ao imediatismo maniqueísta dos vilões monomaníacos e dos protagonistas bidimensionais.

Apesar de nutrir certa simpatia sociológica pelos colantes coloridos e de já ter feito um bom dinheiro graças a eles, Moore mantém um saudável pé atrás quando se vê obrigado a atuar no mercado estadunidense. Não é de se estranhar, já que, aparentemente, o autor havia dado sua última palavra ao gênero com a muito falada série *Watchmen*, sem contar com as anteriores *Miracleman*, *V de Vendetta* e *Captain Britain*, mas pode-se dizer que Moore recebeu uma proposta faustiana, ao ser convidado pelo polêmico Rob Liefeld, - ilustrador americano de qualidades dúbias em termos de desenho e narrativa mas dono de uma disposição empreendedora digna de nota - , para construir do zero todo um universo ficcional para o selo *Extreme*, da editora *Image Comics*.

A *Extreme* era um golem feito de barro [2] e a proposta, no mínimo, constrangedora. Apenas alguém sem auto-crítica poderia convidar um dos maiores roteiristas dos quadrinhos do mundo para assumir uma editora cheia de personagens derivativos como *Supreme*, claramente uma cópia do Super-homem, da DC Comics, e *Badrock*, um homem de pedra baseado no *Coisa*, da Marvel, onde Liefeld trabalhou durante muito tempo e tornou-se um jovem astro. Moore, porém, gosta de golens, principalmente quando permitem que ele escreva a palavra *Emeth* [3] na testa do monstro e sobre vida em suas narinas.

O deus da mentira e o livro de todas as histórias - Moore assumiu *Supreme* a partir do número 41 e transformou a série num sucesso de crítica, com indicações ao prêmio Eisner e comentários elogiosos de seus pares, como

Neil Gaiman, se referindo às hqs de super-heróis:

"(...) existem as narrativas mais ou menos pulp que são feitas à toque de caixa por profissionais que estão dando o melhor de si, ou não. (...) Mas há preciosas exceções - Supreme, de Alan Moore, um exercício de reescritura dos 50 anos do Superman visando torná-lo em algo que valha a pena."[4]

Com tanta repercussão positiva, Rob Liefeld ignorou as baixas vendas da série e oficializou o convite a Moore para que esse assumisse todos os títulos da editora, rebatizada como Awesome Entertainment, com uma minissérie de abertura. A idéia do desenhista era uma mega saga que reunisse todos os personagens da antiga Extreme, coalhada de mortes e cenas de impacto, sob o nome de Judgement Day. É sempre bom lembrar que na época a dupla formada por Mark Waid, texto, e Alex Ross, arte, havia acabado de anunciar outra série mais ou menos no mesmo formato para a DC batizada de Kingdom Come. Não é difícil imaginar de onde Liefeld tirou a idéia para seu Gotterdamerung[5] particular...Moore, como era de se esperar, odiou e acrescentou que, se fosse obrigado a escrever uma cópia de Crise nas Infinitas Terras, romperia o contrato com a Awesome. Porém, se tivesse liberdade para desenvolver o conceito embutido no título Judgement Day, poderia pensar em alguma coisa. Liefeld, num rasgo de bom-senso, deu carta branca ao escritor e este desenvolveu um script retratando uma espécie de julgamento de O. J. Simpson versão super-herói.

O plot, basicamente, era o seguinte: no início dos tempos, o deus Hermes[6] concebeu um tomo que tornaria real tudo aquilo que se escrevesse em suas páginas. O livro indestrutível passou de mãos em mãos através dos séculos,

sendo sempre manipulado por seus portadores- vilões ou heróis - que visavam lucro pessoal. Uma das características interessantes do volume era que a realidade poderia ser alterada retroativamente caso se arrancasse páginas ou se apagasse escritos anteriores e, usando esse truque como recurso narrativo, Moore emprestou uma profundidade insuspeita aos personagens bidimensionais de Liefeld, tornando-os maquiavélicos, conspiradores, egoistas e icônicos, sendo capazes de assassinar uns aos outros para deter a posse do livro. Além disso, criou toda uma mitologia para formatar o universo, povoando-o com bárbaros celtas, cavaleiros andantes, caubóis renegados, selvagens a la Tarzan e soldados da Segunda Guerra Mundial.

Mas o tempero principal de Judgement Day era a utilização de preceitos de Cabala inseridos na história. Ao apresentar Hermes, deus grego da comunicação, do verbo e, não coincidentemente, dos ladrões e das mentiras, como o principal narrador da saga, Moore abriu a caixa de Trismegisto[7] aos fãs de quadrinhos, fazendo uma ponte insuspeita entre magia e técnica literária. Hermes serve como contraponto e encarnação da própria história, a Cabala personificada, verbo feito personagem, com carne de papel e pele de nankim. É sempre bom lembrar que, em grego, hermes significa "intérprete" e daí deriva a ciência da hermenêutica, além da denominação do hermetismo, raiz de todo ocultismo.

O Hermes de Moore é sedutor, melífluo, enganador. Uma entidade feita de ouro e para quem as leis da física se dobram, podendo estar representado em movimentos variados dentro de um mesmo quadro. O deus se expressa em estrofes e, num tom apocalítico, dissemina os preceitos cabalísticos enquanto introduz a mini-série:

"Frantic we Thumb our Memories, Stage by Stage,
For some Clue Overlooked Upon the Way
Yet Read on, Line by Line, Page after Page,
To our Denouement; to our Judgement Day.

Spellbound, Forget Amidst the Laughs and Thrills
That Words may Change a World...

...and Language Kills." [8]

Essa, porém, não será a última vez que Alan Moore utilizará Hermes como seu porta-voz. Ainda há muitas histórias a contar.

As raízes e as ramificações de todos os mundos possíveis - O conceito da "árvore da vida" que serve como esteio do mundo é uma constante em várias mitologias e, além disso, um dos conceitos básicos da Cabala. Yggdrasil, a árvore nórdica cuja seiva alimenta os deuses e que sustenta Asgard sobre seus ramos [9], é o conceito sobre o qual Alan Moore estruturou a série Glory, originalmente desenvolvida para a Awesome em 1997, mas apenas publicada em 2001, pela Avatar Press.

A princesa Glorianna, filha da deusa grega Deméter, nada mais era que um clone indistinto da Mulher Maravilha, da DC Comics, com sua ilha povoada apenas por mulheres e poderes muito semelhantes à personagem original. Moore repetiu a fórmula bem sucedida com Supreme, assumindo a semelhança entre as duas mas transcendendo a mera cópia ao acrescentar elementos mitológicos, mais ou menos como Stan Lee e Jack Kirby fizeram em Thor, durante a década de 60. Glory passou a ter uma vida dupla: de dia

garçonete de beira de estrada; à noite, princesa guerreira trajando uma escandalosa roupa-armadura colante. Mas a obviedade termina por aí, já que Gloria West, a garçonete, acredita que "sonha" ser Glory, a deusa.

Nada de identidades secretas ou cabines telefônicas para essa heroína, mas a constante dúvida a respeito da própria sanidade. Glory surge quando necessitada e trata Gloria como uma mera casca, um disfarce útil para seus momentos na Terra, quando não está no reino de sua mãe Deméter ou visitando o pai, o demônio Silverfall.

Moore estabelece Ultima Thule, o reino de Deméter, Ceres, Geb e outras divindades ligadas ao elemento terra, no patamar inferior da árvore da vida, como se Yggdrasil fosse um imenso edifício onde cada andar abrigasse uma esfera de influência elemental relativa aos vários níveis de percepção da realidade. Imediatamente acima de Ultima Thule, está a Esfera Lunar, relativa à inconsciência, aos sonhos, à fantasia, governada por Selene, Diana, Ártemis e outras deusas ligadas à Lua, e logo seguida pela Terra da Magia, da linguagem, da ciência, da comunicação, sob a batuta de, sim, ele de novo, Hermes, Thot e Odin. Na seqüência, vem o Reino do Amor e das Emoções, território de Vênus, Afrodite, Nike e todas as divindades oriundas da paixão dos sentidos; sucedido pelo lar de Apolo, Horus, Baldur, Osiris e Jesus, as divindades solares. Trata-se do Reino do Espírito, da Unidade, sobreposto pela morada de Marte, Ares e Tyr, os deuses da guerra e do conflito, e pelas terras gerenciadas Júpiter, Thor, Indra e Jove, o território das figuras paternas, do casamento bem-sucedido entre matéria e espírito.

Sobre todos esses feudos espirituais vem o Abismo, e após, as últimas três

esferas, sendo que a mais alta de todas é a morada de Yaveh, do Allah islâmico, de todas as divindades supremas, os Deuses Vivos das religiões monoteístas. A árvore da vida ainda abrigaria sobre suas raízes, as terras das sombras, os Hades/Infernos/Submundos, de onde veio o pai de Glory, Silverfall. O governo deste mundo que não é necessariamente 'mau' ficaria sob o encargo de Plutão, Hades e outras divindades sombrias, e margeando tudo ainda haveria lugar para um imenso corpo de água, " Chromoceano", rio de luz presente em várias culturas.

Esse cenário amplo e detalhado serviria como manancial quase inesgotável para várias histórias de Glory, mas, infelizmente, a série foi interrompida no número três, sem previsão de continuidade por causa das baixas vendas, mas Moore não abandonaria um trabalho tão complexo que, obviamente, exigiu muita pesquisa e concentração, guardando-o para o futuro. Esse futuro chegou em 1999, encarnado em Promethea.

A outra volta do caduceu - Com a falência definitiva de Liefeld e da Awesome em 1998, Alan Moore descobriu-se cheio de novos conceitos, projetos inéditos e cercado por jovens ilustradores talentosos e ansiosos para trabalhar em parceria com ele, mas sem um meio para desaguar tantas idéias represadas. Entra em cena Jim Lee, artista contemporâneo de Rob Liefeld na Image Comics, com outra proposta faustiana: Moore teria carta branca para criar os títulos que quisesse, para que fossem englobados num selo próprio, o America's Best Comics, e publicados pela WildStorm, de Lee, na época ainda sócio da Image. Moore aceitou e começou a trabalhar imediatamente, mas logo o projeto pareceu ameaçado com a venda da WildStorm para a DC Comics, para quem Moore havia jurado jamais trabalhar outra vez.

Porém as condições de trabalho oferecidas a Moore pela DC eram extremamente positivas, mantendo o escritor como detentor dos direitos de todos os personagens concebidos e com uma boa percentagem de retorno advindo de qualquer projeto derivado das séries, tais como produções cinematográficas ou linhas de brinquedos. Era uma proposta irrecusável e o roteirista lançou cinco títulos em 1999: The League of Extraordinary Gentlemen, uma brincadeira steampunk [10] sobre os personagens da literatura vitoriana; Tom Strong, que reaproveitava vários conceitos originalmente pensados para Supreme; Top Ten, uma série policial misto de Hill Street Blues com super-heróis; Tomorrow Stories, uma antologia de várias HQs de estilos diferentes e independentes entre si sob o mesmo título, e Promethea; o título mais ambicioso dos cinco, que Moore utilizaria como palco para dar uma verdadeira aula de esoterismo, tendo a Cabala como vertente principal.

Alexandria, 411 A. D. Uma menina foge de padres fanáticos que acabaram de chacinar seu pai, acusando-o de feitiçaria. Ele, para surpresa de seus algozes, morre feliz, agarrado a seu bordão em forma de caduceu [11].

Nova York, 1999 (não exatamente a Nova York de nossa realidade, mas um lugar onde discos voadores são um meio de transporte trivial, juntamente com táxis munidos de dispositivos antigravitacionais e outros aparelhos nada comuns aos habitantes de qualquer megalópole). Sophie Bangs, jovem estudante, prepara uma pesquisa sobre uma figura folclórica chamada Promethea. Sophie descobriu que o mesmo personagem, em várias épocas diversas que abrangem um período entre 1780 e 1999, foi tema de obras diferentes, em diversas mídias tais como poemas, romances, pulp fiction e

até fotonovelas, por autores que nunca se conheceram e agora conseguiu marcar uma entrevista com a viúva do último artista a trabalhar no conceito. A reunião, porém, termina precocemente com um aviso da mulher:

"Listen, kid, you take my advice. You don't wanna go looking for folklore. And especially don't want folklore to come looking for you." [12]

Mas certas palavras já foram ditas, certos nomes pronunciados. O mal já está feito e a roda do universo está girando numa velocidade tal que logo Sophie Bangs é apresentada pessoalmente ao objeto de sua pesquisa: uma mulher obesa e decadente, porém poderosa, que a salva do ataque de um Smee, entidade fantasmagórica e letal enviada para evitar que a jovem pesquisadora vá mais fundo em seu trabalho.

A narrativa dá um salto de volta a Alexandria, em 411 A.D. e vemos a criança fugitiva do início da história, perdida no deserto, confrontando as figuras colossais de Thot, deus egípcio da comunicação, cuja cabeça tem a forma de um pássaro, o íbis, e Hermes, que porta um imenso caduceu ornado por serpentes vivas. Thot, por sua vez, traz na mão um Ankh, símbolo egípcio do deus único Aton. Eles são a encarnação de uma divindade dupla, Thot-Hermes, e oferecem abrigo e segurança à menina, contanto que ela atravesse com eles o véu que separa o mundo físico de seu reino, um lugar chamado Immateria, onde "ela viverá eternamente, como as histórias".

Immateria, segundo as entidades, não é muito longe, mas está sempre "onde você se encontra" e, uma vez lá, a criança deixará de ser um ser humano e passará a ser uma "história" eterna e que, possivelmente, dentro

de determinadas condições, poderá transpor o portal para o mundo físico, pois, afinal, "algumas vezes, se uma história é muito especial, ela pode arrebatá-las as pessoas". Só então as divindades gêmeas se lembram de perguntar o nome da criança. "Promethea", ela responde, antes de desaparecer no ar[13].

Se ela não existisse, teríamos de inventá-la - Podemos ver claramente a conexão entre Glory e Promethea. Immateria nada mais é que a Terra da Magia descrita anteriormente, reino da linguagem, da ciência, da comunicação, governado por Thot-Hermes. A partir daqui, Moore irá aprimorar os conceitos cabalísticos apresentados anteriormente, adaptando-os à genealogia de Promethea numa evolução do que imaginou para Glory, sem medo de utilizar uma linguagem menos acessível ao grande público e distanciando-se cada vez mais da iconografia super-heroística. Assim como o caduceu que herdou de Thot-Hermes, Promethea é uma personagem transcendente e, em conseqüência, rebela-se contra gêneros e catalogações.

O primeiro arco de histórias da série, que vai do número 1 ao 6, além de apresentar Sophie Bangs e o elenco de coadjuvantes, inicia, a partir do terceiro fascículo, a viagem de auto-conhecimento de Promethea, explorando o reino de Immateria. No arco seguinte, as várias esferas já apresentadas na sinopse de Glory serão visitadas. A peregrinação durará até o final do terceiro arco, no episódio 23, mas os primeiros seis números estarão focados nos diversos aspectos da entidade. O primeiro termina explicitando que Sophie é a nova encarnação de Promethea, em substituição à personagem obesa que confronta o Smee. Essa mulher,

Barbara Shelley, explica à estudante quem realmente foi a Promethea original, a filha de um acadêmico hermético egípcio - ou melhor, um sacerdote de Hermes - que viveu no século V, e dá os nomes de cinco artistas que serviram como veículo para a conjuração da divindade.

Esses criadores, um poeta, uma cartunista, uma ilustradora, um quadrinista e um romancista, foram o canal por meio da qual a entidade atravessava até o mundo físico, mas o "combustível" que a alimenta é o amor. "Qualquer um com imaginação e entusiasmo suficiente pela personagem pode trazê-la de Imateria, apenas pensando em si próprio ou em outra pessoa encarnando o papel"[14], diz Barbara, viúva do último artista a conjurar Promethea, deixando claro que a mistura de imaginação, talento artístico e amor é o gatilho capaz de materializar um sonho.

Avatares desbocados - O filósofo Maurice Merleau-Ponty afirma que, diferente da crença geral, a linguagem vira as costas à significação, não se preocupa com ela. Ou seja, há uma independência subjacente à comunicação, cuja característica principal é uma diferenciação e sistematização de signos, seja nos fonemas, nas palavras ou em toda uma estrutura linguística. Uma coisa até pode levar à outra, mas isso não quer dizer que a função primordial dos signos seja estar à disposição dos significados. Os signos, ao que parece, têm uma agenda própria.

"Num certo sentido, a linguagem jamais se ocupa senão de si mesma. Tanto no monólogo interior como no diálogo não há 'pensamentos': trata-se de palavras suscitadas por palavras, e, na medida mesmo em que 'pensamos' mais plenamente, as palavras preenchem tão exatamente nosso espírito

que nele não deixam um canto vazio para pensamentos puros e significações que não sejam de linguagem"[15]

Essa independência entre signo e significado parece ser a mola motriz da série como um todo e aparece muito claramente quando, no terceiro número da série, no capítulo intitulado Misty Magic Land, ao visitar pela primeira vez o reino de Imateria, Promethea encontra uma encarnação física de Chapeuzinho Vermelho, que, apesar de aparecer como uma doce e angelical menina loura de dez anos de idade, fuma muito e fala palavrões como uma prostituta de beira do cais.

Moore parece fascinado por essa contradição já que esta é apenas a primeira de uma série de guias que Promethea irá encontrar em suas diferentes jornadas pelos planos cabalísticos. Esses avatares desbocados serão, em diferentes momentos, velhos feiticeiros garanhões, anjos em forma feminina e roupas masculinas, doces travestis transsexuais e até as duas serpentes do caduceu trocam gracinhas pouco condizentes com sua condição de entidades cósmicas. No capítulo seguinte, A Faerie Romance, somos apresentados às quatro últimas versões de Promethea, todas vivendo em Imateria e cada uma representando uma característica da personagem: musa, guerreira, amante e professora, todas passando a Sophie uma diferente significação para o uso do "verbo" como instrumento transformador. Se brandidas como lâmina, palavras cortam, separam os corpos dos homens de suas cabeças; por outro lado, durante as guerras, palavras podem ser a última inspiração, uma taça de esperança. Mas palavras também pertencem ao mundo material, são moedas para troca, compra, liberação de prazer físico e, finalmente, palavras podem ser um bastão, símbolo fálico masculino, varinha mágica, poder. Lâminas, taças,

moedas e varas. Espadas, copas, ouros e paus. As cartas estão na mesa e, a partir do episódio 12, o jogo cósmico começa.

Anagramas arcanos - Depois de dois números, respectivamente 8 e 9, onde combate as forças combinadas do inferno num clima absolutamente 'super-heroístico' - quase como um lembrete aos leitores de que, no fundo, a revista faz parte dessa tradição - , Promethea dá uma guinada sem precedentes nos quadrinhos comerciais publicados nos Estados Unidos. Moore dedica uma revista inteira a uma cena de sexo tântrico entre a heroína e o vilão Jack Faustus na história intitulada Sex, Stars and Serpents. Não que isso fosse alguma novidade para o autor: quem lembra de sua fase áurea em Swamp Thing, da DC, nos anos 80, sabe que ele já havia abordado o tema 'sexo entre diferentes' de forma bastante ousada para a conservadora mídia estadunidense, com sucesso. Mas dessa vez Moore, com o auxílio inegável do ilustrador J. H. Williams III, foi bem mais longe, com cenas explícitas de cunilíngüus, variações de posições e orgasmo, sem, contudo, escorregar no mau gosto pornográfico. Essa edição, que narra passo-a-passo um intercuro sexual pautado sobre citações mais ou menos óbvias tais como a serpente kundalini, o poder simbólico de camas e cavernas e como a humanidade pode comungar através do ato, foi indicada ao Eisner 2001 como melhor história individual.

Depois dessa pausa para descanso, temos mais uma aventura do tipo "heroína-derrota-o-vilão-do-mês", no número 11, que serve de preparação para a grande jornada que virá a seguir, com Promethea percorrendo todos os 12 reinos que congemina as casas do zodíaco e os arcanos maiores do tarô, um por mês, durante um ano.

Logo no primeiro número da saga, Moore utiliza um artifício para relacionar a personagem a cada carta do tarô, produzindo anagramas com a palavra Promethea relacionados às 21 imagens ou aos conceitos inerentes durante as 24 páginas da edição. Assim, Metaphore é o termo representativo do Louco; Pa Theorem remete ao Mago; Mater Hope é a Sacerdotisa; A Pert Home casa com a Imperatriz e Rope Thema é o Imperador; Ape Mother é o Hierofante; Me Atop Her é a carta dos Amantes; O Mere Path, o Carro; A Pro Theme vem com a Temperança; Here Tempo, o Eremita; Eh, Tempora é a Roda da Fortuna; A carta Força corresponde a O Harem Pet; Hm Operate é o Enforcado, enquanto a Morte é O Reap Them; A Arte é Emote Harp, o Diabo é The Mop Era, a Casa de Deus é Metro Heap; A Estrela é Map O Ether, a Lua, Earth Mope, e o Sol é Meth Opera; O Julgamento é Meet Harpo, e, finalmente, o Mundo é Heart Poem.

Cada uma dessas reescrituras do nome "Promethea" descortina um dos sentidos dos arcanos e ajuda a traçar um resumo da história da humanidade desde seus primórdios até o fim inadiável - que, segundo as serpentes do caduceu, ocorrerá no ano 2017 - até o recomeço, quando o a carta do Louco mais uma vez for descartada do baralho. Sophie, assim como o leitor, tem agora um panorama, um mapa do futuro. Basta decidir que caminho seguir.

Sephiroths - Curiosamente, foi neste momento que a série perdeu mais leitores. Os fãs reclamaram de um possível proselitismo da parte de Moore, como se estivesse tentando atrair os leitores para sua visão de religião, e alguns tarólogos apontaram possíveis erros de interpretação nos significados das cartas, mas Moore não se intimida e prossegue apesar das críticas, afirmando: "Em termos de energia mental, sinto-me como se

tivesse 15 anos. Descobri a magia quando precisava dela, e tem sido imensamente útil. A magia é o Viagra criativo" [16].

O capítulo 13 atesta o início do reaproveitamento do que Moore imaginou para a série Glory, da Awesome Entertainment., dentro de Promethea. Está de volta a Árvore da Vida, a Yggdrasil nórdica, além da primeira citação direta à Cabala nas páginas da série.

Promethea mostra à sua amiga Stacia um diagrama da Árvore, com todas suas esferas devidamente numeradas, desenhado no chão como se fosse um jogo de amarelinha.

"This is like a map, or maybe a circuit board. It's the structure of things, whether that's the universe or each individual human soul. It's an old hebrew knowledge system called kaballah. It's intended to encode all conceivable existence in a single glyph." [17]

E assim, durante um ano Promethea viajou por todos os aspectos - chamados 'sephiroths', ou muito apropriadamente, 'letra' em hebraico - derivados de Yggdrasil. Foi ao círculo lunar, reencontrou Thot -Hermes no círculo dedicado à comunicação, onde Moore aproveita para dar uma demonstração de metalinguagem fazendo Hermes afirmar que a melhor maneira de se compreender os deuses é por meio de ficções ilustradas - como as histórias em quadrinhos - e propõe, encarando fixamente o próprio leitor, que algumas ficções podem estar efetivamente vivas [18].

Promethea conhece o poder das emoções no reino aquático de Afrodite e fica frente a frente com Jesus no ponto mais alto do plano apolíneo.

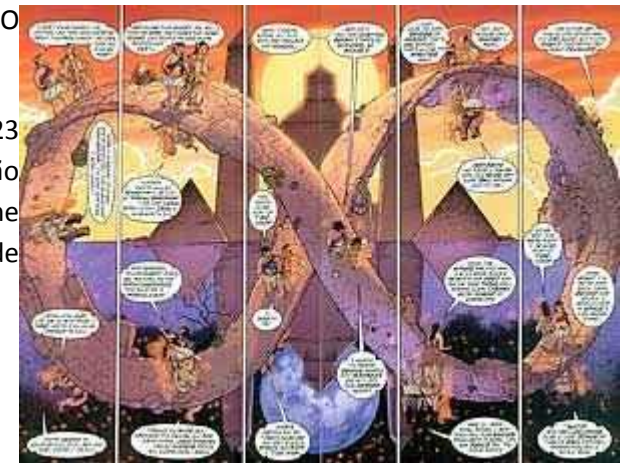
Descobre que Marte não é apenas o deus da guerra, mas também da força, da estratégia, do julgamento frio. A quarta esfera, Chesed, é a morada dos patriarcas, dos pastores, e onde Promethea e Sophie encontram seus pais perdidos e onde a menina se separa de seu duplo mítico para seguir viagem.

E então, no número 20, há o Abismo, onde Sophie descobre que pode haver um sephiroth esquecido entre o quarto e o terceiro. Um número que pode ser infinito: Pi, um buraco no tronco de Yggdrasil, por onde criaturas lovecraftianas espreitam. O sugestivo título *The Wine of Her Fornications* antecede a entrada de Sophie em Binah, o templo da feminilidade, onde se reencontra com Promethea. Este é o templo da Mãe Primordial, assim como Chesed é o sephiroth do Pai, aquela que não é uma só, mas três aspectos complementares: Babalon, a prostituta; Maria, a virgem, e Isis, aquela que dá a luz ao Salvador e inicia a rota para o Apocalipse.

O capítulo seguinte, *Et In Arcadia Ego...* [19], finaliza a peregrinação da heroína Promethea pelas ramificações da Árvore da Vida, simultaneamente retomando ao início da jornada no encontro com a figura do arcano Louco, do Tarot. Promethea e o espírito de sua amiga Bárbara fecham o ciclo subindo uma escadaria rumo à face de Deus.

Sim, você leu corretamente. O Deus.

Deo Gratias - O número 23 finaliza a viagem com uma edição atípica. *The Serpent And The Dove* narra a caminhada de



Sophie/Promethea e Barbara por dentro de "Deus" e é uma empreitada que desafia os cânones da narrativa visual tradicional com páginas de leitura circular, esboços em lugar de desenhos finalizados como parte do desenvolvimento da história e monocromia representando a Luz Divina. A identificação de Deus como um Aleph, um ponto/momento eterno, síntese de tudo que há, ocupa uma página dupla onde mandalas e cenas cotidianas se alternam em círculos concêntricos que desaguam numa visão externa da Árvore da Vida, onde alguns dos sephiroths são planetas do sistema solar.

E assim, fazendo o caminho por fora do tronco de Yggdrasil, flutuando pelo espaço, Promethea volta para casa e para aventuras de cunho mais "super-heroístico" a partir do episódio 24, mas, ao que parece, o pano de fundo cabalístico estará no cerne da personagem até o fim.

Aliás, olhando em perspectiva, esse parece ser um tema recorrente na obra de Moore há pelo menos dez anos: Hórus-Hermes faz uma breve aparição nas últimas páginas de *From Hell*, a biografia de Jack, O Estripador[20]; é em *Supreme* que o conceito da *Immateria* aparece pela primeira vez, com o nome de *Ideaspace*[21]; a *graphic novel* *The Birth Caul* lida com a idéia de uma linguagem ancestral que guiaria os caminhos de uma cidade, no caso, Londres, em paralelo com os indivíduos que nela residem [22], assim como acontece no romance *A Voz do Fogo*[23] e, mais uma vez, em *From Hell*. Ou seja, parece que a recorrência da Cabala vai além de uma febre passageira e o autor está decidido a percorrer o caminho da Árvore da Vida várias vezes.

Só nos resta esperar que sempre haja lugar para mais um nessas jornadas.

NOTAS:

1. Cabala ou Qabalah é a tradição mística do Judaísmo emersa por volta do anoem Provençe, França, que busca ordenar o universo por meio de múltiplas combinações de números e letras, como uma "receita" para a Criação. Graças ao *Sepher Yetsirah*, Livro da Criação, séculos II e IV, alcançou grande prestígio entre os estudiosos, postulando o princípio que a letra, emanação do poder divino, é também a assinatura das coisas e as combinações entre várias letras remeteriam à estrutura do cosmo.

2. "A palavra *golem* figura pela primeira vez no Livro dos Salmos, Salmo 139, versículo 16. Interpreta-se em geral esse salmo como sendo as palavras do homem que agradece a Deus por havê-lo criado e que rememora para si as diferentes fases de sua criação : 'Meu *golem*, Teus olhos o viam'. O termo *golem* toma aqui simplesmente o significado de 'embrião', que é o significado que tem em hebraico. Mas pode-se também conceber que é Adão quem fala(o que não tardou em ser feito pelos exegetas) e que ele revive os episódios correspondentes do Gênesis. Nesse caso, o *golem* recebe uma carga de determinações suplementares. Ele é uma massa de terra inerte do corpo de Adão antes de lhe ser insuflado o pneuma divino, a terra ainda não habitada pelo espírito e que aguarda ser vivificada pelo sopro vital." MATIERE, Catherine. *Golem*, in *Dicionário de Mitos Literários*; BRUNEL, Pierre (org). Rio de Janeiro, RJ: Livraria José Olympio Editora S.A., 1998 - 2ª edição, p. 407/408

3. "Jeremias e seu filho Ben Sira, com a ajuda do Livro da Criação, puseram no mundo um *Golem* e sobre sua frente estava escrito: emeth, "verdade",

como o nome que Deus pronunciou diante da criatura para mostrar que sua criação estava consumada. Mas o Golem apagou a primeira letra (aleph), para mostrar que somente Deus é verdade, e morreu." -----op. cit., p. 408

4. GAIMAN, Neil. Introduction, in Kurt Busiek's *Astro City: Confession*. USA: Image Comics, 1907. 1ª edição, p. 10/11.

5. *Gotterdamerung*, o Crepúsculo dos Deuses, é, entre outras coisas, a última parte da tetralogia wagneriana *O Anel dos Nibelungos*, e conta como os deuses nórdicos - Wotan, Freya, Brunhilde, Sigfried, Logé - encontram seu trágico fim, enredados numa trama de mentiras e traições.

6. "(...) não há necessidade de resumir aqui as histórias de que o Hermes grego, o Mercúrio latino, é o protagonista, o herói ou o figurante. Basta lembrarmos algumas passagens que põem em destaque certos traços constantes (...). Dois dentre eles ressaltam de um fato conjunto: por um lado, sua função de guia, ligada à sua mobilidade; por outro, seu domínio do discurso e da interpretação, garantia de um certo tipo de saber". FAIVRE, Antoine. *Hermes*, in *Dicionário de Mitos Literários*; BRUNEL, Pierre (org). Rio de Janeiro, RJ: Livraria José Olympio Editora S.A., 1998 - 2ª edição, p. 452

7. Hermes Trismegisto, que significa "três vezes grande", teria sido o nome de um mortal, filho de Agatodêmon, descendente de Thot, a divindade egípcia do conhecimento. Veremos mais tarde que ambas divindades podem ser percebidas como duas vertentes do mesmo mito, mas outras genealogias são consideráveis. Santo Agostinho, por exemplo, afirma ser o

Trismegisto o tataraneto de um contemporâneo de Moisés em *A Cidade de Deus*, e Brunetto Latini coloca-o lado a lado com Moisés, Sólon, Licurgo, Numa Pompílio e o rei grego Foromeu como um dos principais legisladores da antiguidade.

8. MOORE, Alan. *Judgement Day Sourcebook*. USA: Awesome Entertainment, 1997 - 1ª edição, p. 8

9. "Supunha-se que todo o universo era sustentado pelo gigantesco freixo Yggdrasil, que nascera do corpo de Ymir - o gigante do gelo - e tinha raízes imensas, uma das quais penetrava em Asgard, outra no Jotunheim (morada dos gigantes) e a terceira no Niffleheim (regiões das trevas e do frio). Ao lado de cada raiz havia uma fonte que a regava. A raiz que penetrava em Asgard era cuidadosamente tratada por três Norns, deusas consideradas como donas do destino. Eram Urdur (o passado), Verdande (o presente) e Skuld (o futuro). A fonte ao lado de Jotunheim era o poço de Ymir, no qual se escondiam a sabedoria e inteligência, mas a do lado de Niffleheim alimentava Nidhogge (escuridão), que corroía a raiz perpetuamente. Quatro veados corriam sobre os ramos da árvore e mordiam os brotos; representavam os quatro ventos. Sob a árvore, ficava estendido o Ymir e, quando ele tentava livrar-se de seu peso, a terra tremia." BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia, Histórias de Deuses e Heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2000 - 9ª edição, p. 381/382

10. Steampunk é um derivado da ficção científica literária, geralmente ligado ao subgênero da história alternativa, que tem como características os cenários vitorianos e as tecnologias de caráter retrô, tais como locomotivas

e dirigíveis, geralmente ligadas ao uso do vapor e da eletricidade como fonte de energia. Tem como alguns expoentes literários os autores Tim Powers (The Anubis Gates), Kim Newman (Anno Dracula) e a dupla William Gibson e Bruce Sterling (The Difference Engine), que foram considerados os inventores do Cyberpunk. Já nos quadrinhos, além de Moore, temos Joe Kelly e Chris Bachallo (Steampunk), Boaz e Erez Yakin (The Remarkable Works of Professor Phineas B. Fuddle), Randy e Jean-Mark Lofficier (Robur) entre muitos outros.

11. O caduceu, varinha portada por Hermes em torno da qual duas serpentes aparecem enroladas, é um símbolo de transcendência e terapêutica, tanto que até hoje é considerado um representativo da classe médica, já que Asclépius, filho de Apolo e deus da medicina, também a utilizava como instrumento de cura. O caduceu, ou herma, também é considerado como um símbolo de fertilidade, sendo constantemente associado a falos eretos, mas também à fertilidade do espírito, da transcendência. A mescla da serpente, animal rasteiro, com o capacete e as sandálias aladas ajudam a compreender o caráter composto da divindade Hermes, que faz a comunicação das coisas terrenas com a esfera superior.

12. "Olha, garota, siga o meu conselho. Você não quer ir atrás de folclore. E de preferência não queira que o folclore venha procurar por você." (Trad. do Rizoma) In: MOORE, Alan. Promethea #1: The Radiant Heavenly City. USA: America's Best Comics, 1999 - 1ª edição, p. 9.

13. O cerne da lenda de Prometeu, o titã que ousou roubar o fogo celeste e terminou acorrentado e com o fígado picado por uma égua eternamente, manteve inalterado durante séculos, mas certas evoluções concernentes à

personalidade do mito foram notadas a partir do Prometeu Acorrentado, de Ésquilo, escrito entre 467 e 459 A. C. O dramaturgo helênico foi o primeiro a emprestar ao titã transgressor uma característica civilizatória: ele haveria roubado o fogo de Zeus para cedê-los aos homens, para dar-lhes oportunidade de evolução. Parece-nos que foi esse o viés escolhido por Alan Moore ao construir sua Promethea, que também é portadora de um caduceu, cujas serpentes vivem e convolutas resplandecem com brilho interior. Uma entidade que, apesar de fisicamente superior ao homem comum, se manifesta por meio do princípio criador da humanidade, a chama artística, e se levanta contra o obscurantismo, as forças do caos desordenado, caixa de Pandora representada por vários personagens vilanescos, principalmente o enlouquecido 'omnipata' andrógino Painted Doll e o prefeito da cidade, Sonny Baskerville, cuja mente é lar de toda uma comunidade infernal. Ao combater essas forças, a Promethea de Moore não apenas aproxima os céus do homem, mas funciona como termômetro para o caminho contrário, evidenciando a evolução constante da humanidade em direção ao divino.

14. MOORE, Alan. Promethea #1: The Radiant Heavenly City. USA: America's Best Comics, 1999 - 1ª edição, p. 24

15. MERLEAU-PONTY, Maurice. O Algoritmo e o Mistério da Linguagem, in A Prosa do Mundo. São Paulo, SP: Cosac & Naify Edições, 2002 - 1ª edição, p. 147

16. MOTA, Pedro. ABC, in Alan Moore: Argumentos; GOUVEIA, Cristina (org.). Amadora, Portugal: Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem/Câmara Municipal de Amadora/Editora Devir, 2002 - 1ª edição, p.

42

17. "Isto é como um mapa, ou talvez uma placa de circuito. É a estrutura das coisas, seja ela o universo ou cada alma humana. É um velho sistema de conhecimento hebreu chamado Cabala. Está concebido para codificar toda existência concebível num simples glifo." (Trad. do Rizoma) In: MOORE, Alan. Promethea #13: The Fields We Know. USA: America's Best Comics, 2001 - 1ª edição, p. 10

18. MOORE, Alan. Promethea #15: Mercury Rising. USA: America's Best Comics, 2001 - 1ª edição, p. 18 e 19

19. A frase Et In Arcadia Ego... aparece em uma série de pinturas produzidas durante a Renascença das quais a mais conhecida é um quadro de Pussin que retrata um grupo de pastores observando uma lápide com a inscrição cuja interpretação correta é, segundo o crítico de arte Erwin Panofsky, "A Morte Existe Mesmo na Arcádia". Isso significa que, mesmo no lugar que Virgílio considerou como o mais idílico da criação, há a possibilidade de infelicidade, de sofrimento, e, conseqüentemente, de completitude. No caso de Promethea, Moore quer simbolizar o último sephiroth, o lar do Deus Único, ou, como ele chama, do "I".

20. MOORE, Alan. From Hell#14: Gull Ascending. Australia: Eddie Campbell Comics/Top Shelf Comics, 1999 - 1ª edição, p. 22

21. MOORE, Alan. Supreme #45: The Age of Gold. USA: Awesome Entertainment, 1997 - 1ª edição

22. MOORE, Alan. The Birth Caul. Australia: Eddie Campbell Comics, 2000 - 1ª edição

23. MOORE, Alan. A Voz do Fogo. São Paulo, SP: Editora Conrad, 2002 - 1ª edição, p. 303

BIBLIOGRAFIA:

BULFINCH, Thomas. O Livro de Ouro da Mitologia, Histórias de Deuses e Heróis. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2000 - 9ª edição.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, Sedução e Paixão. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000 - 1ª edição.

CLUTE, John, e NICHOLLS, Peter. The Encyclopedia of Science Fiction. USA: St. Martin's Griffin Edition, 1995 - 2ª edição.

FAIVRE, Antoine. Hermes, in Dicionário de Mitos Literários; BRUNEL, Pierre (org). Rio de Janeiro, RJ: Livraria José Olympio Editora S.A., 1998 - 2ª edição.

GAIMAN, Neil. Introduction, in Kurt Busiek's Astro City: Confession. USA: Image Comics, 1997. 1ª edição.

GODO, Carlos. O Tarô de Marselha. São Paulo, SP: editora Pensamento Ltda, 1993 - 9ª edição.

HENDERSON, Joseph L. Os Mitos Antigos e o Homem Moderno, in O Homem e Seus Símbolos; JUNG, Carl G. (org). Rio de Janeiro, RJ: Editora Nova

Fronteira, 1964 - 18ª edição.

MATIERE, Catherine. Golem, in Dicionário de Mitos Literários; BRUNEL, Pierre (org). Rio de Janeiro, RJ: Livraria José Olympio Editora S.A., 1998 - 2ª edição.

MERLEAU-PONTY, Maurice. A Prosa do Mundo. São Paulo, SP: Cosac & Naify Edições, 2002 - 1ª edição.

MOORE, Alan. Alan Moore's Awesome Universe Handbook. USA: Awesome Entertainment, 1999 - 1ª edição.

_____ ; MICHAELS, Marat, e JONES, Robert. Alan Moore's Glory, números 0, 1 e 2. USA: Avatar Press, 2001 - 1ª edição.

_____ ; LIEFELD, Rob, e SIBAL, Jon. Judgement Day: Judgement Day Sourcebook, Judgement Day Alpha, Judgement Day Omega, Judgement Day 3, Judgement Day Aftermath. USA: Awesome Entertainment, 1997 - 1ª edição.

_____ ; Williams III, J. H.; Gray, Mick, e Klein, Todd. Promethea, números 1 a 24. USA: America's Best Comics, 1999 - 1ª edição.

_____ , e CAMPBELL, Eddie. From Hell#14: Gull Ascending. Australia: Eddie Campbell Comics/Top Shelf Comics, 1999 - 1ª edição, p. 22.

_____ , e BENNET, Joe. Supreme #45: The Age of Gold. USA:

Awesome Entertainment, 1997 - 1ª edição.

_____ , e CAMPBELL, Eddie. The Birth Caul. Australia: Eddie Campbell Comics, 2000 - 1ª edição.

_____ . A Voz do Fogo. São Paulo, SP: Editora Conrad, 2002 - 1ª edição, p. 303.

MOTA, Pedro. ABC, in Alan Moore: Argumentos; GOUVEIA, Cristina (org.). Amadora, Portugal: Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem/Câmara Municipal de Amadora/Editora Devir, 2002 - 1ª edição.

PANOFSKY, Erwin. Significado nas Artes Visuais. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A., 2001 - 3ª edição.

PROPHET, Elizabeth Clare. Cabala, o Caminho da Sabedoria. Rio de Janeiro, RJ: Editora Nova Era, 2002 - 1ª edição.

SANTO AGOSTINHO. Confissões, Coleção Os Pensadores - Seleção Especial, volume cinco. São Paulo, SP: Editora Nova Cultural Ltda, 2000 - 2ª edição.

SHARMAN-BURKE, Juliet, e GREENE, Liz. Tarô Mitológico - Uma Nova Abordagem Para a Leitura do Tarô. São Paulo, SP: Edições Siciliano, 1989 - 3ª edição.

Fonte: Alan Morre - Senhor do Caos
(www.alanmooresenhordocaos.hpg.ig.com.br).

TERROR, POP ART E CONTRACULTURA

A história dos quadrinhos, de Bill Gaines a Roy Lichtenstein

Por Vladimir Cunha (yoyodine@hotmail.com)



Até 1947, o jovem William M. Gaines não passava de um *bon-vivant* dedicado única e exclusivamente às coisas boas do mundo. Mas só até 1947, pois naquele mesmo ano sua vida mudaria drasticamente após a morte de sua mãe num acidente de barco. Profundamente abatido com a tragédia, seu pai, Max Gaines, resolveu retirar-se dos negócios e passou para o filho a missão de tocar adiante a empresa da família, a editora de quadrinhos religiosos Educational Comics. O único problema é que quadrinhos religiosos não eram exatamente um gênero de sucesso entre a molecada, que preferia as aventuras do Capitão América às adaptações carolas de passagens do Novo Testamento, daí ser compreensível que a Educational Comics estivesse em sérias dificuldades financeiras. Entretanto, o destino de Gaines tomaria um rumo inesperado quando ele cruzou o caminho de Al Feldstein, um talentoso artista freelancer em começo de carreira e que, assim como o ex-playboy, adorava aventuras de terror e mistério. Descobertas as afinidades, a dupla juntou as forças e criou duas histórias: *A Cripta do Terror* e *A Câmara do Horror*. E já que pior do que estava não podia ficar, Gaines aproveitou a editora que herdara do pai e lançou os dois títulos no mercado. Nasceram aí os quadrinhos de terror e a lendária EC Comics.

A publicação bolada por Gaines e Feldstein, batizada com o apropriado

título de *Tales From the Crypt*, tornou-se um sucesso espetacular entre crianças e adolescentes e motivo de choque para os norte-americanos adultos. Jamais o cidadão comum - classe média, branco, suburbano e fiel defensor do American Way of Life como o caminho mais curto para o Paraíso - iria permitir que seus filhos passassem o tempo lendo histórias sobre aberrações, trapaças, assassinatos, bruxaria, exorcismo e magia-negra. O mundo permitido era aquele idealizado nas pinturas de Norman Rockwell, do garoto loiro de cabelo escovinha, das ceias do Dia de Ação de Graças e das bandeirantes de rosto corado. A América mergulhava no sonho da prosperidade capitalista, numa vida melhor através da química e no seu estabelecimento como superpotência econômica e militar. Encarar o lado feio e bizarro da vida não estava nos planos de ninguém. Exceto da molecada, que, dos cafundós do Arkansas ao centro de Nova Iorque, fazia a fortuna de Gaines comprando qualquer coisa que tivesse o selo EC Comics estampado na capa.

Isso aconteceu porque Bill Gaines criou uma identificação imediata com o público ao se apropriar da linguagem radiofônica - todas as histórias eram apresentadas por um narrador, geralmente o Zelador da Cripta, a Bruxa Velha ou o Guardiã da Câmara - e também porque arrebanhou um time de artistas de primeira para atingir, nas páginas da revista, o clima de demência que as histórias pediam. Assim como Will Eisner, os desenhistas Jack Davis, Frank Frazetta, Johnny Craig e Graham "Ghastly" Ingels tinham um traço sombrio e carregado de dramaticidade. Houve também tendência em distorcer certas expressões faciais na tentativa de transpor para o papel a loucura interna de cada personagem. *Tales From The Crypt* impressionava também por sua logomarca ao mostrar a palavra "Crypt" grafada de tal

forma que dava a impressão de estar apodrecendo.

O sucesso da EC Comics nas bancas, levou Gaines a ampliar sua linha de "produtos". Na esteira do sucesso de *Tales From The Crypt*, foram lançados *The Vault Of Horror*, *Crime SuspensStories*, *The Haunt of Fear* e *Shock SuspensStories*. Aproveitando a maré boa, Gaines adaptou as histórias do conhecido autor Ray Bradbury e jogou no mercado *Weird Science* e *Weird Fantasy*, publicações que misturavam suspense e terror a uma ficção científica um pouco mais pessimista, semelhante a de escritores como Phillip K. Dick e William Gibson. Não contente em se tornar o novo rei dos quadrinhos - desbancado as HQs de super-heróis, que, depois de *Tales From The Crypt*, entraram em decadência - Gaines aventurou-se pelo campo do humor. Em 1952 chegava às bancas a *MAD Magazine*, o mais novo empreendimento da EC Comics, editada pelo escritor e desenhista Harvey Kurtzman.

O grande mérito da *MAD Magazine* trazer para as HQs um humor anárquico, satírico e, principalmente, judeu. Ainda em sua primeira fase - reconhecidamente a melhor de todas - ela destruiu sem dó nem piedade todo e qualquer ícone da cultura de massa norte-americana. Flash Gordon virou Flesh Garden (Jardim de Carne), um brutamontes com zero de QI, e Batman foi transformando em um anão vampiro que vivia tentando agarrar a Mulher Maravilha. São notáveis também as sátiras feitas ao Superman (Superduperman e a charge *Supermarket*, sobre um supermercado exclusivo para heróis) e as adaptações de contos de fadas, todas elas temperadas por uma certa dose de perversão sexual. A MAD merece ainda um capítulo à parte sobre sua produção gráfica, pois foi nela que floresceu o talento de

Wallace Wood; Basil Wolverton, especialista em desenhar monstros deformados, e Bill Elder, os responsáveis pela "cara" da fase clássica da revista. Para se ter uma idéia de como a coisa era pesada para época, o slogan da MAD era uma provocação absurda: "MAD Magazine: Humor In a Jugular Vein!!", frase que, nos anúncios da revista, aparecia escrita sob uma Monalisa deformada criada por Basil Wolverton.

A festa duraria pouco e, logo, a década de 50 seria conhecida como um dos períodos mais sem-graça da história das HQs. Apesar de algumas coisas maravilhosas, como Pogo, de Walt Kelly, e Ferdinando, as histórias em quadrinhos sofreram um duro golpe com o surgimento do macarthismo, da paranóia anti-comunista e com a publicação de *A Seducao dos Inocentes* - livro do psiquiatra Frederic Werthan sobre os "malefícios" das HQs. Entre outras coisas, Dr. Werthan, "provava" que Batman e Robin mantinham um ardoroso caso homossexual:

"Constantemente eles se salvam um ao outro de ataques violentos de um número sem-fim de inimigos. Transmite-se a sensação de que nós, homens, devemos nos manter juntos porque há muitas criaturas malvadas que têm que ser exterminadas...Às vezes, Batman acaba numa cama, ferido, e mostra-se o jovem Robin sentado ao seu lado. Em casa, levam uma vida idílica. São Bruce Wayne e Dick Grayson. Bruce é descrito como um grã-fino e o relacionamento oficial é que Dick é pupilo de Bruce. Vivem em aposentos suntuosos com lindas flores em grandes vasos...Batman é, às vezes, mostrado num robe de chambre...é como um sonho de dois homossexuais vivendo juntos".

Dr. Frederick Werthan - *The Seduction of the Innocents*

Impelido pela caça às bruxas do senador Joseph MacCarthy - cujo alvo foi, principalmente, atores, roteiristas e diretores de Hollywood acusados de comunismo - e o livro do Dr. Werthan, o governo norte-americano tentou acabar com todo o tipo de publicação cujo conteúdo fosse considerado "imoral" ou "impróprio". A primeira a dançar foi a EC Comics. Todos seus títulos foram proibidos e a MAD passou a pegar menos pesado em suas sátiras e mudou de formato para poder continuar nas bancas. Outro caso célebre foi a perseguição que o criador de Ferdinando, All Capp, sofreu por causa de uma história sobre os schmoos, um bichinho fictício semelhante a uma foca que se proliferava à velocidade da luz e tinha uma carne deliciosa, além de dar leite e pôr ovos. Na história, os Estados Unidos entram em polvorosa porque ninguém mais queria trabalhar, já que todo mundo tinha um schmoos em casa e não passava mais fome. Por isso, o schmoos foram considerados pelo governo como uma apologia ao comunismo e All Capp teve que tirá-los das aventuras de Ferdinando.

O resultado mais triste da paranóia do senador MacCarthy e do chefe do FBI, J Edgar Hoover, foi a criação do Comics Code, aquele selinho encontrado em todas as revistas comercializadas nos EUA. Sem ele, as publicações de quadrinhos não poderiam ser vendidas, o que levou as editoras a implantar a censura interna, acabando assim com a liberdade de criação de seus artistas.

Apesar de algumas coisas legais aqui e ali, as HQs só saíram do marasmo no começo dos anos 60 após o surgimento da literatura beat e das primeiras manifestações da contracultura. Criado em São Francisco, o movimento dos

Comix deu um novo impulso criativo aos quadrinhos. Primeiro porque seus integrantes estavam num desbunde total e não estavam nem aí para a rígida moral norte-americana. Segundo porque as revistas dos Comix não eram vendidas em bancas e sim em lojinhas hippies, cujos donos não queriam nem saber se as ditas-cujas tinham ou não o famigerado Comics Code Approval.

É um período marcado pela negação à linguagem formal das HQs. Nos comix, por muitas vezes não havia uma seqüência lógica na narrativa. Uma historia poderia ser interrompida para dar vazão a algum experimentalismo gráfico ou não ter exatamente um roteiro. Poderiam ainda ser ácidas e demolidoras - como as notórias edições de *Air Pirates*, de Dan O'Neil e Ted Richards, nas quais Mickey e Minie Mouse apareciam fazendo toda espécie de loucuras sexuais - ou simplesmente desagradáveis, principalmente em alguns momentos mais escatológicos da *Zap Comix*, a primeira publicação underground do planeta. Entre os nomes do quadrinho underground, destacam-se Robert Crumb, Gilbert Shelton, Robert Williams, Skip Williamson e Ricky Griffin, litografista que fez a cabeça de toda uma geração com sua arte psicodélica e posters de Carlos Santana, The Doors e Grateful Dead.

Os comix atraíram também uma parcela considerável de artistas da velha guarda. Cansado da censura do Comics Code e empolgado com o movimento, Will Eisner lança um gênero inédito: as novelas gráficas (*Um Contrato com Deus* e *O Edifício*), uma mistura de literatura e quadrinhos com uma linguagem mais madura e bem mais experimental do que a usada na HQ tradicional. Outro veterano a pedir uma vaga no porão do quadrinho

underground foi Harvey Kurtzman. À margem da indústria desde a instituição do Comics Code, ele voltou à cena com a revista *Help*, uma versão ainda mais pirada da *MAD Magazine*. Junto com ele vieram os bons companheiros de EC Comics Bill Elder e Wallace Wood, que, nesse período, deu ao mundo a memorável *My World*, uma fábula pessoal sobre a decadência moral dos Estados Unidos.

Quadrinhos e pop art - É neste processo de renovação da sociedade norte-americana que a pop art ganha um impulso e, de certa forma, contribui para que os quadrinhos voltem de novo a ser tratados como coisa séria. Os artistas procuravam demolir a rigidez e a seriedade das artes plásticas através de ícones da sociedade ocidental. Garrafas de Coca Cola, latas de sopa, símbolos gráficos usados em estações de metrô eram usados em associações livres que permitiam o estabelecimento de relações simbólicas e afetivas com as obras em questão. Era uma arte que se valia da repetição de signos conhecidos no intuito de buscar uma identificação com o público a que ela se destinava. A idéia era eliminar as barreiras entre as culturas erudita e popular.

Sendo assim, é compreensível que os grandes nomes da pop art utilizassem também as histórias em quadrinhos como um elemento a mais dentro de seus trabalhos. Afinal, a linguagem das HQs, um balão de texto ligado a uma imagem, possibilita a compreensão imediata da mensagem. Além do que, graficamente, eles dispunham de inúmeras referências que serviriam de parâmetro para os pintores pop. Isso pode ser visto na obra de Roy Lichtenstein e seus painéis diretamente copiados de tiras de jornal e, em

menor escala, no trabalho de Andy Warhol. Neste caso, mais em decorrência da forma como ele dispunha suas obras - utilizando a narrativa seqüencial em cores primárias nos célebres retratos de Marilyn Monroe, Mao Tsé Tung e James Dean - do que propriamente por se comportar como um quadrinhista tradicional.

Ao levar para as galerias a estética das HQs, a pop arte fez com que os quadrinhos ganhassem de volta o respeito que haviam perdido na década de 50. Claro que isso não seria possível sem a renovação promovida pelos Comix. Com a pop art os quadrinhos passaram a ser aceitos por uma camada mais intelectualizada da sociedade. Jules Feiffer tem suas tiras publicadas nas páginas da elitista *New Yorker*. Na Europa, François Truffaut, Alain Resnais, Federico Fellini e Umberto Eco, teorizam sobre as HQs e declaram seu amor aos quadrinistas norte-americanos. Com a benção da pop art, finalmente as histórias em quadrinhos viraram coisa de gente grande.

A quebra de valores promovida pela pop art, pela contracultura, pelos comix e pela beat generation influenciou ainda o jornalismo e a literatura. Hunter S. Thompson e Tom Wolfe criam o "new journalism" e inventam uma nova forma de narrativa, misturando a notícia a impressões pessoais e estados alterados de consciência. Se, por um lado, Thompson experimentou todos os tipos de substâncias legais e ilegais para escrever *Fear & Loathing in Las Vegas*, um relato de suas maluquices na capital mundial do jogo, Wolfe desenvolveu uma linguagem acelerada e dinâmica parecida com as narrativas das HQs. Inclusive com a utilização de onomatopéias:

"mesmo que alguém quebrasse a corrente e em que todos fluíam e fosse bater de encontro ao asfalto da Grande Estrada a noventa quilômetros por hora - eles possuíam isso gravado na fita - e podiam tocar muitas vezes em retardos variáveis, skakkkkkkkkkk-akkkkkkkk-akkkkk-

akkkkkkeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee

eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee - Nua em Pêlo cada vez mais esquisita enrolada na manta preta, tremendo e depois se levantando feito uma alma penada...

...É loucura, delírio, piração, fora da realidade, com metade do mesencéfalo repetindo

VOCÊ ESTÁ MUITO DOIDO

e a outra metade repetindo

VOCÊ É DEUS ...

Homem home on the range, cuspiendo e buzinando fonfonrofonfon aquela maldita ladainha ao microfone - Home...home...on the ra-a-a-a-ange..."

Tom Wolfe - O Teste do Ácido do Refresco Elétrico

Essa foi a estética vigente dos primeiros textos da literatura underground norte-americana. Em livros como *V*, *O Leilão do Lote 49* e *Arco Íris da Gravidade*, todos publicados no período que vai de 61 a 73, o escritor Thomas Pynchon freqüentemente adota um modelo de narrativa semelhante ao das histórias em quadrinhos e nos diverte com aviões sendo abatidos por uma rajada de tortas de creme, sátiras ao quadrinho de herói (o personagem Homem Foguete é claramente inspirado no Capitão América), monstros imensos que surgem do nada, ratos falantes, uma rolha assassina que persegue um casal em pleno ato sexual e personagens como

nomes improváveis e absurdos (Benny Profane, Oedipa e Mucho Maas, Pierce Inverarity, Fausto Magistral, Tyrone Slothrop, General Pudding, Pig Bodine...). Quem também se utiliza do humor quase infantil das HQs é Kurt Vonnegut em seu manifesto anti-militarista *Matadouro 5* e no experimental *Timequake*. Foi essa reciclagem da cultura de massa norte-americana e a sua junção com os valores emergentes da contracultura que permitiu o surgimento de uma narrativa genuinamente pós-moderna, um gênero que, além de bastante divertido, deixou fortes marcas na literatura norte-americana. Dos anos 60 até os dias de hoje.

Fonte: Kung Fu Lounge (<http://kfl.blogspot.com/>).

