

ZIERO

Z
I
N
E

O IMPÉRIO DO QUADRINHO JAPONÊS

Mangá



*Lone Wolf
and Cub,
o samurai de
Goseki
Kojima*

HQ BRASIL

ADÃO ITURRUSGARAI

OS MESTRES

WILL EISNER
MOEBIUS
ROBERT CRUMB

OS EUROPEUS

MAX
JAIME MARTIN
NEIL GILMAN
DAVE MCKEAN
MILO MANARA
GUIDO CREPAX
GIARDINO

O MENINO

CALVIN

OS MALVADOS

LOBO E MARSHALL LAW

O CENTENÁRIO DA OITAVA ARTE

Acervo: Biblioteca Pública de Santa Catarina



QUADRINHOS COMPLETAM CENTENÁRIO EM 1996. JÁ ESTAMOS COMEMORANDO



Melhor Peça Gráfica

I, II, III e IV
Set Universitário
Maio 88
Setembro 89, 90, 91

Jornal-laboratório do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina

Edição concluída em 10 de março de 1992

Colaboração: Javier Come, José Antônio Silva (textos), Cláudio Tognoli, Maria José Lessa (fotos)

Copy-writers: Jornalistas professores Luis Scotto, Ricardo Barreto

Diagramação: Adriana Martorano, Angelita Correa, Fernanda de Medeiros, Marli Henicka, Márcia Regina Telles

Edição e supervisão: Professor Ricardo Barreto (MTb 2708-RS)

Editores assistentes: Emerson Gasperin, Frank Maia

Edição: Adriano Fiamoncin, Ana Paula Luckman, Andrea Tridapalli, Andrea Fabris, Antonio Gustavo D'Ávila, Claudine Nunes, Cleia Schmitz, Danielle Durieux, Ewald Willerding Neto, Ivan Flores, Jean Raupp, Jefferson Dias, João Santos, Janaina de Oliveira, Jocelma Santana, Laine Valgas, Linete Martins, Maria Paula Pereira, Marques Casara, Mônica Silva, Renata de Avellar, Simone Pereira, Vladimir Brandão, Walfried Wachholz

Fotografia: Cristina Gallo, Ivan Flores, Victor Carlson
Laboratório fotográfico: Cristina Gallo, Ivan Flores, Nelson Correia, Nilva Bianco, Pedro Melo, Victor Carlson

Textos: Cláudia Renata de Oliveira, Cristina Gallo, Emerson Gasperin, Fabiano Melato, Frank Maia, Ivaldo Brasil Jr., Josiane Laps, Kátia Klock, Marques Casara, Nilva Bianco
Montagem: Marinho

Acabamento e impressão: Imprefar

Redação: Curso de Jornalismo (UFSC-CCE-COM), Trindade, CEP 88045, Florianópolis, SC

Telefones: (0482) 31-9215, 31-9490

Telefax: (0482) 34-4969

Telex: (0482) 34-4969

Distribuição gratuita

2 Circulação dirigida

Embora muita gente desconheça, o Brasil, através do ítalo-brasileiro Angelo Agostini é um dos países onde primeiro se manifestou o que agora chamamos a oitava arte, os quadrinhos. Com o personagem Zé Caipora publicado em 1884 na sua Revista Ilustrada, Agostini se inscreve entre os precursores do quadrinho mundial ao lado do suíço Rodolphe Töpffer, do alemão Wilhelm Busch ou o francês Christophe que no século passado exerciam as "narrativas figuradas": ilustrações que sempre vinham acompanhadas de legendas. Não havia sido criada a imagem do balão, com as falas ou pensamentos das personagens e, por isso, teóricos e estudiosos consideram este período como a pré-história dos quadrinhos. De qualquer maneira, estava implantado um novo meio, uma nova forma de comunicação e uma nova arte, que viria a se transformar na mais consumida no planeta.

As inovações como os balões, as tiras isoladas, as edições seriadas e o advento da cor surgiram no final do século passado com a disputa acirrada por mais leitores, de dois barões da imprensa novaiorquina, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst (que inspirou Cidadão Kane, de Orson Welles). Era o prenúncio de um poderoso império editorial que movimentava milhões de exemplares, publicados em quase todo o mundo, de centenas de autores e personagens, que tem seu exemplo mais concreto no mangá japonês, onde as tiragens alcançam milhões de exemplares. E não estamos falando do desconhecido, mas vivo, quadrinho chinês. Assim, das pioneiras

daily strips (tiras diárias, em preto e branco), passando pelas sunday pages (suplementos dominicais a cores), os álbuns e as modernas seqüências seriadas (as graphic-novels), muita coisa aconteceu com este irrequieto novo meio de comunicação. Depois de muitos super-heróis e anti-heróis, de sua vertente underground (o comix), o quadrinho contemporâneo experimenta desde os anos 60 o sabor adulto, introduzindo o erotismo que a moralista sociedade dos anos 50 impedia de circular. Há muito tempo quadrinho deixou de ser passatempo exclusivamente infantil.

E parte desse status, conquistado ao longo de décadas tomou forma em novembro de 89, quando onze especialistas convidados pelo Lucca Incontri, o mais respeitado salão de quadrinhos do mundo, demarcaram como grande desencadeador da história dos quadrinhos, o menino careca Yellow Kid criado por Richard Felton Outcault para ser publicado no New York Journal. Os 11 especialistas decidiram que 1896 assinala o início e, portanto, que daqui a quatro anos os quadrinhos, comics, bande-desinée ou comix completam seu centenário. Satisfeitos com o furo nacional, colocamos em suas mãos uma edição especial do Zero sobre esta notável arte. Alguns mestres, novos talentos, tendências os principais prêmios e um material sobre o quase desconhecido quadrinho japonês fazem parte desse número que, se não saiu próximo da Bienal de Quadrinhos, realizada em novembro de 91 no Rio, sai com quatro anos de antecedência do centenário, que comemoramos desde agora.

O Editor

DIREITO A TER NASCIMENTO

Javier Come, de Zona 84

“**A** luz da investigação histórica, sabe-se que os quadrinhos foram produto de uma ampla evolução no uso conjunto de textos e imagens gráficas como meio de expressão de caráter narrativo.

Esta evolução adquiriu particular brilho



em diferentes países europeus ao longo do século XIX, e com base nela se produziu, ao final desse período e nos suplementos gráficos da imprensa dos Estados Unidos da América, uma definitiva fusão de textos e imagens que implantou uma nova linguagem narrativa, a linguagem dos quadrinhos.

O primeiro exemplo histórico dessa fusão, enquanto produto de forma direta e rápida, a origem do novo meio expressivo, esteve materializado pela fusão de textos e desenhos da Richard Felton Outcault que foi batizado como *The Yellow Kid and His New Phonograph*, que foi publicada no *The American Humorist*, suplemento do diário *The New York Journal*, em 25 de outubro de 1896.

Em conseqüência, consideramos esta data como significativa da origem dos quadrinhos em sua formulação definitiva e, por isso, do nascimento da história dos quadrinhos, com o qual, o centenário deste meio de expressão e comunicação fica fixado automaticamente na data de 25 de outubro de 1996”.

Esta poderia ter sido a fórmula.

Mas o importante reside em que o centenário dá aos quadrinhos uma grande oportunidade.

Não a percamos. Que os quadrinhos não a percam.

Os quadrinhos merecem esta data.

Devemos dar aos quadrinhos o que é dos quadrinhos: seu direito a ter nascimento e seu direito a celebrar seus próximos cem anos de vida.

Biografias ilegais do Rock'n Roll

A coleção *Rock'n'Roll, Comics*, da editora norte-americana Revolutionary Comics já lançou biografias quadrinizadas dos Guns'n'Roses, Sex Pistolls, AC/DC, Living Colour, Bon Jovi e outros. Agora a coleção ataca de Faith No More e Anthrax, todas biografias não-autorizadas. Um dos gibis conta a trajetória da banda 2 Live Crew, censurada em vários lugares nos EUA por seu conteúdo "obsceno". As biografias mais importantes da coleção são Beatles e Pink Floyd Experiences.

Os gibis saem todo mês e podem ser encontrados na livraria Devir-Rua, Augusto de Toledo, 83, Tel. 278-0384, Aclimação, São Paulo (J.L.)

Argentinos retratam a Dama Negra

A editora L&PM lançou no segundo semestre de 91 o álbum *Billie Holliday*, de José Munõs (desenho) e Carlos Sampayo (roteiro). Este é o último trabalho da principal dupla latino-americana de quadrinhos contemporâneos e o primeiro lançado no Brasil.

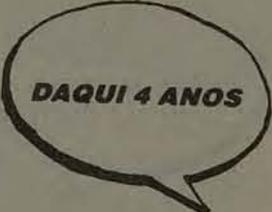
O álbum é uma espécie de biografia da cantora norte-americana considerada a *Dama Negra do Jazz*. A história fala de um jornalista nova-iorquino, que escreve um artigo sobre os 30 anos da morte da cantora, sem jamais ter ouvido falar dela. A partir daí, entram em cena as memórias de Billie, num visual que carrega nas tintas e na violência. Os autores citam muito o racismo e constroem uma personagem melodramática apelando para o clichê "cantora negra, drogada e prostituída".

Para Muños e Sampayo, *Billie Holliday* é, antes de tudo, uma oportunidade para falarem do tema mais constante em seus trabalhos: os marginais destruídos pelos EUA. A edição brasileira saiu prejudicada na tradução, que foi feita a partir da edição francesa e não da original. Vários sentidos foram trocados e até a tipografia de alguns balões foi alterada.

Os outros trabalhos da dupla estão nos principais gibis que surgiram nos últimos 15 anos, da *Frigidaire* italiana à *Rawl* nova-iorquina passando pela *Escape*, da Inglaterra, *El Víbora*, da Espanha e a *Fierro Argentina*. (J.L.)



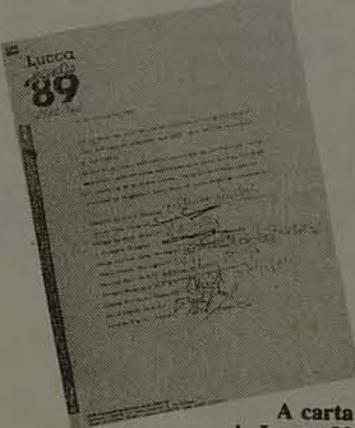
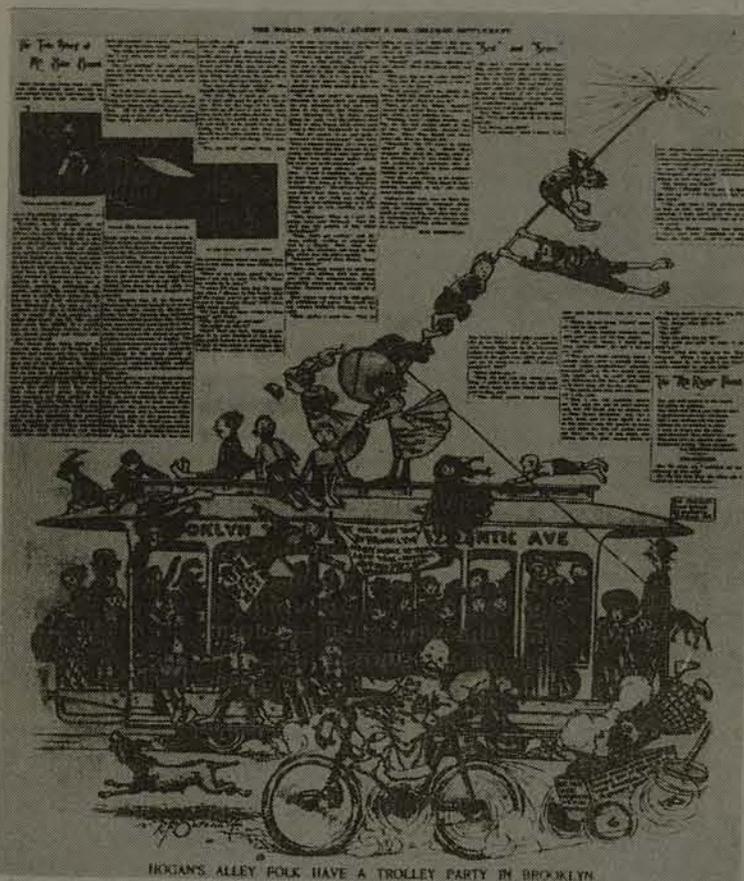
Quadrinho nasceu careca



YELLOW KID ASSINALA NASCIMENTO

Um menino careca, feio, de orelhas grandes e que usa uma roupa amarela de muito mau gosto, foi o primeiro personagem de histórias em quadrinhos criado pela pena de um desenhista. Escolhido por 11 especialistas reunidos com a difícil missão de encontrar a origem desses meios de comunicação, *Yellow Kid*, criado por Richard Felton Outcault para um suplemento dominical da imprensa nova-iorquina em 1896, foi eleito o personagem que transformou antigas ilustrações legendadas nas histórias em quadrinhos semelhantes às milhares que atualmente pipocam em jornais e revistas de todo o mundo.

O ponto crucial do debate entre os especialistas, realizado durante três dias em Lucca, na Itália, foi localizar a divisão entre a *pré-história* e a *história* dos quadrinhos. Identificar a data que separaria os textos ilustrados com imagens, criados especialmente para leitura e acompanhados por desenhos complementares, dos autênticos *comics*, onde textos e imagens se fundem em uma cena



A carta de Lucca-89 com a decisão

de caráter eminentemente narrativo visual. Há muito tempo que os historiadores de *comics* com maior prestígio internacional defendem que a origem dessa forma de narrativa gráfica data de 1896. Era preciso, entretanto, a iniciativa de fixar, para o grande público e em escala mundial, uma data de nascimento dos quadrinhos para ser celebrada com maior relevância.

Os autores da decisão foram os norte-americanos Maurice Horn, Richard Marschall e Da-

vid Pascal; os italianos Rinaldo Traini e Cláudio Bertieri, o francês Claude Moliterni, o britânico Denis Gifford, o brasileiro Álvaro de Moya, o português Vasco Granja e os espanhóis Luiz Gasca e Javier Come, segundo a seleção efetuada na primavera de 1989 pelos organizadores do *Lucca Incontri 89*. A decisão final pouco se preocupou em facilitar um consenso rapidamente, e durante três dias debateram com o público qual seria a data mais adequada para marcar o início dos *comics*. O ponto alto foi a polémica criada por Denis Gifford, que num arroubo nacionalista pregava a data como sendo 1867, ano de criação do personagem *Ally Sloper*. No final do encontro, todos assinaram o documento que determinava ser 1896 o ano que marcaria o início do gênero, o que nos coloca a apenas quatro anos de seu centenário.

Para mostrar o quanto se diferenciava a *história* da *pré-história* dos quadrinhos, foram exibidos trabalhos dos precursores dos *comics*, desde o suíço Rodolphe Topfler até o alemão Wilhelm Busch. A pretensão de que os quadrinhos tenham surgido na Europa antes dos Estados Unidos foi logo descartada, pois foi na América que apareceram pela primeira vez no atual formato. Assim, "devemos dar aos quadrinhos o que é dos quadrinhos: seu direito de ter nascimento e seu direito de celebrar seus próximos cem anos de vida", diz Javier Come, um dos jurados de Lucca.

Centenário foi decidido em Lucca

"Os 11 especialistas internacionais reunidos em Lucca estabeleceram, por maioria absoluta, que 1896 foi o ano do nascimento dos quadrinhos.

Um ano no qual, através da personagem *Yellow Kid*, os quadrinhos, assumindo contribuições expressivas, anteriormente experimentadas por criadores de diversos países, alcançaram peculiaridades características de linguagem e resultaram no surgimento de um novo meio de comunicação.

Lucca, 30 de outubro de 1989".

Marques Casara



A Espanha real e imunda

MARÇO 92 - ZERO ZINE

MARTIN REVELA A PODRIDÃO DO 1º MUNDO

Antes de todas essas reportagens enaltecendo as maravilhas da sede das próximas Olimpíadas, um cara já fazia suas HQs contando o lado de Barcelona que não interessa ao turismo mundial: ruas sujas, bares e pensões imundas, prostituição e delinquência.

Jaime Martin nasceu em 1966, no subúrbio de Hospitalet de Llobregat, em Barcelona (Espanha), onde vive até hoje. Estreou em 1981 nas revistas juvenis catalãs *Canibal*, *Bichos*, *Pulgarcito* e *Humor a Tope*. Seis anos depois, começou a colaborar para a revista *El Víbora*, desenhando roteiros de Alfredo Pons e Onliyu. Em 89, o editor da revista, José Maria Berenguer, pediu a ele uma HQ mais longa para sua coleção *Histórias Completas*. Assim foi parida *Sangre de Barrio* (*Sangre de Bairro*, publicada no Brasil pelas *Grandes Aventuras Animal*), uma história marginal e que em muitos momentos lembra a infância rebelde de seu autor. Na história, os personagens estudam no Instituto Pedraforca a mesma escola escrota em que Jaime Martin estudou e vivem numa busca frenética de algum "aditivo" para as cabeças.

Embalada pelo rock espanhol do *Barricada*, *Burning* e *Ramocin*, *Sangre de Barrio* deu o prêmio de revelação para Jaime Martin no 8º Salão de Quadrinhos de Barcelona. Além do nome da história ter sido tirado de uma das músicas de *Ramocin*, o personagem principal, *Vicen*, só ouve coisas como "vou embora de casa, não posso agüentar, vou beber até arrebentar como se minha vida acabasse já, porque amanhã não tenho que trampar (



(*Rock'n Roll Mama do Burning*) É, ainda "nunca puderam me domar porque eu nasci torto, ensinaram a caminhar mas me proibiram de correr, o parque era o Éden e eu não pude pisar na grama, fiz amor com uma mulher e tive que pagar por isso..." (*Hey Nena*, *Burning*).

Com o aval de *Sangre de Barrio*, Jaime Martin não parou mais de produzir e desenhou *La Basca Que Mas Casca* e *Flores Sobre El Asfalto*, um álbum dedicado a las chicas cujas histórias *Cristina*, *Martirio*, *Marga* e *Maité* deram as caras por aqui pela *Animal*. Seu último trabalho é *Los Primos Del Parc*, uma espécie de continuação de *Sangre de Barrio*, girando em torno das aventuras de um grupo de amigos, sempre inspirada nas coisas que o rodeiam e, por isso mesmo, cheias de realidade e humor.

Em *Sangre de Barrio* lembra um pouco da sua vida rebelde, embalada por aditivos e pelo rock espanhol



Emerson Gasperin

Punkilândia tem muita sacanagem

LÁ, PETER PAN VIRA ANTI-HERÓI

Francesco Capdevilla nasceu há 35 anos em Barcelona, na Espanha. Max, seu pseudônimo, criou *Peter Pank*, seu personagem universal no mundo das HQs. A história é uma versão anárquica do famoso livro *Peter Pan*, de James Barrie, temperada com altas dosagens de sacanagem e presepadas entre punks, hippies, sockers e ninfômanas, algumas das tribos que habitam o cenário a ilha da Punkilândia.

Max começou a publicar seus quadrinhos aos 17 anos, na revista underground espanhola *El Rollo Mascarado*. Em 1977, criou o primeiro personagem, *Gustavo*, que estreou somente dois anos depois na revista *El Víbora*. O personagem virou um símbolo da movimentação freak-anarco-ecológica (???) que teve o seu auge na Espanha no final da década de 70. Com a popularização, *Gustavo* se tornou bandeira de movimentos radicais babacas, que o adotaram como símbolo. Resultado: Max simplesmente acabou com o personagem.

Depois de provar os dois lados da fama com *Gustavo*, Max inventa a série *5 Mujeres* e mostra como elas podem ser malvadas. *Raquel*, uma ninfa de 16 anos é a reencarnação da maravilhosa Rita Hay-

worth; as gêmeas siamesas *Daisy e Violeta*; *Susan*, a atriz mais quente do pornô mundial; a aristocrata russa *Irina Alexandrovina* e a misteriosa *Maraçaibo* saíram por aqui pela revista *Animal* e deixaram muitos leitores desiludidos com o mulhierio...

Peter Pank saiu do desenho de um punk arquivado e seu nome pintou assim, por acaso, numa conversa de praia. O cenário ideal para suas aventuras surgiu depois que Max assistiu ao filme *Peter Pan*. Hoje, é publicado na Espanha, Dinamarca, Suécia, França, Brasil e outros países. Nada mau para este fã de Robert Crumb que queria ser artista e desistiu das artes plásticas porque descobriu que a HQ atinge mais pessoas. E é um caminho mais imediato.

Emerson Gasperin



ZERO ZINE - MARÇO 92



ONDE VOCÊ ENCONTRA ESPANHÓIS

Depois dos norte-americanos, os álbuns e gibis da Espanha são os que mais chegam ao Brasil. Este é um fenômeno recente que reflete o estouro dos quadrinhos espanhóis, que tiveram uma evolução surpreendente nos anos 80. Atualmente, são os mais importantes da Europa, superando a Itália e a França.

No Brasil, são duas as importadoras que trazem estes quadrinhos: a Ciências Humanas (Rua 7 de Abril, 264, loja B2, Região Central) e a Letraviva (Av. Rebouças, 2080, tel 883 - 3279, Pinheiros, Zona Oeste). As duas localizadas em São Paulo, é claro.

A Letraviva foi a pioneira em quadrinhos espanhóis e traz principalmente os álbuns revistas das editoras Eurocomic (*Metal Hurlant*) e Norma (*Cimoc e Cairo*). A Ciências Humanas traz o material da Toutain (*Toten e Zona 84* - na foto), La Cupula (*El Víbora*) e álbuns da Complot.

Nas duas livrarias é possível encontrar não só quadrinhos espanhóis, mas também norte-americanos, franceses, italianos e até brasileiros (como a obra de Zéfiro, que foi publicada em álbum de luxo pela mesma editora da revista *El Víbora*). As edições espanholas são com frequências melhores que as originais.

Uma curiosidade: as coleções com as obras completas dos americanos Richard Corben e Robert Crump, foram publicadas antes na Espanha do que nos EUA, sentiu? (J.L.)

Transgressivo, Peter Pank não poupa os moralistas. Suas aventuras sexuais não têm limites e a imaginação de Max não reprime as fantasias



BILL
WATERSON

MARÇO 92 - ZERO ZINE



Um monstro na minha sopa

CALVIN: GENIAL
FUSÃO DE FANTASIA
E REALIDADE

Em termos de arte, jogar com duas realidades ao mesmo tempo — a dimensão do mundo exterior e a da subjetividade interior —, sem perder o pique e muito menos a graça (graça sofisticada, diga-se de passagem) não é para qualquer um. Aliás, no planeta dos quadrinhos, são bastante raros os desenhistas que, nas tiras para jornal, arriscam deixar de lado a narrativa linear e apostam (quase) tudo na subjetividade. Ainda por cima com um bem resolvido e cômico desenho.

Pois o norte-americano Bill Watterson faz tudo isso e muito mais na saga infantil e cotidiana do endiabrado Calvin, junto com seu amigo de pelúcia, o tigre Haroldo. Como já notou o escritor Pat Oliphant, percebe-se nas historietas de Calvin “o sentimento de que as palavras podem realçar a arte, e a arte pode fazer o mesmo pela escrita, e que uma mistura

OLHE AQUI, CALVIN! VOU TE MOSTRAR UM TRUQUE DE MÁGICA.



VEJA! EU TIREI UMA MOEDA DA SUA ORELHA. LEGAL, HEIN?



NADA AINDA?



cuidadosamente elaborada desses ingredientes pode criar um grau de encantamento que revela a genialidade”.

Genialidade é uma palavra forte, talvez exagerada no caso. Mas não está muito longe disso o resultado concreto das instituições, do raciocínio do lirismo, da ironia (e também da crueldade infantil) que Watterson sintetizou em seu trabalho. Seu protagonista, o menino Calvin - filho único de pais jovens, tipo classe média - vive a maior parte do tempo “exilado” num universo de fantasia. Como aliás costumam fazer as crianças.

Só que o roteirista e desenhista dessas tiras sabe dosar os dois momentos (o do mundo exterior e o do mundo interior de Calvin) com invejável sen-

sibilidade. O clima criado por ele só perde seu encantamento, para cair na pesada realidade, extra-sonhos, quando entram em cena os adultos. Watterson, como um mágico, abole a fronteira entre real e imaginário, concretude e delírio, aventura e cotidiano.

Um parêntese: pensando-se sobre a profundidade e maturidade de muitas colocações feitas por Calvin, não é fora de propósito traçar uma breve analogia entre ele e *Mafalda*, a garotinha inquieta criada pelo argentino Quino. Ambos têm em comum a crítica do “mundo lá fora”, do universo dos adultos. Mas é interessante perceber que com toda sua inteligência e intuição, Calvin-Watterson é sempre, intrínseca e profundamente, norte-americano.

Quer dizer, vive num país razoavelmente civilizado, com uma qualidade de vida invejável (do ponto de vista da maioria dos cidadãos do Terceiro Mundo), e portanto pouco sabe, ou se interessa, a respeito do ambiente viciado da política e da economia. Já a *Mafalda*-Quino em momento algum esquece que é argentina, latino-americana, habitante do hemisfério pobre do planeta. Portanto, seus questionamentos — por mais filosóficos, morais e até metafísicos que sejam — nunca deixam de lado a problemática social, que atropela a todos nós, terceiro-mundistas.

Tigre de Pelúcia — Voltemos a Calvin. Suas historietas não cedem espaço para a hipocrisia. Os pais do menino, volta e meia, querem assassiná-lo por tantas que ele apronta. E

o dia do garoto - extremamente solitário — é recheado de nuances psicológicas, filosóficas, poéticas e sociológicas. Nada disso, entretanto, traz “ruído” prejudicial às caóticas tiras de Calvin, regidas pelo mais puro senso de humor.

O contraponto no mundo profundamente pessoal do guri, paradoxalmente, é fornecido por seu companheiro inseparável, o tigre de pelúcia. Porque é precisamente Haroldo, o tigre de pelúcia, que faz o papel de consciência viva, de “grilo falante” do destemperado e impulsivo garoto de cabelo arrepiado. Haroldo fala com a voz do bom senso, sem paternalismo ou tom repressor. Apenas dá um “toque” - quase sempre com fina ironia - de irmão mais velho e mais experiente, que no entanto também não dispensa uma bela travessura.

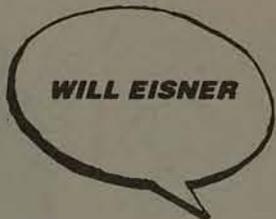
Os pais, a professora, a amiguinha de Calvin somente passam pelo universo particular e denso do guri, com a missão especial de lembrar-lhe que fantasia também tem limites. Mas, como Calvin nos comprova, quadrinho por quadrinho, tira após tira, os limites não foram feitos para ele. E evidentemente, somos nós - a legião mundial de fãs da historieta (no Brasil, publicada por vários jornais e em livros da Editora Cedibra) - que mais ganhamos com isso.

José Antonio Silva

José Antônio Silva é jornalista e escritor, autor de *Tiques & Taques* (poesia, 1985, São Paulo) e *A Impressão da Cultura* (ensaios jornalísticos, 1990, Ed. Sulina, Porto Alegre). Atualmente é editor do jornal *Verão dos Jornalistas*, do Sindicato dos Jornalistas do RGS.



The Spirit inovou as HQ



A ARTE DO CINEMA NO PAPEL

O cinema e a literatura formaram um belo casal nas mãos do mestre Will Eisner. Com 50 anos de lápis e papel, ele é chamado de "poeta dos quadrinhos" ou quem sabe "Orson Welles da HQ". Dono de uma inovadora técnica expressionista e de ricas narrações, o criador do 'cult-herói', *The Spirit* tornou-se uma figura importante e influente na história dos quadrinhos.

Durante a febre dos super-heróis surge *Spirit* em 1940. Ele esconde seu olhar atrás de uma máscara e seu belo corpo musculoso em autênticos ternos da época. Bonito e salvador da pátria ele luta contra seus inimigos, na maioria das vezes mulheres. São lindas, sedutoras e apaixonadas pela coragem e pelo lado carente do herói. *Spirit* também tem uma noiva, necessidade comum desses poderosos, que de alguma maneira deveriam mostrar sua "virilidade e masculinidade".

Mas *Spirit* é muito diferente dos heróis com super-poderes mágicos. Eisner queria também entrar na onda, mas estava à procura de uma personagem que não tivesse tanta força e que vivesse além da lei. "Então imaginei Denny Colt, um detetive, que é dado como morto e enterado. Na realidade, ele mora num cemitério, mas sai de lá todos os dias para combater o crime..."

A marca registrada de Will Eisner passou a ficar conhecida com *Spirit*, uma espécie de herói de romance policial noir, bem ao estilo dos anos 40. Foi a partir daí que Eisner mostrou suas novas técnicas, uma delas a de passar a tela do cinema para o papel. Como se fosse story board pronto para ser filmado; o cenário rico em sombra e luz; o som é tão trabalhado que dá quase para escutar, os enquadramentos ousados para HQ, ora **big close-up**, ora grandes planos; o **travelling**, os planos subjetivos e os cortes, tudo novo na linguagem dos quadrinhos.

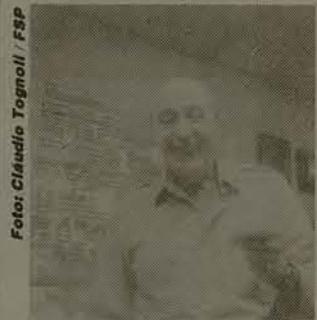


A ligação da seqüência perfeita dos quadros leva a imaginar a fusão e a superposição mágica do cinema. O tom irônico e amargo, influenciados por Gogol e Tchecov, as narrativas visuais e expressões muito fortes nos rostos das personagens são características marcantes de Eisner.

Com o início da Segunda Guerra Mundial, Will Eisner parou de desenhar suas histórias e começou a lutar contra o nazismo, ajudando os aliados com seu trabalho. Depois de 25 anos de abstinência, volta com toda força. Sentiu que a busca das histórias em quadrinhos pelos adultos havia aumentado muito e já estava na hora de retratar a melancólica realidade que ele conheceu. Foi então que surgiram a partir de 1978 *Um Contrato com Deus*, *Ânsia de Viver*, *O Edifício* e a série *Citys*.

Nessas histórias o velho guru, hoje com 74 anos, conta a vida das pessoas que são facilmente encontradas nas ruas: marginais, miseráveis, neuróticos e sonhadores. Figuras do submundo e que viveram o triste período de depressão e crise econômica com a quebra da Bolsa nos anos 30. As histórias de Eisner se passam nos cortiços e guetos e situam a nostalgia da cidade, com suas situações psicológicas e valores sociais. Tudo o que ele presenciou.

Criado nos bairros pobres de Nova Iorque, já com oito anos de idade riscava as calçadas com sua mania de desenhar. Com 15 anos foi vender jornais pelas ruas, onde fazia o papel de mero espectador do mundo que girava em sua volta. Foi nessa época que Will Eisner começou a formular as histórias que mais tarde colocaria no papel e que o transformou em um mestre.



DOIS LIVROS ABORDAM VIDA E OBRA

Em julho do ano passado, Will Eisner recebeu o Troféu HQ-MIX de Melhor Obra Teórica de 1990, com o livro *A Arte Seqüencial*. Nele o autor expõe suas idéias, teorias e conselhos sobre a prática de como contar histórias em quadrinhos. O livro é resultado do curso sobre Arte Seqüencial que Eisner lecionou por muitos anos na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque, e é destinado a estudantes, profissionais e professores de artes gráficas. Mas não é só.

No final de 1991 foi lançada nos Estados Unidos sua autobiografia. O livro chama-se *To The Heart Of Storm* e traz, nas suas 208 páginas, a vida do desenhista desde a emigração de sua família para os EUA no início do século.

Último vôo de Shnobble

Uma das personagens melancólicas de Eisner é *Gerhard Shnobble*, um humilde guarda-noturno, que quando criança sabia voar. Até que um dia apanhou dos pais que proibiram o menino de imitar os pássaros. Anos depois assaltaram o prédio em que trabalhava e o chefe lhe mandou pra rua. Revoltado, resolveu mostrar a todo mundo do que era capaz. Foi para o alto do edifício e de lá saiu voando. No alto do prédio também acontecia a luta de *Spirit* contra os assaltantes e lá de baixo a multidão acompanhava o tiroteio.



Humanismo nos enredos

Shnobble achava que os olhares eram para ele e de repente foi atingido por uma bala dirigida a *Spirit*. É atingido em pleno vôo.

"Não chore por *Shnobble*... Melhor chorar pela humanidade inteira... Porque nenhuma pessoa naquela multidão que olhava, nenhum deles notou ou sequer suspeitou que naquele dia *Gerhard Shnobble* tinha voado", conclui Eisner.

Já Álvaro de Moya, autor de *Shazam* e pesquisador de HQ, aproveita-se do ditado e coloca nele suas palavras: "Não choremos por Will Eisner, melhor chorar pela humanidade inteira, pois ninguém notou que naqueles anos, um gênio tinha escrito e desenhado *The Spirit*."



Lobo Solitário, de Goseki Kojima

A EXPLOÇÃO DO QUADRINHO JAPONÊS

O MAIOR MERCADO DO MUNDO PRODUZ EDIÇÕES COM CENTENAS DE PÁGINAS E TIRAGENS DE MILHÕES DE EXEMPLARES. VALORIZAM SEUS ARTISTAS: GRINGOS NÃO ENTRAM

TEXTOS: FABIANO MELATO

Não é São Paulo. Mas o japonês senta apressado no metrô, abre a mochila e tira um livro para ler. A edição é em papel jornal, com umas quinhentas páginas. Quando terminar de ler, o sujeito jogará o livro fora. Tudo bem. Pelo preço que pagou a passagem de metrô, ele pode comprar outro mangá em qualquer quiosque ou num distribuidor automático.

Mangá é o tipo de história em quadrinhos que se produz, lê e vai para o lixo no Japão. É um típico objeto de consumo que movimentava 60 editoras e milhões de exemplares anuais. Qualquer japonês lê — ou já leu — mangás, desde que eles surgiram na década de 50, o momento em que o país arrasado pela guerra, caminhava para o Primeiro Mundo.

Para isso, a rígida sociedade japonesa teve que ceder aos investimentos estrangeiros, principalmente dos Estados Unidos, que estavam interessados numa potência capitalista oriental para contrabalançar com a China e URSS. Foi a ocidentalização do Japão, que teve seu ritmo metódico encharcado por uma ânsia de fugir da tradição. Apartamentos funcionais e "modernos" foram ocupando o lugar da arquitetura típica e sendo ocupados por engenhocas eletrodomésticas. O mercado editorial vive uma explosão e os quadrinhos, fugindo paradoxalmente do padrão americano desde os anos 20, firma-se com o mangá.

O mangá tem uma periodicidade semanal, mas alguns chegam a ser editados bimestralmente. Ele tem no mínimo 200 páginas em papel jornal, impressas numa única cor, variando do roxo ao preto. O enredo pode ser completo ou se

dividir em capítulos. As histórias pouco fogem dos clichês ocidentais, ou seja, contos de fadas, histórias românticas, policiais ou eróticas. A grande popularidade que os mangás conquistaram está no fato que cada personagem de suas histórias é um elo entre o público e seu próprio imaginário. Esses personagens têm reações humanas: amam, choram, odeiam, lutam e sofrem. O leitor usa essas histórias como a válvula de escape de seu dia-a-dia.

A tiragem semanal dos mangás chega a alguns milhões de exemplares, ultrapassando os principais jornais regionais do Japão. Mas não é o tipo de revista que se coleciona. Seu volume o impede de ser estocado nos minúsculos apartamentos japoneses. Ao término da leitura, o mangá vai para o lixo ou é vendido como papel velho.

As personagens e histórias mais lidas no Ocidente têm pouca penetração nesse mercado. *Snoopy*, *Mickey Mouse* e outros são conhecidos pelos japoneses como artigos de merchandising, estampados em cadernos, bolsas e envelopes. Quando transpostos para tiras diárias, esses personagens não conseguem empatia suficiente para conquistar o público japonês — a leitura de quadrinhos estrangeiros fica restrita a intelectuais e aos próprios desenhistas de mangás.

O mangá difere muito do quadrinho ocidental, a começar pelo volume de páginas e tipo de papel — que o faz ficar mais parecido com uma lista telefônica do que com um gibi. A própria palavra mangá engloba não só quadrinhos mas também a revista crítica de HQ, cartum, caricatura e até desenho animado.

Há mangás para todos os gostos e faixas etárias, de lazer ou didáticos. As crianças em idade escolar lêem *shogaku*, que enfoca vários assuntos como matemática, história e língua vernácula. Direcionando a esse público, o *shogaku* reserva algumas páginas coloridas e em papel couchê sempre com artigos e publicidade de interesse infantil.

Para os adolescentes, existe o *shojo mangá*, com cerca de 45 títulos diferentes. Os principais são o *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatsu Maagareto* e *Bessatsu Shojo-Furendo*, todos com circulação mensal acima de um milhão de exemplares.

O *shojo mangá* aglutina todas as características para conquistar o público médio feminino. Suas histórias são escritas por mulheres e, pelo menos nesse tipo de publicação, o machismo japonês cai por terra.

As histórias de um *shojo mangá* são românticas, citando amores impossíveis e separações dolorosas, embaladas por um happy end de conto de fadas. Mas há uma crescente valorização do suicídio para as heroínas solitárias do mangá feminino. Quando a situação aperta, um hara-kiri rápido dá a solução, com lágrimas garantidas entre as leitoras.

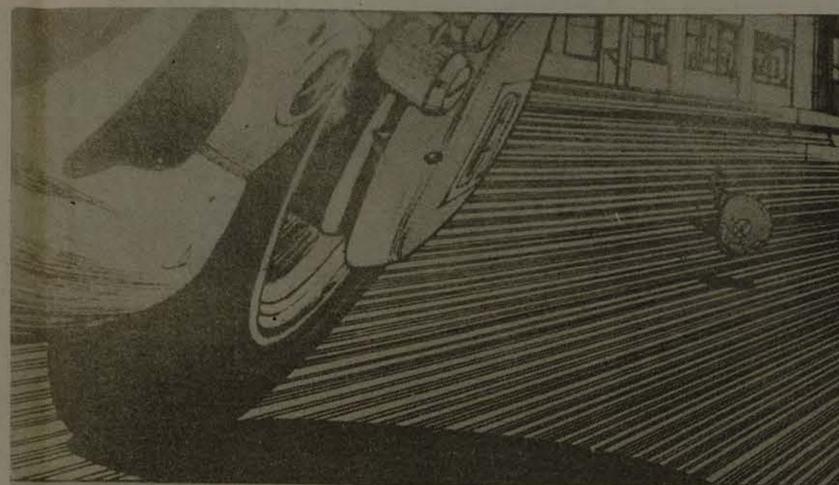
O mangá direcionado aos garotos — *shonen mangá* — repete o modelo editorial de seu similar feminino: algumas páginas em papel couchê com artigos e publicidade próprios ao seu público. Em 1980, os cinco *shonen mangás* líderes de mercado — *Shonen*, *Champion*, *Shonen Jump*, *Shonen Magazine*, *Shonen Sunday* e *Shonen King* — venderam juntos nove milhões de exemplares.

Só que o que é romântico em um, torna-se violência e sexo no outro. O realismo do mangá masculino é explorado com precisão cinematográfica pelos desenhistas, que colocam em suas histórias tudo o que é raro numa sociedade como a japonesa. Apenas os pêlos pubianos são proibidos por lei nesses desenhos. A explicação: o Japão põe um limite em tudo, até mesmo no mundo explícito do *shonen mangá*.



Mai, de Ryoichi Ikegami

MANGÁ



Akira, maior sucesso de Katsuhiro Ohtomo

DICA



Mangá, O poder dos quadrinhos japoneses antes de falar da arte, fala do país. É uma relação muito estreita

TESE VIRA LIVRO E GANHA PRÊMIO NO SALÃO DE LUCCA

Quem estiver interessado em se aprofundar no universo do mangá deve ler *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses* (Editora Estação Liberdade, 1991), de Sonia Bibé Luyten. O livro, originalmente, a tese que garantiu o título de doutorado em Comunicação (ECA/USP), ganhou o prêmio Romano Calisi de 1990, no Salão Internacional de Lucca (Itália), como o melhor ensaio sobre quadrinhos. Para escrevê-los, a jornalista

e professora Sonia Bibé Luyten viveu no Japão entre 84 e 90. Lecionou cultura brasileira e língua portuguesa na Universidade de Estudos Estrangeiros de Osaka e Tóquio, além de introduzir o curso de Cultura Comparada através da HQ na Universidade de Tsukuba. Sonia é autora também de *O Que é Histórias em Quadrinhos* (Editora Brasileira, 1985) e *História em Quadrinhos, Leitura Crítica* (Edições Paulinas, 1984). Confira.

OS MESTRES TUDO COMEÇOU EM 46. SUCESSO TRANSFORMOU AKIRA EM FILME



Osamu Tezuka, O Deus dos Quadrinhos japoneses, precursos da HQ no Japão

O desenhista de mangá desfruta de uma posição privilegiada no Japão. Como a concorrência com autores estrangeiros é quase nula, o desenhista pode fazer no mangá seu único meio de sobrevivência. É comum ele ser alvo de autógrafos, entrevistas e outras conseqüências da fama.

O pioneiro da moderna HQ japonesa é Osamu Tezuka, nascido em Osaka em 1926. Sua estréia foi em 1946, com *O Diário de Ma Chan*, publicado na revista infantil *Mainichi Shogakusei Shinnun*. É o autor do primeiro desenho animado japonês, *Tetsuwan Atomu* (*Atomo Poderoso*), de 1963, mais tarde rebatizado de *Astroboy* — sucesso nos Estados Unidos. Além de desenhista, Tezuka é médico e físico, o que possibilita um toque de realidade em todas as suas histórias de ficção científica.

Contudo, o primeiro desenhista a se consagrar no Ocidente foi Katsuhiro Otomo, autor de *Akira*. Em 1987, Otomo realizou um longa-metragem de animação com seu principal personagem. Resultado: *Akira*, o filme, possibilitou a edição de seu respectivo mangá (1.800 páginas no original) na Europa e Estados Unidos. No Brasil, a história está sendo publicada em fascículos pela Editora Globo e o filme estreou recentemente em circuito comercial.

Akira é o grande êxito editorial-financeiro de Katsuhiro Otomo. Ele foi o responsável pela invasão nipônica das HQs, recuperando a imagem desgastada de monstros gigantes e desenhos animados inocuos.

Em *Akira*, Tóquio (ou melhor, Neo-Tokyo) lembra Los Angeles devastada pelo progresso, criada por Ridley Scott em *Blade Runner*. Nesse cenário convivem e brigam delinquentes juvenis, junkies, policiais e crianças paranormais, uma das quais atende pelo codinome *Akira*. *Lone Wolf & Cub* foi outro mangá que adquiriu projeção na América e Europa. Seu autor, Goseki Kojima, aposta nos ingredientes clássicos do gênero: predomínio de imagens sobre o texto, boa ambientação histórica e violência e sadismo por todas as páginas. O estilo realista de Kojima influenciou explicitamente Frank Miller na criação de *Ronin* e no remake que o desenhista americano fez de *Batman* (*O Cavaleiro das Tre-*



Outlanders, de Johli Manabe

vas, 1987). Há ainda *Mai*, a minifeta psicológica criada por Kazuka Kudo e Ryoichi Ikegami, uma versão oriental do mito de super-herói. *20 Nights* (Yukinobu Hoshino), um mangá de ficção científica que parece feito sob medida para o mercado internacional. *Crying Freeman*, de Kazuo Koike, mix de sadomasoquismo e violência em doses inéditas para um mangá — com paralelos apenas com a produção ultra-underground. Enfim, se você pretende ser um neófito em HQs japonesas, dê uma vasculhada nas importadoras. Todos esses títulos foram traduzidos para o inglês ou espanhol.

No Brasil, só foram lançados *Akira* e *Lone Wolf*.

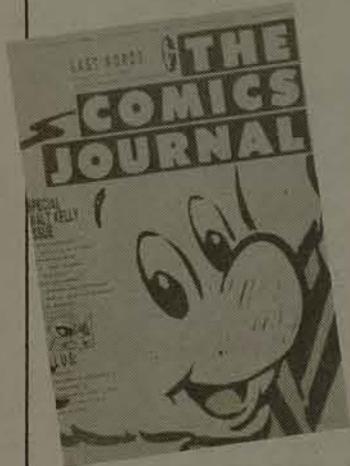
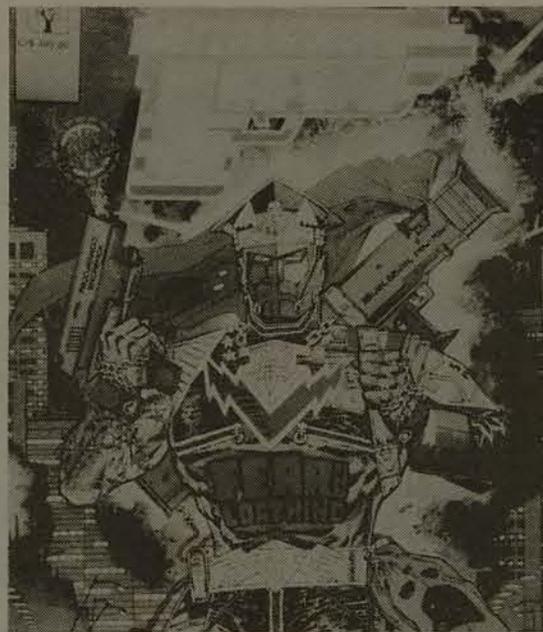


Aventura na América do Sul

LOBO &
MARSHALL
LAW

MARÇO 92 - ZERO ZINE

COMIX RENASCE
COM LOBO E
MARSHALL LAW



HARVEY AWARDS: OS TOP DOS EUA

Série: *Eightball* de Daniel Clowes

Enredo: *Eightball* de Daniel Clowes

Roteirista: Neil Gaiman (*Sandman*)

Desenhista: Steve Rude (*Os melhores do mundo*)

Roteirista/desenhista: Peter Bagge (*Hate*)

Humor: Sérgio Aragones (*Groo, Mad*)

Antologia: *Raw*

Graphic Novel: *Why I Hate Saturn* de Kyle Baker

Arte-finalista: Al Williamson (*Fafhrd and the Grey Mouser*)

Letrista: Daniel Clowes (*Eightball*)

Colorista: Steve Oliff (*Akira*)

Nova série: *Hate* de Peter Bagge

Revelação: Julie Doucet

Edição: *Complete Little Nemo in Slumberland* (Fantagraphics Books)

Gibi Estrangeiro: *Blueberry* de Moebius e Jean-Michel Charlier

Replicação: *Complete Crumb Comics* (Fantagraphics Books)

Trabalho Jornalístico ou Historiográfico: *The Comics Journal* (Fantagraphics Books)

Tira: *Calvin* de Bill Watterson



O premiado *Eightball* é inédito no Brasil

A Graphic Novel *Eightball*, criação de Daniel Clowes, foi a grande premiada do Harvey Awards, principal prêmio de quadrinhos nos EUA. O gibi ganhou três Harveys, entre eles o de melhor série e melhor enredo.

Eightball tem um desenho simples, realista e um enredo alucinante. O gibi se auto-anuncia "uma orgia de maldade, vingança, desespero e perversão sexual". O primeiro número da série conta a história de um homem obcecado por um filme, um guru indiano que

atende no banheiro de um cinema e um homem que tem rabos de lagostim no lugar de olhos.

A graphic novel *Why I Hate Saturn*, do desenhista Kyle Baker (da minissérie *Justiça Ltda*) foi considerado o melhor no gênero. O gibi fala de uma mulher que é irmã de uma fanática por astrologia.

Entre os premiados que já foram lançados no Brasil estão o desenhista Steve Rude (com a minissérie *Os Melhores do Mundo*), o roteirista Neil Gai-

man (com *Sandman*) e a dupla Moebius e Jean-Michel Charlier (com *Blueberry*, o melhor gibi estrangeiro publicado nos EUA).

Os melhores quadrinhos premiados no Harvey Awards são inéditos no Brasil. Ninguém sabe quando *Eightball*, *Why I Hate Saturn* e *Hate* (de Peter Bagge) chegarão aqui. Continuam inéditos também muitos dos premiados no ano passado. Entre eles os trabalhos do roteirista Gilbert Hernandez e do desenhista Mark Schultz.

Pau puro com feios, sujos e malvados

A era do bom-mocismo foi enterrada de vez. Recentemente, a Abril Jovem e a Globo deram aos leitores radicais tudo o que eles pediram ao diabo: dois novos anti-heróis que deveriam estar tomando choques em celas de segurança máxima. Mas estão soltos por aí. *Marshal Law* e *Lobo* são brutamontes que adoram ver o sangue esguichar dos corpos de suas vítimas.

Marshal Law vive no ano de 2020 em San Futuro, uma cidade de escombros que surgiu da velha San Francisco, devastada por um terremoto em 2006. Uniforme preto, quepe, botas de cowboy, um arame farpado enrolado no braço e armas à mão, ele é um caçador pago pela polícia secreta para dizimar as gangues de super-heróis que infestam San Futuro. Eles são párias originalmente criados em laboratório para combater na Guerra da Zona, uma campanha imperialista dos Estados Unidos na América Central.

Durante as seis edições que compõem a série publicada pela Abril, *Marshal Law* extermina algumas dezenas de super-heróis, caça o Hibernante, o pior de todos eles, e de quebra ainda desafia o poderoso Espírito Público, uma espécie de super-homem que encarna os ideais de conquista norte-americanos. Esta análise corrosiva do universo ianque foi feita por dois ingleses, Pat Mills (argumento) e Kevin O'Neill (arte) para a Marvel Comics em 1988. Roteiro, arte e textos são excelentes, e a impressão é em papel couchê.

Ao contrário de *Marshal*

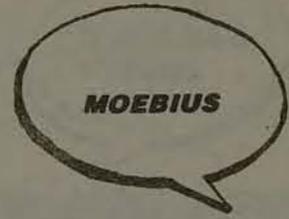
Law, *Lobo* não precisa de qualquer desculpa para matar. Mata por puro prazer. Olhos vermelhos, orelhas pontudas, cabelos erigidos e um gancho de açougueiro enrolado no braço, *Lobo* se acha o máximo. Ele mora em algum lugar da galáxia com seus golfinhos espaciais, as únicas criaturas que ama. *Lobo* é capaz de matar por eles. Mas isso não significa grande coisa.

Na minissérie publicada pela Globo, o assassino é designado pela legião (Rede de Operações Interestelares Extra-Governamentais Licenciadas) para escoltar uma velhinha a salvo pela galáxia. Fácil? Não para o *Lobo*. A srta. Tribb foi sua professora no primário, é a única sobrevivente de Czarnia, planeta natal que ele destruiu por não agüentar a felicidade e harmonia que de lá se desprendiam. Além disso, a velhinha é autora de uma biografia não-autorizada que desmoraliza o matador, e, como se não bastasse, não pára de criticar seus maus modos e erros gramaticais. Para que ela pare de encher o seu saco, *Lobo* corta suas pernas. Se fosse mais inteligente, cortaria a língua.

Keith Giffen e Alan Grant são os autores da série em quatro edições publicadas originalmente pela DC Comics em 1990. O traço pesado é do artista inglês Simon Bisley, pela primeira vez publicado no Brasil. O resultado é uma porrada bem dada na boca do estômago. Se o seu irmãozinho é um homicida potencial, compre, mas esconda.

Nilva Bianco

Josiane Laps



ZERO ZINE - MARÇO 92



Foto: Maria José Leasa / JB

Moebius ou Jean Giraud, a versatilidade é uma só: o célebre Jerry Cornelius (alto) incursões pela ficção-científica ou pelo faroeste, com o Tenente Blueberry. (abaixo)



O francês que assombrou a América

Considerado um dos maiores desenhistas do mundo, com uma versatilidade gráfica poucas vezes encontrada, Moebius tornou-se conhecido como "o desenhista das mil faces". Realmente Jean Giraud sempre assumiu vários estilos. Em 1963 com seus álbuns de faroeste da coleção *Tenente Blueberry* abordava um estilo realista e assinava Giraud. Dez anos depois com *O Desvio*, assumiu um gênero fantástico. Com *Pesadelo Branco* em 75, a obra de Moebius foi classificada como "novo realismo".

Jean Giraud, francês nascido em 1938, aos 16 anos entrou para a École des Arts Appliqués em Paris, e aos 18 começou a colaborar em diversos periódicos onde realizou suas primeiras histórias em quadrinhos. Nos anos 60 desenha álbuns de faroeste e a partir de 1973 começa alucinadas histórias de fantasia e ficção-científica. Surge então *O Homem é Bom? As Aventuras de John Watercolor e O Excitado Louco* onde Moebius assume seu novo estilo empregando muita hachura, sombras e pontilhados, oposto ao traço flexível e vigoroso de Giraud.

Moebius foi um dos criadores da revista *Metal Hurlant*, em 1975, que mais tarde deu origem à *Heavy Metal* americana. Um dos capítulos dessa revista traz a história de "O Major Fatal" que foi considerado o maior dos personagens do desenhista. A história é ousada e inteligente, se passa num clima futurista e narra as aventuras do Major Grubert em seu mundo insólito, dividido em várias dimensões. Esse personagem surgiu por acaso, foram publicadas duas páginas dessa aventura e Moebius foi obrigado a continuá-la.

No cinema, Moebius contri-

buiu desenhando os *storyboards* para os filmes *Duna*, *Alien*, *o 8º Passageiro*, *Os Mesures do Tempo* e *Tron*. O mestre do cinema, Federico Fellini, é um dos apaixonados pelo trabalho de Moebius e o considera completo demais. Fellini diz que os dois não poderiam trabalhar juntos porque acabaria se sentindo ocioso.

Em 1978 junto com o cineasta chileno Alejandro Jodorowsky, Moebius produziu o álbum *Os Olhos do Gato* considerado uma obra-prima visual que pode ser comparada a um filme. A história começa numa grande cidade abandonada e em ruínas, quando um homem olha de uma janela no topo de uma torre e solta uma águia. Uma aventura fantástica quase sem palavras mas com imagens inesquecíveis.

Moebius conheceu Stan Lee, importante roteirista de história em quadrinhos, em 1988. Os dois conversaram e decidiram fazer uma edição especial do *Surfista Prateado*, obra de Stan. A revista provou a importância do quadrinho adulto no Brasil e teve uma tiragem inicial de 100 mil exemplares. Duas razões foram atribuídas ao grande sucesso. A primeira é a superpopularidade do *Surfista*, um herói romântico para o século 19 e muito apreciado pelos brasileiros. A segunda razão é óbvia: a parceria de Moebius e Lee só poderia trazer um resultado feliz.

Jean Giraud é um dos desenhistas mais premiados do mundo. Já ganhou medalhas e prêmios de "melhor desenhista" em vários países, às vezes por seus álbuns assinados por Giraud ou Gir ou por aqueles assinados por Moebius. Seus trabalhos mais recentes são as séries *O Incal Negro* com roteiro de Alejandro Jodorowsky e *Os Mundos de Edena*.

Cláudia de Oliveira



O estilo sombrio de Neil Gaiman para *Sandman* (ao lado) se apóia nas magníficas capas de Dave McKean. Abaixo, capa da inédita *Cages*



Sonhos e pesadelos com mestre Sandman

Sandman, o Mestre dos Sonhos, sopra uma areia mágica nos olhos das pessoas para fazê-las dormir e proporcionar-lhes sonhos ou pesadelos. Parece que a areia atingiu em cheio os leitores, editores e crítica: seu autor, o inglês Neil Gaiman, 31 anos, abraçou o *Harvey Awards* de 91, o mais importante prêmio de quadrinhos nos Estados Unidos. No ano passado, Gaiman levou também três *Speakeasy Readers Pool* (melhor gibi, episódio e roteirista), dado na Inglaterra pela revista especializada em crítica de HQ *Speakeasy*. É ruim? Olha, até por aqui o *Sandman* se criou, ganhando os prêmios de melhor revista e personagem destaque do troféu HQ Mix de 1990.

Sandman surgiu em 1835 numa compilação de contos infantis escrita pelo dinamarquês Hans Christian Andersen (lembra do Patinho Feio? Advinha quem escreveu...). O

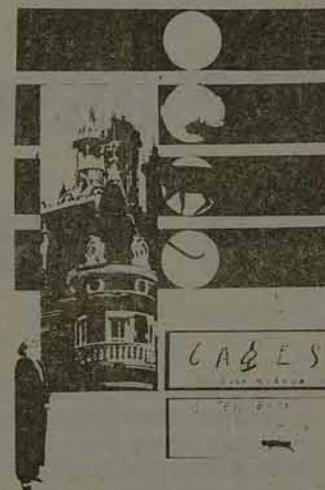
personagem hibernou durante longos 132 anos, até ser descoberto por Neil Gaiman, em 1967. Nessa época, *Sandman* era apenas um coadjuvante nos gibis da *Liga da Justiça*, da editora americana DC Comics. Vinte anos depois, Gaiman estava fazendo o primeiro rascunho da série *Orquídea Negra* quando propôs à filial inglesa da DC uma adaptação de *Sandman*. A resposta demorou dois meses e dava a ele total autonomia quanto à história, desde que mantivesse o nome original.

Brumas — Neil Gaiman então começou a pensar numa reformulação de *Sandman* e viajou com a idéia de um cara magro, jovem, de cabelos e roupas pretas. Como referências, vários livros de sonhos e pesadelos e o personagem *John Constantine (Hellblazer)*, de Jamie Delano. Os desenhos ficaram a cargo de vários autores e para fazer as capas foi recrutado o companheiro de Gai-

man em *Orquídea Negra*, o inglês Dave McKean (*Asilo Arkham*).

Sandman mistura terror, fantasia e super-heróis, colocando esses três temas frente a frente com limites tão volúveis quanto os de um sonho. A frase é linda mas você continua boiando. Tá limpo, então imagina o Lúcher — ele mesmo, o Rei do Inferno — entregando a chave do seu reino para o *Sandman* depois de expulsar todos os seus "hóspedes", dizendo "você é o único monarca de um inferno vazio". Melhor ainda: corre na banca, compra gibi, bota uma sonzeira, deita e lê... Depois tu me conta. Só não vai delirar como fez o americano Michael McGarvey, que matou o seu amigo e deixou do lado do corpo um exemplar do *Sandman* n° 19 ("Sonho de Uma Noite de Verão") e um bilhete dizendo "o flautista foi pago. O Sandman traz escuridão e sono ao mundo". Os dois, Michael e seu amigo, eram fãs de HQ e compravam de tudo, menos *Sandman*. Apesar disso, e da revista ao lado do corpo, o bilhete era assinado pelo *Sandman*.

As ferramentas de *Sandman* são o elmo, usado nas viagens através dos sonhos; a algibeira, onde é guardada a areia que faz as pessoas dormirem e o rubi contendo parte de seus poderes. Sua família são os Perpetuos, que além dele — *Sonho (Dream)*, é formada ainda pelo primogênito *Destino (Destiny)*, os gêmeos *Desejo (Desire)* e *Desespero (Dispair)*, o caçula *Delírio (Delirium)* e a bela *Morte (Death)*, que "um dia você encontrará e descobrirá por si mesmo." O sétimo perpétuo não foi revelado, mas note que no original em inglês todos começam com a letra D. Como Neil Gaiman nunca deixa pontas soltas em seus argumentos, isso pode ser uma pista. Ou é só mais um sonho?



Arte notável de McKean revela estilo lunático

Uma das razões do sucesso da revista *Sandman* são, seguramente, suas capas, desenhadas pelo lunático inglês Dave McKean. Numa banca de revistas, fica muito difícil não notar a arte de McKean, que usa e abusa de sprays, colagens e canetas esferográficas.

Dave McKean começou ilustrando a revista inglesa *Borderline*. Junto com Neil Gaiman, fez a história *Violent Cases*, pintada em tinta aguada, óleo e pastel e a série *Orquídea Negra*, usando aquarela, tinta acrílica e aguda e muito spray de carro.

Mas o respeito de todos chegou definitivamente com a graphic novel *Asilo Arkham*, escrita por Grant Morrison, onde Batman e Coringa refletem toda a loucura que pode haver numa cabeça humana. O estilo de Dave McKean é muito parecido com o do americano Bill Sienkiewicz (que fez a versão para os quadrinhos do clássico *Moby Dick*), já que ambos se utilizam de técnicas semelhantes. Só que, enquanto Sienkiewicz já se distanciou dos conceitos das HQs, tornando-se mais um ilustrador, McKean procura manter-se fiel a certos padrões básicos de diagramação, como o uso de quadrinhos nas suas histórias. O último trabalho de Dave McKean é a elogiada minissérie *Cages*, que ainda não foi lançada no Brasil.

Emerson Gasperin

Sexo, ácido e depravação

ROBERT CRUMB

O INCRÍVEL DOIDO MAIS COPIADO DO PLANETA

ZERO ZINE - MARÇO 92



Você já tomou ácido? Robert Crumb já. Ele e todo pessoal flower power, que nos anos 60 habitavam as histórias de *Fritz, the cat*, um de seus principais personagens. Nenhum doidão daquela época merece o título de maior desenhista de quadrinhos undergrounds - comix. Só ele. Até hoje ele é cultuado, imitado, e principalmente, pirateado em todo canto onde se fala em quadrinhos marginais. A reedição de um álbum seu é capaz de bater recorde de vendas, acreditem, até aqui no Brasil.

Crumb já deu dinheiro pra muito editor malandro e depois de mais de 20 anos de prancheta continua sendo um duro. Finalmente resolveu contratar um advogado para cuidar desses "detalhes" e ver se recupera algum dinheiro com direitos autorais.

Robert Crumb nasceu na Filadélfia, Pensilvânia, em 30 de agosto de 1943 e desde os 13 anos já fazia quadrinhos com seu irmão mais velho, "que desenhava melhor", e publicava no jornal da escola. Mas esse marasmo não segurou Crumb por muito tempo. Em 67 foi para a capital do movimento hippie, São Francisco, onde tudo acontecia. Lá começou a trabalhar numa fábrica de cartões postais e nas horas vagas fez *Zap Comix*, a primeiríssima revista underground realmente de peso, que abriu o caminho. Nessa época ele experimentou ácido. De suas viagens lisérgicas, saíram personagens como *Mr. Natural*, *Mr. Snoid* e, é claro, mais histórias de *Fritz, the cat*, que inspirou o primeiro desenho animado proibido para menores de 18 anos.

Fritz, além de se encharcar de álcool e drogas, tratava o sexo oposto — éguas, porcas, hipopótamas, coelhas, todas bem bunbudadas — como meros objetos de prazer. Isso fez com que militantes do woman's lib chamassem Crumb de "porco sexista". Ele não ligou muito e *Fritz*, depois de muitas namoradas, acabou sendo assassinado a facadas por uma avestrua traída.

Crumb foi chamado também de racista e anti-semita, apesar de ser casado com a judia Aline Kaninski. Seus problemas com a censura ainda são frequentes e um de seus álbuns foi banido da Inglaterra em



Mr Natural (alto, esquerda) o antiguru e Fritz the cat (abaixo), são duas das mais famosas personagens de Robert Crumb (ao lado), que não poupa nem a si mesmo no auto-retrato irônico. Gênio



abril. Hoje em dia ele mora na França e escuta seus discos de música caipira americana em 78 rotações. Enquanto isso seu traço inconfundível continua espalhando seu deboche furioso. Para Crumb as mulheres são mesmo difíceis de entender. Conta que até os 20 anos não havia dado um beijinho sequer. O seu último álbum, chama-se *Minhas Mulheres* lançado no Brasil pela LP&M, deveria se chamar "crises con-

jugais". Robert Crumb, que já fez até um álbum com o depravado Charles Bukowski (*Mulheres*), adora contar seus pecados e admite: "Sou um fracasso, um imbecil, um palhaço. Minhas piadas não tem graça e meu ego é uma coisa repulsiva". Talvez, justamente no anti-herói, esteja todo o seu sucesso.

Frank Maia



Graphic-novels de brasileiros saem. No Brasil

GRANDES E MÉDIAS EDITORAS APOSTAM, COM CAUTELA, NA HQ-BR



Samsara, primeira graphic-novel

Dundum melhor gibi independente



OS MELHORES NACIONAIS GANHAM HQ MIX

Dia 24 de julho de 91 os melhores dos quadrinhos de 1990 receberam o troféu HQ MIX.

Desenhista Nacional: Laerte Coutinho

Desenhista Estrangeiro: Kent Williams

Roteirista Nacional: Laerte Coutinho

Roteirista Estrangeiro: Alan Moore

Desenhista Revelação: Jaca (Dundum)

Tira Nacional: Níquel Náusea, de Fernando Gonzalez

Tira Estrangeira: Calvin, de Bill Watterson

Edição Especial: Lex Luthor, de James Hudnall

Graphic Novel: Drácula, de Jon J. Muth

Revista de Humor: Piratas do Tietê, de Laerte Coutinho

Revista Mix: Animal, vários autores

Revista Infantil: Os Trapalhões

Revista de Clássicos: Spirit, de Will Eisner

Revista Independente: Dundum, vários autores

Fanzine: Nhô Quim, Guia dos Quadrinhos e Trndie

Album Erótico: Little Ego, de Vittorio Giardino

Album Clássico: Príncipe Valente, de Hal Foster

Album de Humor: Que Rei Foi Eu?, de Novaes

Album de Terror, Aventura e Ficção: O Papa-Defuntos, de Ray Bradbury

Livro Teórico: Arte Sequencial, de Will Eisner

Projeto Gráfico: Chiclete com Banana

Veterano Homenageado: Flávio Colin

Grande Contribuição à HQ: Devir Livraria

Os quadrinistas brasileiros continuam reclamando — e com razão — do pouco espaço dado pelo mercado editorial a seus trabalhos. Mesmo assim, 1991 trouxe boas novidades para eles. Além de periódicas especializadas como Animal, Mil Perigos e Dundum (as duas últimas publicando apenas material nacional), foram lançados este ano quatro comic-books com artistas brasileiros, alguns deles saídos diretamente da HQ underground.

Samsara, publicada pela Editora Globo em abril, trouxe consigo a carga de ser a primeira graphic novel brasileira, provocando com isso grandes expectativas. A revista foi roteirizada pelo cineasta Guilherme de Almeida Prado (*A Dama do Cine Shangai*) e desenhada pelo argentino radicado no Brasil, Hector Gómez Alísio — desenhista de story boards e da revistinha *Juba & Lula*. A história é ambientada em Nova York e nela não há nada que lembre remotamente o Brasil. Questões de mercado. O roteiro é pretensioso, mas não dá conta de si mesmo e faz com que a trama perca-se em seus meandros. A arte é competente e convencional, e o texto bastante medíocre. As expectativas ficam frustradas.

Transsubstanciação, de Lourenço Mutarelli Jr., chegou às bancas em julho, trazendo um estilo muito próprio do autor: a morbidez em estado puro. Já na introdução, o também quadrinista Fábio Zimbres arrepiou o leitor: "... quando você menos esperar seu desejo primordial será partir a própria cabeça contra um poste ou furar os olhos da menininha com um caco de vidro, ou fazer um prédio inteiro arder em chamas apenas com o poder da mente enquanto uma tempestade de neve cobre todo o seu bairro e você morre de rir assustando seus vizinhos". O baixo astral da história é comandado pela personagem Thiago, "o louco", que mata o pai e os amigos para "libertá-los".

As histórias de Mutarelli são repletas de legiões de mutilados, tangos e citações latinas. A vida é invariavelmente retratada apenas como a ponte que leva à morte, fim único. O desenhista, velho conhecido do underground paulistano, sofre



Transsubstanciação de Mutarelli e o cômico Hans Ribbentrop



da chamada "síndrome do pânico", doença que dá a sensação de perigo e morte iminentes. Daí a função quase terapêutica de seus quadrinhos, que transportam o medo real para a arte. *Transsubstanciação* foi o primeiro comic-book da série *Graphic Dealer*, que a Editora Dealer pretende dedicar aos quadrinhos nacionais.

Em agosto de 91 foi a vez de Hans Ribbentrop — *O Entrincheirado*, e *Fetichast — Províncias do desejo* serem publicados. O primeiro, roteirizado pelo dramaturgo Luís de Abreu e desenhado por José Duval, também colaborador da revista *Níquel Náusea*, foi editado pela Book Editora e conta com muito humor as peripécias de Ribbentrop, um desastrado soldado alemão que põe tudo a perder para os nazistas durante a 2ª Guerra Mundial. O melhor da revista é o traço caricatural de Duval, preciso e expressivo.

Já Marco Nicolosi, autor de *Fetichast*, foi considerado pela grande imprensa "a mais grata promessa do quadrinho brasileiro nesse começo de década". Nicolosi levou 13 anos para concluir a obra, que tem como eixo o nonsense de um país fictício, por onde passeiam clones de Xuxa, Tom Jobim e outros. Nesse país, os cinemas e teatros são lacrados e a TV toma o lugar do sexo na vida das pessoas.

Nicolosi, responsável pela arte e texto da revista, conseguiu criar um traço próprio, embora fortemente influenciado por Bill Sienkiewicz e Frank Miller (autores de *Elektra Assassina*). Este é o seu primeiro álbum. Antes, o artista já havia desenhado a *Turma da Mônica* e filmes publicitários.

Enquanto isso, quadrinistas que não tiveram a sorte (?) de ter seu trabalho publicado no Brasil continuam sendo reconhecidos no exterior. É o caso, por exemplo, de José Roosevelt, que publicou na Suíça o álbum *La Ville*, inspirado em Albert Camus e Salvador Dali. Roosevelt não tem nenhuma perspectiva de ser lançado aqui, graças à falta de interesse das grandes editoras do Brasil em publicar autores nacionais.

Sujo é trepada com porca

ADÃO ITURRUSGARAI

O PORNO EM PRETO E BRANCO

Adão Iturrusgarai, apareceu no cenário dos quadrinhos e chocou. É sarcástico, irreverente, escrachado e só escreve histórias sujas. Suas HQs causam polêmica, já foi acusado de pornográfico ao desenhar um personagem trepada com uma porca. Foi um sucesso.

A revista Dundum, criada com Gilmar Rodrigues, trouxe em seu primeiro número a tal trepada. Deu merda. A prefeitura do PT de Porto Alegre descolou o papel para 1500 exemplares e a oposição caiu em cima. A publicidade foi tão grande, que todas as revistas foram vendidas em oito dias. Uma segunda tiragem de 3500 exemplares, paga do próprio bolso, também vendeu tudo rapidinho. A idéia inicial de fazer um fanzine foi pro brejo, porque o material era muito bom. Tinham razão, a Dundum ganhou em 91 o prêmio da HQ Mix de São Paulo como a melhor revista independente.

De fanzine ele nunca participou, "mas o negócio é ir no peito" e considera Kamikase, um zine gaúcho, um dos melhores do país. Lá pelos 19 anos começou a fazer HQs para um jornal de Cachoeira do Sul, o Jornal do Povo. A primeira publicação em revistas foi na Megazine. Aos 25 anos, participou da Bienal de Quadrinhos do Rio, com a HQ *Mulher Fatal*. Em 1990, foi o melhor na categoria cartum do Festival Internacional de Humor de Piracicaba, São Paulo.

Seus personagens são "baga-ceiros", como ele mesmo classifica. Por isso publicou na revista francesa *Fleg*. "Os franceses gostam de piadinhas sujas", diz. Depois de sete meses e meio na França, voltou para o Brasil, porque lá pagam uma miséria e aqui é melhor. Pega trabalho de publicidade só quando as coisas apertam.

Um dupla de cowboys bichas-loucas, *Rocky & Hudson* foi o passaporte de Adão para a fama e está sendo publicada na revista *Mil Perigos*. Já colaborou com a *Animal* e *Geralção*, com roteiros para *A Invasão dos minimercados* e *Avião seqüestrado*, cujos desenhos eram do também gaúcho Jaca, outra fera premiada - desenhista revelação 90, pela HQ *Mix* - que ilustra no *Jornal O Estado de São Paulo*. Adão está publicando na *Animal* e em

NA PRAIA



PARA O ZERO ZINE. UM ABRAÇO DO RÍDIO.

A polêmica Dundum deixou os moralistas de cabelo em pé e Rocky e Hudson, os cowboys gays, deram fama à Adão Iturrusgarai. Acima, uma piada velha, exclusiva do gaúcho para o ZeroZine

breve sairão seis páginas suas na *Circo*. Escreve sobre a imundície humana, como o sadomasoquismo do *Casal Amador*.

Angeli, Laerte, Jaca, Fábio Zimbres e Guazelli são para ele os melhores quadrinistas brasileiros. Mas, o melhor mesmo é Vuillemin (*Animal*), um superescroto-doentio e uma de suas influências mais fortes. "O humor escrachado está virando moda", por isso Adão está partindo para o humor mais imbecil.

Cristina Gallo



Erotismo invade quadrinhos



ZERO ZINE - MARÇO 92

MANARA, ROTUNDO, CREPAX E GIARDINO DOMINAM

Cicciolina apenas confirma o calor sexual dos italianos, que começa nos banquetes dionisíacos da Roma antiga. Os quadrinistas Milo Manara, Vitorio Giardino, Massimo Rotundo e Guido Crepax confirmam o tesão e revelam a força das HQs eróticas italianas que correm no mundo. Enredos inteligentes apelam para as mais bizarras fantasias e despem teorias freudianas e revoluções sexuais. O que não poderia ficar de fora, o machismo latino, adquire certa beleza nas mãos desses mestres.

A oitava arte atinge quase todas as camadas sociais e o quadrinho erótico toma lugar do filme pornô para servir de manual sexual aos jovens e como meio extravasador dos adultos. As vendas aumentam no mundo todo e os italianos são os mais festejados. Clic, um comic-book de Milo Manara (Martins Fontes) já virou filme e foi a sensação em 84 na Europa.

Manara, Crepax e Rotundo formam o trio de ouro do quadrinho erótico e psicológico italiano. Todos já foram publicados fartamente no Brasil. De Milo Manara já saíram *O perfume do invisível*, *Clic — A rendição do Sexo* (ambas pela Martins Fontes) e *Curta metragem* (L & PM). Os leitores mais fanáticos por sexo vão se deliciar com *O perfume...* da sensual Mel que cai de boca, literalmente, no homem invisível. Em outra história, *Sonhar talvez...* *As aventuras orientais de Giuseppe Bergam*, uma sensual produtora de cinema viaja da Inglaterra até a Índia. A viagem regada a sexo e delírios transcendentais conta com a colaboração do amigo Franco Mescola, que narra no início do livro suas andanças pelo Paquistão, Nepal e Índia.

Valentina é a super-heroína criada por Guido Crepax feita à imagem de sua mulher Elisa e da atriz



Milo Manara e Fellini autores de *Viagem a Tulum*. Ao lado, fragmento de *O Homem invisível*

do cinema mudo norte-americano Louise Brooks. Foi através dela que Crepax introduziu angulações e cortes revolucionários para o conservador quadrinho europeu dos anos 70, embora o "psicologismo" da personagem e dos enredos tenham tornado-se uma marca inconfundível de Crepax. Várias de suas histórias foram lançadas no Brasil e a mais recente é *Valentina no metrô*. Mas Crepax tem outras heroínas como *Bianca*, *Anita*, *Emmanuelle*, e adaptou a mais famosa história erótica europeia: *A História de O*.

A fantasia dos quadrinistas italianos não poupou nem Pablo Picasso que virou personagem de uma história de Massimo Rotundo no co-



mic *Ex-Libris Eroticis*. O tratamento visual valoriza os detalhes, os ambientes são da art-noveau do início do século. Em *Ex-libris Eroticis 2*, Rotundo retoma enredos que tratam de sadomasoquismo, pedofilia e outras taras.

Outro expoente, embora não tão conhecido, Vitorio Giardino foi lançado no Brasil com sua *Little Ego*, versão feminina do clássico *Little Nemo*, criado por Richard Outcault. A morena boazuda acaba caindo da cama, como *Little Nemo*,

após os mais tesudos sonhos. Vale tudo para ela: transas homossexuais ou não, em grupo, mas sempre com um fino humor. O peso na consciência depois de cada sexy-dream leva a safada personagem à loucura imaginando o que seu analista vai dizer daquela zona. Provavelmente, que tudo não passa da melhor das fantasias que povoam nossas cabeças — a sacanagem.

Ivaldo Brasil Jr.



Anita, de Guido Crepax (acima) e um sonho erótico de *Little Ego*

