

HQ/LIVROS ARTIGO

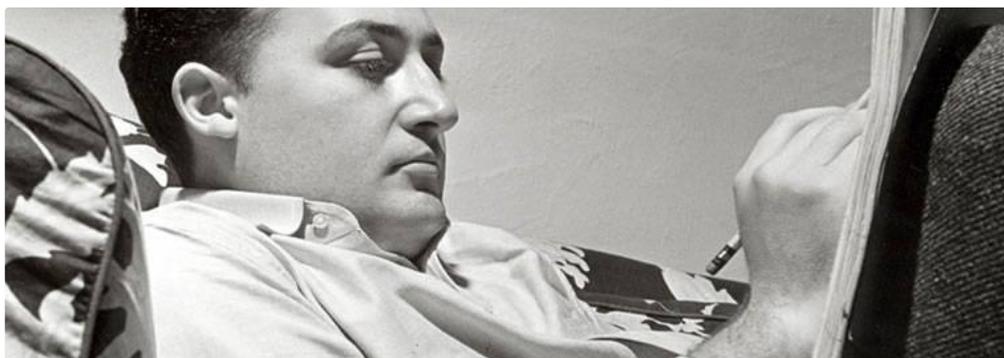


O legado de Will Eisner

A morte de um gigante dos quadrinhos só enaltece ainda mais sua criação e sua importância

WALDOMIRO VERGUEIRO 06.03.2017 11h36

[Este artigo foi originalmente publicado em 31 de janeiro de 2005]



De repente - ainda que isso devesse ter sido racionalmente previsto -, um dos maiores ícones da área deixou de existir fisicamente. Vítima de complicações decorrentes de uma intervenção cirúrgica a que se submeteu no final de dezembro de 2004, **William Erwin Eisner** faleceu em 3 de janeiro de 2005.

Os jornais e publicações especializadas se enchem de panegíricos ao autor. A internet reproduz centenas de louvações ao grande artista desaparecido, enfocando os diversos aspectos de sua arte e da grande figura humana que nos deixou. Artistas de todas as procedências e estilos, contemporâneos ou influenciados por ele, relatam suas experiências de contato pessoal com o produtor gráfico e dão um testemunho do prestígio que ele granjeou entre seus colegas de profissão. Leitores de todos os quadrantes do mundo procuram formas de manifestar o seu pesar pela perda de um de seus maiores ídolos, lembrando suas grandes criações e a influência que estas tiveram em suas vidas e em seu gosto pela leitura de histórias em quadrinhos.

Nada mais justo. Não é sempre que se perde um gigante. E Will Eisner

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

impacto na área, sobre aquilo que ele construiu ao longo de seus 87 anos de uma vida totalmente dedicada à produção e divulgação da arte gráfica seqüencial. Foi ela a sua grande paixão. É ela a sua grande herança.

Em sua longa carreira, Will Eisner perpassou por todos os aspectos das histórias em quadrinhos, dos mais simples aos mais complexos, dos mais humildes aos mais considerados socialmente. No tempo em que se iniciou na produção de quadrinhos, ele atuou intensamente como fornecedor de material quadrinhístico a uma grande variedade de editoras comerciais, por meio da **S. M. Iger Studios** - mais conhecida no meio quadrinhístico como **Eisner-Iger Studios** -, empresa de produção de quadrinhos que ele fundou em parceria com seu amigo **Jerry Iger**. Trabalhando intensamente, Eisner alimentou a então nascente indústria, exercendo um papel vital na disseminação e popularização das revistas de histórias em quadrinhos em seu país. Com sua equipe - da qual fizeram parte artistas como **Bob Kane, Lou Fine, Jack Kirby, George Tuska, Bob Powell**, entre outros -, ele constituiu uma linha de montagem para uma verdadeira fábrica de HQs, estabelecendo o modelo para vários outros estúdios semelhantes e moldando a sistemática de produção de gibis nos Estados Unidos para as décadas seguintes. Na empresa, Iger era responsável pela parte comercial, enquanto Eisner tomava conta do aspecto criativo, como conta Robert C. Harvey:

Eisner presidia a partir de uma mesa de desenho situada em um extremo de uma ampla sala; outros artistas sentavam em mesas que se alinhavam junto às paredes da sala. Em sua mesa, Eisner rascunhava histórias com lápis azul não fotográfico em folhas de desenho, quebrando a ação, elaborando o leiaute das páginas, esboçando as figuras, indicando os diálogos. Estas folhas rascunhadas eram passadas para um escritor da equipe, que escrevia as legendas e o diálogo. Então, a página ia para outros artistas. O primeiro deles terminava os rascunhos a lápis de Eisner e passava tinta neles. Finalmente, as letras receberiam tinta e a página era apagada e limpa.

Em vários estágios da produção, cada página passava sob os olhos de Eisner para aprovação. Quando ele via alguma coisa que não atendia a

equipe, mas também se envolvia na criação de personagens; de autoria dele são várias de maior ou menor sucesso, como **The Flame**, **Blackhawk**, **Black Condor**, **Doll Man**, **Mr. Mystic**, **Lady Luck**, **Hawks of the Seas**, **Uncle Sam**, etc.

Durante seus anos de atividade, o estúdio produziu literalmente centenas de HQs dos mais variados gêneros, englobando desde histórias de mistério a super-heróis com os mais variados poderes, de contos policiais a aventuras em ambientes exóticos, de histórias de guerra a narrativas de piratas, etc. Nele, inclusive, foi produzida a mais descarada cópia do **Superman**, criada por solicitação do editor Victor Fox para responder diretamente ao sucesso do primeiro super-herói dos quadrinhos; lançada em maio de 1939, a criação de Eisner, **Wonder Man**, publicada na revista *Wonder Comics*, teve uma meteórica carreira, sendo imediatamente interrompida depois de um processo judicial que foi movido contra Fox por parte da editora do **Homem de Aço**.

A SEPARAÇÃO DE IGER E O SPIRIT

Os anos 40 foram de intensa atividade para o autor, representando sua imersão total no mundo das histórias em quadrinhos como forma de entretenimento massivo. Ainda assim, ele não se contentou em apenas atuar como um trabalhador mecânico, elemento de uma cadeia de produção que produzia narrativas gráficas da mesma forma como poderia produzir desenhos animados, passatempos ou qualquer outro produto voltado à diversão do público leitor de seu país. Mesmo se beneficiando bastante com o sistema de produção industrial - e também ganhando muito dinheiro com ele, diga-se de passagem... -, Eisner sentia a necessidade íntima de produzir algo diferente, voltado para um público que não fosse constituído apenas por crianças e adolescentes. A possibilidade de satisfazer esta ansiedade surgiu para ele em 1940, com o convite de Everett M. Busy Arnold, da editora **Quality Comics**, para que assumisse como redator-chefe, desenhista e roteirista da editora, o que levou Eisner a desfazer a sociedade com Jerry Iger e seguir um caminho próprio nos quadrinhos.

Iniciou-se assim uma nova fase na carreira de Will Eisner, se não a mais criativa, pelo menos aquela que mais o marcou aos olhos dos

O ponto alto desta fase ocorre sem dúvida a partir da idéia de elaborar um suplemento semanal de quadrinhos para os jornais norte-americanos, uma publicação bastante diferente daquelas com que os leitores estavam acostumados: em vez das histórias estarem dispostas no interior do jornal, em um caderno especial semelhantes aos demais suplementos, a nova proposta se constituía em uma revista de quadrinhos de 16 páginas que sairia encartada nos periódicos. Assim, a partir de 2 de junho de 1940, quando foi publicada a primeira história de seu novo herói - o **Spirit**, um justiceiro mascarado bastante peculiar -, Eisner teve muito mais liberdade para realizar vãos criativos que antes não havia ousado.

De uma certa forma, a criação de Eisner quebrava com dois paradigmas característicos dos quadrinhos mais populares de sua época: em primeiro lugar, procurava afastar-se da figura dos super-heróis com suas roupas espalhafatosas, para assumir uma vestimenta muito mais sóbria, um terno e gravata comuns, completados por uma máscara que apenas lhe encobria os olhos e tampouco apresentando qualquer dom extravagante, que pudesse distingui-lo grandemente do comum dos mortais; em segundo lugar, buscava um leitor diferenciado daquele que consumia essas outras personagens, ansiando por atingir um público mais velho e com maiores exigências em termos de narrativas gráficas. Desta forma, as histórias do **Spirit** nem sempre se concentravam no protagonista, mas se utilizavam dele para apresentar uma narrativa sobre uma preocupação humana específica; como menciona Javier Coma, em muitas histórias o herói é apenas a *testemunha impotente desta barbárie moral onde o relativo culto à liberdade pressupõe o desprezo à justiça social, onde a semente da delinqüência se torna inerente à mesma promoção abusiva da instituição familiar como prazer primeiro e últimos dos estratos majoritariamente miseráveis.*

As histórias do **Spirit** são, em geral, pequenos contos que destacam a fragilidade do ser humano na luta pela sobrevivência frente a situações adversas e enfatizam, muitas vezes, a ironia da própria existência. Ainda que se constituindo basicamente em um defensor da lei e em essência assumindo a defesa do *status quo*, do *American way*

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

impotente para apresentar qualquer tipo de solução ou resposta definitiva aos problemas da sociedade. Muitas vezes, inclusive, é fragorosamente derrotado por oponentes e acontecimentos, evidenciando a incoerência da própria vida. Suas histórias eram às vezes exóticas, às vezes românticas e às vezes extremamente triviais, mas, em geral, enfatizavam mensagens em que predominavam o humanismo e o bom senso, mesmo quando acompanhados por cenas de violência.

Os aspectos gráficos foram outra área em que as histórias do *Spirit* se distinguiram de suas contemporâneas. Elaborando suas narrativas com um número limitado de apenas sete páginas, Eisner colocou nessa obra toda a sua genialidade tanto em termos de composição da página como de estruturação da seqüência de quadrinhos. Ele inovava com estruturas narrativas paralelas, planos inusitados (como a história narrada através dos globos oculares de uma das personagens), jogos de sombra e luz, ângulos inquietantes, etc. Cada aventura do *Spirit* desenhada por Eisner constitui, ainda hoje, uma verdadeira lição sobre a arte de composição de uma história em quadrinhos, até mesmo para artistas já experientes. Entre esses aspectos inovadores, destaca-se ainda a introdução da *splash page*, em que a página inicial da história assumia um papel destacado para prender a atenção do leitor: com técnicas gráficas inovadoras, Eisner sempre diversificava essa página introdutória, jogando com os elementos que a compunham e fazendo com que o logotipo - a cada vez com características diferentes - compusesse com a imagem um mesmo corpo visual (às vezes, o logotipo podia ser constituído pela parte superior de vários prédios vizinhos, fazer parte de um cartaz de recompensa, ser desenhado pelas pedras funerárias de um cemitério, representar um elemento do cenário, etc., figurando em qualquer parte da página).

A GUERRA E O EXÉRCITO

Will Eisner foi mobilizado para o exército norte-americano em 1942, época em que já tinha elaborado cerca de 100 episódios do *Spirit*. No exército, continuou a escrever as histórias, enviando-as a seus colaboradores para serem completadas; no entanto, no final de 1942 teve que abandonar por completo a personagem, deixando-a nas mãos

das melhores histórias do herói. Nessa segunda fase, contou com a colaboração de vários ajudantes de grande talento, como **Jules Feiffer**, **Abe Kanegson**, **Jerry Grandenetti** e o haitiano **André LeBlanc** (que depois viria a fixar residência no Brasil, onde trabalharia durante muitos anos para Editora EBAL, de Adolfo Aizen...).

O Suplemento dominical foi publicado até 28 de setembro de 1952, quando já então havia assumido a denominação de *The Spirit section*, destacando ainda mais a personagem de Eisner.

O *Spirit* permaneceu no limbo até 1966, quando foi fugazmente ressuscitado em um número especial do *New York Magazine* e em dois números de uma revista própria publicada pela *Harvey Comics*; ele só retornaria à ribalta a partir de 1973, com recopilações publicadas pela *Kitchen Sink Enterprises*. Ao final da década de 1990, a série passou a ser publicada pela *DC Comics*, que criou selos exclusivos para a reedição de todas as obras em quadrinhos de Eisner - **Will Eisner Library** e **Will Eisner's The Spirit Archives** -, bem como para publicar seus novos trabalhos.

O FIM DE SPIRIT E OS QUADRINHOS EDUCATIVOS

Aparentemente, Eisner encerrou a publicação de *The Spirit* em 1952 por estar cansado das exigências que o quadrinho comercial lhe colocava. Havia sido mais de 600 histórias nos doze anos de existência do herói, além de uma tira diária que durou de 8 de dezembro de 1941 a 11 de março de 1944). No entanto, também seria possível supor que se tratou de uma opção por uma outra forma de trabalho com a linguagem dos quadrinhos ou a busca de novos desafios criativos, algo que sempre caracterizou sua carreira. Desde 1950, ele havia criado uma empresa - a **American Visuals Corporation** -, voltada para o uso das histórias em quadrinhos como um instrumento de ensino ou treinamento industrial, tendo como clientes grandes companhias, como a General Motors e a U. S. Steel, além de várias outras empresas que queriam utilizar a linguagem dos quadrinhos para instruir seus empregados.

Por outro lado, ao deixar a publicação de sua personagem mais

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

para retornar em uma publicação semelhante a essa revista; assim, a partir de 1952 ele passou a se dedicar exclusivamente à *P. S. Magazine*, buscando elaborar uma publicação que pudesse prender a atenção dos soldados pela mistura de personagens de histórias em quadrinhos, anedotas, equipamentos falantes, etc. e um texto bastante informal, enfatizando sempre elementos gráficos e coloridos.

AS GRAPHIC NOVELS

Eisner permaneceu na revista durante seus primeiros vinte anos de existência, realizando-a praticamente sozinho durante todo esse tempo. Em 1972, com 59 anos de idade, decidiu vender sua empresa e desenvolver novos projetos na área de histórias em quadrinhos, iniciando o que se poderia chamar da terceira e última fase de sua carreira, voltada para o aprofundamento e divulgação do potencial da linguagem dos quadrinhos e à criação de produtos especialmente dirigidos ao público adulto, que buscavam também explorar a capacidade literária das histórias em quadrinhos como meio de comunicação. A essas obras, ele genericamente denominou de *graphic novels*.

A criação da nova denominação para a linguagem gráfica seqüencial é em geral creditada a Will Eisner. Ele mesmo ajudou a divulgar de forma bem humorada, em várias entrevistas, essa versão dos fatos:

Eu estava sentado ao telefone, conversando com este sujeito, e eu disse, Eu tenho uma coisa nova para você, uma coisa muito nova. E ele disse: O que é? E eu olhei para ela e me dei conta de que se eu falasse, Uma história em quadrinhos, ele desligaria. Ele era um sujeito muito ocupado, e aquela era uma editora de alto nível. Por isso, eu a chamei de romance gráfico (graphic novel), e ele disse, Oh, isto é interessante. Traga aqui! Eu levei. Ele olhou para ela, olhou para mim por cima de seus óculos de leitura, e disse, Você sabe, ainda é uma história em quadrinhos. Nós não podemos publicar esse tipo de coisa.

Na realidade, não se tratava da primeira vez que a expressão *graphic novel* era utilizada em relação a um produto em quadrinhos. Antes de Eisner, o termo já havia sido utilizado por **Henry Steele** na revista

podendo ser apontadas como suas antecessoras (destacando-se, neste aspecto, *Jungle book*, the Harvey Kurtzman, e *Beyond time and again*, de George Metzger, para apenas citar dois exemplos). No entanto, polêmicas à parte, é certo que Eisner, com seu prestígio e atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação.

Após algumas rejeições, Will Eisner finalmente conseguiu publicar *Um contrato com Deus* pela *Baronet Books*, em 1978. Tratava-se de uma coletânea de quatro histórias sobre pessoas que Eisner havia conhecido durante sua infância e adolescência no Bronx; na obra, o autor fugia do formato original dos quadrinhos, evitando contar a trama quadro a quadro e às vezes utilizando a página inteira para uma única ilustração. A obra não atingiu um sucesso imediato, mas aos poucos sua qualidade foi se impondo e a reação a ela se solidificando de forma calorosa e encorajadora a partir de sua difusão entre o público adulto, o que lhe garantiu sucessivas reimpressões. De uma certa forma, a aceitação do trabalho representava o apoio dos leitores às idéias de Will Eisner e à sua proposta de destruir os estereótipos que existiam em relação às histórias em quadrinhos.

A partir da publicação de *Um Contrato com Deus*, o criador do *Spirit* passou a se dedicar à elaboração de *graphic novels*, com novas obras sendo regularmente produzidas por ele, sempre tratando de questões corriqueiras que envolviam pessoas simples, elaborando temáticas ligadas à sua própria experiência e vivência pessoais ou privilegiando a memória comum, a nostalgia e os estereótipos sociais como ferramentas básicas da narrativa. Assim, o balanço dos seus últimos 25 anos de produção apresenta as seguintes obras:

Life in another planet (1978) - as conseqüências políticas e sociais decorrentes de um sinal vindo do espaço, comprovando a existência de vida fora da Terra.

A life force (1979) - a saga de um imigrante e sua luta contra condições adversas para sobrevivência no novo mundo;

New York, the big city (1981) - coleção de anedotas e relatos de

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

The dreamer (1986) - de caráter autobiográfico, apresenta um fiel retrato do universo de criação de histórias em quadrinhos durante a década de 1930.

O edifício (1987) - crônica sobre a vida e os desencontros dos habitantes de um único edifício; o próprio prédio participa da trama, quase como que com as características de uma personagem.

City people notebook (1989) - retomada das propostas desenvolvidas em ***New York, the big city***, realizadas a partir de observações de Eisner sobre a vida na metrópole.

No coração da tempestade (1991) - crescimento e preconceito em um ambiente pobre dos Estados Unidos, no início do século 20.

Invisible people (1992) - a busca da invisibilidade social como um santuário contra os perigos da vida.

Avenida dropsie (1995) - um local físico visto como um símbolo de evolução e mudança.

A family matter (1998) - o retrato de uma família envolvida em um tipo relacionamento que beira à crueldade.

O último dia no Vietnã (2000) - o relacionamento humano em um ambiente de conflito armado.

Will Eisner reader (2001) - 7 histórias sobre personagens motivadas e afetadas por amor, ódio e medo, expressando a força e a fragilidade dos seres humanos.

Minor miracles (2001) - coleção de 4 histórias relatando casos que destacam o papel do miraculoso no dia-a-dia dos moradores da Avenida Dropsie.

O nome do jogo (2002) - a saga de uma família de imigrantes durante quase um século, enfocando quatro gerações em luta com problemas

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

Inglaterra do século 19.

Além dessas obras de maior fôlego, Eisner também aproveitou seu tempo para excursionar em paragens antes não exploradas por ele, pequenas adaptações dos clássicos da literatura mundial à linguagem dos quadrinhos - produzindo quadrinhos para *Moby Dick*, *Dom Quixote* e *A princesa e o sapo* -, e lendas populares de culturas africanas - o que, em 2002, deu origem a *Sundiata, o leão de Mali*, que descreve a luta do príncipe *Sundiata* e do povo de Mali contra a opressão do poderoso *Sumanguru*, o Rei de Sosso. Incansável produtor, ao falecer ele deixou em processo de produção gráfica sua última obra em quadrinhos, *The plot: the secret story of the Protocols of the Elders of Zion*, que trata da maior peça de propaganda elaborada contra os judeus no século 20, em que estes eram acusados de um plano secreto para o domínio do mundo.

É importante também destacar, nesta última etapa de atuação de Will Eisner em favor da divulgação da linguagem das histórias em quadrinhos como um meio essencialmente participativo, seu incessante trabalho educativo na área, atuando diretamente como professor de artes na School of Visual Arts de Nova York entre 1973 e 1979, e produzindo dois tratados didáticos que se transformaram em obras seminais para o estudo da linguagem das histórias em quadrinhos, *Comics and sequential arts* e *Graphic storytelling*, este último ainda não publicado no Brasil.

VIDA DEDICADA AOS QUADRINHOS

Por toda a sua atividade em benefício das histórias em quadrinhos, Will Eisner foi aclamado e reconhecido por seus pares em seu país, que dedicaram a ele o seu mais importante galardão, destinado a premiar aqueles que se destacaram na área de quadrinhos durante o ano, semelhante ao Oscar na área cinematográfica. Estabelecido em 1988, o **Eisner Award** é distribuído anualmente durante a maior convenção de quadrinhos dos Estados Unidos, em San Diego, para indicados selecionados por comitês e votados pelos próprios profissionais da área. O próprio Eisner recebeu vários prêmios com o seu nome no correr dos anos, bem como vários *Harvey awards*, outro prestigiado

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

Will Eisner teve uma vida totalmente dedicada ao desenvolvimento e divulgação da linguagem das histórias em quadrinhos, mostrando, por obras e atos, sua firme crença de que ela poderia ser colocada em uma enorme variedade de usos e missões, do entretenimento à educação. Por todas as inovações que trouxe à arte gráfica seqüencial, ele foi muitas vezes chamado de *Leonardo dos Quadrinhos* (da mesma forma como Milton Caniff recebeu a alcunha de *Rembrandt* e Burne Hogarth a de *Michelangelo*...). De fato, tal como o bruxo de Florença, Eisner constituiu o que se poderia denominar um verdadeiro profeta dos quadrinhos, tendo a inovação da linguagem como seu maior desafio. Foi um desafio que buscou vencer até o seu último alento, como evidenciou em uma de suas diversas entrevistas; aos 84 anos, questionado pelo jornalista Stefano Gorla, da revista italiana *Famiglia cristiana*, sobre o porquê de seu enfoque da narrativa quadrinizada continuar tão jovem como sempre, ele respondeu de forma contundente: *Eu estou em busca da excelência. Não tenho tempo para ficar velho.*

E não ficou.

Leituras recomendadas

- AZPITARTE, Koldo et alii. *Will Eisner: Las novelas gráficas: el retorno del narrador*. *Trama*, n. 9, p. 33-39, diciembre 2001.
- BARRERO, Manuel. *Will Eisner: um genio em nuestro barrio*. *Trama*, n. 9, p. 28-32, diciembre 2001.
- COMA, Javier. *El Espiritu de los comics*. Barcelona: Toutain Editor, 1981.
- WILL Eisner. *The Onion A. V. Club*, v. 41, n. 1, January 5th, 2005. Disponível aqui
- HARVEY, Robert C. *The art of the comic book: an aesthetic history*. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.
- WILDWOOD CEMETERY: *The Spirit Database*. Disponível em: <http://www.angelfire.com/art/wildwood/>.
- WILL EISNER.COM: *The online home comics' master storyteller*. Disponível em: <http://www.willeisner.com>.

Você pode gostar

Links promovidos por taboola

Matt Damon sabia que A Grande Muralha seria ruim: "Pior sensação para um ator"

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



EMPRESAS
DA OMELETE COMPANY:

FILMES

- OSCAR
- BILHETERIAS USA
- BILHETERIAS BRASIL
- ESTREIAS DA SEMANA
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

SÉRIES E TV

- EMMY
- CALENDÁRIO DE ESTREIAS
- CALENDÁRIO 2018
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

HQS E LIVROS

- SAN DIEGO COMIC CON
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

MÚSICA

- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR