

E-BOOK

BIO GRA FIAS

Uma leitura complementar da
História dos Quadrinhos: EUA



POP

SMASH!

BOOM!

GAP

TUK!

CLIC
CLAC

BANG!

POW!

WHAM!

YEAH!

HEY! WOON!

CLACK

SNICK!

PAP!

ARCH!!!

SLOP

MAY! OVCH!



AUTOR: DIEGO MOREAU

A PARTIR DE UMA PESQUISA PARA HISTÓRIA DOS QUADRINHOS: EUA, DE

DIEGO MOREAU & LALUÑA MACHADO

**EDIÇÃO, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:
JOHNNY C. VARGAS**

CAPA, FOLHA DE ROSTO E GUARDA: AMAURY FILHO

REVISÃO: THATIANA POLATTI & ESTER GEWEHR

CONSELHO EDITORIAL: DIEGO MOREAU,

DOUGLAS P. FREITAS & JOHNNY C. VARGAS

AVISO

Sim, também estamos nervosos querendo ver logo o e-book pronto. Mas, como você notará aqui, foi muito trabalhoso realizar e conferir todo o índice remissivo. Para acalmar a sua curiosidade, já que o digital permite, resolvemos postar essa versão 1.0 apenas com o texto. A partir de 20/02/2022 teremos a versão final com todas as imagens.

Boa leitura e até daqui a pouco.

APRESENTAÇÃO

Esse ebook gratuito é uma leitura complementar do livro História dos Quadrinhos: EUA, que escrevi com Luluña Machado. É que para realizar a versão impressa... a gente se empolgou. Inicialmente seriam 300 páginas. Acabou com 936.

Para não deixar a viagem no tempo cansativa, usei de storytelling. Costurando a vida de pessoas, personagens e empresas que formaram o mercado de HQs dos Estados Unidos. O problema foi que, como ficou claro quando estouramos (muito) a previsão inicial, seria impossível detalhar tudo na edição física.

Assim, decidimos realocar algumas biografias para esse e-book. As pessoas, os personagens e as empresas seguem lá, durante a timeline. Mas suas trajetórias completas estão aqui, inclusive com ótimas entrevistas. Queríamos dividir isso com você. Afinal, percorrendo essas vidas percorremos a História dos Quadrinhos.

Se uma bio tem apenas um resumo breve, é por já estar no livro. Spoiler: a partir da Era de Ouro elas ficam cada vez maiores. E as fontes e o índice remissivo são para ajudar na sua pesquisa. De nada.

Outro detalhe é que fiz questão de nunca repetir um texto, mesmo quando o conteúdo aparecia nas duas obras. Reescrevi cada frase para que sua experiência de ler dois livros fosse real. Nada de Ctrl C + Ctrl V. (Bem, teve um caso. Mas sei que vai concordar com essa.)

Agora os meus agradecimentos:

À Luluña por ser a melhor companhia para viajar no tempo.

Aos irmãos Douglas Freitas e Johnny C. Vargas que toparam essa loucura.

Ao incrível Amaury Filho pela linda capa (como sempre!).

À dupla Giulia Gewehr de Carvalho e Ester Gewehr pelo apoio e carinho durante o trabalho (e à Ester pelo cuidado na revisão).

À Thatiana Polatti pelo olhar atento que não deixou passar nada (e paciência em garimpar cada nome nas páginas!)

Aos amigos Carol Pimentel e Érico Assis por embarcarem no nosso DeLorean.

A todas as leitoras e leitores que apoiaram e acreditaram nessa gigante jornada.

Aos autores e autoras que fizeram um fã que quadrinhos querer virar escritor para contar suas histórias.

Diego Moreau

Florianópolis, 2021, já com as duas doses da vacina (indo fazer o reforço).

SUMÁRIO

PESSOAS.....	009
ERA DE PLATINA.....	010
ERA DE OURO.....	014
ERA DE PRATA.....	072
UNDERGROUND COMIX.....	096
A NOVA GERAÇÃO.....	130
ERA DE BRONZE.....	144
ERA MODERNA.....	199
OS FUNDADORES DA IMAGE.....	316
APÊNDICE.....	327
PERSONAGENS.....	342
ERA DE PLATINA.....	343
ERA DE OURO.....	347
ERA DE PRATA.....	379
UNDERGROUND COMIX.....	384
ERA DE BRONZE.....	393
ERA MODERNA.....	401
REFERÊNCIAS.....	423

PESSOAS

Biografias e índice remissivo, seguindo a ordem apresentada no livro impresso.

ERA DE PLATINA

Morrill Goddard (1865 - 1937)

Editor do *The New York World* e do *The New York Morning Journal*.
Páginas 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 921.

Richard Felton Outcault (1863 - 1928)

Artista e roteirista, criador do *Yellow Kid* e do *Buster Brown* (Chiquinho).
Páginas 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 41, 44, 71, 445, 921, 932.

Rudolph Dirks (1877 - 1968)

Artista e roteirista, criador de *The Katzenjammer Kids*.
Páginas 28, 31, 32, 34, 41, 44, 48, 140.

Frederick Burr Opper (1857 - 1937)

Artista e roteirista, criador de *Happy Hooligan*.
Páginas 33, 34, 354, 371.

Winsor McCay (1869 - 1934)

Artista e roteirista, criador de *Little Nemo in Slumberland*.
Páginas 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 45, 47, 52, 53, 55, 56, 57, 285, 354, 455, 505, 535, 680, 919, 920.

Bud Fisher (1884 -1954)

Artista e roteirista, criador de *Mutt & Jeff*.
Páginas 28, 42, 43, 44, 45, 47, 56, 104, 130, 229.

George Herriman (1880 - 1944)

Artista e roteirista, criador de *Krazy Kat*.
Páginas 45, 46, 47, 48, 49, 51, 62, 71, 73, 161, 285, 339, 364, 373, 455, 680, 911, 920, 921, 926, 932.

Cliff Sterrett (1883 - 1964)

Artista e roteirista, criador de *Polly and Her Pals*.
Páginas 50, 51, 286.

George McManus (1884 - 1954)

Artista e roteirista, criador de *Bringing Up Father*.
Páginas 51, 52, 53, 71, 449.

Harry J. Tuthill (1885 - 1957)

Artista e roteirista, criador de *The Bungle Family*.
Páginas 54, 55.

Rube Goldberg (1883 - 1970)

Artista e roteirista, criador de *Inventions of Professor Lucifer Gorgonzola Butts*.
Páginas 55, 56, 64, 186, 320, 920.

Frank King (1883 - 1969)

Artista e roteirista, criador de *Gasoline Alley*.
Páginas 56, 57, 58, 59, 65, 927.

Joseph Patterson (1879 - 1946)

Editor do *Chicago Tribune*.
Páginas 11, 57, 65, 66, 67, 68, 70, 94, 96, 131, 134, 298, 327.

Billy DeBeck (1890 - 1942)

Artista e roteirista, criador de *Barney Google and Snuffy Smith*.
Páginas 17, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 73, 101, 111, 339, 449, 452, 921.

Fred Lasswell (1916 - 2001)

Assistente e depois artista e roteirista substituto de Billy DeBeck em *Barney Google and Snuffy Smith*.
Páginas 59, 62, 63, 64, 921.

Sidney Smith (1877 - 1935)

Artista e roteirista, criador de *The Gumps*.
Páginas 65, 66, 68.

Martin Branner (1888 - 1970)

Artista e roteirista, criador de *Winnie Winkle*.
Páginas 67, 68.

Harold Gray (1894 - 1968)

Artista e roteirista, criador de *Little Orphan Annie*.
Páginas 68, 69, 921.

E.C. Segar (1894 - 1938)

Artista e roteirista, criador de *Thimble Theatre Starring Popeye*.

Páginas 17, 64, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 137, 161, 285, 289, 290, 354, 356, 372, 373, 377, 452, 610.

Roy Crane (1901 - 1977)

Artista e roteirista, criador de *Wash Tubbs* (Tubinho).

Páginas 17, 80, 81, 82, 95, 152, 285, 309, 322, 354, 356, 373, 919, 921.

A.D. Condo (1872 - 1956)

Artista e roteirista, criador de *Mr. Skygack, from Mars*.

Página 83.

Philip Nowlan (1888 - 1940)

Escritor criador de *Buck Rogers*.

Páginas 83, 84.

Dick Calkins (1894 - 1962)

Artista co-criador de *Buck Rogers* nos quadrinhos.

Páginas 83, 84.

Edgar Rice Burroughs (1875 - 1950)

Escritor criador de *Tarzan* e *John Carter*.

Páginas 85, 86, 87, 88, 89, 92, 93, 154, 197, 253, 314, 365, 607, 759, 916.

Hal Foster (1892 - 1982)

Adaptou *Tarzan* e artista e roteirista criador de *Prince Valiant* (Príncipe Valente).

Páginas 17, 88, 89, 90, 122, 132, 135, 136, 137, 142, 309, 314, 320, 354, 356, 401, 420, 504, 535, 915.

Burne Hogarth (1911 - 1996)

Artista e roteirista de *Tarzan*.

Páginas 89, 90, 91, 92, 93, 135, 309, 486, 912, 932.

Chester Gould (1900 - 1985)

Artista e roteirista, criador de *Dick Tracy*.

Páginas 71, 94, 95, 96, 97, 225, 320, 331, 455, 504, 610, 921.

Chic Young (1901 - 1973)

Artista e roteirista, criador de *Blondie*.

Páginas 50, 98, 99, 100, 101, 119, 322, 919, 926.

Marge (Marjorie Henderson Buell) (1904 - 1993)

Artista e roteirista, criadora de *Little Lulu* (Luluzinha).

Páginas 102, 103, 361.

Al Capp (1909 - 1979)

Artista e roteirista, criador de *Li'l Abner* (Ferdinando).

Páginas 49, 51, 62, 103, 104, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 124, 130, 192, 285, 320, 374, 455, 534, 911, 921.

Ham Fisher (1900 - 1955)

Artista e roteirista, criador de *Joe Palooka*.

Páginas 104, 105, 106, 107, 110, 111, 112, 113.

Jackie Ormes (1911 - 1985)

Artista e roteirista, criadora de *Torchy Brown in Dixie to Harlem*. Foi a primeira mulher afro-americana a ter uma tira distribuída nacionalmente.

Páginas 114, 115, 116, 917.

V. T. Hamlin (1900 - 1993)

Artista e roteirista, criador do *Alley Oop* (Brucutu).

Páginas 116, 117, 118, 407.

Alex Raymond (1909 - 1956)

Artista e roteirista, criador de *Jungle Jim* (Jim das Selvas), *Secret Agent X-9*, *Flash Gordon* e *Rip Kirby*.

Páginas 101, 111, 112, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 132, 135, 142, 244, 309, 314, 320, 354, 356, 401, 410, 504, 523, 535, 921, 932.

Lee Falk (1911 - 1999)

Artista e roteirista, criador de *Mandrake* e *The Phantom* (Fantasma).

Páginas 124, 125, 126, 127, 128, 129, 178, 181, 501.

Phil Davis (1906 - 1964)

Artista co-criador de *Mandrake*.

Páginas 125, 126, 128.

Milton Caniff (1907 - 1988)

Artista e roteirista, criador de *Terry and The Pirates* (Terry e os Piratas) e *Steve Canyon*.

Páginas 96, 104, 112, 123, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 142, 206, 261, 285, 291, 309, 314, 320, 327, 330, 354, 356, 373, 377, 401, 498, 499, 504, 612, 922.

Chas Addams (1912 - 1988)

Artista e roteirista, criador da *Addams Family* (Família Addams)

Páginas 137, 138, 139, 140, 244, 357, 668, 927.

ERA DE OURO

Harry Donenfeld (1893 - 1965)

Proprietário da National/DC Comics.

Páginas 146, 147, 148, 149, 151, 156, 158, 159, 160, 177, 182, 210, 214, 216, 218, 241, 244, 274, 280, 293, 302, 389, 468, 526, 527, 557, 571, 595, 751.

Jack Liebowitz (1900 - 2000)

Proprietário da National/DC Comics.

Páginas 141, 148, 149, 151, 152, 156, 158, 160, 177, 182, 214, 216, 218, 227, 241, 244, 274, 280, 293, 302, 341, 389, 411, 415, 465, 468, 525, 526, 527, 528, 557, 595, 631, 751.

Major Malcolm Wheeler-Nicholson (1890 - 1965)

Fundador da National/DC Comics.

Páginas 141, 149, 150, 151, 154, 182, 197, 241, 279, 280, 337, 389, 464, 526, 595, 751, 781, 922.

Jerry Siegel (1914 - 1996)

Roteirista criador do *Superman*.

Páginas 76, 109, 137, 150, 152, 153, 154, 155, 158, 159, 178, 186, 205, 219, 225, 230, 241, 251, 271, 272, 273, 280, 284, 350, 360, 385, 393, 424, 474, 525, 561, 562, 565, 600, 629, 630, 631, 633, 637, 739, 751, 773, 781, 782, 814, 863, 910, 919.

Joe Shuster (1914 - 1992)

Arista criador do *Superman*.

Páginas 76, 109, 137, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 178, 186, 225, 230, 241, 271, 273, 280, 284, 350, 385, 393, 394, 486, 523, 562, 600, 629, 630, 631, 632, 633, 637, 739, 751, 773, 781, 814, 863, 910, 911, 919, 932.

Victor Fox (1893 - 1957)

Fundador e proprietário da Fox Comics.

Páginas 159, 160, 163, 167, 180, 181, 185, 208, 404, 511.

Jerry Iger (1903 - 1990)

Artista, roteirista e fundador e proprietário do estúdio Eisner & Iger.

Páginas 159, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 167, 168, 170, 173, 177, 180, 184, 188, 205, 208, 315, 395, 517.

Will Eisner (1907 - 2005)

Fundador e proprietário do estúdio Eisner & Iger. Artista e roteirista, criador do *The Spirit* e dezenas de outros personagens. O Eisner Award é em sua homenagem.

Páginas 49, 51, 85, 92, 135, 137, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 178, 180, 181, 183, 184, 186, 187, 188, 189, 190, 192, 193, 194, 195, 205, 208, 213, 264, 275, 279, 285, 286, 290, 291, 292, 297, 309, 310, 317, 320, 325, 395, 403, 404, 420, 422, 451, 458, 563, 564, 695, 707, 728, 748, 766, 812, 885, 893, 910, 911, 922, 931, 932.

Matt Baker (1921 - 1959)

Artista de diversos personagens.

Páginas 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 425, 504, 915, 916, 922.

Ruth Roche (1917 - 1983)

Editora, roteirista e sócia de Jerry Iger no estúdio Roche-Iger.

Páginas 165, 166, 167, 168, 169, 170, 173.

Arthur Peddy (1916 - 2002)

Nascido em Nova Jersey, em 26 de dezembro de 1916, Peddy trabalhou em vários títulos, dos mais diferentes gêneros, e com diversas editoras, como Fox, Fiction House, Hillman, All-American e Atlas. Foi o artista e roteirista que criou a *Phantom Lady* para Quality na *Police Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

Na década de 60 iniciou na publicidade, realizando *storyboards* e artes para marcas como Pepsi, DuPont e Burger King. De 1970 a 1979, ele oficialmente entrou na importante agência BBDO.

Peddy faleceu em 15 de maio de 2002 com um impressionante currículo.

Página 167.

Frank Borth (1918 - 2009)

Nascido em Cleveland, em 1º de abril de 1918. Em 1940, formou-se na Cleveland School of Art e rumou para Nova York. Além da Quality, Borth passou por diversas editoras, como Lev Gleason Publications, Timely Comics e Harvey Comics. Criou a primeira mutante dos quadrinhos para Quality, *Spider Widow* (Viúva Negra), na *Feature Comics* #57, com capa de junho de 1942.

Depois de servir na Segunda Guerra, criou a tira de aventura marítima *Ken Stuart*, que foi comercializada pelo Frank J. Markey Syndicate de setembro de 1947 até 1950. A

partir da década de 50, começou a trabalhar para o editor George A. Pflaum, que publicava a revista em quadrinhos católica *Treasure Chest*, distribuída nas igrejas e escolas católicas da região de Ohio. A publicação e suas derivadas, que ele também desenhou, foram até 1971.

De 1970 até 1983, assumiu a charge sobre o cotidiano *There Oughta Be a Law!*, que tinha sido inventada em 1944 por Harry Shorten e Al Fagaly. A partir de 1983, Frank Borth de vez em quando publicou em revistas como *Cracked*, *Asimov's Science Fiction*, *Amazing Stories* e *Monsters Attack*.

Ele morreu em 9 de agosto de 2009.

Página 167.

Leslie Elson Waller (1923 - 2007)

Nascido em Chicago em 1º de abril de 1923, Waller se formou na Columbia University e sua carreira é toda de escritor - sua parceria com Arnold Drake em *It Rhymes With Lust* foi a única incursão nos quadrinhos.

Waller ficou conhecido pela sua trilogia *The Banker*, *The Family* e *The American*. Ele também adaptou para livros os filmes *Dog Day Afternoon* (Um Dia de Cão, com o pseudônimo Patrick Mann) e *Close Encounters of the Third Kind* (Contatos Imediatos do Terceiro Grau).

Ele faleceu em 29 de março de 2007.

Páginas 168, 425.

Raymond Harold Osrin (1928 - 2001)

Nascido em Nova York em 5 de outubro de 1928, Osrin estudou na School of Industrial Art e na Art Students League. Durante a Era de Ouro, passou por diversos gêneros, personagens e editoras, como Fiction House, Fox, St. John, Archie, Charlton e Dell.

Em 1957, mudou-se para Pittsburgh para trabalhar com animação em cinema. De 1958 a 1963, foi um dos cartunistas do *Pittsburgh Press*. A partir de 1963, tornou-se o principal cartunista político do *The Plain Dealer*, de Cleveland, e só parou quando se aposentou em 2 de abril de 1993.

Osrin morreu em 3 de abril de 2001.

Páginas 64, 168.

Arnold Drake (1924 - 2007)

Nascido em 1º de março de 1924, em Nova York, Drake era filho de Max Druckman, um vendedor de móveis, e Pearl Cohen. Seus irmãos mais velhos, Ervin e Milton, viraram conhecidos compositores. Com 12 anos ele teve escarlatina, ficando de molho por um bom tempo.

Foi quando decidiu ser artista e até fez suas primeiras HQs amadoras. Mas, com o tempo, Drake decidiu ir para o outro lado da criação: a escrita. Ele se formou em jornalismo na New York University, onde conheceu Leslie Waller.

Como seus irmãos eram amigos de Bob Kane, este acabou apresentando Drake para a National. No mesmo período, ele escreveu com Leslie Waller a graphic novel *It Rhymes With Lust*, desenhada por Matt Baker para a St. John. Na National, seu primeiro roteiro

foi *The Return of Mister Future* publicado na *Batman #98* com capa de março de 1956. Deu certo e logo ele estava trabalhando em diversos títulos, nos mais variados gêneros, como *Bob Hope* e *Jerry Lewis* (humor), *Fireman Farrell* na *Showcase* (drama de aventura), *House of Mystery* (mistério e sobrenatural), e *Tommy Tomorrow* na *World's Finest Comics* e *Space Ranger* na *Tales of the Unexpected* (as duas de ficção científica).

É o criador de diversos personagens, com destaque para a *Doom Patrol* (Patrulha do Destino) e *Deadman* (Desafiador) para a DC Comics e *Guardians of The Galaxy* (Guardiões da Galáxia) e os *X-Men Polaris* e *Havok* (Destruitor) para a Marvel Comics.

Drake foi duplamente premiado em 1967 com o Alley Award de Melhor História Completa por *Who's Been Lying in My Grave?*, publicada na *Strange Adventures #205* e desenhada por Carmine Infantino e de Melhor Nova HQ por *Deadman*, também com Carmine Infantino. Em 1999 recebeu o Inkpot na San Diego Comic-Con. Em 2005, foi o primeiro autor a ser agraciado com o Bill Finger Award for Excellence in Comic Book Writing, prêmio criado por Jerry Robinson em homenagem a Bill Finger e que escolhe sempre um roteirista vivo e um falecido para serem celebrados - corrigindo injustiças do mercado.

Arnold Drake morreu em 12 de março de 2007. Em 2008, foi postumamente introduzido no Will Eisner Comic Book Hall of Fame.

Páginas 168, 406, 425, 426, 427, 523, 524, 525, 535, 593.

Ruth Atkinson (1918 - 1997)

Artista de diversos títulos e personagens. Para a Marvel criou *Millie the Model* e, com Otto Binder, *Patsy Walker*.

Páginas 164, 170, 171, 460.

Marcia Louise Snyder (1907 - 1976)

Artista de diversas personagens da Fiction House.

Páginas 164, 170, 171, 173.

C. A. Winter (1896 - 1967)

Artista nascido em 2 de outubro de 1896, em Nova Jersey. Ele lutou na Primeira Guerra e chegou a ser tenente. A partir de 1924 se mudou para Nova York, onde iniciou sua carreira.

Na virada dos anos 1940, foi um dos artistas na equipe do estúdio de Iger, trabalhando para editoras como MLJ, Fawcett, Harvey, St. John, Timely e Fiction House - onde, talvez, tenha criado *Camilla*. Aparentemente também saiu do mercado após o *boom* desse período.

Ele morreu em 27 de janeiro de 1967.

Página 172.

Fran Hooper (1922 - 2017)

Artista de diversas personagens em vários títulos e editoras.

Páginas 164, 170, 173, 174.

R.A. Burley (1890 - 1971)

Artista nascido em 23 de fevereiro de 1890, em Ainsworth, Nebraska. Ele serviu na Primeira Guerra e depois mudou-se para Nova York, onde cursou a Art Students League, de 1919 a 1923. Teve bastante trabalho nesse período inicial dos quadrinhos, passando por editoras como Centaur, National e Fiction House - onde talvez tenha criado *Gale Allen and the Girl Squadron*.

Burley, aliás, foi um dos responsáveis pelas picantes revistas que quase botaram Harry Donenfeld na cadeia. Depois de servir na Segunda Guerra, saiu dos quadrinhos.

Ele faleceu em 4 de outubro de 1971.

Página 173.

Joe Doolin (1896 - 1967)

Nascido Joseph Patrick Doolin, em 22 de março de 1896, em Pontiac, Illinois, o artista seguiu o roteiro de sempre. Em 1916 entrou na Chicago Academy of Fine Arts, onde possivelmente foi colega de Walt Disney.

Dispensado de servir na Primeira Guerra por algum problema de saúde não especificado, a partir da década de 1920 começou a trabalhar em jornais. Logo passou para as editoras de *pulps*. Foi daí que acabou entrando para os quadrinhos.

Além de desenhar as histórias, Doolin foi um dos principais capistas da Fiction House. Com o colapso do mercado pós Segunda Guerra, ele deixou as HQs e foi trabalhar em publicidade e afins.

Aposentou-se em 1961 e faleceu em 1967.

Página 174.

Nick Cardy (1920 - 2013)

Nicholas Viscardi nasceu em 20 de outubro de 1920, na cidade de Nova York. Ele começou a desenhar muito cedo e, ainda na escola, chegou a ter algumas de suas artes publicadas no *Herald-Tribune*. Cardy cursou a Art Students League of New York e foi um dos recrutados por Eisner e Iger para o estúdio.

Além dos trabalhos para a Fiction House (onde criou *Señorita Rio* e, talvez, *Jane Martin*), Cardy desenhou *Lady Luck*, personagem que acompanhava *The Spirit* na sua seção de jornal publicada pela Quality.

Durante a Segunda Guerra serviu como motorista de tanque e chegou a receber duas Purple Hearts, medalha que as forças armadas dos EUA dão para soldados feridos por bravura. Depois, em 1950, passou a fazer a tira diária *Tarzan* para Burne Hogarth.

Nesse mesmo período, ele entrou para a National/DC e ficou bastante tempo, produzindo muita coisa. Entre os destaques nessa fase da sua carreira, Cardy criou *Mera* em *Aquaman*, com o roteirista Jack Miller, e *Aquagirl* com Bob Haney; foi o primeiro a desenhar o supergrupo de *sidekicks Teen Titans* (Turma Titã), criando a *Wonder Girl* (Moça Maravilha); e tornou-se um dos principais capistas da editora na década de 1970.

No final da década de 1970, saiu dos quadrinhos e virou um requisitado artista no mercado publicitário, fazendo poster para filmes como *California Suite* de Neil Simon (1978) e *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979).

A partir do final da década de 1990, voltou à DC Comics para fazer algumas artes es-

peciais. Em 1996, Nick Cardy desenhou uma página para a edição especial *Superman: The Wedding Album*. Com capa de abril de 1997, fez uma página para *Wonder Woman Vol. 2* #120. Com data de julho de 2000, fez a capa de *Silver Age: Teen Titans* #1 e duas páginas para *Titans* #25, com capa de março de 2001. Em 2008, com data de março, fez a capa de *Teen Titans Lost Annual* #1.

O artista recebeu o Inkpot Award em 1998 e em 15 de julho de 2005 entrou no Will Eisner Comic Book Hall of Fame. Ele faleceu em 3 de novembro de 2013.

Páginas 164, 174, 175, 386, 404, 429, 540, 583, 889.

Lily Renée (1921 - Idade 99 anos)

Artista da Fiction House e da St. John Publications, em vários títulos e personagens.

Páginas 164, 170, 174, 175, 176, 910.

Gustav Schrotter (1901 - 1971)

O artista nasceu em Viena, em 28 de maio de 1901. Em 13 de março de 1938, aconteceu a *Anschluss*, palavra em alemão que significa anexação. O governo de Hitler simplesmente colou na Áustria, coisa que se confirmou em 10 de abril com um referendo popular que deu 99% dos votos a favor.

Sentindo o perigo, Schrotter e sua esposa Marie fugiram para a Inglaterra. Em março de 1940, foram para os Estados Unidos. Ele iniciou nos quadrinhos trabalhando para o estúdio de Lloyd Jacquet, em 1942. Em 1944 já fazia parte da equipe de Ruth Roche e Jerry Iger, produzindo material para editoras como Fiction House e Fox.

Logo depois da Segunda Guerra, abandonou as HQs e se tornou um ilustrador de grande sucesso, desenhando para livros educacionais. Ele se aposentou em 1966 e voltou com a esposa para a Áustria, falecendo em 1971.

Página 175.

Rudolph Palais (1912 - 2004)

O artista nasceu em 1912 e entrou para os quadrinhos através do estúdio de Harry "A" Chesler em 1939. Palais trabalhou para editoras como National, Quality e Fiction House, desenhando personagens como *Doctor Mid-Nite* (Doutor Meia-Noite), *Blackhawk*, *Doll Man*, *Phantom Lady*, *Rangers of Freedom* e o *Daredevil* original.

Por mais de vinte anos, produziu para a série *Classics Illustrated* da Gilberton, adaptando diversas obras. Nos anos 50 cuidou de HQs de terror para a Harvey e na década seguinte fez para a Charlton vários títulos como *The Many Ghosts of Dr. Graves* e *Ghostly Tales*.

Ele se aposentou em 1969 e faleceu em julho de 2004.

Página 175.

Frederick B. Guardineer (1913 - 2002)

Nascido em Albany, Nova York, em 3 de outubro de 1913, Guardineer se formou em arte em 1935 e picou a mula para Nova York. Entrou no mercado via o estúdio de Harry "A" Chesler, fazendo principalmente ficção científica e *pulps*.

Em 1938 virou *freelancer* passando por editoras com Centaur, National, Quality e Co-

lumbia. Na National contribuiu com a histórica *Action Comics* #1 criando o personagem *Zatara* - hoje falecido pai da feiticeira *Zatanna*.

Quando o ex-editor da National, Vin Sullivan, abriu sua Magazine Enterprises, o artista foi um dos requisitados. De 1949 a 1955, Guardineer produziu para Magazine seu trabalho mais admirado e reconhecido: o *western The Durango Kid*, com roteiros de Gardner Fox.

Paralelo, também atuou na Lev Gleason Publications em títulos como *Black Diamond Western* e *Crime Does Not Pay*.

Em 1955 saiu do mercado e foi trabalhar nos Correios. Foi outra baixa da crise da Era de Ouro.

Em 1998 recebeu o Inkpot Award na San Diego Comic-Con. Ele morreu em 13 de setembro de 2002.

Páginas 176, 254, 283, 294.

Paul Gustavson (1916 - 1977)

Nascido em Åland, Finlândia, em 16 de agosto de 1916. Foi para os EUA com 5 anos de idade e se formou no Quentin High School, em Nova York. Depois da escola, estudou engenharia civil na Cooper Union. O talento para a arte fez virar assistente do cartunista Frank Owen, que era casado com uma amiga também da Finlândia. Owen publicava *Filbert* na *Collier*.

Através do estúdio de Harry "A" Chesler entrou no mercado e foi colega de nomes como Fred Guardineer, Charlie Biro, Jack Cole, Mort Meskin, Gill Fox e Bob Wood.

Gustavson também começou a trabalhar para o estúdio Funnies, Inc., de Lloyd Jacquet e atender várias editoras. Foi assim que garantiu seu lugar na história ao estar na primeira revista da nova empresa de Martin Goodman, *Timely*. Na *Marvel Comics* #1, com capa de outubro de 1939, o artista apresentou *The Angel*. Para a Centaur criou personagens como *Arrow* (o primeiro arqueiro das HQs) e *A-Man*.

Um tempo depois ele se juntou à Quality. Na editora de Busy Arnold fazia roteiros e arte. Nessa fase da carreira criou heróis como *Human Bomb* (Homem Bomba) na *Police Comics* # 1, com capa de agosto de 1941; *The Spider*, na *Crack Comics* # 1, com capa de maio de 1940; e *Magno the Magnetic Man*, na *Smash Comics* # 13, com capa de agosto de 1940.

O artista serviu na Segunda Guerra de 1942 a 1945. Na volta, ficou um tempo na Quality e no começo da década de 1950 entrou na American Comics Group (AGC). Ele foi outra perda na crise da Era de Ouro e se tornou engenheiro civil e agrimensor no estado de Nova York.

Paul Gustavson morreu em 29 de abril de 1977.

Páginas 176, 184.

Bob Kane (1915 - 1998)

Dono do estúdio que criou *Batman* e, por muitos anos, creditado erroneamente como o único criador do personagem e de seu universo.

Páginas 160, 162, 163, 177, 178, 179, 180, 192, 213, 224, 225, 243, 244, 246, 247, 248, 251, 254, 280, 341, 395, 396, 420, 433, 498, 567, 739, 751, 912, 932.

Bill Finger (1915 - 1974)

Roteirista, é o verdadeiro criador do *Batman* e de dezenas de importantes personagens dos quadrinhos, como *Joker* (Coringa), *Robin*, *Catwoman* (Mulher-Gato), *Green Lantern* (Lanterna Verde/*Alan Scott*) e *Lana Lang*.

Páginas 9, 10, 130, 137, 157, 177, 178, 179, 180, 199, 201, 213, 219, 227, 229, 230, 239, 240, 246, 247, 254, 256, 274, 278, 280, 364, 385, 393, 395, 396, 399, 404, 420, 432, 433, 434, 474, 519, 525, 567, 630, 736, 739, 751, 800, 807, 910, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 932.

Jerry Robinson (1922 - 2011)

Artista, ao lado de Bill Finger criou as fundações do universo de *Batman* e diversos personagens importantes como *Joker*, *Robin* e *Catwoman*.

Páginas 130, 179, 180, 228, 244, 246, 247, 420, 421, 629, 630, 631, 695, 913, 931.

Fletcher Hanks (1889 - 1976)

Hanks nasceu em 1º de dezembro de 1889, em Paterson, Nova Jersey. Ele fez o curso por correspondência de W. L. Evans e em 1911 já começou a trabalhar como cartunista. O artista entrou para o estúdio Eisner & Iger no *boom* da demanda e há duas curiosidades a seu respeito: era o mais velho da turma e ele mesmo criou vários pseudônimos que usou ao longo da carreira (Hank Christy, Charles Netcher, C. C. Starr e Barclay Flagg).

O artista, nesse período, trabalhou mais para a Fiction House e para a Fox. Foi quando criou os personagens *Stardust the Super Wizard*, *Tabu the Wizard of the Jungle*, *Big Red McLane* e *Fantomah* - a primeira super-heroína das HQs.

Ele abandonou o meio em 1941, não se sabe o motivo. Foi encontrado morto num parque de praça em Manhattan, em 22 de janeiro de 1976.

Páginas 181, 331.

Martin Goodman (1908 - 1992)

Fundador e proprietário da Timely/Atlas/Marvel Comics

Páginas 170, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 205, 209, 210, 212, 214, 276, 279, 321, 341, 388, 389, 411, 418, 423, 424, 425, 431, 467, 478, 485, 496, 502, 528, 543, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 554, 570, 571, 572, 619, 620, 621, 623.

Lloyd Jacquet (1899 - 1970)

Editor, roteirista e depois fundador do estúdio Funnies Inc. Ajudou o Major Malcolm Wheeler-Nicholson na National, publicando obras como a clássica *New Fun: The Big Comic Magazine*. Com seu estúdio, atendeu diversas editoras como Timely e Centaur. Foi a Funnies Inc que desenvolveu *Namor* e *Human Torch* (Tocha Humana) para a Timely.

Após vender seus personagens para Martin Goodman, e esse modelo de negócio de atender editoras se mostrar complicado, renomeou sua empresa para Lloyd Jacquet Studio. Foi produzindo, principalmente, HQs católicas e educacionais até o começo da década de 1950 quando chegou a crise da Era de Ouro.

Páginas 150, 182, 183, 184, 185, 186, 225, 229.

Bill Everett (1917 - 1973)

Roteirista e criador de diversos personagens, entre eles *Namor* e o novo *Daredevil* (Demolidor) - ambos da Marvel.

Páginas 183, 186, 208, 211, 311, 431, 485, 491, 550.

Carl Burgos (1916 - 1984)

Carl Burgos era o nome artístico de Max Finkelstein. Nascido em 18 de abril de 1916, em Nova York, ele frequentou a National Academy of Design, em Manhattan. Mas Burgos saiu de lá após um ano pois dizia que não tinha mais o que aprender.

Ele entrou no mercado pela Franklin Engraving Company, que gravava as chapas de impressão de revistas em quadrinhos. Logo depois, foi para o estúdio de Harry "A" Chesler, o pioneiro em abastecer as editoras com material. Como vinha desenvolvendo HQs para a Centaur Publications, entrou na turma de Jacquet na Funnies Inc onde criou *Human Torch* para a Timely. Foi um dos maiores sucesso da editora.

No auge da Era de Ouro foi convocado, em 1942. Na volta, estudou publicidade e ficou se dividindo entre a nova carreira e vários títulos para a Timely. Quando a empresa virou Atlas, trabalhou em vários gêneros, desde os super-heróis a caminho do cancelamento, até terror, humor, *western* e ficção científica.

Burgos processou a editora quando ela assumiu o nome Marvel, nos anos 60, e trouxe de volta o nome *Human Torch*, remodelado para o *Fantastic Four* (Quarteto Fantástico). Não deu em nada. Em 1966, na *The Fantastic Four Annual #4*, com capa de novembro, a Marvel resgatou o *Human Torch* original.

Burgos, que na época trabalhava também para a M. F. Enterprises, só de sacanagem criou o *Captain Marvel* (Capitão Marvel, já que o da Fawcett estava fora do mercado há anos, indo para a National no rolo do processo que explicamos no livro). A editora de Stan Lee ameaçou um processo e pararam com a novidade. Foi por isso que logo depois Lee veio com o alienígena *Kree Captain Mar-Vell* (Capitão Mar-Vell).

Durante a década de 1970, Burgos produziu para a editora Eerie Publications alguns títulos de terror. Na década seguinte, editou algumas revistas para a Harris Publications. Ele morreu em 1º de março de 1984.

Páginas 183, 186, 211, 417, 501, 502, 503.

Harry "A" Chesler (1897 - 1981)

Harry Chesler (o A do meio era pura pompa, ele dizia que significava *Anything*/Qualquer coisa) talvez nasceu em Kaunas, província de Vilna, em 12 de janeiro de 1897. Talvez pois os registros na documentação de Seguro Social dos Estados Unidos falam em 12 de janeiro de 1898, em Jersey City, Nova Jersey.

Parece, também, que seus pais eram judeus que vieram para os EUA em 1903, sendo que o nome original dele era Aaron Czesler. Seguindo a rotina de tornar os nomes judaicos mais estadunidenses, teria virado Harry Chesler.

O futuro empresário se formou na East Orange High School em junho de 1915. Ajudava a família pegando no pesado na mercearia do pai. Em 1917, o patriarca comprou uma empresa de atacado no Bronx e se mudaram para perto do novo negócio - e para o coração da comunidade judaica que seria um dos celeiros de profissionais das HQs. Em

História dos Quadrinhos: EUA

1918, Harry se alistou e serviu como soldado na Primeira Guerra Mundial. Após sair do exército, em 1919, Chesler voltou a Nova Jersey e entrou no mercado vendendo anúncios para o *The Jersey Journal* e para o *Philadelphia Public Ledger* (onde sua inicial A apareceu). Sempre de olho em oportunidades, em 1923, abriu uma empresa de *outdoors* e, em 1928, uma loja de laticínios para empresas secundárias.

Com o rebuliço que estava se formando nos quadrinhos pré *Action Comics*, Chesler resolveu investir nisso também. Em 1936 abriu, em Manhattan, o primeiro estúdio focado em fornecer material para editoras. Informalmente chamado de Chesler Shop, foi a casa de diversos nomes que se tornaram lendas do meio.

Os trabalhos iniciais, *Star Comics* e *Star Ranger*, foram produzidos através de sua recém-inaugurada Chesler Publications, Inc. Em 1937, ele vendeu para a Ultem Publications, que acabou virando, um ano depois, a Centaur Publications.

Harry "A" Chesler ganhou muito dinheiro com os quadrinhos e investiu em diversos imóveis. Pelo que foi contado por alguns autores, era um chefe durão, mas de coração mole. Um dos poucos do mercado.

Joe Kubert e Carmine Infantino, dois dos maiores criadores da nona arte, lembraram em entrevistas como era estar por lá. Kubert, com 12 anos, e Infantino, com 15 anos, iam na empresa depois da escola e ganhavam US\$ 5 por semana. Apenas para ficar estudando arte e praticando, enquanto viam outros grandes autores trabalhando. Eram gigantes ensinando gigantes.

Na usual confusão de várias empresas, Chesler publicou ainda pela Dynamic Publications, Harry "A" Chesler Jr. Publications e Harry "A." Chesler Feature Jr. Syndicate. Para facilitar, pesquisadores se referem a tudo como Harry A Chesler Comics.

Em 1976, ele declarou sobre o auge da empresa que:

— Além de cerca de 75 de meus próprios títulos, produzimos quadrinhos para cerca de 50 editores diferentes. Ao mesmo tempo, havia 40 artistas trabalhando para mim e eu tinha 300 títulos de quadrinhos nas bancas.

No Grand Comics Database estão registrados apenas 19 títulos distintos publicados diretamente pela Chesler entre 1937 e 1946. Pode ser ele inflando um pouco o ego, um honesto erro de memória ou simplesmente confusão no levantamento histórico - algo bem comum também.

O fato é que seu estúdio desenvolveu diversos títulos próprios e para muitas editoras como Centaur, MLJ (mais tarde Archie Comics), Street & Smith, Fox e Fawcett. E empregando nomes como Jack Cole, Jack Binder, Otto Binder, Charles Biro, Mort Meskin, Ken Ernst e Bob McCay (filho do criador de *Little Nemo*, Winsor McCay).

Com as turbulências no mercado pós Segunda Guerra, na crise da Era de Ouro, Harry "A" Chesler até tentou reorganizar as coisas. Mas acabou não valendo mais a pena e a empresa teria se encerrado em 1953. No entanto, Marv Wolfman, também um dos grandes roteiristas e editor, contou que na década de 1970 a Marvel chegou a usar material deles em alguns títulos em preto e branco.

Em 1976, Chesler doou mais de 4.000 peças de quadrinhos originais e HQs, muitas datadas da virada do século XX, para a Biblioteca da Amizade da Fairleigh Dickinson University. Ele foi casado com Hannah "Betty" Northay e tiveram dois filhos, Harry A. Chesler Jr. e Arthur Bernard Chesler.

O empresário, que tinha o A de sobrenome só por zoação, morreu em dezembro de 1981.

Páginas 184, 186, 192, 193, 202, 210, 227, 403.

Joe Simon (1913 - 2011)

Editor, artista e roteirista. Criador de diversos personagens, entre eles o *Captain America* (Capitão América).

Páginas 184, 185, 199, 205, 208, 209, 210, 212, 214, 215, 216, 217, 218, 221, 225, 228, 264, 268, 275, 276, 297, 328, 341, 350, 351, 404, 405, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 419, 421, 473, 474, 492, 501, 503, 504, 534, 551, 601, 602, 637, 911, 915, 923.

Everett M. “Busy” Arnold (1899 - 1974)

Editor e proprietário da Quality Comics

Páginas 167, 181, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 194, 195, 403, 404.

George Brenner (1913 - 1952)

Editor, roteirista e artista. Foi editor na Quality Comics e criou *The Clock*, o primeiro mascarado das HQs.

Página 187.

Gill Fox (1919 - 2004)

Nascido em 29 de novembro de 1919, Gilbert Theodore Fox foi um dos mais experientes artistas do período, atuando em diversas áreas. Ele iniciou no *L.I. Press* fazendo charges esportivas e depois foi fazer animação nos estúdios Fleischer.

Passando pela fábrica de quadrinhos de Harry “A” Chesler, produziu material para a National e para a Centaur. Foi aí que acabou na Quality, cuidando de personagens como *Plastic Man* (Homem Borracha) e *Torchy* e criando *Super Snooper* e *Poison Ivy*. Além de ser responsável por várias capas durante o auge da empresa.

Gill Fox também foi servir na Segunda Guerra, atuando como quadrinista no *Stars & Stripes* onde desenhou *Dogface* e *Bernie Blood*. De volta à vida civil, seguiu com a Quality até o início da década de 50. Quando saiu, foi para a Johnstone e Cushing participar de vários projetos, entre eles as primeiras tiras de *Hi and Lois* com Dik Browne.

Fox teve uma longa carreira, com passagens por diversas publicações. Podemos destacar: *Side Glances* e *Wilbert* para a General Features, *Bumper to Bumper* para o *Sunday New York Sun-News*, *Jeanie* para o *New York Herald-Tribune* e *Joe Magarar* para a *Boy’s Life*. No final, voltou a fazer charges políticas para o *Connecticut Post* e o *Fairfield Citizen*.

Ele faleceu em 15 de maio de 2004.

Páginas 17, 123, 191, 609.

Tony DiPreta (1921 - 2010)

Anthony Louis “Tony” DiPreta nasceu em 9 de julho de 1921, em Stamford, Connecticut. É um dos artistas com a carreira mais longa e com passagens por diversos gêneros,

títulos e editoras. DiPreta cresceu na Grande Depressão e a família, que ainda tinha dois irmãos, teve muita dificuldade. Um dia, leu que o cartunista do jornal da cidade, HT Webster, ganhava US\$ 50.000 por ano. Ele queria isso também e começou a desenhar para o jornal da escola, a Stamford High School, enquanto fazia aulas de arte.

Depois de um ano trabalhando numa agência de publicidade, começou de colorista na McCalls Photo Engraving. Um dos clientes da empresa era justamente a Quality Comics de Busy Arnold. Nesse meio tempo, seu irmão, que era funcionário do campo de golf, conheceu Lyman Young da tira *Tim Tyler's Luck* e falou de DiPreta para o artista. Young, super de boa, pediu para o jovem sonhador ir ao seu estúdio. DiPreta iniciou fazendo letras para a tira.

Com um portfólio, Busy Arnold também deu uma chance a ele, contratando-o para a Quality. O editor Ed Cronin enviou o rapaz ao estúdio de Lou Fine para ver de perto como o grande artista trabalhava, num estágio mais do que especial. A experiência fez DiPreta pegar personagens da editora, como *Doll Man* e *Uncle Sam* (Tio Sam).

Em 1941, DiPreta foi na Timely de Martin Goodman. Lá recebeu de *job* fazer uma história de humor para *Ziggy Pig and Silly Seal*. Os US\$ 25 semanais que ganhava como funcionário de Arnold eram ótimos, mais do que seu pai já tinha ganhado no trabalho pesado. Mas a grana que levou com as páginas para a Timely deu US\$ 57. Nessa hora DiPreta decidiu virar *freelancer* - e por isso é um dos mais produtivos artistas da história. Durante a década de 40, Cronin saiu da Quality e foi para Hillman Periodicals. Fundada por Alex L. Hillman, em 1938, a editora publicava mais *true crime*, revistas com histórias de crimes reais. Pense num programa sensacionalista pinga sague da TV, mas em forma de revista. Com o *boom* das HQs, Alex também quis uma fatia.

O editor Cronin entregou para DiPreta personagens de humor como *Buttons the Rabbit*, *Captain Codfish*, *Earl the Rich Rabbit*, *Fatsy McPig*, *One Wing Spin*, *Skinny McGinty* e *Stupid Manny*. Na Quality, o artista seguiu fazendo, também em humor, *Blimpy*, *Windy Breeze* e *Mayor Midge*.

Quando Vin Sullivan, que tinha saído da National para abrir a Columbia Comics (em parceria com McNaught Syndicate e o Frank Jay Markey Syndicate), precisou de um artista para uma história de guerra, DiPreta ficou com a vaga. Foi aí que começou a mudar seu traço para algo mais realista. Isso lhe garantiu pegar a HQ *Airboy*, da Hillman, que saiu na *Air Fighters Comics*. Na mesma editora, DiPreta fez os super-heróis *Boy King* e *Zippo*, dois personagens que sumiram sem deixar vestígios.

Como tinha um sopro no coração desde os 13 anos, o artista não foi convocado. Nem como desenhista, mesmo tendo insistido para ajudar. Na década de 50, DiPreta realizou para a Lev Gleason Publications *Little Wise Guys*, HQ sobre uma turma de moleques, criada por Charles Biro e que estreou na *Daredevil Comics* #13 com capa de outubro de 1942. Eles eram os *sidekicks* do herói *Daredevil* - o original que, anos depois, Stan Lee roubou o nome para Marvel.

Na década de 50, DiPreta emendou uma série de *freelas* com a Atlas (ex-Timely), desenhando para diversos títulos e gêneros, como *Texas Kid*, *Journey into Mystery*, *Adventures into Terror*, *Adventures into Weird Worlds*, *Astonishing*, *Marvel Tales*, *Menace*, *Mystery Tales*, *Strange Tales*, *Strange Tales of the Unusual*, *Uncanny Tales*, *World of Fantasy*, *Tales of Justice* e *Battlefront*. Na Harvey Comics, retomou o humor criando

duas edições para a adaptação do desenho animado *Casper the Friendly Ghost* (Gasparzinho).

Acha que o cara já fez muito? Nada.

Paralelo a tudo isso, DiPreta teve uma longuíssima carreira nos jornais. Em 1945, começou como assistente de Frank E. “Lank” Leonard na tira de sucesso *Mickey Finn*. Ficou dez anos nessa. Em 1959, assumiu como artista em outro sucesso dos jornais: *Joe Palooka*. Com roteiros de Jim Lawrence, Bob Gustafson, Ken Fitch, Morris Weiss e Ed Moore, DiPreta foi desenhando até 1984. Tem mais!

Em 1983, ele virou o desenhista de outra tira conhecida, *Rex Morgan, MD*, trabalhando com o escritor e criador Nicholas P. Dallis e seu assistente Woody Wilson. Aqui ele foi até se aposentar em 2000.

Tony DiPreta faleceu de parada respiratória e cardíaca em Greenwich, Connecticut, em 2 de junho de 2010, com 88 anos. Muito bem aproveitados.

Páginas 191, 370.

Lou Fine (1914 - 1971)

Louis Kenneth Fine nasceu em Nova York, em 26 de novembro de 1914. Ainda bem cedo, em torno dos dois anos de idade, teve pólio e ficou com sequelas na perna esquerda. Seu pai era um pintor de parede, talvez vindo da Rússia, e sua mãe morreu quando ele ainda cursava engenharia na Cooper Union.

Fine cresceu no Brooklyn, no coração da comunidade judaica. Para aprimorar seu talento, frequentou a Grand Central Art School e o Pratt Institute. Entre os artistas que admirava e influenciaram seu trabalho estavam Heinrich Kley, Dean Cornwell e J.C. Leyendecker.

Em 1938, ele entrou no time do Eisner & Iger. Seu primeiro trabalho foi fazer *Wilton of the West*, história que saiu na revista da editora Fiction House *Jumbo Comics* #4, com capa de dezembro desse ano. Mantendo a tradição da empresa de fingir que tinha uma enorme equipe, Fine assinou como Fred Sande. Outros pseudônimos que utilizou foram Curt Davis e Basil Berold.

Para Fox, cliente caloteiro do Eisner & Iger, Lou Fine desenhou a capa da *Blue Beetle* #1, de 1939, e histórias do *The Flame* que saíram na *Wonderworld Comics*.

Busy Arnold gostou tanto dele que o levou para a Quality, onde trabalhou com personagens como: *The Black Condor* na *Crack Comics* (assinando como Kenneth Lewis), *Doll Man* na *Feature Comics* (como William Erwin Maxwell); *The Ray* na *Smash Comics* (eles estavam se divertindo com os pseudônimos, aqui foi E. Lectron), *Uncle Sam* na *National Comics* e *Stormy Foster* na *Hit Comics*. Fine era tão impactante na sua arte que acabou se tornando um dos mais requisitados para criar capas.

O talento de Lou Fine, e sua influência nas gerações futuras, pode ser medido por três fatos:

1 - Quando Will Eisner foi servir na Segunda Guerra, Lou Fine e Jack Cole seguiram fazendo a tira diária de *The Spirit* como *ghost artists*. O traço de Fine emulava tão perfeitamente o de Eisner que é quase impossível distingui-los.

2 - Eisner sempre se rasgou para Fine, em diversas entrevistas. Uma vez ele disse que: - Eu respeitava seu estilo. Ele era o modelo do artista honesto. Sem falsidade, sem des-

lumbramento - muito direto, muito honesto em sua abordagem.

3 - Outro gigante das HQs, Jack Kirby, era fã do seu trabalho. Joe Simon, que considerava Lou Fine seu artista favorito, numa entrevista falou:

- Ele também era o artista favorito de Jack Kirby. Eu sei que Jack era fã e muito influenciado pelo trabalho de Fine.

Infelizmente Lou Fine abandonou logo o mercado das revistas em quadrinhos. Em 1944, passou para a área da publicidade, fazendo HQs para as páginas de domingo da agência Johnstone e Cushing. Em 1946, quando produzia *The Throp Family* para a revista *Liberty*, virou sócio de Don Komisarov. A dupla teve diversos clientes, mas os mais importantes, e longos, foram a empresa de cigarros Philip Morris e uma tira de *Sam Spade* para o creme de cabelo Wildroot. Ele seguia na pilha dos pseudônimos e, em vários trabalhos, os dois assinavam Donlou.

Apesar de não estar mais nas *comics*, Lou Fine ainda realizou algumas tiras, como *Taylor Woe* (1949), *Adam Ames* (1959) e *Peter Scratch* (1965). E *Space Conquerors* na revista *Boys 'Life*, que foi do final da década de 1960 até sua morte.

O artista faleceu em 24 de julho de 1971, aos 56 anos, de ataque cardíaco. Foi encontrado no seu estúdio.

Páginas 159, 162, 180, 190, 191, 194, 195, 403.

Jack Cole (1914 - 1958)

Artista e roteirista, criador de vários personagens, entre eles o *Plastic Man* (Homem Borracha).

Páginas 159, 163, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 417, 431, 455, 785, 911, 919, 920, 922.

Wilford “Capitão Billy” Hamilton Fawcett (1885 - 1940)

Fundador e proprietário da Fawcett Publications.

Páginas 196, 197, 198.

Bill Parker (1911 - 1963)

Editor e roteirista, criador de diversos personagens, entre eles o *Captain Marvel* (Capitão Marvel) da Fawcett.

Páginas 198, 199, 200.

C.C. Beck (1910 - 1989)

Artista e criador de vários personagens, entre eles o *Captain Marvel* (Capitão Marvel) da Fawcett.

Páginas 198, 199, 200, 202, 364, 416.

Otto Binder (1911 - 1974)

Escritor e roteirista. Principal roteirista do *Captain Marvel* na Era de Ouro, o principal do *Superman* após a saída de Jerry Siegel e criou diversos personagens, entre eles a *Legion of Super-Heroes* (Legião do Super-Heróis).

Páginas 170, 199, 201, 202, 204, 205, 249, 278, 296, 297, 391, 393, 394, 432, 525, 910, 912, 915, 926.

Jack Kirby (1917 - 1994)

O Rei dos Quadrinhos. Artista e roteirista responsável por estabelecer como é uma HQ de super-herói, com *Captain America*, e depois revolucionar o meio criando o *Marvel Universe* (Universo Marvel) com Stan Lee.

Páginas 18, 135, 137, 159, 163, 164, 166, 170, 171, 181, 185, 196, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 214, 215, 216, 217, 218, 221, 225, 228, 242, 256, 264, 268, 274, 275, 276, 286, 297, 308, 310, 311, 313, 315, 326, 328, 350, 391, 403, 405, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 421, 422, 423, 424, 426, 431, 467, 473, 474, 475, 485, 486, 487, 489, 491, 492, 493, 496, 498, 499, 500, 501, 503, 505, 509, 515, 520, 535, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 568, 569, 570, 579, 581, 601, 602, 603, 605, 607, 627, 634, 635, 636, 637, 642, 644, 649, 650, 651, 659, 660, 695, 696, 697, 698, 709, 713, 723, 727, 737, 743, 761, 775, 791, 795, 812, 837, 852, 865, 883, 917, 922, 923, 925, 928, 932.

Syd Shores (1914 - 1973)

Nascido em 1914 em Nova York, foi outro da comunidade do Brooklyn a frequentar o Pratt Institute - onde, aliás, conheceu sua esposa. Desde pequeno, Shores admirava o trabalho de artistas como Alex Raymond e Hal Foster. Quando Harry "A" Chesler abriu seu estúdio, foi trabalhar lá. Joe Simon identificou o talento de Shores e o levou para a Timely para ajudar na arte-final.

Na editora participou de diversos títulos, inclusive do hit *Captain America* - que assumiu a arte quando Simon e Kirby saíram da empresa. Ele revezava na função com o artista Al Avison.

No começo de 1944, Syd Shores serviu na Segunda Guerra e foi para o front na França e na Alemanha, chegando a receber uma medalha Purple Heart por ser ferido em combate, em dezembro do mesmo ano.

De volta, assumiu o posto de Diretor de Arte da Timely. Seguiu as mudanças quando Martin Goodman a transformou em Atlas e foi desenhando em vários gêneros, como *western* e terror. Com a crise, virou *freelancer* a partir de 1948 e trabalhou para outras editoras, como Orbit Publications e Avon. Vendo que as HQs podiam morrer, passou também a fazer ilustrações para revistas.

Na década de 1960, com a Marvel tirando a empresa das cinzas, e trazendo Kirby de volta, Shores também retornou para sua paixão: os quadrinhos. Ele ficou desenhando e arte-finalizando várias HQs, desde os super-heróis até, de novo, terror e *western*. Por segurança, ainda trabalhava para editoras como Major Publications, Skywald Publications e Warren Publishing em títulos de terror e *western*, claro.

Ele faleceu em 3 de junho de 1973, de ataque cardíaco, enquanto finalizava duas HQs para a Marvel. A Atlas Comics, uma loja de quadrinhos de Chicago, realizou listas com os melhores do mercado. Na dos 100 Maiores Arte-finalistas, Syd Shores ocupou o 11º lugar.

Páginas 210, 212, 276, 313, 485, 501.

Stan Lee (1922 - 2018)

Editor e roteirista, criador, junto com Jack Kirby e Steve Ditko, do *Marvel Universe*.

História dos Quadrinhos: EUA

Páginas 18, 37, 57, 64, 120, 129, 137, 138, 166, 169, 170, 171, 193, 212, 213, 214, 225, 226, 228, 244, 251, 276, 278, 284, 290, 297, 311, 312, 316, 321, 322, 325, 341, 411, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 431, 432, 466, 467, 474, 478, 479, 485, 486, 487, 488, 489, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 505, 506, 507, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 516, 531, 541, 543, 544, 545, 546, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 564, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 581, 584, 587, 590, 601, 603, 604, 605, 606, 607, 620, 696, 697, 698, 700, 703, 704, 709, 712, 713, 733, 743, 752, 761, 762, 766, 805, 819, 922, 926.

Al Harvey (1913 - 1994)

Editor, fundador e proprietário da Harvey Comics.

Páginas 214, 215, 328, 350, 351, 352, 412.

Bert Christman (1915 - 1942)

O desenhista Bert Christman nasceu em 31 de maio de 1915 em Fort Collins, Colorado. Ele se destacou como artista da tira *Scorchy Smith*, mais uma sobre um aventureiro piloto. Na National, com Gardner Fox, criou *Sandman*.

Com a Segunda Guerra, entrou na Marinha como cadete piloto, em junho de 1938. Em 1941, a bordo do porta-aviões Ranger, foi recrutado para o American Volunteer Group, unidade que combateu os japoneses invasores nos céus da Birmânia e China. Esse grupo ficou conhecido como *Flying Tigers*.

Christman usou seu talento para personalizar os aviões P-40Bs do esquadrão *Panda Bear* e realizar caricaturas dos colegas. Em 1942, seu avião foi abatido enquanto defendia uma estrada na Birmânia. Ele foi enterrado com todas as honras militares e é um dos únicos casos de artistas dos quadrinhos morto em combate na Segunda Guerra Mundial.

Página 216.

Max Gaines (1894 - 1947)

Editor, fundador e proprietário da All-American Comics e da EC Comics.

Páginas 141, 150, 152, 156, 218, 220, 222, 224, 229, 235, 236, 237, 238, 239, 241, 243, 244, 245, 252, 263, 269, 293, 294, 300, 364, 595, 751, 921.

John Blummer (1904 - 1955)

Nascido em 14 de maio de 1904, Jacob Lupu Blumer acabou nos quadrinhos por um motivo bem triste. Seu pai era o fundador e decano da Blumer College of Naturopathy, uma escola que em 1923 sofreu uma investigação por fraude médica. O caso virou um escândalo nacional.

Deixando sua cidade natal para trás, Blumer foi para Nova York, assumiu o nome artístico Jon/John Blummer (com um M extra) e virou ilustrador nos jornais. Entrou no famoso Pratt Institute e logo já estava com seu trabalho em publicações como *Dime Adventure*, *Dime Sports*, *Pirate Stories*, *Flying Aces*, *Clues Detective*, *Complete Western Book*, *Sports Novels*, *Western Action Novels* e *Super Sports*.

Em 1939 assumiu a tira de jornal do famoso personagem *The Lone Ranger*. Sua criação

mais conhecida foi a HQ de guerra *Hop Harrigan*, que estreou no mesmo ano na *All-American Comics* #1. Ela até virou uma série de rádio. Em 1941, fez *Fighting Yank*, outro herói patriota, para a Nedor Publishing da editora Standard Comics. Para a National, além do pioneiro *Ultra-Man* e do *Hop Harrigan*, fez os também desaparecidos *Captain X of the RAF* e *Little Boy Blue*.

Entre 1944 e 45, cuidou de *The Sea Hound* para a Avon Periodicals. Na década de 1950, fez *Adventures into the Unknown* e *Forbidden Worlds* da American Comics Group. Nesse período já usava os pseudônimos John Elby e Don Shelby. Ele não queria mesmo ser lembrado pelo caso da escola.

O artista faleceu em outubro de 1955.

Página 218.

Harry Lampert (1916 - 2004)

Harry Lampert nasceu em Nova York, em 3 de novembro de 1916. Ele teve um início de carreira bem parecido com Jack Kirby. Aos 16 anos já estava no Fleischer Studios ajudando nos desenhos de *Betty Boop*, *Popeye* e *Koko the Clown*. Entre 1942 e 44, criou a tira *Droopy the Drew Field Mosquito*, que saiu no *Drew Field Echoes*.

Sua contribuição às revistas em quadrinhos foi desenvolver o *Flash* original com Gardner Fox. Ele ainda desenhou alguns outros personagens, como *The King* e *Atom* (Átomo). Mas após cinco edições do *Flash* pulou fora.

Lampert curtia mais o humor. Longe das HQs, começou uma carreira de sucesso como cartunista para publicações como *Time*, *The New York Times*, *Esquire* e *The Saturday Evening Post*.

Outra faceta importante dele foi como professor. Ele lecionou na School of Visual Arts, de Nova York. E acabou abrindo a Lampert Agency, agência de publicidade que recebeu vários prêmios. Após sua aposentadoria, em 1976, passou a escrever livros sobre o jogo de cartas Bridge e, na década de 1990, a frequentar convenções de quadrinhos - ele adorou descobrir que era famoso entre os fãs.

Lampert morreu em 13 de novembro de 2004.

Página 218.

Stan Asch (1911 - 1992)

Stanley Aschmier/Stan Asch nasceu em 1911 e faleceu em 1992. Ele estudou na Mills Academy e foi bem ativo na National na Era de Ouro. O desenhista criou *Johnny Thunder* e *Doctor Mid-Nite* (Doutor Meia-Noite). Além disso, trabalhou em títulos como *Justice Society of America* (Sociedade da Justiça), *Starman*, *Mister Terrific* (Sr. Incrível/Terry Sloane) e *Green Lantern* (Lanterna Verde/Alan Scott).

Asch também passou pela EC Comics, na década de 1940, assumindo os títulos *Crime Patrol* e *War Against Crime*. Na Quality, ficou encarregado de *Captain Cook of Scotland Yard*, *Race Keane* e *The Voice*. Para a Better Publications, fez *Space Speedsters* e para a Ace Periodicals, *Corporal Flint*.

Stanley Asch também auxiliou importantes obras como *Li'l Abner* (Ferdinando), *Terry and the Pirates* (Terry e os Piratas) e *The Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão).

Página 218.

Martin Nodell (1915 - 2006)

Martin Nodell nasceu na Filadélfia, Pensilvânia, em 15 de novembro de 1915. Ele foi outro artista que estudou no Art Institute of Chicago e nos anos 30, quando mudou para Nova York, no Pratt Institute.

Depois de um tempo como *freelancer*, achou que era mais seguro embarcar na febre das HQs. Conversando com o editor Sheldon Mayer, conseguiu a ponte para levar um novo personagem para Max C. Gaines. A ideia veio em 1940, na estação de metrô da 34th Street, em Manhattan.

Numa entrevista, anos depois, Nodell explicou:

— Eu escolhi o nome vendo o homem nos trilhos do trem que estava acenando com uma lanterna, passando de vermelho para verde. Verde significava ir e eu decidi que era isso. Então eu precisava de um traje colorido e interessante. Eu estava interessado na mitologia grega e, portanto, o figurino assumiu elementos disso. Apenas tudo se encaixou. Quando o enviei, esperei até a segunda semana antes receber o Ok. Fui conduzido ao escritório do Sr. Gaines, e depois de ficar muito tempo folheando as páginas da minha apresentação, ele anunciou: “Nós gostamos!” E então, “Comece a trabalhar!” Fiz as primeiras cinco páginas de uma história de oito páginas e, em seguida, eles chamaram Bill Finger para ajudar. Nós trabalhamos nisso por sete anos.

A criação de Nodell e Finger ainda misturou elementos de Richard Wagner (o anel) e um pouco do folclore chinês. Foi uma salada de fruta, como deixa bem claro o uniforme do herói. O artista assinava Mart Dellon, pois, como muitos colegas, sabia que os quadrinhos eram uma produção cultural pouco respeitada.

Em 1947 ele deixou a National e foi para a Timely, onde pegou HQs de *Namor*, *Captain America* e *Human Torch*. Como raramente assinava o material, fica bem difícil seguir seu currículo. Mas deu para confirmar que ele fez, pelo menos, duas importantes contribuições para editora, na nova onda: a primeira edição de *Marvel Tales*, com capa de agosto de 1949 (mas, como explicamos no livro, vem com o bizarro número #93 seguindo a numeração da antiga *Marvel Mystery Comics*); e a *Captain America Weird Tales* #74, com capa de outubro de 1949, remodelado título do Sentinela da Liberdade, também seguindo a numeração e a pegada de terror. Os super-heróis já não eram mais a última bolacha do pacote.

Com a crise no meio, a partir de 1950 Nodell se tornou diretor de arte na gigante da publicidade Leo Burnett Agency, de Chicago. Os quadrinhos passaram a ser quase um hobby. Os poucos materiais que fez nesse período foram as HQs de terror *Master of the Dead* (1951) e *The Glistening Death* (1952), ambas para Avon Comics.

Bem mais tarde, ele retornou à National já DC Comics. Nodell fez, em 1981, algumas páginas para a revista de atividades *Super Friends Special* # 1. Em 1985, desenhou a *Harlequin* da Era de Ouro (vilã que virou esposa de *Alan Scott*) para o *Who's Who: The Definitive Directory of the DC Universe* # 10, com capa de dezembro.

Suas duas últimas contribuições com sua criação foram uma ilustração de uma página de *Alan Scott/Green Lantern* na edição de 50 anos da *Green Lantern* vol. 3, #19, com capa de dezembro de 1991; e uma página do *Alan Scott/Green Lantern* e do *Superman* em *Superman: The Man of Steel Gallery* #1, com capa de dezembro de 1995.

Sua despedida das HQs foi aos 80 anos. Ele fez a adaptação de *Gnomebody*, do respei-

tado escritor de ficção científica Harlan Ellison. A obra teve roteiro de Ellison e John Ostrander e foi publicada na *Harlan Ellison's Dream Corridor Quarterly* #1, capa de agosto de 1996, pela Dark Horse Comics.

Martin Nodell faleceu em 9 de dezembro de 2006, aos 91 anos. Em 1985 e 1994, recebeu o prêmio OrlandoCon Ignatz, em 1986 o prêmio Inkpot e em 2011 foi postumamente colocado no Will Eisner Award Hall of Fame.

Páginas 219, 221.

Evelyn Gaines (sem informações)

Roteirista e, ao lado de Gardner Fox, criadora da *Hawkgirl* (Mulher-Gavião).

Páginas 219, 224.

Bernard Baily (1916 - 1996)

Bernard Baily nasceu em 5 de abril de 1916. Ele foi um dos mais ativos profissionais da Era de Ouro, atacando como editor, artista, escritor e dono do seu próprio estúdio de quadrinhos. Baily passou pelo Eisner & Iger no final dos anos 1930, realizando trabalhos para a Quality (*Star Snapshots*), para a National (*Buccaneer*) e a tira *Phyllis*, distribuída em vários periódicos. Na National, com Jerry Siegel, criou o *Spectre* (Espectro).

O destaque era que sua arte passava muito o clima de suspense e sobrenatural, com layouts de página que envolviam o leitor nos poderes diferentes do super-herói. Isso consagrou ele como um grande capista, função que exerceu para a National em títulos como *Adventure Comics*, *Weird Mystery* e *More Fun*.

Ele foi com a National até os anos 1970, principalmente na linha de terror, em revistas como *House of Mystery*, *House of Secrets* e *Tales of the Unexpected*. Mas também pegou cheques em editoras como Stanmor e Timely/Atlas, na década de 1950. Seu estúdio criou HQs para diversas editoras desde os anos 1940 até 1960.

Bernard Baily ainda teve tempo de desenhar as tiras de jornal, *Stories of the Opera* (final da década de 1940) e *Gilda Gay* (anos 1950).

Ele morreu em 19 de janeiro de 1996, aos 79 anos.

Páginas 160, 243.

Jack Burnley (1911 - 2006)

Artista. Burnley foi o principal *ghost* da National, no início, e de Bob Kane na tira de jornal do *Batman*. Outro profissional desrespeitado no meio que não levou créditos por seu trabalho.

Páginas 219, 224, 225.

Chad Grothkopf (1914 - 2005)

Artista e pioneiro na animação. Criou diversos personagens de HQ, como *Marvel Bunny* (Coelho Marvel) para Fawcett, e desenvolveu alguns dos mais cultuados desenhos animados.

Páginas 219, 225, 226, 254, 374.

Creig Flessel (1912 - 2008)

Creig Valentine Flessel nasceu em Huntington, New York, em 12 de fevereiro de 1912. Era o caçula dos cinco filhos (dois meninos e duas meninas) de Frank John Flessel e Ida

Hawkins Bunce. Após terminar a escola em 1930, entrou na Grand Central Art School. Como não podia pagar pelas aulas, trocou a mensalidade pelo trabalho de porteiro. Foi colega de sala de Charles Addams, criador da famosa família gótica que leva seu sobrenome.

Flessel é um artista que esteve presente em diversos momentos importantes, assistindo a história de camarote. Começou trabalhando nas *pulps* e numa das mais marcantes, *The Shadow*, da Street & Smith. Um dia viu um anúncio de jornal do major Malcolm Wheeler-Nicholson, no *The New York Times*, procurando *freelancers* para sua nova editora National. Foi até lá tentar a sorte.

Ele saiu na *More Fun Comics* # 10, com capa de maio de 1936, desenhando e pintando a HQ de espada e feitiçaria *Don Drake* e a tira de humor *Fishy Frolics*.

Anos depois, relembrou numa entrevista:

— Percebi que eles estavam desesperados, então tive que sair e comprar uma mesa de desenho. Eles tinham apenas uma mesa na qual estavam fazendo todo o trabalho de produção. Então, peguei uma mesa, consegui encontrar uma cadeira, sentei-me e disseram: “Aqui. Faça isso”.

A partir do ano seguinte, ampliou sua área de atuação. Bateu na agência de publicidade Johnstone e Cushing. Mas, vendo que ainda estava meio cru, recomendaram o jovem artista para ser assistente de John H. Striebel na tira de jornal *Dixie Dugan* (lembra, né? A que era tão ruim que Ham Fisher prometeu vender para poder lançar seu boxeador *Joe Palooka*).

Paralelo a isso, também fazia *pulps*, publicidade com Striebel e HQs na National. Primeiro para Wheeler-Nicholson e, depois do golpe, para os novos donos. O artista realizou uma respeitada produção e carimbou seu nome na nossa saga, estando em várias das primeiras HQs estadunidenses e na estreia de diversos personagens.

Flessel desenhou capas para a *Detective Comics* antes do *Batman*, da edição #2 a #19, de abril de 1937 a setembro de 1938. Ilustrou e escreveu *Steve Conrad*, na *New Comics* #5 com capa de junho de 1936; *Pep Morgan* na *More Fun* #12 com capa de agosto de 1936; *Bradley Boys* na *More Fun* #13; *Bret Lawton* e *Speed Saunders* (com roteiros de E. C. Stoner e Gardner Fox), ambos na *Detective Comics* #1 com capa de março de 1937; *Hank the Cowhand* na *More Fun* #25 com capa de outubro de 1937; *Buzz Brown* na *More Fun* #30, com capa de março de 1938; e desenhou, e talvez tenha feito o roteiro, de *Red Coat Patrol*, também conhecido como *Sgt. O'Malley*, na *More Fun* #39 com capa de janeiro de 1939.

Foi na National que Flessel criou *Shining Knight* (Cavaleiro Brillhante) e fez as aventuras iniciais do *Sandman*, de Gardner Fox e Bert Christman - por isso, alguns pesquisadores também creditam a ele esse personagem. Nas *pulps*, fez em 1939 e 1940 a *Clues Detective Stories*.

Em 1940, o editor Vin Sullivan deixou a editora e foi para a Columbia Comics. Flessel e vários criadores pegaram lá de *freela*, aparecendo na *Big Shot Comics*. Três anos depois, Sullivan foi tentar sua própria editora, a Magazine Enterprises. Ele escolheu Creig Flessel como editor associado. Entre as revistas lançadas estava a *The United States Marines*, que ficou famosa por sua violência ao mostrar a Segunda Guerra, incluindo fotos bem sanguinárias.

No final da década de 1950, com tudo o que houve no mercado, Flessel ficou também de *ghost* em *Li'l Abner*, de Al Capp. Na National, sem receber crédito, fez algumas HQs do *Superboy* na solo do personagem e na *Action Comics*. O último trabalho na editora, e nas revistas em quadrinhos, foi *The Flying Girl of Smallville*, em *Superboy* #72 com capa de abril de 1959.

Já nos jornais, assumiu em 1960 na tira *David Crane*, criada por Ed Dodd em 1956 e desenhada antes pelo artista Win Mortimer e escrita por Hart Spence, para o Hall Syndicate. Ela foi até 1971, só que depois Flessel não emplacou mais nenhuma. Calma, ele estava muito bem.

Não falamos que o artista viveu alguns dos momentos mais marcantes? Junto com Jack Cole ele foi um dos ilustradores oficiais da *Playboy*, desenvolvendo até a série *The Adventures of Baron Furstinbed*. Grande parte desses trabalhos foi reunido, em 1990, em *Sex and Other Late Night Laughs*.

Em 1973, ele deu mais uma palinha nas revistas fazendo a arte-final para Joe Simon na *Prez* #4, com capa de março. Como muitos dos pioneiros da Era de Ouro, nos seus últimos anos Creig Flessel passou a frequentar eventos e receber o carinho dos fãs.

Em 1991, recebeu o prêmio Inkpot na San Diego Comic-Con, em 1992 o Silver T-Square Extraordinary Service Award da National Cartoonists Society (Sociedade Nacional de Cartunistas), em 2006 entrou no Will Eisner Hall of Fame e em 2007 ganhou o Sparky Award concedido por Jeannie Schulz e o Cartoon Art Museum de São Francisco.

Ele morreu em 17 de julho de 2008.

Páginas 111, 219, 282.

George Edward Papp (1916 - 1989)

Artista. Criador de vários personagens, entre eles *Green Arrow* (Arqueiro Verde) e *Bizarro*.

Páginas 219, 221, 226, 227, 394, 395.

Paul Norris (1914 - 2007)

Paul Norris nasceu em Greenville, Ohio, em 26 de abril de 1914. Seus pais, Leroy Norris e Lesta Arnett, durante a Grande Depressão, em 1934, mandaram o filho para morar com o primo, Dr. Emerson Reck. Ele era professor de jornalismo e diretor do departamento de notícias da Midland Lutheran College em Fremont, Nebraska. Sim, Norris seguiu o roteiro de desenhar para o jornal da faculdade.

Enquanto estava lá, seu primo Myron, irmão do Dr. Emerson, trabalhava numa rádio em Chicago. Myron teve a ideia para uma tira chamada *Hobo Cupboard* e Norris começou a desenhar. A dupla conseguiu vender para um syndicate de Ohio. Mas, como era comum exigirem várias semanas de publicação, Norris precisou largar os estudos para se dedicar. O problema é que a empresa faliu e ele ficou sem HQ e sem universidade.

A solução foi recorrer, de novo, à família. Norris foi trabalhar na fazenda de sua avó até descolar um emprego em uma fábrica de motores elétricos em Dayton, Ohio. Já que estava por lá, entrou no Dayton Art Institute School, onde conheceu sua esposa Ann - com quem foi casado por 61 anos, desde 1939. Com a sorte mudando, virou ilustrador e cartunista para o *Dayton Daily News*.

História dos Quadrinhos: EUA

Logo após o casamento, o casal se mandou para Nova York. Em 1940, ele entrou na Prize Publications, criando os quadrinhos *Power Nelson*, *Futureman* e *Yank & Doodle*. Sua estreia foi na *Prize Comics* #6, com capa de agosto daquele ano.

Logo depois passou para a National. Seu primeiro trabalho foi com o editor e dublê de roteirista Mort Weisinger. Os dois remodelaram o *Sandman* original, *Wesley Dodds*, a partir da *Adventure Comics* #65 com capa de agosto de 1941, e introduziram seu *sidekick Sandy* na #69 com capa de dezembro de 1941. Daí a divergência entre fontes sobre quem mexeu no personagem que Kirby e Simon assumiriam. No final do mesmo ano, Norris e Weisinger criaram o *Aquaman*.

Sem ficar parado, a partir de 1942 o artista também fez a tira de jornal *Vic Jordan* para o *PM*, um dos periódicos de Nova York. Foi por causa desse contrato que precisou sair de *Aquaman*. Em 1943 teve a honra de ser escolhido pelo King Features Syndicate para assumir o lugar de ninguém menos que o lendário Alex Raymond em *Secret Agent X-9*. Mas, após três meses, foi convocado para a guerra.

No front, o roteiro foi igualmente clichê. Mas teve uma curiosidade. Norris desenhou uma tira para o jornal do navio e chamou atenção do tenente-general Simon Bolivar Buckner, Jr. Na mesma hora foi transferido do 82º Batalhão de Sinais para o 10º Exército da JIC POA. No novo posto, ele criou folhetos de propaganda que foram jogados por aviões sobre Okinawa, pedindo aos soldados japoneses para se renderem. O artista teve a ajuda de George Totari, ex-repórter de um jornal de língua inglesa no Japão que era prisioneiro de guerra dos EUA.

De volta ao país, em 1948 o King Features já passou para ele outro personagem que tinha sido de Raymond: *Jungle Jim* (Jim das Selvas). Como *freela*, na National, tocou a maioria das edições de *Star Spangled Comics*, da #106 a #130 com capas de julho de 1950 a julho de 1952, e do *Johnny Quick* em *Adventure Comics*, da #171 a #186 com capas de dezembro de 1951 a março de 1953.

Ainda na década de 1950, para a Dell Comics realizou *Tom Corbett*, *Space Cadet* e repetiu *Jungle Jim*, que tinha feito nos jornais. Nos anos 60, fez *Tarzan* e o herói de ficção científica *Magnus*, *Robot Fighter* para Gold Key Comics. Para a mesma editora, junto com o roteirista Gaylord DuBois, criou os personagens da selva *Kono* e *Tono*, na série *The Jungle Twins*, que publicou 17 edições com capas de abril de 1972 a novembro de 1975. Norris foi, talvez, o único a desenhar tanto *Tarzan* quanto seu derivado *Jungle Jim*.

A partir de 1953, Paul Norris pegou seu grande trabalho. Ele substituiu Clarence Gray na tira de ficção científica *Brick Bradford*, ficando 35 anos no cargo até se aposentar em 1987. A última tira saiu em 25 de abril de 1987.

Já a última HQ de Norris foi *Now You See Them*, com *Yogi Bear* (Zé Colméia), *Scooby-Doo* e toda a turma da série de TV Hanna-Barbera. Saiu na *Laff-A-Lympics* #10, da Marvel Comics, com capa de dezembro de 1978. O roteiro era de Roman Arambula e Scott Shaw. Sua última ilustração foi o *Aquaman* para a DC Comics, em *History of the DC Universe* de 1987.

Paul Norris faleceu em 5 de novembro de 2007 aos 93 anos de idade.

Páginas 120, 216, 219.

Morton «Mort» Meskin (1918 - 1995)

Artista. Trabalhou com diversos personagens. Inventou a ideia de desenhar várias imagens do herói *Johnny Quick* para mostrar a sensação de velocidade, algo que virou padrão. Criou vários personagens, entre eles *Mark Merlin* que inspirou Steve Ditko a fazer *o Doctor Strange* (Doutor Estranho).

Páginas 163, 164, 219, 227, 228, 421, 424, 630, 923.

Irwin Hasen (1918 - 2015)

Irwin Hasen nasceu em Nova York em 8 de julho de 1918. Criado no Brooklyn, foi outro dos nossos biografados que estudou na DeWitt Clinton High School, no caso dele, em 1939. Foi nesse período que sua mãe o levou até a vizinha National Academy of Design - fundada em 1825 pelos estudantes de arte e futuros pintores Samuel Morse, Asher Durand, Thomas Cole, Martin E. Thompson, Charles Cushing Wright e Ithiel Town. O objetivo da turma era divulgar as artes plásticas no país com exposições e cursos.

Hasen ficou três anos na prestigiada escola, toda noite, durante a semana, aprendendo as bases para ser um artista. Foi aí que descolou seu primeiro emprego, desenhando para lutadores de boxe de toda a cidade, algo que seria muito importante em sua carreira. Aos 20 anos, muitos trabalhos seus saíram em diversos jornais de Nova York.

Após terminar a National Academy of Design foi para a Art Students League. E foi natural chegar na porta do estúdio de Harry "A" Chesler e entrar no mundo das HQs. Para Chesler, pegou personagens e títulos de várias editoras, como *The Green Hornet* (Besouro Verde), *Bob Preston*, *Explorer*, *Cat-Man*, *The Fox*, *Secret Agent Z-2* e *The Flash*. Nessa época, criou a tira de curta duração *Citizen Smith, Son of the Unknown Soldier*.

Aceitando um convite de Sheldon Mayer, foi para a National em 1941. Lá trabalhou com *Green Lantern*, *Wonder Woman* (Mulher Maravilha) e com o também ex-aluno da DeWitt Clinton High School, Bill Finger, criou o boxeador *Wildcat* (Pantera).

Convocado, foi servir no exército na mesma função que outros colegas do meio. Ele esteve em Fort Dix e ficou responsável pelo jornal *Fort Dix Post*. Foi puxado e fazia tudo: desenhos, diagramação, entrevistas, reportagens e impressão. Chegou a ir parar no hospital por causa do estresse. Mas o artista lembrava com orgulho desse um ano e meio de correria. Por incrível que pareça, achou tempo para fazer a tira de jornal *The Goldbergs* para o *New York Post* de 1944 a 1945. Ela era baseada no programa de rádio e TV do mesmo nome.

Com o fim da guerra, em 1946 voltou para a National onde pegou títulos como *Green Lantern*, *The Flash*, *Justice Society of America* e *Johnny Thunder*. Como Hasen era um dos membros mais ativos da National Cartoonists Society, com o também artista Gus Edson, criou a tira *Dondi*, sobre um menino órfão. O negócio foi um sucesso, estando em mais de 100 jornais por mais de 30 anos, de 25 de setembro de 1955 até 8 de junho de 1986. Após a morte de Edson, em 1966, o desenhista Bob Oksner passou a ajudar Hasen.

A partir de 1976, Irwin Hasen se tornou professor, dando aulas na Kubert School e na The School of Visual Arts. Em 1961 e 1962 recebeu da National Cartoonists Society o prêmio Story Comic Strip - foi o primeiro vindo das HQs a conseguir isso.

Ele faleceu em 13 de março de 2015, aos 96 anos. Foi tão vigoroso quanto seu personagem *Wildcat*.

Páginas 219, 404, 466.

História dos Quadrinhos: EUA

H.G. Peter (1880 - 1958)

Artista e, ao lado de William Moulton Marston, criador da *Wonder Woman* e de toda a base da sua mitologia. Apesar de a DC Comics até hoje não reconhecer isso.

Páginas 219, 221, 222, 224, 229, 230, 236, 239, 240, 241, 596, 799.

William Moulton Marston (1893 - 1947)

Roteirista e, ao lado de H.G. Peter, criador da *Wonder Woman* e de toda a base da sua mitologia.

Páginas 219, 222, 223, 224, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 245, 300, 326, 392, 397, 596, 751, 799, 920, 921, 928.

Elisabeth Holloway (1893 - 1993)

Esposa de William Moulton Marston, inspiração e consultora na criação da *Wonder Woman*.

Páginas 222, 232, 233, 236, 240, 241.

Olive Byrne (1904 - 1985)

Companheira de William Moulton Marston, inspiração e consultora na criação da *Wonder Woman*.

Páginas 222, 233, 234, 236, 240, 241.

Dorothy A. Woolfolk (1913 - 2000)

Roteirista da *Wonder Woman* e uma das pioneiras dos quadrinhos.

Páginas 238, 239.

Joye Hummel (1924 - 2021)

Roteirista da *Wonder Woman* e uma das pioneiras dos quadrinhos.

Páginas 239, 240.

Sheldon Mayer (1917 - 1991)

Editor, artista e roteirista. Esteve envolvido no surgimento de diversos personagens, entre eles *Superman* e *Wonder Woman*. Criou vários, entre eles *Scribbly the Boy Cartoonist* e *Sugar and Spike*.

Páginas 141, 219, 220, 222, 240, 241, 242, 243, 244, 246, 251, 269, 285, 392, 401, 404, 405, 518, 751, 817, 893, 922.

Ving Fuller (1903 - 1965)

Nascido em 1903, como Irving Fuller, foi um dos mais ativos cartunistas e iniciou sua carreira no começo da década de 1920 no *Daily Graphic*. Depois trabalhou um ano no estúdio de animação de John R. Bray e saiu quando criou a tira *Laffs In Today's News Dispatches*, de 1927 a 1929.

Na década de 1930, Fuller estava de editor no *New York Daily Mirror*, quando virou chefe de Sheldon Mayer. Também comandou, em 1934, a adaptação para quadrinhos da animação *Betty Boop*, do estúdio dos irmãos Fleischer. Foi desenhada por Bud

Counihan, junto com Fuller e Hal Seeger.

Irving Fuller ainda criou a tira *Elza Poppin* para o King Features Syndicate, ilustrou para revistas como *Collier's* e desenvolveu a HQ *J. Rufus Lion* para a National. Sua criação mais conhecida foi *Doc Syke*, para o *New York Evening Sun*, que de 1944 a 1960 foi distribuída pelo McClure Syndicate, Bell Syndicate e Ving Features Syndicate.

Ele ainda teve tempo de escrever roteiros para rádio e cinema. Faleceu em 2 de agosto de 1965.

Página 241.

Sheldon Moldoff (1920 - 2012)

Roteirista e artista, é um dos mais importantes autores da Era de Ouro e Prata. Criou vários personagens, inclusive nos 15 anos que foi *ghost* de Bob Kane em *Batman*. Ele apresentou a Bill Gaines a ideia que deu origem as HQs de terror da EC Comics.

Páginas 202, 219, 221, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 293, 399, 434, 519, 584, 922.

William Bill Gaines (1922 - 1992)

Filho de Max Gaines que assumiu e renovou a EC Comics após a morte do pai.

Páginas 224, 245, 246, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 315, 316, 317, 318, 322, 323, 326, 481, 482, 483, 490, 558, 561.

Mortimer “Mort” Weisinger (1915 - 1978)

Editor do *Superman* por décadas e roteirista criador de vários personagens, entre eles *Aquaman* e *Green Arrow*.

Páginas 201, 216, 219, 221, 222, 225, 227, 243, 248, 249, 250, 251, 252, 390, 393, 394, 406, 407, 409, 426, 427, 429, 432, 473, 493, 520, 521, 522, 528, 535, 536, 556, 696, 751.

Patricia Highsmith (1921 - 1995)

Escritora e roteirista. Autora da série de livros sobre o imoral *Tom Ripley*

Página 250.

Gardner Fox (1911 - 1986)

Escritor e roteirista, escreveu mais de 4 mil roteiros de HQ (o quinto na lista do *Guinness Book*). Foi um dos maiores autores dos quadrinhos tendo criado 88 personagens, entre eles *Flash*, *Hawkman* (Gavião Negro), *Justice Society of America*, *Justice League of America* (Liga da Justiça) e o *DC Multiverse* (Multiverso DC).

Páginas 179, 216, 218, 219, 220, 221, 224, 225, 238, 243, 244, 245, 247, 252, 253, 254, 255, 256, 265, 266, 274, 280, 282, 283, 398, 406, 407, 411, 427, 428, 435, 494, 525, 593, 751, 758, 759, 910.

Vincent A. Paul “Vin” Sullivan (1911 - 1999)

Artista, roteirista, editor e fundador da Magazine Enterprises. Um dos pais das HQs estadunidenses, trabalhou na publicação de personagens como *Superman* e *Batman*.

Páginas 141, 152, 156, 177, 178, 179, 241, 243, 253, 254, 279, 280, 282, 283, 284, 486, 487.

Earl Derr Biggers (1884 - 1933)

Nascido em Warren, Ohio, em 26 de agosto de 1884, Biggers se formou em Harvard. Lá fez parte do lendário *The Lampoon*, publicação de humor da universidade, fundado em 1876. Depois de passar pelo jornal *The Plain Dealer*, ele emplacou uma bem-sucedida carreira de autor de ficção, tendo várias de suas peças e livros adaptados para o teatro e cinema.

Seu primeiro *hit* foi o livro *Seven Keys to Baldpate*, que virou peça na Broadway em 1913 e filme em 1917. Seria adaptada para a telona mais seis vezes ao longo dos anos. Outro grande êxito de Biggers foi a série de livros policiais *Charlie Chan*, adaptada para o cinema, rádio e quadrinhos.

Earl Derr Biggers infelizmente morreu muito cedo, de ataque cardíaco aos 48 anos, em 5 de abril de 1933.

Página 282.

Boody Rogers (1904 - 1996)

Gordon G. Rogers nasceu em 8 de setembro de 1904, em Hobart, Oklahoma. Ele se formou na Universidade do Arizona e passou pela meca dos artistas, cursando as figurinhas repetidas Chicago Academy of Fine Arts e Chicago Art Institute.

Na década de 1920, Rogers já tinha alguns trabalhos distribuídos pelos Newspaper Feature Service e Chicago Tribune New York News Syndicate. Também foi um dos pioneiros ao sair na histórica *The Funnies*, da Dell Publishing.

Na década de 1930, seguiu produzindo para a Dell e alguns jornais. Anos depois, quando estava também de assistente do artista Zack Mosley na tira *The Adventures of Smilin' Jack*, fechou com o Frank Jay Markey para publicar *Sparky Watts*. Mas quando foi servir na Segunda Guerra a tira parou.

Quando o seu syndicate virou sócio na Columbia Comics, *Sparky Watts* pulou para novidade revista em quadrinhos. Apareceu na *Big Shot* #14, com capa de junho de 1941, e depois ganhou seu título próprio em novembro de 1942.

Com o fim do conflito, Rogers voltou em 1946 e fez alguns trabalhos para os syndicates e para Columbia, inclusive para o título solo do *Sparky*. Para a Prize Comics fez *Babe* e *Dudley*. O artista foi outra baixa dos quadrinhos ao sair do mercado em 1952. Foi cuidar de uma loja de material de arte, no Arizona. Sentiu como estava a situação, né?

Ele faleceu em 6 de fevereiro de 1996.

Página 281.

Ogden Whitney (1918 - 1975)

Artista e criador de vários personagens, entre eles *Skyman* e *Herbie Popnecker*, o *Fat Fury*.

Páginas 254, 282, 283, 284, 285, 312, 499, 927.

Bob Powell (1916 - 1967)

Nascido Stanley Robert Pawlowski, em 2 de outubro de 1916, foi outro nativo de Nova York e estudante do Pratt Institute. E foi outro dos que passaram pela mitológica fábrica de HQs de Eisner & Iger.

Por estar no estúdio que mais produzia quadrinhos, Powell trabalhou para diversas edi-

toras como Fiction House, Fox, Timely, Quality e Harvey. Entre os títulos que desenhou estavam *Jumbo Comics*, *Wonder Comics*, *Mystery Men Comics*, *Planet Comics*, *Speed Comics*, *Crack Comics*, *Hit Comics*, *Military Comics* e *Smash Comics*.

O artista é um dos que enlouquece a vida dos pesquisadores, assinando com uma pilha de pseudônimos. Anote aí as versões do moço: Arthur Dean, Buck Stanley, S. T. Anley, Major Ralston, Bob Stanley, Rex Smith, W. Morgan Thomas, Powell Roberts, Bud Ernest, Stanley Charlot e Terence McAully. Ou ele tinha muita vergonha da profissão ou tinha problemas com a lei.

Piadas de lado, Powell se tornou conhecido por ser um dos mais admirados desenhistas do estilo *good girls*. Por isso a *Cave Girl* foi parar com ele, afinal, já tinha feito bastante coisa parecida no tempo do estúdio. Outra produção elogiada dele foi *Mr. Mystic*, que acompanhava *The Spirit* de Eisner na *The Spirit Section* (Seção Spirit). Aí Powell se destacou também nos roteiros.

Ele foi convocado e serviu de 1940 a 1943. Nesse período mudou oficialmente seu nome para S. Robert Powell. Pós-guerra, Powell trabalhou para Sullivan na Magazine e também nas editoras Harvey e Fawcett. Nas duas primeiras, em vários gêneros, como *western*, romance, guerra e horror.

Em 1961 entrou no time da humorística *Sick* como diretor de arte, emprego em que ficou até sua morte. A revista foi uma criação de Joe Simon para a Crestwood Publications e foi de 1960 até 1968. Mudou para a Hewfred Publications e foi até 1976. Daí em diante a Charlton Comics assumiu até o final, em 1980. Era talvez a principal concorrente da *Mad*, com artistas como Angelo Torres e Jack Davis (que eram da própria *Mad*), e Howard Cruse, Arnold Drake, Ernie Schroeder, Jim Atkins e B.K. Taylor.

Apesar do fixo na *Sick*, Bob Powell pegou uns *freelas* de vez em quando. No início da nova Marvel Comics ele tocou *Daredevil* (Demolidor), *Giant-Man* (Gigante), *Hulk* e *Human Torch*. Stan Lee trouxe alguns medalhões para ajudar Jack Kirby no começo.

Bob Powell faleceu em 1967, mas há divergências de fontes sobre a data exata. Uma fala em dezembro, outra em 1º de outubro.

Páginas 164, 283, 312, 431.

Jules Feiffer (1929 - 91 anos)

Artista e roteirista. Começou como assistente de Will Eisner e foi fundamental para *The Spirit* ser o marco das HQs. Tornou-se, também, roteirista de teatro e cinema. Desde a década de 1960 é um dos mais importantes e influentes artistas da cultura *pop*. Coleciona diversos prêmios, entre eles Oscar, Pulitzer e Eisner.

Páginas 51, 75, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 310, 443, 564, 910, 931.

Wally Wood (1927 - 1981)

Artista, roteirista e editor. Criador de diversos personagens, um dos mais admirados e influentes desenhistas, foi fundamental para o sucesso da linha da EC Comics e da *Mad*. Páginas 159, 285, 296, 297, 304, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 322, 340, 410, 414, 415, 421, 422, 431, 469, 485, 487, 489, 495, 496, 512, 514, 516, 558, 559, 620, 640, 819, 911, 922, 923.

Al Feldstein (1925 - 2014)

Artista, roteirista e editor. Foi o responsável pelas revistas de terror e ficção científica da EC Comics. Depois ficou 29 anos como editor da *Mad*.

Páginas 293, 294, 295, 296, 297, 298, 303, 304, 305, 307, 308, 315, 316, 317, 318, 321, 481, 482, 483, 490, 922.

Harvey Kurtzman (1924 - 1993)

Artista, roteirista e editor. Foi o responsável pelas revistas de guerra EC Comics. Criador, editor e principal artista dos primeiros anos que estabeleceram a base da *Mad*. O Harvey Award é em sua homenagem.

Páginas 171, 192, 295, 296, 297, 298, 299, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 313, 316, 317, 318, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 340, 377, 441, 445, 450, 452, 455, 458, 481, 490, 558, 561, 638, 640, 812, 819, 910, 922.

Jack Davis (1924 - 2016)

John Burton Davis, Jr. nasceu em Atlanta, Geórgia, em 2 de dezembro de 1924. Com apenas 12 anos conseguiu sua primeira publicação: na seção dos leitores na *Tip Top Comics*, com capa de dezembro de 1936. Davis desenhava para o jornal da escola e fez artes para o *yearbook* também. Entre suas influências, citava nomes como Walt Disney, E.C. Segar, Milton Caniff, Alex Raymond, Hal Foster e George Baker.

Em 1941, com a guerra, entrou para a marinha. Durante o treinamento criou a tira de painel único *Seaman Swabby*, sobre um atrapalhado marinheiro. Era bem inspirada em *Sad Sack* do ídolo George Baker. Quando foi enviado para Guam, na Micronésia, conseguiu publicá-la no *Navy News*, a partir de 2 de dezembro de 1945, com um novo nome: *Boondocker*.

Após servir, foi para a University of Georgia e frequentou a Lamar Dodd School of Art. Davis saiu no jornal da universidade, retomando *Boondocker* e o rebatizando de *Georgiae*. Na nova encarnação era um aluno do campus que tinha deixado as forças armadas. Com alguns colegas lançou a revista de humor *Bullsheet*. Como não era vendida dentro do ambiente escolar, a coisa era bem livre. Foi aí que apareceu a caricatura de bulldog de Davis que acabou virando o mascote oficial do time de futebol americano da University of Georgia.

Depois da universidade, em 1947, começou a trabalhar no *The Atlanta Journal* como assistente de Ed Dodd na tira *Mark Trail*. Em 1949, fez uma arte para a Coca-Cola e com o dinheiro comprou um carro. Seria sua entrada num mercado que tornaria Davis um dos traços mais reconhecíveis do público estadunidense. Com o incentivo de Dodd, meteu o pé no acelerador, pegou a estrada e foi para Nova York.

No novo endereço, aproveitou para cursar a Art Students League. Conseguiu emprego no *The Herald Tribune*, finalizando a tira de *The Saint* com arte de Mike Roy, e desenhou algumas HQs para a revista *Lucky Star*. Só que não emplacou nada seu. A ponto de desistir, um dia viu numa banca uma das revistas da EC Comics. Sem o jornalista perceber, anotou o endereço da editora e foi bater na porta.

Al Feldstein curtiu seu trabalho e deu uma história para o novato fazer. Para surpresa de todos, Davis apareceu no dia seguinte com toda a arte pronta. Feldstein, e depois

Kurtzman, viram que podiam confiar em Davis e logo ele se tornou um dos principais colaboradores na *cult* linha da EC. O visual definitivo do *Crypt-Keeper* (Guardião da Cripta) é obra sua, aprimorando a arte original de Feldstein. Nesse período iniciaram as lendas sobre como Davis era muito rápido desenhando.

Quando Kurtzman deu start na *Mad*, Davis foi um dos pioneiros escalados para a novidade. E com a revista Jack Davis alcançou o posto de um dos maiores artistas de todos os tempos. Suas paródias são clássicos absolutos dos quadrinhos. Sobrou para *Lone Ranger*, Alice no País das Maravilhas, as próprias revistas da EC e muito mais.

Foi Davis quem ridicularizou a caça aos comunistas feita por Joseph McCarthy. E o artista era o preferido do editor Kurtzman para criar os anúncios fakes. Davis ficou mais tempo na *Mad* que os próprios Kurtzman, Feldstein e Bill Gaines. (Ele saiu com Kurtzman, indo para as novas revistas do editor. Mas logo, em 1965, já estava de volta e nunca mais partiu.)

Ao longo dos anos, Davis construiu um estilo inconfundível, que usava hachuras e cores aguadas (mesmo quando preto e branco). Suas caricaturas tinham um ar meio sujo e bagunçado, sendo insuperável na hora de retratar o caos. Sempre com bom humor, misturando a paixão por terror, *western* e esporte, o artista virou um dos favoritos da publicidade.

Davis desenhou para produtos (diversos cards, como para a marca de chicletes Topps Chewing Gum Co), anúncios, poster de filmes (como *The Long Goodbye*, de Robert Altman, em 1973), capa de discos (como o álbum *Everybody Loves A Nut*, que Johnny Cash lançou em 1966) e esteve em várias publicações. Só na importante *TV Guide* ele fez 23 capas, entre 1968 e 1981 - fora ilustrações internas.

Jack Davis morreu em 27 de julho de 2016 aos 91 anos. O artista recebeu muitos prêmios e homenagens. Em 1980, o Advertising Award da National Cartoonists Society; em 1996, o Milton Caniff Lifetime Achievement Award da National Cartoonists Society; em 2000, o Reuben Award; em 2002 fez uma exibição retrospectiva de seu trabalho na Society of Illustrators, em Nova York; em 2003 entrou no Will Eisner Hall of Fame; em 2005 entrou no Hall of Fame da Society of Illustrators.

E o danado ainda fez uma clássica pegadinha. Em 1989, foi escolhido pelo Serviço Postal dos Estados Unidos para projetar o selo *Letter Carriers* de 25 centavos. A política do governo não permite pessoas vivas nos selos. Mas um dos três carteiros era uma inconfundível caricatura do próprio Jack Davis. Mais *Mad* impossível.

Páginas 296, 297, 304, 316, 322, 323, 324, 558, 559, 560.

Will Elder (1921 - 2008)

Wolf William Eisenberg nasceu em 22 de setembro de 1921, no sempre citado Bronx, Nova York. Elder teve uma vida bem complicada do ponto de vista financeiro. Sempre com bom humor, anos depois lembrou:

— As pessoas que tinham lixo eram ricas; tinham algo para jogar fora.

Apesar da pobreza, ou talvez por ela, Elder cresceu alguém que precisava ter humor em tudo. Uma vez, recortou um desenho de uma pessoa com uma faca e sua vítima. Ele colocou as silhuetas na janela de casa e as movimentava, para que as pessoas na rua achassem que era algo real. Achou absurdo? Um dia ele e alguns amigos pegaram

carne moída, algumas roupas e espalharam na linha do trem. Elder saiu gritando

— Mikey caiu nos trilhos do trem!

Calcule o susto nas mães da região.

Will Elder frequentou a High School of Music and Art, local onde conheceu os futuros colegas Harvey Kurtzman, Al Feldstein, John Severin e Al Jaffee. Com a Guerra, serviu na 668ª Companhia de Engenheiros (Topográfica) do Primeiro Exército. Ele estava com os mapas que organizaram o planejamento da invasão da Normandia.

De volta ao país, foi aí que teria mudado seu nome para Will Elder. No final da década de 40, com os amigos Kurtzman e Charles Stern abriu o Charles William Harvey Studio, que foi de 1948 a 1951. Nessa época, fez trabalho para várias editoras, como a Prize. Quando Kurtzman e Feldstein se estabeleceram na EC, Elder foi um dos chamados para o time da *cult* linha de quadrinhos, atuando como um dos principais arte-finalistas.

Na *Mad*, a mesma coisa. Kurtzman não abria mão de ter o amigo junto de si. Na revista, seu lado desenhista de humor teve toda a liberdade para criar obras marcantes. Alguns são clássicos, como a HQ que satiriza o vilão de *Dick Tracy*, *Mole*. A história que mostra ele tentando fugir da cadeia entrou na cultura *pop* do país a ponto de, décadas depois em 2014, ser usada como referência no seriado da Netflix, *Orange Is The New Black*.

O grande diferencial do seu estilo era que ele conseguia imitar qualquer artista. Com isso, suas paródias ficavam ainda mais impressionantes. Foram Elder e Kurtzman que estabeleceram uma expressão que é hoje comum na linha de humor: *chicken fat* (gordura de galinha). São as *gags* que vão sendo adicionadas ao longo da HQ para dar mais tempero, como se faz ao colocar gordura de galinha na sopa. Elder foi apontado pelos colegas como o inovador criador desse recurso, que logo passou a ser adotado por todos na *Mad*.

Kurtzman comentou sobre o amigo:

— Eu escreveria uma história e, como mágica, todos os espaços vazios eram preenchidos por subpiadas... ele era uma fonte inesgotável.

Ao sair da *Mad* em 1957 para fazer suas novas revistas, Kurtzman levou seu parceiro junto. A dupla esteve em todos os projetos que citamos na bio de Kurtzman, *Trump*, *Humbug* e *Help!*. Inclusive quando Hugh Hefner deu carta branca para ter uma HQ na *Playboy*, com *Little Annie Fanny*.

Paralelo a sua carreira com Kurtzman, Elder também ilustrou para publicidade, posters de filmes, capa de discos e livros. Afinal, era uma das mais brilhantes estrelas da lendária equipe que tornou *Mad* o que é.

Will Elder faleceu em 15 de maio de 2008. Em 2019, postumamente, entrou no Harvey Awards Hall of Fame na Nova York Comic-Con.

Páginas 192, 296, 304, 305, 309, 313, 321, 322, 324, 326.

George Evans (1920 - 2001)

George R. Evans nasceu em 5 de fevereiro de 1920, em Harwood, Pensilvânia. Ele fez um curso por correspondência para aprender a desenhar e, já na adolescência, conseguiu vender alguns trabalhos para *pulps*. Como artista e como roteirista.

Com a Segunda Guerra, entrou em contato com sua outra paixão: aviões. Evans virou mecânico em Shaw Field, na Carolina do Sul. Foi nesse período que frequentou a

Scranton Art School. Após seu tempo no exército, entrou no mercado de quadrinhos via Fiction House.

No começo seu trabalho era bem de estagiário. Quando teve coragem de mostrar o portfólio, foi contratado na hora para assumir a arte. Evans esteve em títulos como *Senorita Rio*, *Air Heroes*, *Lost World* e *Tigerman*.

Em 1949, ele passou para a Fawcett onde assumiu diversas obras como *Captain Video*, *Bob Colt*, *Captain Marvel* (Capitão Marvel) e até as capas dos *pulps* e adaptações de cinema como *When Worlds Collide*. Nessa época, aproveitou para cursar a Art Students League. Evans se tornou um dos principais artistas da Fawcett.

Em 1950, com a EC mudando sua linha, foi inevitável alguém tão talentoso ser chamado para a equipe. Evans colaborou com todos os títulos da casa. Seu conhecimento em avião fez dele um dos preferidos de Kurtzman para os contos de guerra. É dele a impactante capa de *Crime Suspensstories* #23, com data de junho de 1954, mostrada na tal audiência do senado sobre delinquência juvenil, que ocorreu naquele ano. Na imagem, um homem está tentando estrangular uma mulher, dentro de um pequeno barco a remo.

Como humor não era sua praia, após a crise no mercado ele saiu da EC e foi trabalhar para outras editoras e projetos, como *Classics Illustrated*, Dell e Gold Key. Seu *Romeo and Juliet* (Romeu e Julieta) da *Classics Illustrated*, com capa de setembro de 1956, é, com o perdão do trocadilho, um clássico. Evans fez mais dez livros para eles, adaptando obras como *The Three Musketeers* (Os Três Mosqueteiros), *The Hunchback of Notre Dame* (O Corcunda de Notre Dame) e *Oliver Twist*.

Para a revista *Boy's Life*, produziu a tira *Space Conquerors* nas edições de agosto de 1953 a março de 1958. Na década de 1960, ajudou George Wunder em *Terry and the Pirates* e participou de várias HQ e títulos, como *Blazing Combat* e *Eerie* da editora Warren, *The Twilight Zone* e *Ripley's Believe It Or Not* da Gold Key.

Nos anos 70, Evans trabalhou na revista *National Lampoon* e em vários títulos de terror da editora National/DC e alguns de super-heróis da Marvel, como *Doctor Doom* (Doutor Destino) e *Sub-Mariner* (Namor, o Príncipe Submarino). E paralelo a sua carreira de quadrinista, fez muitas, muitas ilustrações. Para livros e, principalmente, com o seu tema favorito: aviões de Primeira Guerra.

George Evans morreu aos 81 anos, em 22 de junho de 2001. Seu último trabalho foi uma página de domingo de *Flash Gordon*, em 21 de janeiro de 2001.

Páginas 120, 164, 296, 559.

Reed Crandall (1917 - 1982)

Reed Leonard Crandall nasceu em Winslow, Indiana, em 22 de fevereiro de 1917. Em 1935, terminou a escola na Newton High School em Newton, Kansas. Graças a uma bolsa, cursou a Cleveland School of Art. Mas no primeiro ano seu pai faleceu. Após passar um tempo em casa ajudando a mãe e a irmã, voltou e se formou em 1939.

Com o colega de curso, Frank Borth, começou a pintar placas de loja. Outro colega, que era filho do presidente do sindicato da Newspaper Enterprise Association de Cleveland, indicou-o para trabalhos de arte nos periódicos. Crandall tentava entrar no mercado de ilustrações, mas não conseguia. No máximo, fez alguns livros.

História dos Quadrinhos: EUA

Criando coragem, com a mãe e a irmã, foi para Nova York e caiu no time do Eisner & Iger. Foi aí que entrou nos quadrinhos. Primeiro, começou desenhando para a Quality, tocando heróis como *Ray* e *Doll Man*. Foi para Crandall que o estúdio criou o zoado pseudônimo E. Lectron para assinar uma das aventuras de *Ray*.

Sua primeira capa foi para a Fiction House, na *Fight Comics* #12 com data de abril de 1941. Ele ainda ajudou Jack Kirby em duas HQs do *Captain America* para a Timely. Com Iger, na *Police Comics* #1, com capa de agosto de 1941, criou o super-herói *Firebrand*, um filhinho de papai que, com tédio, resolve combater o crime.

Nesse período, Crandall assumiu seu primeiro grande trabalho: a HQ *Blackhawk*, dos aviadores da Segunda Guerra, ficando da *Military Comics* #12 até a #22, com capas de outubro de 1942 a setembro de 1943. O artista saiu para servir na força aérea durante a guerra. Paralelo à *Blackhawk*, também fez *Captain Triumph*, na Crack Comics.

Na volta, Reed Crandall seguiu com a Quality, chegou a fazer até a edição #67 de *Blackhawk*, com capa de agosto de 1953. Mas no começo da década foi atraído para revolução que a EC estava criando. No time dos editores Gaines, Kurtzman e Feldstein, ele estreou com *Bloody Sure*, na *The Haunt of Fear* #20 com capa também de agosto de 1953. O roteiro era de Feldstein. Crandall se tornou outro dos principais colaboradores da EC, desenhando para vários títulos.

Com o ataque à editora, foi trabalhar de *freelancer* para a Atlas e para o *Classics Illustrated* da Gilberton Company (onde fez dupla com o amigo e ex-EC Comics George Evans).

Em 1960, fechou com a editora Treasure Chest para desenhar sua HQ voltada para escolas e igrejas. Foi até 1972. Em 1964, fez ilustrações para livros de Edgar Rice Burroughs. Em 1965, foi outro da EC convocado pela Warren para as revistas que emulavam a editora de Gaines. Crandall participou de *Blazing Combat*, *Creepy* e *Eerie*.

Nesse período, Wally Wood o chamou para a Tower Comics, onde trabalhou na nova linha de heróis que a editora estava lançando. E ainda fez algumas aventuras de *Flash Gordon* para o King Comics Syndicate.

No meio da década de 1960, precisou abandonar as HQs e ir para Wichita, Kansas, cuidar da mãe doente. Quando ela faleceu, ele tentou retomar a carreira. Mas aí sofreu um derrame em 1974. Reed Crandall morreu em 13 de setembro de 1982.

Em 2009, entrou no Will Eisner Comic Book Hall of Fame. No livro vencedor do Pulitzer, *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*, escrito por Michael Chabon e que tem o mercado de quadrinhos como pano de fundo, o personagem *Joe Kavalier* diz que Crandall era o maior da sua era.

Páginas 296, 312, 313, 332, 403, 559.

John Severin (1921 - 2012)

John Powers Severin nasceu em Jersey City, Nova Jersey, em 26 de dezembro de 1921. Seu pai era contador e, de vez em quando, atacava de ilustrador e designer. Isso deve ter influenciado os filhos. A irmã de John, Marie Severin, será uma das mais conhecidas artistas e coloristas das HQs.

Desde pequeno, Severin curti quadrinhos. Seus preferidos eram *The Katzenjammer Kids* (de Rudolph Dirks), *Flash Gordon* (de Alex Raymond), *Blondie* (de Chic Young) e

Terry and The Pirates (de Milton Caniff). Diz a lenda que com 11 anos ele vendeu uma arte para o jornal *The Hobo News*, o que faria dele um recorde. Anos depois, o próprio artista falou que talvez tivesse uns 16 anos.

Severin foi outro dos alunos de destaque da High School of Music and Art, onde conheceu a gangue que faria a EC brilhar: Harvey Kurtzman, Will Elder, Al Jaffee e Al Feldstein. Na escola, resolveu exibir seu trabalho numa exposição organizada por Charlie Stern. Foi aí que ficou sabendo que Stern era o Charles do Charles William Harvey Studio, com os colegas William Elder e Harvey Kurtzman.

Severin entrou no grupo e começou a trabalhar. Quando Charlie Stern saiu ele virou o terceiro homem no estúdio, mas não mudaram o nome. Severin fez bastante publicidade, desenvolvendo marcas, caixas de produtos e ilustrações. Até fez algumas coisas para a Timely, meio que ajudando Harvey Kurtzman no *Hey, Look!* ou finalizando para Will Elder - que também estava no início de carreira.

Com a guerra, largou a escola e se alistou no exército. Chegou a ir para o front no Pacífico contra o Japão. No retorno à vida civil, conseguiu seu primeiro emprego oficial, em 1947, no Crestwood Studio ou Crestwood Publication (a nomenclatura depende da fonte). Era um acordo entre a Prize e Jack Kirby e Joe Simon para publicar revistas. Severin fez a arte-final para desenhos de Will Elder, oficializando uma dupla que produziria muita coisa boa.

Como já explicamos algumas vezes no livro, a ausência de créditos e o excesso de pseudônimos complica muito a pesquisa. Mas o historiador Jim Vadeboncoeur Jr, após conversar com Severin, que descreveu sua HQ de estreia, acha que o artista fez seu debut com *The Clue of the Horoscope* na *Headline Comics* #32, com capa de novembro de 1948. Uma parceria dele e Elder.

A *Headline Comics* era uma das revistas do acordo Prize - Kirby & Simon. Severin e Elder faziam várias HQs para eles, principalmente de *western*, durante a primeira metade da década de 1950, em títulos como *Lazo Kid*, *Fargo Kid*, *Black Bull* e *American Eagle*.

No *Grand Comics Database* diz que o primeiro trabalho dele foi em *Boy Commandos* #30, também de novembro de 1948. Acontece que numa entrevista, em 2011, ao ser perguntado sobre isso, o artista respondeu que nunca participou desse título da Nacional. Pesquisador sofre!

Nessa virada de década entre 40 e 50, Severin começou sua colaboração com as duas editoras para onde mais produziria. Na Timely escreveu e desenhou *My Heart Had No Faith* em *Actual Romances* #1 com capa de outubro de 1949. Para a EC, fez arte final de Elder numa HQ em *Two-Fisted Tales* #19, com capa de fevereiro de 1951.

Severin foi outro dos recorrentes autores escalados para todos os títulos da *cult* linha EC, tanto nos de guerra e *western* tocados por Kurtzman, quanto nos de ficção científica editados por Al Feldstein. A única coisa que não fez foram os de terror. E aqui temos outra deliciosa lenda da nossa saga.

Conta a história que Severin se recusava a fazer as HQs de terror por, moralmente, não concordar com elas (mesmo motivo que o fez recusar convites de Hugh Hefner para produzir para *Playboy*). O dono da editora, Bill Gaines, falou que era por ele não saber desenhar terror. Como resposta, Severin teria lhe dado um desenho tão assustador que Gaines ficou dias sem dormir. Alguns contam que até vomitou. Seja como for, Severin

foi um dos mais admirados autores da fase de ouro da EC.

Ele também foi um dos fundadores da *Mad*, presente nas nove primeiras edições. Seu realismo e capacidade de inserir detalhes precisos, contrastava muito bem com a sátira, principalmente quando eram de gêneros como *western* ou aventura. Severin produziu as hoje clássicas paródias de obras como *Robin Hood*, *Tarzan*, o livro *Treasure Island* Ilha do Tesouro e o filme *Shane* (Os Brutus também amam).

Aliás, sobre o realismo que sempre destacou seu trabalho, Jack Kirby comentou que quando precisava pesquisar sobre alguma informação histórica (roupas, armas, objetos...) ele olhava algum desenho de Severin. Era tão perfeito quanto qualquer fotografia.

Só que o editor Kurtzman também era bem preciosista. E isso gerou um atrito entre os amigos. Severin preferiu sair da *Mad*. Como ela acabou tomando todo o tempo de Kurtzman, Severin pegou seu lugar como editor na *Two-Fisted Tales* e tocou a maioria das histórias como roteirista e artista dali em diante.

Com o fim da linha EC, pós massacre, passou a trabalhar para a Atlas (ex-Timely) fazendo *Sergeant Barney Barker*. Quando a empresa virou Marvel, ele seguiu no bonde. Pegou diversos materiais, tanto como desenhista quanto como arte-finalista. Entre seus títulos estavam *Conan the Barbarian*, *The Incredible Hulk* (finalizou para Herb Trimpe), *Captain Savage and his Leatherneck Raiders*, *Sgt. Fury and his Howling Commandos* (finalizou para Dick Ayers) e, com a irmã Marie, criaram a adaptação de *King Kull* (outro personagem do criador de *Conan*, Robert E. Howard).

Na década de 1970, quando Warren Publishing lançou suas revistas na cola da EC, Severin participou. Ele esteve em *Blazing Combat* e *Creepy*. Paralelo a tudo isso, seguiu criando para a publicidade, sendo outro lendário artista a fazer cards para os chicletes Topps.

Mas sua colaboração mais duradoura foi com a imitação da *Mad*, *Cracked*. Ele esteve em quase todos os números da revista, inclusive nas capas. *Cracked* durou de março de 1958 até fevereiro de 2007 (quando virou apenas online). Severin era o equivalente de Mort Drucker e Jack Davis, realizando todas as paródias de filmes, séries e afins. Além das suas zoadas com os quadrinhos que dominava, como *western*, guerra e *Sci-Fi*. Foi Severin quem criou o mascote da revista, *Sylvester P. Smythe*.

Em 2002, ele entrou em contato com o editor Scott Dunbier, que cuidava da divisão WildStorm da DC Comics, e falou que queria fazer HQs de novo. Sem piscar, com a chance de ter um mestre, Dunbier e o roteirista Jeff Mariotte escalaram Severin para a *western Desperadoes*. Severin até desenhou uma minissérie, *Desperadoes: Quiet of The Grave*.

No ano seguinte, na concorrente Marvel, revisitou seu personagem *The Rawhide Kid*. A série, escrita por Ron Zimmerman, causou polêmica na época pois na nova versão o personagem era gay. Alguns nerds choraram com a infância destruída.¹

Ainda nos anos 2000, fez *The Punisher* para a Marvel; para a DC, *Bat Lash*, *Suicide Squad*, *American Century* e *Caper*; para Dark Horse, *Conan*, *B.P.R.D.* e *Witchfinder*.

Com roteiro de Gary Friedrich e arte de Dick Ayers, Severin fez a arte-final da premiada *Sgt. Fury and his Howling Commandos*. O trio recebeu o Alley Award de Melhor HQ de

1. Nota do autor: Contém ironia nessa frase.

Guerra em 1967 e 1968. Em 1988, Severin ganhou o Inkpot Award e em 2003 entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

John Severin faleceu em 12 de fevereiro de 2012.

Páginas 296, 304, 309, 489, 490, 491, 570, 620, 691, 919.

Al Williamson (1931 - 2010)

Alfonso "Al" Williamson nasceu em Manhattan, Nova York, em 21 de março de 1931. Seu pai, Alfonso Williamson, era descendente de colombianos. Sua mãe, Sarah, era estadunidense. Quando tinha dois anos, sua família foi morar em Bogotá. A estratégia de Williamson para dominar os dois idiomas, inglês e espanhol, foi devorar quadrinhos. Foi quando entrou em contato com sua maior influência, o ídolo Alex Raymond e a obra *Flash Gordon*.

Aos 12 anos, em 1943, mudou com sua mãe para São Francisco e depois Nova York. Nesse período, começou a ter aula na Cartoonists and Illustrators School, de Burne Hogarth. Foi onde conheceu os amigos e futuros colegas Wally Wood e Roy Krenkel.

Sua estreia é algo meio complicado de afirmar. O próprio artista, em entrevistas, não lembrava exatamente quando tinha sido. Pode ter sido ajudando o mestre Hogarth nas páginas de domingo de *Tarzan* em 1948 (algo impressionante), ou na HQ *The World's Ugliest Horse* da *Famous Eastern Funnies* #166 com capa de maio de 1948, ou na HQ *Thin Ice On Shell Bank Creek* na *New Heroic Comics* #51 com capa de novembro de 1948, ou na HQ *The Last Three Dimes* na *Wonder Comics* #20 com capa de novembro de 1948 (com arte-final de Frank Frazetta). Seja como for, ele entrou no mercado.

O mais legal dessa época é que ele pôde conhecer pessoalmente o ídolo Alex Raymond, que ficou algumas horas de papo com o novato dando dicas. Foi a primeira vez que Williamson zerou a vida.

Na virada da década de 1940 para 50, pegou trabalhos em editoras como Avon Publications, Fawcett Comics, American Comics Group (AGC) e Standard Comics, principalmente nos gêneros que se destacaria: ficção científica e *western*. Foi aí que se firmou a parceria de longa data com Frank Frazetta sendo seu co-roteirista e arte-finalista. Outro que finalizou seu trabalho foi Wally Wood. Nesse começo, Williamson tinha pavor de fazer arte-final pois achava que não conseguiria. Legal que só tinha lendas fazendo isso para ele.

Com os amigos na EC, obviamente o artista foi chamado. Williamson era o caçula do revolucionário grupo que desenvolveu a *cult* linha de quadrinhos. Ele participou de todos os títulos, mas na ficção científica carimbou seu nome no panteão de Maiores da Nona Arte. Ele, Frank Frazetta, Roy Krenkel, Angelo Torres, Nick Meglin e George Woodbridge produziram tanta *Sci-Fi* e *western* juntos que ganharam o apelido de *Fleagle Gang* (um famoso grupo de assaltantes de banco do final dos anos 1920).

A contribuição de Williamson com a EC entra fácil em qualquer lista de clássicos dos quadrinhos. Foi ele quem desenhou as adaptações do escritor Ray Bradbury feitas pelo editor/roteirista Al Feldstein. E as HQs *I, Rocket* da *Weird Fantasy* #20 e *50 Girls* 50 da *Weird Science* #20, ambas em dupla com Frank Frazetta e com capa de agosto de 1953, estão entre as mais lindas e impactantes obras do gênero. Um exemplo do perfeccionismo que o tornaria uma das maiores referências do meio.

História dos Quadrinhos: EUA

Com o colapso da EC, Williamson foi adiante. Ele ficou de 1955 a 1957 produzindo para a Atlas, em diversos gêneros e títulos. Com ênfase, claro, em *western*. Também desenhou para a Standard Comics a HQ de *jungle girls*, *Jann of the Jungle*, nas edições #16 e #17, com capas de abril e junho de 1957. Foi nesse período que ficou amigo do futuro roteirista e editor Archie Goodwin. Williamson o ajudou a se firmar no mercado e nos anos seguintes fariam vários trabalhos juntos.

No finalzinho da década, zerou a vida de novo. Entre 1959 e 60, bateu na porta da Harvey atrás de trabalho. A editora o queria, mas não tinha nada para desenhar. Apenas arte-final. Williamson olhou a arte, respirou fundo, e topou. O artista que ele finalizou? Jack Kirby. Nada mal para iniciar, né?

Paralelo, fez artes e ou finalizações para *Classics Illustrated*, Dell, Charlton, ACG e Prize. Em *Sci-Fi* e *westerns*, em títulos como *Gunsmoke*, *Cheyenne Kid*, *Forbidden Worlds* e *Prize Comics Western* (esse com o ex-EC John Severin).

A partir da década de 1960, zerou a vida de novo. Foi convidado para assumir a tira do falecido ídolo Alex Raymond, *Rip Kirby* - posto que ocupou por três anos. Também tocou, com John Cullen Murphy a tira de boxe *Big Ben Bolt*, e a tira *Dan Flagg* com Don Sherwood.

A partir de 1965, retornou às revistas em quadrinhos. Participou de *Ripley's Believe It or Not!* #1 com capa de junho de 1965, *The Twilight Zone* #12 com capa de agosto de 1965 e *Boris Karloff Tales of Mystery* #11 com capa de setembro de 1965. E quando a Warren Publishing criou sua linha inspirada na EC, Williamson foi fundamental para chamar os antigos colegas da editora de Gaines - e colocar Archie Goodwin na brincadeira. Williamson saiu nos títulos *Creepy*, *Eerie* e *Blazing Combat*.

No ano seguinte, zerou a vida de novo. O King Features queria começar uma nova série de HQs de *Flash Gordon*. Williamson foi o escolhido para o nobre papel de substituir Alex Raymond. A *Flash Gordon* #1 teve capa de setembro de 1966. Sua arte foi tão espetacular (pensa na pressão do público e dele mesmo) que recebeu o prêmio da National Cartoonists Society como Melhor Comic Book e ele voltou para as edições #4 e #5, com capas de março e maio de 1967.

Em casa no universo do ídolo Raymond, zerou a vida de novo e assumiu *Secret Agent X-9*, com roteiros do amigo Goodwin. Foi na gestão deles que a HQ mudou o título para *Secret Agent Corrigan*. A dupla ficou tocando até a década de 1980. E foi responsável por a HQ ganhar uma antologia lançada na França, em 1975, com o título *Le FBI joue et gagne*.

A partir daí, Williamson também passou a atuar como historiador dos quadrinhos. Ele ajudou a Nostalgia Press a organizar e lançar, em 1967, o primeiro livro a abordar a obra de Alex Raymond. Williamson escreveu a introdução. Em 1971, contribuiu com o historiador Jim Vadeboncoeur Jr em *Al Williamson: His Work* e com James Van Hise no *Al Williamson Collector* publicado no fanzine *Rocket's Blast Comicollector*.

Em 1969, quando o amigo Wally Wood lançou sua ousada revista *Witzend*, Williamson participou da edição de estreia com a história *Savage World*. Ele ainda desenharia mais tarde, em 1975, outro roteiro de Wood: *The Tube*, na *Big Apple Comix* da editora Flo Steinberg.

Na década de 1970, produziu HQs para a Gold Key Comics e para a DC Comics. Na

primeira foi nos títulos *Grimm's Ghost Stories* #5 e #8, com capas de agosto de 1972 e março de 1973 e *The Twilight Zone* #51 com capa de agosto de 1973; para a DC, *The Witching Hour* #14, com capa de maio de 1971 e *House of Mystery* #185 com capa de abril de 1970.

De 1976 a 1979, voltou a publicar pela Warren, na *Creepy*, nas edições #83, #86 e #112. Essas histórias fazem parte da antologia do seu trabalho também publicada na França, em 1981, e chamada *Al Williamson: A la fin de l'envoi*.

Na década de 1980, zerou a vida de novo. A Lucasfilm queria lançar a adaptação de *The Empire Strikes Back* (O Império Contra-Ataca). Mais uma vez convidaram Williamson para desenhar. É que o criador do universo de *Star Wars*, George Lucas, era fã do artista, por seu trabalho na EC e em *Flash Gordon*. Já tinham pedido para Williamson ilustrar a HQ derivada do filme anterior, mas ele recusou. Como o autor tinha saído de *Secret Agent Corrigan*, Lucas tirou a sorte grande e finalmente conseguiu o ídolo.

Na verdade, Al Williamson meio que virou o artista oficial da maior saga da cultura *pop*. Fez a adaptação de *The Empire Strikes Back*, a edição #50 da revista *Star Wars* e, com o amigo Archie Goodwin no roteiro, tocou a tira de *Star Wars* (na diária e nas páginas de domingo) de fevereiro de 1981 a março de 1984. E depois fez capas e artes especiais para (re)publicações de quadrinhos do universo de Lucas. Sobre isso, o amigo Goodwin comentou que:

— A Lucasfilm meio que implorou e implorou e sempre quis ter material de *Star Wars* [com arte de Al Williamson].

Ainda nos anos 80, fez arte para roteiros de *Alien Worlds* e *Cliff Hanger*, da Pacific Comics. Na Marvel, adaptou *Blade Runner* e *Return of the Jedi* (Lucas curtiu). Na Epic Illustrated, desenhou para dois roteiros de Goodwin, *Relic* na edição #27 em 1984 e *Out of Phase* na #34 em 1986. São duas obras-primas.

Na DC produziu para a edição especial *Superman* #400, com capa de outubro de 1984, e para a *DC Comics Presents* # 85, com capa de setembro de 1985. E para Lucas, de novo, cuidou da edição #98 de *Star Wars*.

No final da década de 80, Williamson resolveu pegar mais leve e ficar apenas com a arte-final. Na DC, finalizou para Curt Swan em *Superman* várias vezes. Na Marvel, para artistas como John Buscema, Gene Colan, Mike Mignola e John Romita Jr.

Foi premiado mais de uma vez como Melhor Arte-Finalista no Eisner Award. Sobre ele, Romita Jr declarou:

— Trabalhar com Al Williamson era muito parecido com trabalhar com meu pai [John Romita Sr.], pois sentia que estava protegido de erros. (...) Se minha arte não estava correta, então, Al a consertaria. Por incrível que pareça, Al disse que nunca precisou consertar nada, alegando que apenas 'traçou' meus lápis.

A partir dos anos 90, Williamson realizou as capas e ilustrações adicionais para o *Classic Star Wars* de 20 edições da Dark Horse Comics, de agosto de 1992 a junho de 1994; adaptou *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* e *A New Hope* (o hoje Episódio IV e realizando finalmente o sonho de Lucas); para a Marvel fez arte-final em várias HQs, como *Daredevil* (Demolidor #248 a #300), *Spider-Man 2099* (Homem-Aranha 2099 #1 a #25) e *Spider-Girl* (Garota-Aranha #1 a #61), e a minissérie da Epic Comics *Atomic Age*, com capa de novembro de 1990 a fevereiro de 1991, escrita por Frank Lovece com arte

de Mike Okamoto. Levou outro Eisner nessa.

Quando, em 1995, a Marvel foi lançar uma minissérie de *Flash Gordon*, escrita por Mark Schultz, Williamson aceitou desenhar e finalizar. Foi sua última HQ completa. Dois anos depois, também com Schultz, ilustrou o conto *One Last Job* para *Dark Horse Presents* #120. Então, em 1999, desenhou *Flash Gordon* pela última vez numa página de domingo, a pedido do artista Jim Keefe.

Em 2003, a convite do amigo e colega de longa data, Frank Frazetta, participou do documentário *Painting with Fire*. Frazetta reuniu no vídeo os outros sobreviventes da *Fleagle Gang*, Angelo Torres e Nick Meglin. A despedida das HQs de Williamson foi em 2009, fazendo a arte numa história de *Namor*, escrita por Schultz, e dedicada ao criador do personagem Bill Everett.

Al Williamson morreu em 12 de junho de 2010. Ele recebeu os seguintes prêmios: em 1966 National Cartoonists Society Award de Melhor Quadrinho; em 1966 Alley Award de Melhor Desenhista; em 1967 Alley Award de Melhor História por *Lost Continent of Mongo* de *Flash Gordon* #4; em 1969 Nova Award por Excelência em Ilustração; em 1984 o Inkpot Award; em 1988 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Daredevil* (Demolidor); em 1989 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Daredevil*; em 1990 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Daredevil*; em 1991 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Fafhrd and the Grey Mouser*; em 1991 o Eisner Award de Melhor Arte-Finalista; em 1993 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Spider-Man 2099* (Homem-Aranha 2099); em 1994 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Spider-Man 2099*; em 1995 o Harvey Award de Melhor Arte-Finalista por *Spider-Man 2099*; em 1997 o Eisner Award de Melhor Arte-Finalista por *The Amazing Spider-Man* (O Espetacular Homem-Aranha) e *Untold Tales of Spider-Man* (Teia do Aranha) #17–18; em 2000 entrou no Eisner Award Hall of Fame; em 2010 entrou no Sinnott Hall of Fame, do Inkwell Awards.

Páginas 120, 296, 313, 489, 559, 607, 657, 695.

Basil Wolverton (1909 - 1978)

Nascido em 9 de julho de 1909 em Central Point, Oregon, Basil Wolverton era filho de pais bem devotos ao cristianismo. Mas a separação dos pais, quando era adolescente, e a morte da irmã por febre reumática o fizeram perder a fé por muitos anos.

Mesmo sem uma formação acadêmica, ele curtiu ficar desenhando toda hora e tentando imitar seus preferidos, Rube Goldberg e E.C. Segar. Na vida adulta, foi trabalhar como artista de *vaudeville*, cantando, sapateando e tocando ukelele. E virou jornalista e cartunista no *Portland News*. Uma das suas lembranças mais queridas dessa época era ter conhecido Buster Keaton na filmagem de *The General*.

Em 1926, Wolverton vendeu sua primeira HQ para a *America's Humor Magazine*. Só que sua próxima criação, *Marco of Mars*, não teve sorte. O sindicato a achou muito parecida com *Buck Rogers* e nunca foi distribuída. Como se não houvesse cópias e mais cópias do herói de Philip Francis Nowlan (que, como você sabe, tinha dívidas com *John Carter* de Edgar Rice Burroughs). Isso atrasou sua entrada no mercado por um tempo. Finalmente, em 1938, Wolverton conseguiu publicar suas HQs *Disk-Eyes the Detective* e *Spacehawks* pela *Circus The Comic Riot*, a revista de curta duração da Globe Syndicate

(que explicamos no livro na biografia de Jack Cole).

Dois anos depois, em 1940, ele revisitou *Spacehawks*, tirou o plural e publicou *Spacehawk* na *Target Comics* da Novelty Press, na edição #5, com capa de junho. *Spacehawk* era um ser superpoderoso de 800 anos de uma raça alienígena dedicada a preservar a justiça no espaço. No começo, esse policial usava um pesado traje espacial. Depois o autor revelou que ele tinha um visual bem humano, no biotipo padrão de galã. O diferencial da HQ eram as criaturas estranhas, já dando um spoiler da característica que tornaria Wolverton conhecido: o grotesco. A série durou até 1942.

Wolverton também trabalhou com editoras como Centaur e Lev Gleason. Na primeira ele fez *Space Patrol* na *Amazing Mystery Funnies* (1939-1940) e *Meteor Martin* na *Amazing Man Comics* (1941-1942). Na segunda publicou a HQ *Scoop Scuttle*, em *Daredevil Comics* e *Silver Streak Comics*, de 1942 a 1945. E ainda *Bingbang Buster and his Horse Hedy* na revista *Black Diamond Western*, de 1950 a 1952.

Pela Fawcett, na *Whiz Comics*, emplacou *The Culture Corner*. A tira de humor sobre o cotidiano ficou de 1945 a 1952. Na mesma editora, teve também *Mystic Moot e seu Magic Snoot*, de 1945 a 1948.

Mas o primeiro grande sucesso do artista foi na Timely com a *Powerhouse Pepper*. A HQ de humor sobre um super forte boxeador, que não era muito esperto e não calculava as consequências do próprio poder, estreou na *Joker Comics* #1, com capa de abril de 1942. E também saiu pelas revistas *Gay Comics* e *Tessie the Typist Comics*. Em 1943 ganhou revista própria de uma edição e, depois, voltou em mais quatro indo até 1948. Foi em *Powerhouse Pepper* que Wolverton começou a se soltar, criando gags visuais absurdas, com várias cenas de ação. Além disso, usou muito bem o texto, brincando com rimas, trocadilhos e aliterações. Stan Lee curti.

A fama nacional de Basil Wolverton veio em 1946. O então mega sucesso Al Capp publicava sua tira *Li'l Abner*. Nela, de piada recorrente, era citada a “mulher mais feia do mundo” chamada de *Lena Hyena*. Para instigar o leitor, Capp nunca mostrava a personagem. A revista *Life* e o autor então inventaram, em junho, uma promoção para escolher um desenho de *Hyena*. O vencedor apareceria na tira.

Foram mais de 500 mil participantes, incluindo na lista profissionais como Jack Cole e Carl Barks. Capp, com bom humor, inventou que no júri teria Salvador Dali, Boris Karloff (o ator de *Frankenstein*) e o cantor Frank Sinatra.

A arte de Basil Wolverton foi a melhor (ou pior). Sua *Lena* era magra, com nariz enorme, sobrancelhas espessas, rugas, assustadores olhos, dentes que pareciam presas e um horripilante pescoço torcido. Ah, tinha bolhas na pele. Ela foi publicada em diversos jornais, no dia 21 de outubro de 1946, com o nome e até o endereço do vencedor.

Esse foi o ponto de virada na sua carreira. Ele se consagrou como o artista mestre em desenhar o grotesco, com caricaturas únicas. Seus personagens tinham dentes gigantes, olhos arregalados, narizes estranhos, orelhas absurdas e por aí. Tudo parecia uma combinação impossível de existir, como se fossem seres de borracha ou argila. E, quase sempre, derretendo. Crianças e adolescentes, até por viverem um pouco essa incomodação com o próprio corpo, sempre curtiam e davam risadas.

O mais impressionante era que tudo tinha sim um humor, misturado com elegância e até inocência. Wolverton é, provavelmente, o quadrinista que mais divide opiniões.

Harvey Kurtzman e Will Eisner o admiravam e se referiam a ele como original. Jules Feiffer e Bill Gaines não gostavam nada do seu estilo.

Em evidência, o artista pegou mais trabalhos. Mas, curiosamente, é um dos poucos que nunca foi morar em Nova York. Seguiu na sua cidade, enviando material pelo correio. Na virada dos anos 50, foi chamado de volta à *Timely*, agora *Atlas*, e para Stanley P. Morse. Publicou, de 1951 a 1953, em vários títulos, como *Marvel Tales*, *Mystic*, *Journey Into Unknown Worlds*, *Adventures Into Terror*, *Weird Tales of the Future* e *Weird Mysteries*.

Quando, em 1952, Harvey Kurtzman sacudiu a cultura *pop* com *Mad*, Wolverton foi um dos fundadores. Apesar de só ter aparecido em dez edições, seu nome está associado à *cult* publicação e é dono de alguns dos seus momentos mais clássicos. Inclusive com a capa da histórica edição #11, de maio de 1954, onde fez outra horrível mulher, satirizando a *Life* com sua *Beautiful Girl of the Month*. A *Life* até ameaçou processar a *EC*, mas Gaines acalmou eles prometendo que não a usariam mais de alvo - promessa que a *Mad* quebrou várias vezes.

Foram as contribuições de Basil Wolverton para a *Mad* que o tornaram um dos mais influentes artistas no movimento *underground comix* que brotaria alguns anos depois. Robert Crumb e Art Spiegelman nunca esconderam essa influência e admiração. E já que estava na *EC*, ele também publicou na irmã da *Mad*, a outra revista de humor, *Panic!*, editada por Al Feldstein.

Apesar dessa imagem bizarra que sua arte tem, a partir de 1943 o autor retornou às origens familiares e virou um cristão bem devoto. Chegou até a ser ministro na igreja *Worldwide Church of God*, de Herbert Armstrong. Foi por isso que realizou uma série de HQ com temas bíblicos.

Em novembro de 1958, Wolverton começou a adaptar todos os capítulos do Antigo Testamento para a revista *The Plain Truth*. O enorme projeto foi até dezembro de 1969, com o título de *The Bible Story*. Depois passou para a revista *Tomorrow's World*, rebatizado de *The Story of Man*, e durou até abril de 1972.

Tudo estava em sintonia com as ideias apocalípticas da tal igreja de Armstrong. A intenção de Wolverton era conversar com os jovens, mas numa linguagem mais moderna do que as chatas HQs tradicionais de religião.

Como só fé não enche barriga, o artista seguiu realizando vários trabalhos. Na publicidade, em 1968, fez a série de cards *Topps Ugly Hang-Ups* para os chicletes *Topps*.

Em 1973, o colecionador de quadrinhos Glenn Bray republicou a obra de Wolverton na independente *Gjdrkzlxcbwq Comics* (sim, o nome é isso aí mesmo!). Foi o empurrão que faltava para ele se definir como um dos ídolos da nova geração.

Entre 1973 e 1975, para a *DC Comics*, fez várias capas para a HQ de humor de Joe Orlando *Plop!*. Em 1974, identificando sua aceitação com o público, ele mesmo arriscou uma publicação independente chamada *Common Types of Barflyze*. E em outubro do mesmo ano foi novamente chamado à *Atlas*, agora *Marvel*. A editora de Stan Lee, com a *Kitchen Sink Press*, estava lançando uma HQ *underground* chamada *Comix Book*.

Por ser *Marvel*, obviamente tinha menos apelo sexual que as outras *undergrounds*. Mas, mesmo assim, foi algo bem diferente para a casa do Aranha e companhia. Além de Wolverton, vários outros importantes nomes contribuíram, entre eles Trina Robbins e Art Spiegelman. No mês seguinte, em outubro de 1974, ele publicou na *Playboy*.

Pensa na fofoca lá na igreja.

Infelizmente, um tempo depois, ainda em 1974, o artista sofreu um derrame e interrompeu sua carreira. Ele faleceu em 31 de dezembro de 1978. Em 1991, postumamente, entrou no Jack Kirby Hall of Fame.

Páginas 192, 296, 455, 561, 572.

Frank Frazetta (1928 - 2010)

Frank Frazetta nasceu em 9 de fevereiro de 1928. Sim, seu nome tinha dois Zs e dois Ts. Achando muito complicado, deixou apenas um Z. Ele foi outro ilustre nativo do Brooklyn, Nova York. Com oito anos de idade, seus pais Mary e Alfred, ouvindo os apelos da avó de Frank e dos professores da escola, matricularam o filho na Brooklyn Academy of Fine Arts.

O diretor e fundador era Michele Falanga, um renomado artista italiano. Falanga tinha o sonho de ensinar arte para as novas gerações, com a turma de trinta alunos indo de oito a dezoito anos. O local era informalmente chamado de Leonardo Da Vinci Art School, pois tinha aulas de desenho, pintura e escultura.

Frazetta se confirmou um prodígio. No site oficial da família, conta na sua biografia que Falanga tinha planos de enviar o menino para estudar na Europa. Infelizmente, o mestre morreu repentinamente em 1944. A academia fechou e o sonho de ser artista parecia morto também. Frazetta foi atrás de um emprego como todo jovem que precisa contribuir nas despesas da casa.

Com 16 anos, conseguiu uma vaga no estúdio do artista Bernard Baily. Sua função, como estagiário, era limpar pincéis, colocar tinta nos potes, arrumar o local e afins. Foi sua porta de entrada para o mercado de quadrinhos.

Talvez seu primeiro trabalho tenha sido finalizar a arte de John Giunta na HQ *Snowman* na *Tally-Ho Comics*, com capa de dezembro de 1944. Depois podemos identificar que desenhou e fez a arte-final em *Treasure Comics* #7 com capa de julho de 1946. Nesse título da Prize Comics ele produziu duas histórias, *To William Penn founder of Philadelphia...* e *Ahoy! Enemy Ship!*.

Graças à ajuda do futuro colega na EC, o artista Graham Ingels, entrou na Standard Magazine, participando de diversos títulos de *western*, drama histórico, fantasia e mistério. A primeira vez que assinou, com o pseudônimo Fritz, foi uma HQ do gênero *funny animals* (animais engraçadinhos). Nessa época, teria recusado o convite para fazer quadrinhos para os personagens de Walt Disney. Na Dell, esteve nos títulos *Famous Funnies*, *Heroic Comics*, *Personal Love* e *Movie Love*. Neste desenhou a biografia do Burt Lancaster.

Na virada dos anos 1950, a EC iniciou sua linha *cult*. Frazetta entrou no seleto grupo que marcou a história das HQs desenhando e finalizando em vários títulos. Paralelo, continuava atendendo outras editoras como Avon e National. Para esta, ilustrou o super-herói *Shining Knight*.

No corre-corre em editoras, acabou ficando amigo e firmando uma parceria mais constante com Al Williamson e Roy Krenkel. Nascido em 11 de julho de 1918, Krenkel frequentou a Art Students League e a Cartoonists and Illustrators School de Burne Hogarth. Ele fez alguns quadrinhos, para editoras como EC e Warren, mas se destacou como ilustrador de revistas e capa de livros. Principalmente de nomes como Edgar Rice Burroughs e Robert E. Howard. Por ser mais velho e experiente, Frank Frazetta sempre

falou que Roy Krenkel foi seu mentor e maior inspiração. É tipo *Obi-Wan Kenobi* e *Yoda*. Um mestre e o mestre ainda maior.

Nesse período, ele ainda tocou sua própria tira chamada *Johnny Comet*, escrita por Earl Baldwin, junto com o vencedor da Indy 500 Peter DePaolo, que contava a vida do piloto de corrida *Johnny Comet*. Frazetta também deu uma força para Dan Barry que fazia a diária de *Flash Gordon*. Então uma capa que fez de *Buck Rogers* para *Famous Funnies*, com data de dezembro de 1953, chamou atenção de Al Capp. O criador do hit *Li'l Abner* contratou Frazetta como assistente.

Frank Frazetta ficou nove anos emulando o traço de Al Capp. Foi muito bom estar numa das HQs de maior sucesso no país, mas isso cobrou um preço. Em 1961, quando tentou retornar aos quadrinhos, não conseguia mais achar seu próprio estilo de desenho. Acabou dando uma força para os amigos Harvey Kurtzman e Will Elder pintando *Little Annie Fanny* para a *Playboy*.

Então, em 1964, Frazetta fez o histórico anúncio paródia para *Mad* onde desenhou Ringo Starr. Saiu na edição #90, com capa de outubro. Isso despertou o interesse do estúdio de Hollywood, o United Artists. O chamaram para fazer o poster do filme *What's New Pussycat* (Que é que há, gatinha - 1965). Dirigido por Clive Donner, com roteiro de Woody Allen, foi estrelado por Peter Sellers, Peter O'Toole e Romy Schneider. Chocado, Frazetta descobriu que ganhou o salário de um ano por uma tarde de trabalho.

Com um novo rumo na carreira, o artista se tornou um especialista em posters de filmes. E encontrou o seu destino ao desenhar capas para livros de autores como Edgar Rice Burroughs e Robert E. Howard, seguindo os passos do mestre Roy Krenkel.

A capa que Frazetta fez para *Conan the Adventurer*, de Robert E. Howard, lançado em 1966, virou um marco histórico. O livro se tornou um *best seller*, com muitas pessoas dizendo que compraram só pela capa. Sobre isso, quando numa entrevista perguntaram se baseava sua arte nas tramas, ele contou:

— Eu não li nada... desenhei do meu jeito. Era realmente grosseiro. E pronto. Não me importei com o que as pessoas pensavam. As pessoas que compravam os livros nunca se queixavam. Provavelmente não leram eles também.

Suas artes em *Conan* (e vários outros personagens) transformaram Frazetta no *Godfather* do gênero espada e magia. Ele redefiniu toda a imagem que se tem dessas aventuras, sendo a referência obrigatória para qualquer artista, em qualquer mídia.

Elevado ao posto de um dos maiores ilustradores da cultura *pop*, ele até seguiu fazendo quadrinhos. Mas as capas. Frazetta fez algumas artes para linha que a Warren lançou remetendo à EC Comics. Ele auxiliou nas vendas de *Creepy*, *Eerie*, *Blazing Combat* e *Vampirella*.

O respeito e admiração por Frazetta foi aumentando a ponto de conquistar nomes como George Lucas e Clint Eastwood, que compraram vários de seus trabalhos. Lucas tem uma coleção gigante de Frazetta e prometeu expor no seu museu The Lucas Museum of Narrative Art.

Com os nobres de Hollywood babando, foi inevitável convencerem o artista a fazer cinema. Ele ficou todo o começo da década de 1980 com o diretor e roteirista Ralph Bakshi, produzindo a animação *Fire and Ice* (Fogo e Gelo), lançada em 1983 pela Fox. O longa de fantasia não foi nada bem nas bilheterias, principalmente pela dificuldade

técnica da época em adaptar as artes de Frazetta para a tela.

Nada feliz com a experiência, ele retornou para as ilustrações. A produção de Frazetta, de lá para cá, converteu-se em obra de arte. Oficialmente. Os originais, geralmente pintados a óleo, estão em galerias de artes e nas paredes de colecionadores. E sua obra foi muito reproduzida em capas de livros, discos, revistas, produtos e afins. Já usaram sua arte as bandas Wolfmother, Molly Hatchet, Dust, Nazareth e o cantor Roy Orbison. Ao todo, até hoje, foram quinze posters de cinema e dez álbuns musicais.

Nos últimos anos de vida, o artista teve vários problemas de saúde. Seu braço direito ficou quase paralisado. Frazetta precisou reaprender a pintar com a mão esquerda. Isso foi narrado no documentário de 2003, *Frank Frazetta: Painting With Fire* - que reuniu os amigos e ex-colegas da EC.

Frank Frazetta morreu em 10 de maio de 2010. Quando ele estava na EC, o diretor/editor Bill Gaines tentou comprar a arte original da capa de *Weird Science-Fantasy #29* por US\$ 60. Frazetta recusou. Em julho de 2010 ela foi vendida para um colecionador por US\$ 380,000. Um ano antes, Kirk Hammett, guitarrista do Metallica que coleciona arte, comprou *Conan the Conqueror* por US\$ 1 milhão. E o desenho *Egyptian Queen*, em 2019, bateu o recorde mundial por uma arte de quadrinhos. Foi vendida num leilão, em 16 de maio, por US\$ 5.4 milhões.

Páginas 111, 296, 313, 319, 324, 398, 459, 559, 561, 563, 916.

Mort Drucker (1929 - 2020)

Artista, mais conhecido pelas paródias de filmes e séries feitas na *Mad*. É, praticamente, a cara da revista.

Páginas 308, 316, 317, 318, 319, 320, 385, 926.

Dick DeBartolo (1945 - 75 anos)

Dick DeBartolo nasceu em 19 de outubro de 1945, também no Brooklyn, Nova York. Seu crescimento não foi nada fácil. Seu pai era um imigrante italiano dono de uma metalúrgica. Ele esperava que o filho seguisse seus passos. Um dia falou para DeBartolo: — Um escritor não é uma ocupação. Uma ocupação envolve ferramentas.

O apelo não deu efeito. Ainda na escola, depois de terminar sua terceira edição de *Mad*, o autor concluiu que não queria apenas ler a revista. Queria trabalhar nela. Em 1961, DeBartolo enviou uns roteiros para a EC, da série *A TV Ad We Would Like to See* (Anúncios de TV que gostaríamos de ver).

— Eu tinha lido em um artigo que os escritores sempre deveriam enviar um envelope selado e endereçado com um script que estavam enviando. Dessa forma, se o script fosse rejeitado, você o recuperaria. Caso contrário, é apenas jogado fora. Semanas depois, recebi de volta meu próprio envelope. Fiquei tão decepcionado. Então eu pensei em abri-lo, caso tivesse uma “simpática rejeição”. Mas dentro do meu envelope havia papelão. E rabiscado no cartão havia uma nota do editor associado Nick Meglin. Ele dizia: “Ha ha, achou que rejeitamos o seu script, mas o compramos! Grampeado neste papelão é o seu cheque! Por favor, ligue para escrever mais coisas para nós!”

E assim DeBartolo entrou para o time da *Mad*. Ele se tornou o roteirista que ficou mais tempo no título e mais produziu. A partir de 1966 saiu em todas as edições, religiosa-

mente. Por enquanto, o segundo colocado é o artista Sergio Aragonés, algumas edições atrás. Só paródias de cinema e TV DeBartolo fez mais de 250. Seu apelido no mercado é *Mad's Maddest Writer* (em alusão ao apelido de Dom Martin, que é *Mad's Maddest Artist*).

Na década de 60, o autor também escreveu para programas de TV. Ele estava na equipe de *Match Game*, quando a NBC anunciou que ia cancelar, em 1962. Nas últimas semanas, o escritor criou uma sequência de perguntas hilárias e bobas. Tinha chutado o balde. Isso fez a audiência aumentar e reverteu o cancelamento.

Na década de 1970, quando a produção de *Match Game* mudou para Los Angeles, indo para a CBS, ele seguiu em Nova York contribuindo de longe com os scripts. O show ficou mais nove anos no ar e, na década de 1990, migrou para a ABC.

Com o êxito, a produtora Goodson-Todman escalou DeBartolo também para outros programas, como *Tattletales* e *Super Password*. Uma curiosidade é que, em 1971, ele conseguiu convencer seu chefe e dono da EC, Bill Gaines, a participar do programa *To Tell the Truth*. Nenhum dos concorrentes conseguiu identificar que ele era mesmo Bill Gaines. Uma das convidadas disse a DeBartolo que nunca adivinharia que o diretor de uma revista de sucesso se vestia daquele jeito. Mais *Mad* impossível.

DeBartolo lançou vários livros da *Mad*. Iniciou com *Good Days and Mad: A Hysterical Tour Behind the Scenes at Mad Magazine* (*Good Days and Mad: Uma Turnê Histórica nos Bastidores da Mad Magazine*), publicado em 1994. Há participações especiais de muita gente da redação da revista, com histórias hilárias, claro.

Na sequência vieram as obras *Mad-vertising*, *Mad Murders the Movies* e *Mad Book of Sex, Violence, and Home Cooking*. O roteirista seguiu como consultor criativo de *Mad* de 1984 a 2009.

Atualmente toca um blog e um podcast chamados *The GizWiz*. Lá pode soltar toda sua paixão por gadgets e aparelhos estranhos, analisando e recomendando (ou não) as coisas mais loucas para o público.

Em 23 de agosto de 2012, Dick DeBartolo se casou com seu companheiro de 32 anos, Dennis Wunderlin.

Páginas 308, 316, 319, 931.

Al Jaffee (1921 - 100 anos)

Abraham Jaffee nasceu em 13 de março de 1921 em Savannah, na Geórgia. Seus pais eram da Lituânia. A mãe não se adaptou aos EUA e, quando estava de férias na terra natal em 1927, resolveu ficar. Da noite para o dia, Jaffee e os três irmãos estavam vivendo na simples, fria e rural vila chamada Zarasi. Para piorar, sofreram com o antissemitismo e eram constantemente abandonados pela mãe quando ela queria rezar. As crianças ficavam trancadas, sem poder ir ao banheiro ou comer.

Um ano depois, o pai apareceu lá e levou os filhos de volta para os Estados Unidos. Começou um cabo de guerra entre o casal. Como tinha perdido o emprego, a situação estava bem complicada. Um ano depois, a mãe pegou as crianças e voltou para Lituânia. Só em 1933 o pai conseguiu trazer novamente para os EUA três dos filhos. Al Jaffee entre eles.

No meio desse drama todo, para manter a sanidade, o menino usava a imaginação.

Inventava complicadas máquinas com o lixo que tinha em casa, num *spoiler* de seu portfólio. Também devorava quadrinhos - chegou a ameaçar nunca mais falar com o pai se ele não os enviasse para Zarasi. Entre seus preferidos estavam Hal Foster, Alex Raymond, Milton Caniff e Rube Goldberg.

A nova vida não era nada fácil, com ele precisando dividir a cama com o pai para economizarem. Jaffee estudou na High School of Music & Art e acabou fazendo amizade com toda gangue que estaria na EC: Harvey Kurtzman, Al Feldstein, John Severin e Will Elder. Em 1941, entrou no mercado pelo estúdio de Ed Cronin que produzia quadrinhos para Quality. Jaffee criou o *Inferior Man*. O personagem *Courtney Fudd* iniciou como uma paródia dos super-heróis. Quando via uma cena que exigia sua ajuda, o herói entrava numa cabine telefônica e voltava a ser um simples contador. Jaffee alterou a história para um soldado durante a guerra e o lançou na *Militar Comics #7*, com capa de 1942. Mas não se sentiu bem sobre o novo tema e abandonou a ideia toda.

Após ele mesmo sair do exército, em 1942, fez alguns trabalhos para a Timely, como os animais engraçadinhos *Super Rabbit* (de 1943 a 1952) e *Ziggy Pig and Silly Seal* (1942 a 1947). Em 1944, também desenhou para a personagem *Patsy Walker*.

Quando os amigos explodiram com a EC, pulou para o bonde do sucesso. Ele estreou na *Mad #25*, com capa de setembro de 1955. No princípio era roteirista, com Jack Davis fazendo a arte. No ano seguinte, acompanhou Harvey Kurtzman e alguns colegas nas novas revistas que o ex-editor da *Mad* foi criar. Como não deu certo, voltou para a *Mad* na #43, com capa de dezembro de 1956. Aí Al Jaffee entrou para a história, ficando mais de sessenta anos produzindo o melhor do humor.

Na *Mad #86*, com capa de abril de 1964, seu destino passou de roteirista para artista e se imortalizou. Foi a primeira vez que apareceram as hoje clássicas *Mad's Fold-in*. Zoando com os poster dobráveis que vinham em revistas como *Playboy*, ele inventou o icônico recurso de *Mad* onde a própria imagem só aparece se você dobrar a revista e juntar as metades. Exatamente o contrário do que era abrir um poster da coelhinha do mês. Para guiar o leitor, sempre vinha uma pergunta cuja resposta surgia com a dobragem e unindo o lado direito e esquerdo da página.

O artista até ficou com medo de que, por ser algo tão revolucionário, os editores Al Feldstein e Bill Gaines recusassem. Os dois adoraram. Gaines até comentou que os leitores comprariam duas revistas: uma para dobrar e outra para colecionar.

Desde então, todas as edições de *Mad* vêm com a série criada por Jaffee. Sempre na penúltima página. Até a edição #119, com data de junho de 1968, eram preto e branco como o resto da revista. Mas daí em diante tiveram a honra de, junto com a capa e contracapa, ser a única parte colorida (algo que só mudou em 2001 quando toda *Mad* passou a ser em cores). Detalhe: ele nunca repetia a piada, inovando regularmente no conteúdo ou na forma de dobrar. E os desenhos eram todos pintados à mão. Só a partir da década de 1990 que passou a usar o computador, mas apenas para testar como ficaria o recorte.

As dobras de Jaffee foram reunidas, em 1997, em *Fold This Book*, com prefácio de Charles M. Schulz. Em 2011 saiu a versão ainda mais completa chamada *The Mad Fold-In Collection: 1964-2010*.

Na *Mad #98*, com capa de outubro de 1965, Jaffee veio com outro clássico. A inspi-

ração surgiu de um diálogo com seu filho. O menino perguntou onde estava a mãe. Como não sabia, o artista deu três respostas absurdas só para irritá-lo. A partir disso nasceu *Snappy Answers to Stupid Questions*. Na HQ de quadro único, uma pessoa faz uma pergunta óbvia. Outro personagem responde com três sarcásticas opções. Fora as paródias de cinema/TV, essas duas criações de Al Jaffee são as séries mais longas e perenes da *Mad*.

Além de suas duas obras-primas, o artista, ao longo das décadas, contribuiu em *Mad* com anúncios fakes, charges, quadrinhos, roteiros e séries de vida mais curta. Como por exemplo, *Don't You Hate...?* (que mostrava uma situação chata e instigava o leitor com a pergunta título, foi da #110 com capa de abril de 1967 até a #158 com capa de abril de 1973) e *Hawks & Doves* (sobre o rigoroso major *Hawks* e seu subordinado *Doves*, foi da #137 a #148, de 1970 a 1972).

Uma constante *gag* de Jaffee era, trazendo suas memórias de infância na Lituânia, apresentar as mais malucas invenções. O doido, como sempre é quando envolve a *Mad*, é que muitas delas foram tornadas reais! Como foi o caso da rediscagem telefônica e catálogos de endereços (1961), *snowboard* (1965), verificador ortográfico para computador (1967), carimbos destacáveis e lâminas de barbear múltiplas (1979) e superfícies à prova de grafite (1982). Quando, em 1973, Charles J. Cohn inventou um cigarro autoextinguível, creditou Al Jaffee pois a ideia tinha aparecido numa edição da *Mad* de 1966.

Paralelo à sua vasta produção para a *Mad*, o artista ainda teve tempo de tocar algumas tiras de jornal. *Tall Tales* foi distribuída para mais de 100 jornais, nos EUA e no exterior, e durou de 1957 e 1963. *Debbie Deere* foi de 1966 a 1969, *Jason* de 1971 a 1974 e *The Shpy* saiu no *The Moshich Times* em 1984.

Al Jaffee recebeu o Reuben Award em 2008 por Cartoonist of the Year; entrou no Will Eisner Hall of Fame em 2013; e no Hall of Fame da Society of Illustrators em 2014. Em 2013, doou todos os seus arquivos para a Columbia University.

A partir de 2016, teve uma incrível disputa com o também artista Kenneth Bald. Em 18 de abril, Jaffee recebeu uma placa do *Guinness Book of Records* como o cartunista em atividade mais antigo do mundo. Bald tinha conquistado o título em 4 de março de 2015. Só que em 2017, Bald voltou a desenhar e, como nasceu em 1920 e é mais velho, quebrou o recorde de novo e foi premiado em 8 de maio. Em 2019, com o falecimento de Bald, Jaffee voltou a ser o cartunista mais velho em atividade segundo o *Guinness Book*.

Páginas 225, 316, 321, 322, 324, 372, 483.

Graham Ingels (1915 - 1991)

Graham J. Ingels nasceu em 7 de junho de 1915, em Cincinnati, Ohio. Seu pai era um artista comercial e Ingels cresceu em Georgia, Nova York. Quando ele tinha apenas quatorze anos, com a morte do pai, precisou pegar vários trabalhos diferentes para ajudar a sustentar a casa.

Como Ingels nunca deu entrevistas e se afastou completamente do mercado, há poucas informações a seu respeito. Sabemos que estudou na Hawthorne School of Art e, aos dezesseis anos, iniciou a carreira de artista fazendo ilustrações para teatros. Com

vinde, virou *freelancer* e se casou com Gertrude Ingels. A partir de 1942, passou a fazer várias capas para a Fiction House, de quadrinhos e *pulps*. Em pouco tempo, também fazia as histórias de títulos como *The Lost World* e *Auro, Lord of Jupiter* na *Planet Comics*, *The Sea Devil* na *Rangers Comics* e *Clipper Kirk* na *Wings Comics*.

Após servir durante a guerra, voltou para a Fiction House, mas também colaborou com outras editoras como Magazine Enterprises, Avon e Better Publications, em HQs como *Thrilling Comics*, *Wonder Comics* e *Startling Comics*. Nesse período foi que ficou amigo de George Evans e ajudou Frank Frazetta a entrar no mercado.

A partir de 1948, quando Bill Gaines herdou a EC Comics, foi um dos primeiros artistas da casa. O curioso é que nos títulos regulares que a editora vinha fazendo, iguais a tantos outros na banca, Ingels era apenas um artista mediano. Ele ilustrou capas e histórias para *Modern Love*, *A Moon, A Girl... Romance*, *Gunfighter*, *War Against Crime*, *Saddle Justice* e *Saddle Romances*.

Então surgiu a linha *cult* da EC e também a lenda em volta de Graham J. Ingels. Ele se tornou o principal desenhista da revista *The Haunt of Fear*, mas ainda participando das outras. O domínio de Ingels no gênero terror era tão completo que passou a assinar *Ghastly* (Medonho). O artista fez todas as capas de *The Haunt of Fear*, a partir da #11. Desenhou a *host* *The Old Witch*, mesmo quando aparecia em outras revistas e HQs. Não é exagero afirmar que Ingels era a cara do terror da EC Comics.

Infelizmente essa conquista teve um efeito colateral. Quando a EC foi obrigada e cancelar suas revistas e migrar para *Mad*, Ingels não conseguiu fazer a transição. Seu estilo ficou muito associado ao terror. Além disso, o artista também estava enfrentando problemas pessoais com a bebida.

Ingels até pegou alguns trabalhos, principalmente graças à ajuda do amigo George Evans. Ele produziu, no final da década de 1950, para *Classics Illustrated* e *World Around Us*, ambas da Gilberton. E realizou alguma coisa para o título católico *Treasure Chest*. No fim, virou professor no curso de correspondência da Famous Artists School, em Westport, Connecticut. E, em 1964, quando o alcoolismo complicou muito, o artista deixou a família e foi morar em Lantana, Flórida. Totalmente isolado do mercado de HQ, ele manteve apenas contato com o amigo Evans.

Foi Evans quem contou, numa entrevista, que com o sucesso das reimpressões da linha da EC um dia fãs descobriram a casa de Ingels. Além de não receber os inesperados convidados, ele ligou furioso para Bill Gaines pedindo para não ser mais relacionado com o trabalho e ameaçando um processo se fosse incomodado de novo.

Apenas no final da vida, quando já estava com sua nova companheira Dorothy Bennett, Ingels fez as pazes com sua incrível contribuição para a nona arte. Ele faleceu em 4 de abril de 1991. A partir de 2011 foi criado o *Ghastly Awards*, em sua homenagem. A premiação anual reconhece os melhores trabalhos em quadrinhos de terror. Graham Ingels, claro, foi o primeiro a entrar no seu Hall of Fame.

Páginas 296, 559.

Bernard Krigstein (1919 - 1990)

Bernard Krigstein nasceu em 22 de março de 1919, também no Brooklyn, Nova York. Era filho de um imigrante judeu de origem bielorrussa e frequentou o Brooklyn College,

onde estudou arte. Entre seus pintores favoritos, que mais influenciaram seu trabalho, estavam Paul Cézanne, Edvard Munch, George Segal e George Grosz. Mesmo tendo uma formação acadêmica, gostava de salientar como seu maior aprendizado veio de ser um autodidata.

Quando acabou a escola, quis se dedicar à pintura. Mas o mercado de arte não era uma boa opção para pagar boletos. Isso o levou até o estúdio de Bernard Baily e, então, aos quadrinhos. Sua primeira HQ foi da série *Liberty Lads* na *Champ Comics* #25, da Harvey Comics, com capa de abril de 1943. Outros trabalhos saíram por editoras como Crestwood e Prize Comics.

O artista foi convocado para a guerra e voltou em 1946. Seguiu produzindo para o estúdio de Baily e também para o de Lloyd Jacquet, Funnies, Inc. Foi nessa época que fez para Fawcett *Golden Arrow*, na *Whiz Comics*, e *Nyoka the Jungle Girl*, na *Master Comics*, entre 1947 e 1948.

Krigstein, no final da década de 1950, passou a criar para diversos gêneros, como ficção científica, romance, mistério, esporte e afins. Tudo em editoras como Timely, Novelty Press, Hillman, National e St. John Publishing. Ele preferia assinar com o pseudônimo "B.B. Krig".

Em 1952, Bernard Krigstein fez a ousadia de abrir seu próprio sindicato. O nome era The Society of Comic Book Illustrators, com ele de presidente, Arthur Peddy de vice-presidente, Harry Harrison de secretário, Larry Woromay de tesoureiro e de membros Ross Andru, Ernie Bache, John Celardo, Morrie Marcus e Bernard Sachs. Conseguiram se segurar até 1953, mas o mercado não gostou nada dessa história de artistas tentando proteger seus direitos. A experiência faliu em 1953 e Krigstein ficou meio que queimado com os donos das editoras.

Por sorte tinha uma editora que também estava desafiando esse mesmo mercado. O artista achou um espaço na EC e entrou no time da *cult* linha que marcou a nona arte. Sua primeira colaboração foi em *Tales from the Crypt* #40, com capa de fevereiro/março de 1954.

Na EC, ele esteve em praticamente todos os títulos e gêneros, como *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror*, *Crime Suspense Stories*, *Shock Suspense Stories*, *Weird Science-Fantasy* e *Two-Fisted Tales*. Foram 45 HQs produzidas, na sua maior contribuição com os quadrinhos.

Quando Kurtzman bolou a *Mad*, também foi para a festa, com quatro histórias. Sua estreia foi na #12, com capa de junho de 1954, parodiando o filme *From Here to Eternity* (A Um Passo da Eternidade, de 1953). Depois, na #17, com capa de novembro de 1954, ajudou o artista Will Elder na paródia de *Bringing Up Father*, fazendo a parte mais sombria da HQ. Na #24, com capa de julho de 1955, fez *Out of the Frying Pan and into the Soup*. E na #26, com capa de novembro de 1955, *Tense Tycoons and Lucky Bucks*.

Só que Krigstein era do grupo de autores que, como comentamos no livro, ajudavam Kurtzman, mas não curtiam fazer humor. Suas grandes realizações foram nos gêneros "sérios". Apesar de não ter roteirizado suas HQs, Krigstein foi um dos artistas que mais contribuiu com a narrativa na nona arte. Sua preocupação com a composição da página e como transportar o leitor para dentro da história fez dele um ilustrador tão inovador e vanguardista que, infelizmente, muitos editores e leitores não compreendiam suas

ideias. Hoje é algo admirado e imitado.

Bernard Krigstein faz parte do restrito grupo de criadores que enxergavam nos quadrinhos um potencial realmente artístico. Ele declarou que

- Eu ansiava por ter histórias que lidassem com mais realidade e sentimentos e pensamentos das pessoas (...) uma espécie de forma literária, digamos até uma forma tchecosloviana, em que se pudesse mergulhar em pessoas reais e sentimentos reais.

Essa vontade de explorar ao máximo as HQs gerou até alguns atritos mesmo na EC. Finalmente o editor e roteirista Al Feldstein lhe deu total liberdade para desenhar uma HQ como achava que devia ser. Krigstein fez o clássico absoluto *Master Race*, publicada na *Impact #1*, com capa de abril de 1955. Na história, um passageiro do metrô sente que está sendo observado. Pouco depois, o leitor descobre que esse homem é um ex-nazista fugitivo.

A HQ é um marco pois foi a primeira vez que o tema Holocausto entrou numa produção *mainstream* (antes tinha saído *Mickey au camp de Gurs*, feita por Horst Rosenthal em 1940. Mas ela só se tornou conhecida em 2000). Além do seu conteúdo, o que a tornou um clássico foi a execução de Krigstein. Ele pediu doze páginas, sendo que os contos da EC sempre tinham seis páginas. Ganhou oito.

Krigstein foi tão genial na sua composição que *Master Race* talvez seja o primeiro momento realista dos quadrinhos. Não há onomatopeias, diálogos sobrando ou clichês. Tudo acontece através de imagens abstratas. O desenhista consegue até criar a sensação de câmera lenta, repetindo painéis. Para que o leitor tivesse a sensação de ver o trem passando, colocou três imagens idênticas de uma mulher sentada atrás de uma janela. O instante que o nazista cai nos trilhos é uma das Mona Lisas da nona arte.

A criatividade e visão artística de Krigstein fez dele um dos maiores mestres das HQs, mas também um dos injustamente esquecidos. Logo discutiu com o editor/roteirista Feldstein e se recusou a fazer uma HQ como o chefe queria. Quando a EC teve seus problemas com a perseguição, já estava fora da editora.

Krigstein trabalhou um tempo para a Atlas do editor Stan Lee, em títulos como *Bible Tales*, *Marvel Tales* e *War Action*. Mas cada vez mais decepcionado com o mercado - e quem mandava nele - foi se firmando como um requisitado ilustrador de capas de livros e de discos de música clássica. Fez também a capa do álbum de *Oscar Wilde Fairy Tales*, em 1961, um avô dos *audiobooks*.

Cansado de tudo, concluindo que o lado artístico dos quadrinhos não tinha vez, em 1962 virou professor na High School of Art and Design, em Manhattan. Paralelo, dedicava-se à pintura.

Mais velho, adotou uma postura bem sarcástica sobre os quadrinhos. Não sobre o meio, mas sobre as pessoas nele. Sobre Stan Lee, declarou:

— Fiquei encantado ao saber que Lee alcançou o status de autoridade no campo dos quadrinhos. Vinte anos de esforço editorial incansável para suprimir o esforço artístico, incentivar o gosto miserável, inundar o meio com imitações deploráveis e péssimos roteiros, tratando artistas e escritores como gado, e o fracasso de sua parte em obter sucesso independente como quadrinista certamente o qualificaram para essa posição respeitada.

Eita!

Bernard Krigstein morreu em 8 de janeiro de 1990. Entre os muitos fãs ilustres do seu trabalho está Art Spiegelman. Em 1967, o premiado quadrinista fez um artigo sobre *Master Race* para seu professor e, em 1975, escreveu um ensaio completo sobre a mesma obra-prima para o fanzine *Squa Tront*.

Em 1992, Krigstein foi introduzido postumamente no Jack Kirby Hall of Fame. Em 2003, no Will Eisner Hall of Fame.

Páginas 296, 304, 455, 456, 492.

Joe Orlando (1927 - 1998)

Joseph "Joe" Orlando nasceu em Bari, Itália, em 4 de abril de 1927. Sua família se mudou para os EUA em 1929 e, desde cedo, Orlando já desenhava. Dos sete aos quatorze anos estudou arte e chegou a ganhar a medalha do concurso John Wanamaker.

Em 1941, entrou na High School of Industrial Art. Foi onde conheceu vários futuros colegas, incluindo o que seria seu grande amigo, Carmine Infantino. Orlando foi convocado para a Segunda Guerra, servindo na França, Bélgica e Alemanha. Quando voltou, foi cursar a Art Students League, em Nova York.

Joe Orlando entrou no mercado em 1949, através do estúdio de Lloyd Jacquet. Estreou desenhando para série católica *Treasure Chest*. Logo já estava de assistente de Wally Wood, no estúdio do artista. Ele trabalhou com editoras como Fox, Youthful, Avon e EC Comics.

Em 1950, com a Fox falindo, Orlando, meio que desanimado, ficou um tempo fazendo bolsas. Mas com a revolução rolando na EC, Wally Wood o chamou de volta. Foi na EC que Orlando finalmente virou um artista, participando dos principais títulos da editora. Mas, a exemplo do mentor Wood, seu destaque foi nos títulos de ficção científica. Alguns dos maiores clássicos do gênero são dele, como por exemplo as adaptações que Otto Binder fez da sua própria obra, *Adam Link*, e a HQ *Judgement Day* que citamos no livro.

Após o colapso da EC, em 1956, passou a desenhar para a Atlas, principalmente em títulos como *Mystic* e *Astonishing*. E também fez algumas das edições de *Classics Illustrated* de Gilberton.

No ano seguinte, com o sucesso da *Mad*, voltou à velha casa e produziu algumas artes para série *Scenes We'd Like to See*. Em 1964, quando a Warren Publishing lançou sua série similar à da EC, ficou de editor e desenhista, principalmente da *Creepy*. E também fez design de produtos para a obra *Sea-Monkeys* da Harold von Braunhut.

A partir de 1966, abandonou a vida de *freelancer* e virou funcionário da National (futura DC). Na National, iniciou desenhando para *Swing with Scooter* e *The Inferior Five* e, em pouco tempo, tornou-se editor junto com o amigo Carmine Infantino. Orlando tocou as existentes *House of Mystery* (introduzindo os famosos personagens *Cain* e *Abel*, lembrando seu tempo de EC) e *Swing with Scooter*. E criou os títulos *Swamp Thing*, *Phantom Stranger*, *Jonah Hex* e *The Sandman*.

Foram Orlando e Infantino que contrataram o artista Tony DeZuniga e, indo até às Filipinas (DeZuniga era de lá), trouxeram para o mercado dos EUA os artistas Alfredo Alcalá, Mar Amongo, Ernie Chan, Alex Niño, Nestor Redondo, e Gerry Talaoc.

Com saudades da *Mad*, em 1973, inventou, editou e desenhou para revista de humor

Plop!, sempre reunindo vários convidados. Na mesma época, produziu para as revistas *Newsweek* e *National Lampoon*.

Na DC, Orlando chegou ao posto de vice-presidente e diretor editorial. E, em 1992, quando o ex-chefe e editor da *Mad* Bill Gaines faleceu, assumiu a revista como editor (o grupo que controla a DC tinha comprado a *Mad* há alguns anos). E ainda cuidava da divisão da empresa que lidava com merchandising e o uso dos personagens em produtos. Uma curiosidade sobre Orlando que envolve *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons. Na edição #5, ele foi convocado para criar uma página falsa da HQ *Tales of the Black Freighter* (Contos do Cargueiro Negro), gibi que um dos personagens da obra-prima de Moore e Gibbons estava lendo. Para Moore, se histórias de piratas fossem populares na realidade de *Watchmen*, Joe Orlando seria o artista escolhido. A HQ fake foi assinada pelo pseudônimo Walt Feinberg. Essa é a única arte em toda série *Watchmen* que não é de Gibbons.

Na década de 1980, Joe Orlando virou também professor na School of Visual Arts. Ele morreu em 23 de dezembro de 1998. Em 1980 ele recebeu o Inkpot Award e em 2007 foi escolhido para o Will Eisner Award Hall of Fame.

Páginas 296, 298, 316, 430, 431, 466, 518, 524, 527, 528, 559, 561, 580, 582, 585, 595, 599, 693, 695, 734, 742, 758, 817, 866.

Don Martin (1931 - 2000)

Don Martin nasceu em 18 de maio de 1931, em Paterson, Nova Jersey. Desde cedo teve problemas de visão, precisando fazer seu primeiro transplante de córnea com 18 anos, em 1949 (o segundo, quarenta anos depois, em 1989). Nesse período, entre 1949 e 1951, frequentou a Newark School of Fine and Industrial Arts. Depois, formou-se na Philadelphia Academy of Arts, em 1952.

No ano seguinte, para pagar os boletos, pegou vários trabalhos, como fazer molduras e aparadores de janela, até realizar alguns layouts para gráficas. Com mais confiança, ingressou na carreira como desenhista e ilustrador *freelancer*.

Em 1956, já em Nova York, produziu para a Prestige Records algumas capas de discos para consagrados nomes do jazz, como Miles Davis, Stan Getz e The Art Farmer Septet. Ele também fez ilustrações para revistas de ficção científica, *Fantasy* e *Galaxy*, e alguns cartões comemorativos. No mesmo ano, bateu na porta da EC para mostrar seu portfólio para a *Mad*. Foi contratado na hora.

Don Martin se tornou um dos mais importantes colaboradores de *Mad*, a ponto de ganhar uma série chamada *Don Martin Dept*. No mercado, seu apelido era *Mad's Maddest Artist* (O Mais Louco Artista da *Mad*, trocadilho com a palavra *Mad*, que significa louco). Sua estreia foi na edição #29, com capa de setembro de 1956, e seu estilo inconfundível o tornou uma estrela.

Martin chegou a publicar três tiras por edição. Além disso, criou também HQs, paródias de poemas, coleções brincando com um mesmo tema, posters, adesivos e sátiras da cultura *pop* - o gênero super-heróis era um de seus alvos favoritos. Seus personagens *Fester Bestertester* e *Captain Klutz* viraram ícones.

O trabalho de Martin foi evoluindo ao longo dos anos e, a partir de 1964, achou o formato que o consagrou. Seu desenho é reconhecido na hora pelo leitor, com os narizes

grandes, cabelos compridos, roupas estranhas, olhos sonolentos, mãos pequenas que gesticulam e a marca registrada: pés finos e alongados, fazendo uma curva nos dedos. O conteúdo também era bem singular, com um enredo bizarro e muitas vezes *nonsense*. Ele é praticamente um dadaísta. Outra assinatura típica são os efeitos sonoros. Os leitores se divertiam com coisas como “FAGROON klubble klubble” (um edifício desmoronando), “BREEDEET BREEDEET” (um sapo coaxando) ou “SHTOINK” (o som de quando alguém realizava um grande feito).

Paralelo à sua contribuição em *Mad*, Martin lançou vários *pocket books* de sucesso, com ajuda de vários assistentes. No final de 1987, o artista brigou com o editor Bill Gaines por causa dos royalties envolvendo as (re)publicações. Sem chegar a um acordo, sua última participação foi na edição #277, com capa de março de 1988.

Ele pulou para concorrente *Cracked* que, na capa do seu debut, colocou na assinatura “1988 D. Martin”. Só de zoeira, o apresentavam como *Cracked’s Crackedest Artist*. O autor ficou seis anos na revista.

Após deixar a *Cracked*, publicou a *Don Martin Magazine* que durou pouco tempo. De 1989 e 1993, primeiro distribuída pelo Universal Press Syndicate, mas depois de forma independente, fez a tira *The Nutheads*. Jack Bender era um dos seus assistentes na série.

Na década de 1990, mesmo com a visão piorando, seguiu produzindo, num ritmo menor. Don Martin morreu em 6 de janeiro de 2000.

Em 1980 Martin recebeu o Ignatz Award na Orlando Comicon, em 1981 e 1982 o National Cartoonists Society’s Special Features Award e em 2004 entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

A influência de seu trabalho está em vários artistas e criações, como por exemplo nas animações *The Simpsons*, *Family Guy* e *Futurama* (que o autor Matt Groening, mesmo dos *Simpsons*, até batizou uma nave de Don Martin). Nos quadrinhos, além do conteúdo e estilo de desenho estar no DNA de muitas obras, uma das maiores homenagens é encontrada em *Bone*, de Jeff Smith. Smith falou que o nome foi derivado de *Fonebone*, o sobrenome genérico que Martin dava aos coadjuvantes que apareciam nas suas tiras na *Mad*.

Páginas 313, 316, 675, 926.

Larry Siegel (1925 - 2019)

Lawrence H. Siegel nasceu em 29 de outubro de 1925, em Nova York. Sua primeira publicação foi um poema, em 1943, num pequeno jornal editado por Earl Wilson. Nesse mesmo ano, com 18, entrou no exército. Após acabar seu treinamento, foi voluntário para 10th Mountain Division, grupo que foi lutar na Itália durante a Segunda Guerra. Siegel chegou a ganhar medalhas por sua bravura no front.

De volta à vida civil, foi cursar a University of Illinois, onde escreveu para a revista de humor do campus chamada *Shaft*. Siegel virou até editor e amigo do ex-editor, o veterano estudante Hugh Hefner. Paralelo, publicou nas revistas *Fantasy and Science Fiction* e *American Legion Magazine*. Ao se formar em 1950 voltou para casa em Nova York.

No meio da década, o ex-colega Hugh Hefner, agora dono da *Playboy*, o convidou para escrever na revista. Isso abriu portas para artigos de humor na *Playboy*, na *Humbug*

(que Harvey Kurtzman tinha criado com os amigos após Hefner cancelar a *Trump*) e na própria *Mad*.

Larry Siegel virou um dos principais roteiristas da *Mad*, colaborando muito com o também roteirista Stan Hart. Nascido em 12 de setembro de 1928, e falecido em 27 de julho de 2017, Hart fez toda sua carreira como parceiro do amigo Siegel.

A dupla criou o inesperado sucesso off-Broadway, o musical *The Mad Show*. A adaptação da revista para os palcos estreou em 9 de janeiro de 1966 e teve 871 apresentações. Foi o trampolim que levou Siegel e Hart para Hollywood, em 1968.

Eles foram contratados para escrever um especial para o ator Flip Wilson, na NBC. E um piloto do produtor David Gerber, para Fox, chamado *Oh Nurse!*. Em 1970, Siegel assumiu os roteiros do hoje clássico *Laugh-In*, do produtor George Schlatter. O programa foi ao ar de 22 de janeiro de 1968 a 12 de março de 1973.

Apesar do sucesso, Siegel saiu para, junto com Hart, escrever o antológico *Carol Burnett*. Nos três anos que fizeram o show, foram indicados três vezes ao Emmy, vencendo em duas delas.

Em 1974, a dupla saiu do programa e Siegel foi escrever *That's My Mama*, na ABC. Em 1979, voltou para temporada final de *Carol Burnett* e ganhou outro Emmy. Na década de 80, fez roteiros para o disco de humor *The First Family*.

Na década de 90, o experiente roteirista se tornou professor na UCLA e, como passou a atuar fazendo comédia e musicais nos palcos, entrou na Screen Actors Guild. Paralelo, atacou na publicidade e fez comerciais para marcas como Northwest Airlines e IBM. Mesmo com mais de 80 anos, Siegel se apresentava em shows de *stand up*. Ele faleceu com 93 anos, em 20 de agosto de 2019.

Páginas 316, 318.

Dale Messick (1906 - 2005)

Artista e roteirista, criadora da tira de longo sucesso chamada *Brenda Starr, Reporter*.

Páginas 326, 327, 430, 492.

Barbara Hall (1919 - 2014)

Uma das pioneiras e mais importantes artistas dos quadrinhos, criadora de personagens como *Black Cat* e *Girl Commandos*. Seu nome foi resgatado pela quadrinista e pesquisadora Trina Robbins.

Páginas 17, 174, 328, 329, 913.

Jill Elgin (sem informações)

Também uma das pioneiras que, aparentemente, foi “retirada” do mercado. Trabalhou em *Girl Commandos* de 1942 a 1945.

Páginas 174, 328, 328.

June Tarpe Mills (1918 - 1988)

Artista e roteirista, primeira mulher a criar uma personagem de ação: *Miss Fury*. Uma das mais talentosas e influentes do período.

Páginas 329, 330.

Walt Kelly (1913 - 1973)

Artista e roteirista, criador de *Pogo*.

Páginas 112, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 379, 452, 453, 492, 845, 846, 849, 915, 919.

Maurice Coyne (1901 - 1971)

Morris Cohen nasceu em 15 de setembro de 1901, sendo também da turma do Bronx, Nova York. Em algum ponto da sua vida, achou mais legal mudar o nome para Maurice Coyne e tentar fugir do antissemitismo. Em 1918, assim que terminou a escola, entrou na faculdade para fazer contabilidade. Formado em 1924, já estava trabalhando na área.

Em 1934, juntou-se a Louis Silberkleit e John L. Goldwater na editora *pulp* Winford Publications. Quase como foi Jack Liebowitz na National, era o sócio que gerenciava a parte financeira. A Winford publicou títulos como *Mystery Novels*, *Underworld Detective*, *Double Action Western* e *Real Western*.

A partir de 1939, pegando carona no sucesso de *Superman* na *Action Comics*, o trio abriu a MLJ Magazines. Coyne seguiu como o cara das finanças. Paralelo, no esquema de terem várias empresas, eles ainda foram sócios da Columbia Publications. Seus super-heróis nunca chegaram à ala das estrelas, mas em 1942 acharam a galinha dos ovos de ouro com *Archie*.

Com o ticket premiado, mudaram até o nome da editora principal para Archie Comics. A Columbia eles encerraram em 1960, abrindo a Belmont Books - uma editora menor, focada em originais de brochura de mistério, ficção científica e horror. Coyne se aposentou como Diretor Financeiro da Archie em 1970 e morreu em 9 de maio de 1971. Páginas 214, 341, 342.

Louis Silberkleit (1900 - 1986)

Louis Horace Silberkleit nasceu em 17 de novembro de 1900, em Manhattan, Nova York. Entrou na turma do Bronx cursando a Morris High School, onde se formou em 1919. Quatro anos depois, em 1923, entrou no mercado na área comercial do *New York Evening Mail*.

Em 1925, foi para a Eastern Distributing Corporation. Lá ajudou o lendário editor Hugo Gernsback a comercializar suas *pulps* de ficção científica. Silberkleit iniciou na empresa cuidando dos periódicos, mas logo estava como responsável por todos os títulos. Foi ele que, em 1929, contratou como assistente o iniciante Martin Goodman, futuro fundador da Timely - que se tornaria a Marvel Comics.

Quando a Eastern faliu em 1932, Silberkleit e Goodman formaram duas empresas, a Mutual Magazine Distributors e a Newsstand Publishers. A estreia como *publisher* foi com a *pulp Complete Western Book Magazine*, com capa de outubro de 1933. No ano seguinte, Louis Silberkleit se formou na New York Law School. Em 1935, a Mutual faliu. Mas ele seguia insistindo e foi então que se associou com John L. Goldwater e Maurice Coyne e fundaram a Winford Publications.

Em 1939, atrás de *Superman*, criaram a MLJ Magazines. Por pilha de Silberkleit embarcaram na loucura de várias editoras, abrindo Chesterfield Publications, Northwest

Publishing, Blue Ribbon Magazines, Columbia Publications e Double Action Magazines. Em 1941, Silberkleit reuniu todas as editoras no guarda-chuva Columbia Publications. No outro ano, com o surgimento de *Archie*, os sócios acharam seu rumo e a MLJ virou Archie Comics.

Quando encerraram a Columbia, em 1960, Silberkleit também investiu na Tower Publications, editora da linha Midwood Books de ficção erótica *soft-core* e na Tower Books e Tower Comics (para quem Wally Wood criou *T.H.U.N.D.E.R. Agents*). Ao mesmo tempo, abriu com os sócios a Belmont Books, citada na bio de Maurice Coyne.

Em 1971, o empresário fundiu a Tower com a Belmont e nasceu a Belmont Tower. Louis H. Silberkleit morreu em 21 de fevereiro de 1986. Seu filho, Michael Silberkleit tornou-se presidente da Archie Comics após a morte do pai. Michael morreu em 5 de agosto de 2008. Sua viúva, Nancy, por um tempo dividiu o comando da empresa com Jonathan Goldwater (filho de John L. Goldwater).

Deu briga sobre as mudanças que atualizaram os personagens para as novas gerações e, após inclusive alguns processos, ela se afastou. A ideia de Jonathan Goldwater de evoluir venceu e se confirmou um sucesso comercial.

Páginas 182, 341, 342, 692.

John Leonard Goldwater (1916-1999)

Co-fundador da Archie Comics e co-criador de *Archie* e sua turma.

Páginas 341, 342, 343, 344, 345, 346, 473, 474, 475, 479, 692, 923, 926.

Bob Montana (1920 - 1975)

Artista e co-criador de *Archie* e sua turma.

Páginas 342, 343, 344, 345, 479, 481, 926.

Crockett Johnson (1906 - 1975)

Artista e roteirista, criador de *Barnaby*.

Páginas 346, 347, 348, 349.

Warren Kremer (1921- 2003)

Warren Kremer foi outro ilustre filho do Bronx, onde nasceu em 26 de junho de 1921. Apaixonado pelo trabalho de Hal Foster e Alex Raymond, desde cedo sonhou em ser artista. Algo que o pai, pintor de sinais, nunca contrariou.

Kremer estudou na High School of Music and Art e na School of Industrial Art. Começou sua carreira fazendo ilustrações, *lettering* e *layouts* para revistas *pulps*. Nos quadrinhos, iniciou fazendo *Hap Hazard*, para a Ace Publication. Foi aí que conheceu sua esposa, e roteirista da HQ, Gracie Kremer.

Como tinha hérnia, não pôde se alistar durante a Segunda Guerra. A partir de 1948, graças ao amigo e colega Steve Mufatti, virou *freelancer* da Harvey Comics. Um dia, o editor Sid Jacobson reclamou do visual das HQs. Fã das animações que eram adaptadas pela empresa, Jacobson achava que os quadrinhos ficavam devendo muito em comparação a elas.

Kremer então desenvolveu HQs mais próximas das animações, dando mais profundida-

de e volume para os personagens e cenários. Repensou até mesmo o *layout* na página. O impacto da sua contribuição foi decisivo para a Harvey conquistar o segmento infantil e acabou virando uma influência para todo o mercado.

O artista virou a cara da Harvey, estabelecendo o visual em títulos como *Joe Palooka*, *Little Audrey*, *Little Max* e *Casper* (Gasparzinho), e criando personagens como *Richie Rich* (Riquinho). Além disso, na linha *Thrill Adventure* (que trabalhava com gêneros não infantis, como terror, suspense, crime e *western*) ele mostrou toda sua versatilidade produzindo HQs bem realistas.

O volume de arte não o impediu de também fazer os roteiros das HQ e das animações da editora, bem como *storyboards* e milhares de capas de revistas. Kremer foi o melhor e principal artista da Harvey por 35 anos, assumindo o posto de editor de arte.

Quando a editora parou de fazer quadrinhos, em 1982, ele não ficou sem trabalho. Desenhou para diversos títulos da linha Star Comics, a divisão infantil da Marvel. Kremer produziu para *Ewoks*, *Planet Terry*, *Royal Roy* (a imitação da Marvel para *Richie Rich*), *Count Duckula* e *Top Dog*.

Em 1989 o artista sofreu um derrame, tendo que se aposentar. Ele faleceu em 24 de julho de 2003.

Páginas 352, 353.

Carl Barks (1901 - 2000)

Artista e roteirista, criador de diversos personagens e ideias do universo Disney, como *Duckburg* (Patópolis), *Uncle Scrooge* (Tio Patinhas), *The Beagle Boys* (Os Irmão Metralhas) e muito, muito mais.

Páginas 42, 76, 140, 336, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 365, 379, 396, 452, 455, 469, 472, 504, 664, 725, 807, 808, 845, 910.

John Stanley (1914 - 1993)

Roteirista e artista, criador de diversos personagens e responsável pela expansão do universo de *Little Lulu* (Luluzinha).

Páginas 48, 103, 361, 362, 363, 364, 469, 470, 471, 910, 923.

Mort Walker (1923 - 2018)

Artista e roteirista, criador da HQ *Beetle Bailey* (Recruta Zero) e de diversos outros personagens.

Páginas 123, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 609, 610, 612, 752, 918, 923, 926.

Charles M. Schulz (1922 - 2000)

Artista e roteirista, criador da HQ *Peanuts*.

Páginas 49, 61, 76, 226, 286, 320, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 455, 610, 612, 660, 666, 675, 845, 917, 920, 927.

Hank Ketcham (1920 - 2001)

Artista e roteirista, criador de *Dennis the Menace* (Dennis, o Pimentinha).

Páginas 378, 379, 380, 660, 927.

Alvin Schwartz (1916 - 2011)

Nascido em 17 de novembro de 1916, em Nova York, o roteirista entrou nas HQ bem cedo, em *Fairy Tale Parade* em 1939. Sua amizade e colaboração com Sheldon Mayer o levaram para a All-American Publications e depois para a National Comics. Foi outro caso de artista maltratado pelo meio.

Durante a Era de Ouro, escreveu várias HQs para os pesos pesados da National, *Batman* e *Superman*, principalmente suas tiras de jornal. Seu talento chamou atenção da concorrente Fawcett que lhe passou algumas aventuras do *Captain Marvel*.

Foi nessa fase inicial que Schwartz criou o personagem *Buzzy*, que se tornaria a aposta da National para enfrentar a turma *teen* de *Archie*. Nessa mesma década de 1950, além dos adolescentes *Buzzy* e *A Date With Judy*, o autor seguiu tocando vários títulos para a editora, como *House of Mystery*, *Newsboy Legion*, *Vigilante*, *Slam Bradley*, *Wonder Woman*, *Flash*, *Aquaman* e *Green Lantern*.

Schwartz teve duas contribuições bem importantes para nossa saga: escreveu a primeira HQ de *Bizarro* (o Superman invertido, criação de Otto Binder e George Papp) e o primeiro encontro de *Batman* e *Superman* numa mesma aventura, na *World Finest Comics* # 71, com capa de julho de 1954.

Só que, infelizmente, o roteirista foi outra baixa. Ele não aguentou a falta de respeito com que o editor Mort Weisinger tratava sua equipe. De saco cheio, abandonou o meio e foi trabalhar com pesquisa de mercado. Ele colaborou para aprimorar técnicas como psicografia e identificação tipológica. No Institute for Motivational Research, como diretor de pesquisa, atendeu importantes marcas como General Foods e General Motors. Schwartz ficou tão envolvido com o mercado publicitário que entrou no comitê da American Association of Advertising Agencies.

Paralelo a tudo isso, teve uma boa carreira de romancista. Para a Arco Press fez três livros, incluindo a história de detetive *Sword of Desire*. Para Dial Press, em 1948, lançou *The Blowtop*. A obra foi um *best seller* na França, com o título *Le Cinglé*.

A partir de 1968, morando no Canadá, o autor roteirizou documentários e docudramas para o National Film Board. Também trabalhou para o governo do país, realizando estudos econômicos e sociais, e virou professor. Nessa nova etapa, escreveu e ensinou sobre super-heróis, estudando o simbolismo religioso na cultura popular a partir do *Superman*.

Em 1997, publicou sua autobiografia *An Unlikely Prophet* e, na virada do século XXI, teve uma coluna semanal na internet. Em 2006, recebeu o Bill Finger Award for Excellence in Comic Book Writing.

Alvin Schwartz faleceu em 28 de outubro de 2011.

Páginas 386, 394, 399.

George Storm (1893 - 1976)

Veterano do tempo das tiras de jornal, George foi um dos que migrou para as HQs por um tempo.

Storm iniciou sua carreira no *San Francisco Daily News*, no começo dos anos 1920. Em 1925, já emplacou sua primeira tira: *Phil Hardy*. O roteiro era de Edwin Alger Jr. (pseudônimo de Jay Jerome Williams) e ficou quase um ano sendo publicada. Logo o artista

História dos Quadrinhos: EUA

emendou *Ben Webster's Career* para o Bell Syndicate, que também durou um ano. A obra seguinte deu certo. *Bobby Thatcher*, tira sobre um menino de 15 anos de idade, caiu no gosto do público, foi distribuído pelo McClure e foi até 1937. Seguiu o clima de HQs como *Little Orphan Annie*. O jovem *Bobby*, que sofria nas mãos do malvado *Jed Flint*, fugiu de casa. O menino queria fazer a vida e achar sua irmã *Hattie*. Cheio de aventuras, a trama cativou os leitores.

Com o *boom* das revistas na década de 1940, Storm entrou na festa. Para a National criou *Buzzy*, com Alvin Schwartz, e desenhou *The Whip*, Para a Holyoke Publications trabalhou em vários títulos, como *Scoop Hanlon*, *Buck Burke* e *Flying Trio*. Storm também se destacou como um dos primeiros e principais artistas de *Bugs Bunny* (Pernalonga) para a Dell Publications.

Na Fawcett, o artista tocou *Coronel Porterhouse*. Ainda nos jornais, a tira *The Adventures of Patsy*. George Storm seguiu com *Buzzy* na National e, aparentemente, foi outra baixa da crise.

Ele faleceu em 1976.

Páginas 218, 241, 386.

ERA DE PRATA

Whitney Ellsworth (1908 - 1980)

Fredric Whitney Ellsworth é outro nativo do Brooklyn, nascido em 27 de novembro de 1908. Sua entrada no mercado foi como autor, vindo do curso de cartum da YMCA no Brooklyn.

No começo da carreira, entre 1927 e 1930, Ellsworth trabalhou para o Newspaper Feature Service, fazendo a tira *Dumb Dora*, e para o King Features Syndicate escrevendo e desenhando tiras como *Embarrassing Moments*, *Just Kids* e *Tillie the Toiler*. Entre 1930 e 1934, já mostrando sua versatilidade, desenhou, fez artigos e charges para o *Newark Star-Eagle/Ledger*. Ao mesmo tempo que escrevia algumas histórias para *pulps*.

Quando o Major Malcolm Wheeler-Nicholson fundou a National Allied Publications, em 1934, Ellsworth foi chamado para ser editor assistente. Só que seu talento e experiência o levaram a editor associado, de 1936 a 1938. Em 1935, fora dos quadrinhos, escreveu a produção off-Broadway *Maiden Voyage*.

Ellsworth estava lá no momento que Wheeler-Nicholson foi passado para trás e perdeu sua empresa. Talvez não tenha curtido a sacanagem, pois saiu da National na sequência. Mas acabou aceitando a proposta da nova direção e retornou.

No início da National pós-golpe, entre 1940 e 1951, Whitney Ellsworth funcionou como o diretor editorial, a pessoa que comandava os rumos. Ele atuou nos principais títulos da editora, como *Detective Comics*, *Action Comics*, *Superman*, *Batman*, *Adventure Comics*, *All-Star Comics*, *Superboy*, *Green Lantern* e *Wonder Woman*.

Bem presente na parte criativa, Ellsworth diretamente se envolvia nos roteiros e nas artes das HQs. E, quando precisava, escrevia e desenhava ele mesmo as histórias, como fez com personagens como *Slam Bradley*, *Speed Saunders* e *Starman*. Ao mesmo tempo, nesse princípio da década de 1940, ainda publicou alguns roteiros de *pulps*, em revistas como *Black Bat*, *G-Man* e *The Phantom Detective*.

Foi Ellsworth quem, em 1945, negociou as adaptações de alguns personagens para as animações da Columbia Pictures. E até o ano seguinte ainda fazia os *layouts* de várias capas da National, em títulos como *Detective Comics* e *Batman*.

História dos Quadrinhos: EUA

Falando no Homem-Morcego, o autor/editor esteve bem ligado à tira de jornal *Batman & Robin*. No começo, quando foi lançada em 25 de outubro de 1943, como seu diretor criativo. Depois, de 1966 a 1970 (no *hype* do seriado de TV *Batman 66*, do qual também foi consultor no começo), assumiu como roteirista. A arte era de Sheldon Moldoff e Joe Giella.

Depois de mandar muito bem nos contatos para as animações, Ellsworth meio que assumiu a função de ponte entre a National e Hollywood. Durante a Segunda Guerra foi consultor no programa de rádio do *Superman* e nas duas séries de *Batman* para o cinema, feitas pela Columbia em 1943 e 1949. Em 1948, quando a Columbia arriscou uma série do personagem *Congo Bill*, Ellsworth cumpriu a mesma função.

Além disso, ele foi o diretor criativo da primeira série *live action* do *Superman*, produzida pela mesma Columbia em 1948, respondendo pelo roteiro e produção. Nos papéis principais dos 15 episódios estavam Kirk Alyn (*Superman/Clark Kent*) e Noel Neill (*Lois Lane*). Ellsworth não curtiu Alyn como o herói, inclusive pelo hoje famoso teste de câmera em que o ator apareceu de bigode e cavanhaque. Mas, por insistência do produtor Sam Katzman, Alyn ficou com o papel.

O projeto foi um sucesso e gerou a sequência de 15 episódios, em 1950, *Atom Man vs. Superman*, também com Kirk Alyn. Ellsworth foi o consultor. No ano seguinte, o autor/editor co-roteirizou o longa metragem *Superman and the Mole Men*, já com George Reeves como o Homem de Aço e Phyllis Coates como *Lois Lane*. É o primeiro filme do *Superman*.

O passo seguinte foi ainda mais ousado, para a National e para Ellsworth. Ele virou produtor, editor de roteiro e roteirista de vários episódios da hoje clássica série de TV, *The Adventures of Superman*, também com George Reeves no papel principal. Curtindo essa brincadeira de cinema/TV, Ellsworth ainda fez os roteiros para a série de 1955, *The Millionaire*.

Whitney Ellsworth saiu da National/DC na virada de 1970/71, quando parou de escrever a tira do *Batman* e se aposentou. Ele morreu em 7 de setembro de 1980. Em 1985, quando a editora fez a publicação especial de 50 anos, *Fifty Who Made DC Great*, ele foi um dos homenageados.

Páginas 226, 227, 389, 390, 395, 398, 399, 406, 435, 567, 751.

Jack Schiff (1909 - 1999)

Roteirista e editor da National, com mais destaque nos títulos do *Batman*. Co-criou os personagens *Starman*, *Tommy Tomorrow* e *Wyoming Kid*.

Páginas 311, 390, 391, 395, 398, 406, 414, 415, 426, 427, 432, 467, 552.

Robert Kanigher (1915 - 2002)

Roteirista e editor, criador de mais de 200 personagens, incluindo *Sgt Rock*. Está no topo dos maiores roteiristas de todos os tempos com milhares de HQs escritas.

Páginas 221, 230, 240, 252, 381, 390, 391, 392, 393, 396, 397, 400, 401, 402, 405, 406, 428, 519, 535, 696, 751, 913, 925.

Joe Kubert (1926 - 2012)

Joseph Kubert estava na barriga da sua mãe quando seus pais foram enviados de volta para Polônia. O casal Etta Reisenberg e Jacob Kubert não conseguiu desembarcar nos EUA justamente por ela estar grávida. Kubert nasceu em 18 de setembro de 1926, em Jezierzan, na Polônia. Dois meses depois, finalmente a família, que ainda tinha a filha de dois anos e meio Ida, foi morar no Brooklyn.

Jacob era açougueiro kosher e Etta tinha um restaurante, que também era a casa deles. Desde os três anos de idade Kubert já desenhava. Ele recordou ganhar giz de cera da família e vizinhos e ficar rabiscando nas calçadas do bairro.

A paixão pelos desenhos levou aos quadrinhos. Aos domingos, sentava para ler no meio da sala, espalhando as páginas coloridas dos jornais como *New York Journal American* e *New York Daily Mirror*. Hal Foster, Alex Raymond e Milton Caniff eram seus ídolos. Depois adorou também Roy Crane e Carl Barks (que não sabia quem era, claro). E o cinema. Kubert adorava os filmes de gangster ou os de terror, como *Frankenstein*. Com 12 anos, foi mais um dos futuros gigantes a ser “adotado” por Harry “A” Chesler, o primeiro estúdio a alimentar as editoras com quadrinhos.

Kubert, depois da aula, ficava vendo os artistas trabalhar e ajudava com o dia a dia do local.

Ele é mais um que lembra de Chesler com muito carinho, como contou na entrevista ao *The Comics Journal* em novembro de 1994:

— Os US\$ 5 por semana que ele me deu foram como um presente. Eu nunca pedi dinheiro; ele me deu por conta própria. O que ele disse foi: “Ei, garoto, consiga um cachorro-quente”.

Ele frequentou a sempre presente High School of Music and Art. Na escola conheceu o amigo que seria parceiro de carreira por muitos anos, Norman Maurer. Os dois, quando não estavam na aula ou no estúdio, rodavam as editoras atrás de uma vaga.

Um outro colega da escola, Melvin Budoff, era sobrinho de Louis Silberkleit, diretor do MLJ Studios (que viraria Archie Comics). O menino fez a ponte e Kubert conseguiu entrar na editora, como um estagiário não oficial. Lá teve a honra de, mesmo tão jovem, finalizar algumas páginas para Bob Montana, criador de *Archie*. E ver de perto nomes como Mort Meskin e Charlie Biro fazendo mágica.

Na mesma época aprendeu muito passando também pelo estúdio de Iger e pelo estúdio de Eisner (que tinham se separado). A rotina era limpar os locais e apagar páginas. Mas eventualmente acabou finalizando para a lenda Lou Fine, que tinha ficado tocando *The Spirit* com a convocação de Eisner.

A exemplo do amigo Carmine Infantino, Kubert foi parar na Holyoke Publishing. Sua primeira publicação foi desenhar e finalizar a HQ de seis páginas do personagem *Voltan*, na *Catman Comics* #8, com capa de março de 1942 (que nas confusões do período saiu como #13).

A parada seguinte, aos 16 anos, foi na All-American. Kubert foi um dos jovens aprendizes do editor Sheldon Mayer, como Infantino, Alex Toth e Frank Giacoia. Ele começou desenhando e finalizando em trabalhos como a HQ do grupo *Seven Soldiers of Victory*, na *Leading Comics* #8, com capa de outono de 1943. Quando Sheldon Moldoff abandonou *Hawkman*, Mayer passou o título para Kubert, iniciando sua longa associação

com o personagem. Foi quando o artista mostrou mais uma habilidade: criar ótimas capas.

Kubert conta que nessa época, até pela falta de maturidade, ele perdia muitos prazos. Mayer foi extremamente paciente e atencioso, volta e meia tendo que ouvir a mãe de Kubert ligar pedindo desculpa pelos atrasos do material.

Kubert viveu bem o período da fusão da editora com a National. E acabou assumindo também de desenhista em títulos como *Flash*, *Justice Society of America* e arte final para Mort Meskin em *Johnny Quick* e *Vigilante*. Essa versatilidade de ser tanto um bom artista quanto finalizador foi destacando Kubert no mercado. Como era um *freelancer*, ele ainda pôde finalizar para Jack Kirby, pegando trabalhos com ele e Joe Simon. O currículo de Kubert estava fervendo.

Na National, Joe Kubert relembrou uma triste passagem, quando precisou emprestar dinheiro para Bill Finger:

— Bill Finger estava no escritório quando fui pago. Eu o conhecia e falara com ele muitas vezes. E eu o admirava. Ele escreveu muitos roteiros, incluindo *Batman* e *Hawkman*. Aparentemente, ele estava com problemas financeiros - novamente.

(Ele disse) Joe, eu tenho um problema. Será que eu poderia lhe pedir dinheiro emprestado apenas no fim de semana?

Eu disse: “É tarde, Bill. Os bancos estão fechados. Não sei onde descontar o cheque.”

“Ah, eu conheço um lugar”, disse ele, “um supermercado que conheço no centro da cidade. Podemos trocá-lo por lá.”

Então eu fui com ele. Ele pediu emprestado 200 dólares. O que foi muito dinheiro. Ele disse que era apenas para o fim de semana.

Eu perguntei: “Você tem certeza de que 200 é suficiente?”

Ele diz: “Ah, talvez outros 50 dólares”.

O genial roteirista, símbolo máximo da falta de consideração da indústria, teve alguns momentos bem complicados na sua vida. Kubert foi receber de volta quase três anos depois.

Na virada da década de 1950, Kubert serviu no Exército. Mesmo assim, seguiu atendendo editoras como National, St. John e Acme Comics. Em 1952, de volta, foi direto para a St. John Publications. Ele estava meio cansado da correria, e insegurança, de ser um *freelancer*.

De maneira bem informal, Kubert, o amigo Norman Maurer e o irmão dele, Leonard Maurer, montaram um estúdio para atender a editora de Archer St. John, com colaborações eventuais de amigos como Carmine Infantino, Alex Toth e Frank Giacoia. Norman Maurer era genro de Moe Howard, do grupo de comediantes *Three Stooges* (Os Três Patetas). Isso facilitou a St. John adaptar eles em quadrinhos.

O que Kubert e os irmãos Maurer fizeram marcou o meio. No tempo em que estava no exército, Kubert ficou um período na Alemanha. Lá ele viu algumas fotos em 3D. Matutando como poderia levar isso para as HQs, os três amigos finalmente chegaram numa solução viável.

Em 1953, sem mês, chegou às bancas a pioneira *Three-Dimension Comics* #1, estrelado do *Mighty Mouse* (Supermouse), outra licença da St. John. Kubert contou:

— Quando o material em 3D surgiu, e sabíamos que não podíamos lidar com isso em

casa, a St. John nos deu espaço em seus escritórios na 5th Avenue, em Nova York. Um andar inteiro. Isso foi feito de acordo com o primeiro livro em 3D que lançamos, vendido como louco. Então, ele transformou tudo o que estava fazendo em 3D. Todos os outros também. Essa foi uma das razões pelas quais a 3D morreu horrivelmente. Provavelmente também tinha muito a ver com matar a St. John Publishing Company, e é triste dizer.

A febre 3D durou pouco. As limitações técnicas, a péssima qualidade das editoras menores, o custo e o fato da maioria do material não ser criado para realmente brincar com a tecnologia (eram reprints de HQs já lançadas, apenas adaptadas) acelerou a morte da novidade. St John foi quem mais investiu e ganhou dinheiro, mas também quem mais perdeu quando acabou a graça.

Enquanto estava na editora, Kubert criou o personagem *Tor* na *1,000,000 Years Ago!*, com capa de setembro de 1953. Nele Kubert fez desenho, arte-final e roteiro (com a colaboração de Norman Maurer). *Tor* era um homem pré-histórico e suas aventuras mostravam seu cotidiano no período. Era basicamente Kubert inspirado numa de suas paixões de infância, *Tarzan*.

O impacto na editora de Archer St. John (que saiu das HQs em 1958), mais a crise do mercado, levaram Kubert de volta para a National em 1955. A interessante nota de rodapé é que ele pediu os direitos de *Tor* e o filho de St. John (Archer tinha falecido) cedeu de boa. Algo bem raro.

Na St. John, *Tor* só durou cinco edições, encerrando em 1954. Mas, sendo de Kubert, ele virou tira de jornal (que saiu no fanzine *Alter Ego*), voltou na DC Comics, em 1975, e depois na Marvel em 1993, no selo Epic. Pela absurda qualidade da arte, acabou virando um *cult*.

Antes da National, no apagar das luzes da sua parceria com St. John, ele voltou à rotina de *freelancer* para empresas como Avon, Lev Gleason Publications e Atlas Comics. E adicionou mais um baita item no currículo. Kubert ilustrou para Harvey Kurtzman na EC Comics, no título *Two-Fisted Tales*.

Apesar de ter adorado conhecer o admirado editor/autor, Kubert não se encaixou bem no esquema de Kurtzman (que entregava o roteiro em *pré-layouts*). Os dois ficaram amigos, mas trabalho não rolou mais. Nem quando Kurtzman foi fazer humor: Kubert não curtiá desenhar caricaturas.

Kubert chegou na National quando ela estava aquecendo as turbinas para mudar o mercado. Ele foi o escolhido por Julius Schwartz para finalizar Carmine Infantino na HQ do *Flash* na *Showcase* #4, marco oficial do início da Era de Prata.

A colaboração de Kubert com a editora será a mais longa e frutífera da sua carreira. Principalmente na parceria com o roteirista Robert Kanigher. Os dois criaram *Viking Prince*, na *The Brave and the Bold* #1, com capa de agosto/setembro de 1955. Era uma revisitada a outro ídolo da infância, o *Prince Valiant* (Príncipe Valente) de Foster.

Depois, na *G. I. Combat* #68, com capa de janeiro de 1959, a dupla veio com uma das mais elogiadas séries de guerra já feitas: *Sgt Rock*.

Frank Rock era o sargento da icônica *Easy Company*, o grupo de peculiares soldados que participou das mais importantes batalhas na retomada da Europa, durante a Segunda Guerra. A obra se tornou um marco nos quadrinhos graças à arte de Joe Kubert

e aos roteiros de Robert Kanigher.

Nas páginas, Kubert apresentou uma narrativa visceral, realista e emocionante. Confirmou que seria um dos gigantes do meio. Nas tramas, tudo que Kanigher errou na *Wonder Woman*, acertou com *Rock*. As histórias eram inteligentes, sensíveis e cativantes. *Sgt Rock* briga forte para ser o mais autêntico relato sobre o conflito que os quadrinhos já produziram.

Kubert mostrou tanto domínio do gênero guerra que também desenhou para os outros títulos que o editor/roteirista Kanigher criou, como *The Haunted Tank*. O curioso, para choque dos fãs, é que guerra nunca foi seu tema favorito. Ele confessou:

- Mas nunca tive nenhuma afinidade especial por coisas de guerra. O único gênero que gosto de fazer é *Tor*, um *Tarzan* da idade da pedra. Esse é o tipo de coisa que eu sempre gostei.

No começo da década de 1960, embalado pelo sucesso que tiveram com a volta dos super-heróis, o editor Schwartz escalou Gardner Fox e Joe Kubert para remodelar outro personagem da Era de Ouro. Kubert matou a saudade de *Hawkman* e sua nova versão saiu em *The Brave and the Bold* #34, com capa de fevereiro/março de 1961.

Retornando ao tema que os consagrou, Kubert e Kanigher produziram outro clássico da nona arte. Mas agora o foco era no inimigo, e lá na Primeira Guerra Mundial. Com uma extensa pesquisa, eles apresentaram mais um tocante relato em *Enemy Ace* (Às Inimigo), lançado na *Our Army at War* #151, com capa de fevereiro de 1965.

Sobre isso, o artista falou:

— Eu tenho muitas referências sobre a guerra aérea da Primeira Guerra Mundial e o Barão Von Richtoven, também conhecido como *Enemy Ace*. Nos aviões, o que tentei foi uma sensação do que havia lido e visto. Li um bom número de peças históricas sobre o verdadeiro Barão Vermelho. Eu tenho um monte de material dos aviões da Primeira Guerra Mundial, tanto da construção quanto do desempenho. Tentei sentir esses pequenos aviões reunidos com madeira, papel, arame e barbante. Eles voaram milhares de pés no ar, e os homens que os pilotaram foram simplesmente incríveis! Foi o que vi quando li o (roteiro de) *Ace* do Bob (Robert Kanigher). Foi isso que tentei colocar nos meus desenhos.

Foi também de 1965 a 1967 que Kubert assumiu a tira de jornal *Tales of the Green Beret*, com Jerry Capp adaptando a obra de Robin Moore para o *Chicago Tribune*. Mas não funcionou. Kubert queria entretenimento, Capp começou a puxar para política (o Vietnã estava rolando). A divergência criativa chegou num ponto que não valeu mais a pena.

No final da década de 1960, a National teve algumas mudanças. Carmine Infantino assumiu de editor-chefe e, na mesma época, Kanigher pediu para sair da edição dos vários títulos que cuidava. Uma das atitudes de Infantino que causou impacto na empresa e no mercado foi selecionar artistas como editores (a esmagadora maioria até então eram roteiristas).

Kubert aumentou o currículo como editor e depois diretor de publicações, ficando responsável pelo conteúdo e capas das HQs (coisa que Infantino fazia antes de subir de cargo). Ele mandou bem de 1967 a 1976. E uma das suas primeiras medidas como editor foi colocar um aviso nas revistas de guerra.

— Quando assumi a edição dos gibis, a primeira coisa que fiz foi criar um selo *Make War No More*. Queria que os leitores entendessem que não estava fazendo gibis de guerra com o objetivo de glorificar a guerra ou matar.

O novo posto não o afastou da prancheta, pelo contrário. Seguiu fazendo capas e HQs. Ele e Kanigher inverteram a relação, agora com Kubert de editor e Kanigher de autor. Juntos criaram mais um personagem de guerra, *Unknown Soldier* (Soldado Desconhecido). Ele tinha aparecido na *Our Army At War* #168, com capa de junho de 1966, numa aventura do *Sgt Rock*. Mas viram o potencial e o colocaram em HQs solo, a partir da *Star Spangled War Stories* #151, com capa de junho/julho de 1970.

Foi mais um *hit* da dupla. A partir da #205, com capa de maio de 1977, a revista mudou para *Unknown Soldier*, indo até a #268, com capa de outubro de 1982. A série era sobre um soldado da Segunda Guerra que teve o rosto desfigurado, por isso andava enrolado em bandagens. Isso não o impedia de ser um agente do serviço de inteligência do Exército, pois era um mestre em disfarces.

Nessa fase, Kubert zerou a vida. A National/DC tinha adquirido os direitos da obra de Edgar Rice Burroughs, incluindo *Tarzan* e *Korak*. Finalmente o artista conseguiu desenhar seu personagem favorito. Mesmo tendo os definitivos Hal Foster e Burne Hogarth como comparação, tanto os desenhos quanto os roteiros de Kubert se revelaram excelentes, mostrando que é possível o mesmo conteúdo gerar três autênticas obras-primas.

Kubert explicou como foi:

— Voltei e li todos os 32 livros de *Tarzan* de Burroughs. Eu li todos eles, incluindo o trabalho inicial de Foster (nos jornais). O que decidi com *Tarzan* foi fazer uma HQ que geraria o mesmo tipo de resposta de um leitor hoje que senti quando li o *Tarzan* quando criança. Essa seria a minha tentativa.

A última criação da dupla Kanigher/Kubert foi o herói *Ragman* (Retalho) na *Ragman* #1, com capa de agosto/setembro de 1976. Na sua versão original, o jovem veterano do Vietnã, *Rory Regan*, viu seu pai e amigos serem torturados e mortos por uns bandidos, por causa de um dinheiro que tinham achado e era dos meliantes. O pai de *Regan* tinha uma loja de penhores, onde estava essa estranha roupa feita de retalhos.

Parece que na hora que os homens foram mortos eletrocutados, suas forças/habilidades passaram para o tecido. Com o nome de *Ragman*, ele foi atrás de justiça. O personagem sofreu mudanças ao longo dos anos, e participou um tempo da série *Arrow*, no Warner Channel.

Em 1976, ainda não satisfeito, Kubert foi além. Ele abriu uma das mais especializadas escolas de formação profissional para os quadrinhos: *The Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art*. Muitos nomes conhecidos do mercado passaram por lá, como alunos e professores.

Durante a década de 1980, ele seguiu fazendo alguns trabalhos especiais para DC, como a história comemorativa de *Hawkman* na *Detective Comics* #500, com capa de março de 1981; a edição *double-sized* de *Justice League of America* #200, com capa de março de 1982; e a também comemorativa *Batman* #400, com capa de outubro de 1986.

Paralelo, ele escreveu e desenhou várias HQs para revista *Moshiach Times* e para organização infantil Lubavitch. Inspiradas em referências bíblicas, a série se chamou *The*

História dos Quadrinhos: EUA

Adventures of Yaakov and Isaac (As aventuras de Yaakov e Isaac).

Acha que ele parou? Nada. Em 1991 criou a *graphic novel Abraham Stone* para Malibu Comics. O personagem rendeu mais duas edições, em 1995: *Radix Malorum* e *The Revolution*, desta vez pelo selo da Marvel Epic Comics in 1995.

Curtindo o formato *graphic novel*, ele relatou a real luta pela sobrevivência do seu agente e amigo Ervin Rustemagić, durante a triste guerra da Bósnia. *Fax from Sarajevo* (Rustemagić ia mandando um diário via fax) foi lançada em 1996, numa edição mais simples e, dois anos depois, pela Dark Horse numa edição melhor e ampliada.

Um das mais elogiadas obras da nova categoria Jornalismo em Quadrinhos, ela foi indicada a melhor romance gráfico do ano pelo *Washington Times*; recebeu o prêmio Don Thompson de 1996 de Melhor Trabalho de Não-ficção; o Harvey Award de 1997 como Melhor Graphic Novel Original; o Eisner Award de 1997 como Melhor Nova Graphic Novel; e dois prêmios Le Prix France: o Prêmio Alph-Art de 1998 de Melhor Livro Estrangeiro Publicado na França e o Prêmio INFO de Melhor Livro de Não-Ficção Publicado na França.

Em 2001, quando a DC pediu para Stan Lee brincar com seus personagens, Kubert desenhou a primeira edição de *Stan Lee's Just Imagine*. Dois anos depois, com roteiro de Brian Azzarello, retornou ao seu personagem mais aclamado fazendo a *graphic novel Sgt Rock: Between Hell and a Hard Place*.

Em 2005, com roteiro de Claudio Nizzi, produziu *Tex, The Lonesome Rider* para SAF Comics. No ano seguinte, veio com a minissérie de seis edições *Sgt. Rock: The Prophecy*. No mesmo período, por um tempo, tocou algumas HQs para a publicação militar *PS*, na tradição da Segunda Guerra de ensinar os soldados através da nona arte - o tema era manutenção de veículos.

Em 2008, mais um retorno. Desta vez a *Tor*. Kubert fez a minissérie em seis edições, *Tor: A Prehistoric Odyssey*, publicada pela DC. Em 2009, mais uma HQ do *Sgt Rock* para a Wednesday Comics - foi a estreia de seu filho Adam Kubert como roteirista.

Em 2011, quando o artista Craig Yoe lançou *Amazing 3-D Comics!*, Kubert fez a introdução e a capa. Também realizou a arte final para seu outro filho, Andy Kubert, nas duas primeiras edições de *DC Universe: Legacies*. Seu último trabalho foi repetir a finalização para Andy, desta vez na minissérie *Before Watchmen: Nite Owl*.

Joe Kubert, um dos maiores e mais completos autores dos quadrinhos, morreu em 12 de agosto de 2012. A dinastia de profissionais do mercado que inaugurou ainda inclui a neta Katie Kubert, editora com passagens pela DC e Marvel, e o neto Orion Zangara (formado pela The Kubert School e com trabalhos publicados).

Na lista de prêmios no imenso currículo de Joe Kubert, podemos destacar: Alley Award de Melhor Capa (*The Brave and the Bold* #42), em 1962; Alley Award de Artista Favorito, pela HQ *Sea Devils*, em 1963; em 1969 o especial Alley Award pela sua contribuição *The cinematic storytelling techniques and the exciting and dramatic style he has brought to the field of comic art* (Técnicas de narrativa cinematográfica e o estilo emocionante e dramático que elas trouxeram para a arte sequencial); em 1974 e 1980 venceu na categoria História em Quadrinhos da National Cartoonists Society; em 1977 ganhou o Inkpot; em 2011 o Inkwell Awards Ambassador; em 1997 entrou no Jack Kirby Hall of Fame e em 1998 no Will Eisner Comic Book Hall of Fame; e em 2009 recebeu o Milton

Caniff Lifetime Achievement Award da National Cartoonists Society.

O artista da *Pop Art*, Roy Lichtenstein usou vários quadros de Kubert em *Our Army at War* para se inspirar em obras como a série de 1962 *Live Ammo*, que incluiu *Blang*, *Tzing* e *Take Cover*; e ainda em *Scared Witless*, também de 1962, e *Grrrrrrrrrrrr!!* de 1965.

Páginas 68, 159, 167, 184, 221, 293, 392, 393, 398, 401, 403, 405, 427, 492, 519, 520, 527, 534, 535, 602, 695, 696, 745, 783, 915, 923.

Julius “Julie” Schwartz (1915 - 2004)

Talvez o mais importante editor das HQs, presente em importantes momentos da nossa saga. Schwartz foi responsável por revitalizar o meio ao criar as condições para o nascimento da Era de Prata.

Páginas 201, 247, 248, 249, 250, 252, 381, 390, 391, 393, 397, 398, 400, 401, 402, 406, 407, 410, 411, 427, 431, 432, 433, 434, 435, 504, 510, 519, 520, 522, 529, 535, 536, 545, 556, 567, 568, 582, 583, 585, 587, 593, 618, 737, 751, 758, 782, 866, 911, 915, 927.

Wayne Boring (1905 - 1987)

Wayne Boring nasceu em 5 de junho de 1905, em Minnesota. Seguindo o roteiro de muitos artistas, desde cedo mostrou talento para o desenho. Ele cursou a Minnesota School of Art e o Chicago Art Institute.

Boring foi um dos pioneiros, já pegando de *ghost* para Jerry Siegel e Joe Shuster em 1937, ajudando a dupla em obras como *Doctor Occult* (Doutor Oculto) e *Slam Bradley*. Quando os jovens venderam o *Superman* para National, Boring seguiu de assistente, a ponto de começar a ser creditado pela tira de jornal do personagem, que era distribuída pelo McClure Syndicate.

A partir de 1942, o artista foi oficialmente contratado pela editora, continuando no kryptoniano. Quando Siegel e Shuster tiveram o arranca rabo com a empresa, o editor Mort Weisinger fez de Boring o artista titular do Homem de Aço, com Stan Kaye na arte final. Algo justo, já que era o herdeiro natural de Shuster. Paralelo a isso, Boring fazia também a HQ *Blue Bolt Comics* para Novelty Press, assinando com o pseudônimo Jack Harmon.

Em 1948, para comemorar o décimo aniversário do *Superman*, Boring e Bill Finger foram escolhidos para contar novamente sua origem, acrescentando detalhes e o deixando mais de acordo com o que tinha se tornando ao longo da sua primeira década de vida. A história saiu na *Superman* #53, com capa de julho.

Como principal artista do universo do Homem de Aço nos anos 50, Boring foi fundamental para definir o ar de poder e imponência do herói. E esteve presente em momentos-chave, como a criação da *Fortress of Solitude* (Fortaleza da Solidão - com o roteirista Jerry Coleman na *Action Comics* # 241, com capa de junho de 1958) e do *Bizarro World* (Mundo Bizarro - com o roteirista Otto Binder, na *Action Comics* #263, com capa de abril de 1960).

Em 1967, apesar de ter ficado em torno de 30 anos fazendo o principal personagem da editora, a National não teve pudor em demitir Boring e todos os outros autores que

exigiram direitos como aposentadoria e plano de saúde.

De 1961 a 1971, Boring ficou de *ghost* para Sam Leff na tira *Davy Jones*, distribuída pelo United Feature Syndicate. E de 1968 a 1972 foi *ghost* em *Prince Valiant*, de Foster, desenhando principalmente o *background* para a página de domingo. Ele ainda fez três edições de *Captain Marvel* na Marvel Comics, mas acabou abandonando o mercado e virou segurança num banco. Outro ilustre fundador desrespeitado pela indústria que ajudou a criar.

Na década de 1980, para se redimir, a agora DC Comics o chamou para alguns trabalhos. Boring produziu para *All-Star Squadron Annual #3*, com capa de setembro de 1984; *Superman #402*, com capa de dezembro de 1984; *Action Comics #561* e *#572*, com capas de novembro de 1984 e outubro de 1985; e *Secret Origins vol. 2 #1*, com capa de abril de 1986. Sua última HQ foi na *All-Star Squadron #64*, com capa de dezembro de 1986, recriando a *Superman #19*.

Wayne Boring morreu em 20 de fevereiro de 1987. Em 1985, no aniversário de 50 anos da DC Comics, ele foi um dos homenageados na publicação *Fifty Who Made DC Great*. Em 2007, postumamente, entrou para o Will Eisner Hall of Fame.

Páginas 18, 136, 251, 360, 393, 394, 525, 751.

Al Plastino (1921 - 2013)

Alfred John Plastino nasceu em 15 de dezembro de 1921, em Nova York. Foi mais um dos moradores do Bronx a entrar no mercado. Sua paixão pelo desenho apareceu cedo. E foi vendo e reproduzindo os grandes que ele aprendeu como fazer. Plastino lembrou:

— Eu costumava ir ao Metropolitan Museum em Nova York - papai me deixava lá. Copiei Renoir, Monet, Rembrandt, todos os mestres.

Já na escola, produziu cartazes, cenários para o teatro e, claro, participou do anuário. Seu talento o levou a cursar a High School of Industrial Arts. Ao concluir a escola, já era um colaborador da *Youth Today*. O caminho natural foi ir para a Cooper Union, mas Plastino preferiu sair e investir na carreira de *freelancer*.

Um pouco depois, estava no seu local preferido, o Metropolitan, fazendo um Renoir. Vendo o impressionante trabalho do jovem, um cartógrafo se aproximou e lhe deu um cartão. Apesar de não receber muito, ficar desenhando mapas de imóveis foi mais um belo aprendizado.

Quando a Segunda Guerra Mundial estourou, Plastino e seus irmão foram convocados. Eles acabaram espalhando que o artista estava fazendo esboços de aviões. Chegou no ouvido dos superiores que, vendo o talento de Plastino, o enviaram ao Grumman Aerospace Corp. Logo foi enviado ao National Inventors Council, a parte do governo dos EUA que cuidava da tecnologia militar. O destino seguinte foi o próprio Pentágono. Plastino foi designado para o escritório do Adjunto Geral e, como tantos colegas quadrinistas, começou a produzir pôsteres e manuais para as forças armadas.

Após sua dispensa, entrou no Steinberg Studios, mas seguiu atendendo aos militares. Aos poucos, foi produzindo para editoras como Centaur Publications, Chesler/Dynamic, Timely, Avon Comics e Harvey Comics. Com os contatos, em 1948 ficou sabendo que a National procurava alguém para ilustrar *Superman*. Plastino foi encontrar o edi-

tor Mort Weisinger e ficou com a vaga.

No início, ele foi obrigado a imitar o estilo de Wayne Boring, o artista titular. Mas aos poucos foi se soltando e dando sua própria personalidade para o kryptoniano. Plastino conseguia fazer páginas mais envolventes e dinâmicas. Compondo o principal time de criadores do Homem de Aço, esteve nos diversos títulos do universo do personagem e foi o responsável por momentos marcantes.

Com roteiro de Bill Finger, na *Superman* #61, com capa de novembro de 1949, trouxe a kryptonita do programa de rádio para os quadrinhos. Na *Showcase* #9, com capa de agosto de 1957, fez a HQ de *Lois Lane* que deu origem à sua revista solo. Na *Adventure Comics* #247, com capa de abril de 1958 e roteiro de Otto Binder, apresentou a *Legion of Super-Heroes* (Legião dos Super-heróis) e os personagens *Cosmic Boy*, *Lightning Boy* e *Saturn Girl*. A parceria com Binder ainda rendeu o vilão *Brainiac* e a cidade engarrafada de *Kandor*, em *Action Comics* #242 com capa de julho de 1958, e *Supergirl* em *Action Comics* #252, com capa de maio de 1959.

Plastino foi também o desenhista do vilão *Parasite* (Parasita), na *Action Comics* #340, com capa de agosto de 1966. A curiosidade aqui é que foi uma criação de um roteirista de apenas 15 anos que tinha sido contratado há pouco por Mort Weisinger. Seu nome era Jim Shooter.

Paralelo ao seu tempo com o *Superman*, Plastino atuou como *freelancer* para Pulp Magazines, criando ilustrações e capas. Ele também pintou retratos, murais e paisagens. No final da década de 1960, quando o ex-diretor criativo da National, Whitney Ellsworth, virou roteirista da tira de jornal *Batman with Robin the Boy Wonder*, Plastino foi o artista, indo de 17 de março de 1968 até 1º de janeiro de 1972. E achou tempo para ser *ghost* da tira do *Superman*, de 1960 a 1966.

Nesse período, a produção mais marcante para ele foi a história que saiu na *Superman* #168, com capa de abril de 1964. Na verdade, ela sairia no mês de fevereiro, mas foi temporariamente cancelada. Era uma aventura do *Superman* com o então presidente John F. Kennedy.

A ideia era promover o programa de exercícios físicos que Kennedy vinha implantando. O kryptoniano iria até a Casa Branca e revelaria sua identidade secreta para o chefe da nação. Só que no meio do caminho houve o assassinato de Kennedy. A editora automaticamente suspendeu tudo. Acontece que, a pedido do novo presidente Lyndon B. Johnson, e em homenagem ao falecido, a história foi publicada.

Um interessante detalhe no impressionante currículo de Plastino é que ele foi possivelmente um dos artistas convocados para redesenhar as cabeças dos personagens do elenco de *Superman* de quando Jack Kirby atuava na National, no começo da década de 1970. Por muito tempo isso era quase lenda urbana, mas se revelou uma verdadeira confirmação da implicância que alguns profissionais da editora tinham com estilo do Rei dos Quadrinhos. O nome certo do artista que fez isso ainda segue em debate.

Fora da National, o artista desenhou a tira de sucesso *Ferd'nand*, distribuída pelo United Features Syndicate. O autor Henning Dahl Mikkelsen precisou de ajuda e chamou Al Plastino. A parceria deu tão certo que ele foi desenhando de 1970 até se aposentar em 1989. Ela esteve em mais de 400 jornais ao redor do mundo.

De 1982 a 1983, fez a tira *Nancy*, após a morte do autor Ernie Bushmiller. Mas a mais

famosa colaboração de Plastino já contamos na bio de Charles M. Schulz. Plastino foi a única pessoa a também desenhar *Peanuts*, uma produção que ficaria em segredo e nunca foi lançada, mas veio a público mais tarde.

Depois de se aposentar, Al Plastino virou figura fácil nas convenções, recebendo todo carinho e admiração que um autor do seu talento merecia.

Ele faleceu em 25 de novembro de 2013.

Páginas 251, 376, 384, 393, 394, 889, 911, 922.

Winslow Mortimer (1919 - 1998)

James Winslow Mortimer, ou Win Mortimer, nasceu em Hamilton, no Canadá, em 1º de maio de 1919. Quem lhe deu o caminho das pedras foi o pai, que trabalhava numa empresa de litografia. Assim que terminou a escola, ingressou na Art Students League de Nova York.

Com a Segunda Guerra, mantendo o roteiro padrão, fez pôsteres e materiais para o exército. A diferença é que foi para o seu país, o Canadá. Dispensado, em 1943, voltou à vida de desenhista *freelancer*.

Dois anos depois, em 1945, conseguiu entrar na National. Confirmando que tinha mesmo talento, logo pegou as estrelas da casa, *Superman* e *Batman*. Sua primeira HQ foi *The Batman Goes Broke*, na *Detective Comics* #105 com capa de novembro de 1945 e roteiro de Don Cameron.

Mortimer fez muitas capas para *Batman* e *Superman*, principalmente durante a década de 1950. Foi ele quem apresentou o *Batboat* na *Detective Comics* #110, com capa de abril de 1946, também com roteiro de Cameron. Quando o Menino Prodígio teve sua aventura solo na *Star-Spangled Comics* #65, com capa de fevereiro de 1947, ele foi o desenhista escolhido.

Win Mortimer era o terceiro artista que formava a trinca preferida do editor Mort Weisinger para as HQs do Homem de Aço. Por isso quando Wayne Boring saiu da tira do *Superman*, foi natural a vaga ser sua. Mesmo bem colocado na National, Mortimer deixou a editora em 1956 e foi tocar a tira cristã *David Crane* para o Prentice-Hall Syndicate. O artista ficou com *David Crane* até 1960, quando passou a trabalhar na tira *Larry Bannon* do Toronto Star Syndicate.

No final da década de 1960 e começo dos anos 70, ele retornou aos quadrinhos. Na National produziu *Legion of Super-Heroes*, *Supergirl* e a HQ de humor *Swing with Scooter*. Ainda em humor, criou com o roteirista Arnold Drake o personagem *Stanley and His Monster*, lançado na *The Fox and the Crow* #95, com capa de janeiro de 1966.

Paralelo à National, também atuou para Marvel e Gold Key. Na Marvel fez quase toda a série infantil do *Spider-Man*, *Spidey Super Stories*, de outubro de 1974 a março de 1982. Ainda esteve na furada ideia da editora, *Night Nurse*, que teve vida breve. Na Gold Key Comics desenhou *Boris Karloff Tales of Mystery* e *The Twilight Zone*.

Em 1983, o artista saiu de novo do mercado e foi trabalhar no estúdio de Neal Adams, Continuity Associates, para focar na publicidade. Sua última colaboração com a nona arte foi a minissérie da DC em quatro edições, *World of Metropolis*, com capas de agosto-novembro de 1988. O artista ainda fez ilustrações para *Who's Who in the Legion of Super-Heroes* #7, com capa de novembro de 1988.

Ele morreu em 11 de janeiro de 1998. Postumamente, em 2006, entrou no canadense Joe Shuster Hall of Fame.

Páginas 393.

Alex Toth (1928 - 2006)

Artista considerado um dos maiores da nona arte, com passagens por editoras como National/DC, Dell e Warren Publishing. Foi o responsável pelo visual e *storyboards* das principais animações Hanna-Barbera, como *Space Ghost*, *Johnny Quest*, *The Herculoids* (Os Herculóides), *Birdman* (Homem-Pássaro), *Galaxy Trio*, *Moby Dick and Mighty Mightr* (Mightor), *Dino Boy in the Lost Valley* (Dino Boy) e *Super Friends*.

Páginas 221, 296, 385, 386, 398, 401, 402, 403, 404, 405, 504, 561, 583, 620, 660, 691, 777, 923, 928.

Carmine Infantino (1925 - 2013)

Artista, editor, roteirista e Presidente da National/DC. Colaborou com alguns dos momentos mais importantes dos quadrinhos, como o novo *Flash* (inaugurando a Era de Prata) e o *New Look* do *Batman* (salvando o personagem).

Páginas 128, 184, 221, 256, 381, 398, 400, 401, 403, 404, 405, 406, 410, 418, 419, 427, 432, 433, 435, 466, 517, 518, 519, 524, 525, 527, 528, 531, 535, 536, 540, 550, 551, 552, 553, 565, 568, 569, 570, 582, 583, 584, 590, 592, 593, 633, 660, 691, 695, 751, 758, 759, 909, 910, 923.

Dick Sprang (1915 - 2000)

Artista que definiu a cara de *Batman* no pós-Segunda Guerra e durante toda a década de 1950. Um dos mais importantes para a mitologia do personagem e para a nona arte em geral.

Páginas 247, 395, 396, 660, 780, 913, 915.

John Broome (1913 - 1999)

Irving Broome nasceu em 4 de maio de 1913. Também de origem judia, ele foi fisgado pela ficção científica de cara se encantando pelo universo fantástico das histórias. Já na década de 1930, virou escritor e teve seu trabalho publicado em revistas *pulp*.

Broome é um dos pioneiros das HQs. Seu roteiro para a tira de humor *Pals and Pastimes* já estava na *Funny Pages* #7, com capa de dezembro de 1936. Nessa precursora publicação da Centaur Publications, a arte era de Ray Gill.

O escritor foi um dos vários clientes de Mort Weisinger e Julius Schwartz, quando os dois abriram sua empresa para agenciar autores de *Sci-Fi*. Assim que a dupla migrou para os quadrinhos, Broome foi outro dos amigos que os seguiu.

Confirmando todo o preconceito que havia com o mercado que estava surgindo, ele preferiu adotar pseudônimos. Na Fawcett, por exemplo, assinava como Ron Broom.

Schwartz entrou na National (que estava se fundindo com a All-American) e puxou o amigo para trabalhar na equipe. Broome estreou com o *Flash*, na *All-Flash* # 22, com capa de maio de 1946. Muitas vezes com o nome John Osgood, o roteirista tocou diversos títulos para a editora, como *Green Lantern*, *Hawkman*, *Doctor Mid-Nite*, *Atom* e a *Justice Society of America*.

Broome tem a triste honra de ter escrito as HQs finais de *Green Lantern* e da *JSA*, no colapso da Era de Ouro. A de *Alan Scott* saiu na *Green Lantern* #38, com capa de maio de 1949, e a do supergrupo na *All Star Comics* #57, com capa de março de 1951. Como

História dos Quadrinhos: EUA

explicamos no livro, a *JSA* foi expulsa da própria revista para dar lugar à nova tendência western, com a publicação virando *Western All-Star*.

Bem no auge do furacão, com a crise no mercado, pelo menos um dos gêneros que se destacou era justamente sua paixão. Broome mandou bem na *Sci-Fi* participando dos vários quadrinhos que Schwartz estava produzindo para editora. Um dos pseudônimos que o escritor usava era Robert Stark.

Tem roteiro de Broome e arte de Carmine Infantino o outro personagem símbolo do período: *Captain Comet* (Capitão Cometa). Lançado na *Strange Adventures* #9, com capa de junho de 1951, a invenção de Schwartz (que tinha também criado *Adam Strange*) contava as aventuras de *Adam Blake*.

O jovem descobriu ser um mutante nascido antes do seu tempo. Isso lhe deu várias habilidades especiais, inclusive telecinesia. Bem inspirado no *pulp Captain Future*, com as doses de sempre de *John Carter/Buck Rogers*, nunca virou um grande personagem da editora. Ao longo das décadas, apareceu de vez em quando, com mudanças na sua cronologia.

Pelo menos *Captain Comet* firmou a parceira de Broome com o artista Gil Kane, que daria bons frutos. Para os créditos, Schwartz inventou para Broome o pseudônimo Edgar Ray Merritt, brincando com os nomes dos autores Poe, Bradbury e Abraham. Paralelo à ficção científica, produziu bastante tramas de crimes para *Big Town* - mais uma adaptação de programas de rádio e TV que a National fez no período.

No universo tradicional da casa, Broome criou alguns personagens, como o macaco *Detective Chimp*, com Infantino, na *The Adventures of Rex the Wonder Dog* # 4, com capa de agosto de 1952; o misterioso *Phantom Stranger*, também com Infantino, na *Phantom Stranger* #1, com capa de setembro de 1952; e o grupo de heróis em um mundo pós-apocalíptico, *Atomic Knights*, com o artista Murphy Anderson, na *Strange Adventures* #117, com capa de junho de 1960.

Quando Schwartz inaugurou a Era de Prata com o novo *Flash*, o passo seguinte ficou com a dupla Broome e Gil Kane. Eles apresentaram a nova versão de *Green Lantern*, na *Showcase* #22, com capa de outubro de 1959.

O herói agora era *Hal Jordan*, um destemido piloto de testes. Um dia, o extraterrestre *Abin Sur* caiu na Terra. Membro da *Green Lantern Corps* (Tropa dos Lanternas Verdes - uma polícia espacial comandada pelos Guardiões de OA), ele usava a arma mais poderosa do universo: o anel. Vendo que seu usuário estava morrendo, era da programação do anel buscar o candidato ideal mais próximo, alguém capaz de enfrentar os maiores medos.

Jordan se tornou o novo protetor do Setor 2814 (onde fica nosso planeta). Outro diferencial era que o anel de *Alan Scott*, o *Green Lantern* original, não funcionava em madeira. O novo tinha problemas com a cor amarelo, fruto de uma impureza na sua criação.

Os roteiros de Broome exploraram ao máximo o clima *Sci-Fi*, além de estabelecer a inovadora tensão entre *Jordan* e seu crush *Carol Ferris* - que se transformaria na vilã *Star Sapphire* (Safira Estelar) na edição *Green Lantern* #16, com capa de outubro de 1962. Com o foco das tramas sendo *Hal Jordan* e não o super-herói, Broome fez algo bem diferente. Tudo envolto pela bela arte de Kane, que se consagraria como um dos grandes

dos quadrinhos. O conceito de Schwartz foi outro *hit* absoluto.

Broome e Kane ainda criariam coadjuvantes importantes para o elenco de *Green Lantern*, como *Black Hand* (Mão Negra, cuja identidade *William Hand* é uma homenagem a Bill Finger, co-criador do *Green Lantern* original), na #29 com capa de junho de 1964, e *Guy Gardner* (sobrenome em homenagem ao roteirista Gardner Fox), na #59 com capa de março de 1968.

Mas não foi apenas na vida de *Hal Jordan* que Broome foi essencial. Já escrevendo para o *Flash Barry Allen* desde sua estreia, o roteirista estabeleceu elementos que estão até hoje em sua mitologia, como por exemplo o *sidekick Kid Flash* (*Wally West*, sobrinho de *Iris*, namorada de *Allen*, que surgiu na *Flash* #110, com capa de dezembro de 1959); o *Elongated Man* (*Randolph "Ralph" Dibny* era um químico que desenvolveu uma soda especial que lhe transformou no Homem Elástico, na *Flash* #112, com capa de maio de 1960); e os vilões *Captain Boomerang* (Capitão Bumerangue) na *Flash* #117, com capa de dezembro de 1960; o viajante do século LXIV *Abra Kadabra*, na #128 com capa de maio de 1962; e o *Professor Zoom* na #139, com capa de setembro de 1963.

Ao assumir a missão de salvar o *Batman* também, o editor Schwartz passou para Broome alguns dos roteiros do Homem-Morcego. A ordem era afastar todo o clima bobinho que tinha afetado as histórias, como o cachorro *Ace* e o duende *Bat-Mite*.

No final da década de 1960, Broome e a esposa Peggy se mudaram para Paris. Ele foi diminuindo a produção até eventualmente se aposentar das HQs. Sua última trama para *Batman* foi *Public Luna-Tic Number One!* na *Detective Comics* #388, com capa de junho de 1969.

O adeus a *Barry Allen* foi na história *The Bride Cast Two Shadows*, na *The Flash* #194, com capa de fevereiro de 1970. E o criador do novo *Green Lantern* se despediu do personagem na HQ *The Golden Obelisk of Qward*, na *Green Lantern* #75, com capa de março de 1970.

O experiente roteirista meteu o pé na estrada e foi rodar o mundo, virando até professor de inglês no Japão. Em 1998, voltou aos EUA e começou a participar do circuito de convenções de quadrinhos. Ele morreu em 14 de março de 1999, na piscina do hotel em que estava, na Tailândia.

John Broome conquistou, em 1964, o Alley Award de Melhor História Curta pela HQ *Doorway to the Unknown!*, com arte de Carmine Infantino, na *The Flash* #148, com capa de novembro de 1964. Ele recebeu, em 1998, o Inkpot Award e, postumamente em 2009, o Bill Finger Award for Excellence in Comic Book Writing.

Páginas 221, 256, 398, 400, 410, 593.

Gil Kane (1926 - 2000)

Eli Katz nasceu em Riga, Letônia, em 6 de abril de 1926. Em 1930, seguindo o roteiro da nossa saga, sua família mudou para os EUA indo para o Brooklyn. No novo país, o jovem se encantou com os quadrinhos, principalmente com *Buck Rogers*, de Dick Calkins; *Tarzan*, de Hal Foster; *Dick Tracy*, de Chester Gould; *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff; e *Flash Gordon*, de Alex Raymond.

Com 15 anos começou a rodar as editoras em busca de uma vaga. Foi assim que conheceu o também adolescente Joe Kubert que fazia a mesma coisa. O artista lembrou

História dos Quadrinhos: EUA

numa entrevista ao *The Comics Journal* em 1996:

- Meu primeiro emprego foi no ano seguinte, aos 16 anos. Durante minhas férias de verão, fui contratado pela MLJ, em 1942, quando Harry Shorten era o editor, e Scott Meredith e Feldman, o editor associado. Naquela época, Bob Montana havia começado a criar *Archie* para eles, por causa da popularidade do adolescente de rádio Henry Aldrich. Comecei a trabalhar na produção e trabalhei lá por três semanas, mas aparentemente eles pensaram que eu estava fazendo muito barulho e me demitiram.

Ele ficou tão empolgado, que abandonou a escola, School of Industrial Art, no último ano (não faça isso!). Já que não tinha volta, a solução era se virar. Logo entrou no estúdio de Jack Binder, que atendia várias editoras. Trabalhando na produção, teve a chance de fazer alguns desenhos. Carmine Infantino era outro em começo de carreira que passou por lá.

A MLJ acabou chamando o artista de volta. Além de ganhar um aumento, ainda foi publicado, estreando no título *Inspector Bentley of Scotland Yard* na *Pep Comics*. Revelando o talento que o consagraria, logo pegou até as estrelas da casa, desenhando para *The Shield* e *Dusty*.

Foi na MLJ que usou o pseudônimo Gil Kane pela primeira vez, numa aventura do *Scarlet Avenger*, na *Zip Comics* #14, com capa de maio de 1941. (Ele ainda assinou com outros por um tempo, como Stack Til e Stacktil e até o seu nome de batismo.)

Kane também trabalhava para outras editoras. Para Timely tocou HQs como *Red Hawk*, *The Vision* e *Young Allies*. Sua estreia na editora de Martin Goodman foi em *Young Allies* #11, com capa de março de 1944.

O contato com Joe Simon e Jack Kirby, que brigaram com Goodman e saíram para a National, fez ele conseguir emprego lá também. Kane desenhou para personagens como *Wildcat* e *Sandman*. Ele foi até *ghost* de Kirby numa HQ de *Sandman*, publicada na *Adventure Comics* # 91, com capa de maio de 1944.

Com a Segunda Guerra, foi convocado e enviado para o front no Pacífico. Em 1945, já de volta, ficou de *freelancer* usando pseudônimos como Pen Star, Scott Edward e Gil Stack. Até que se definiu por Gil Kane.

Dois anos depois, em 1947, o editor Sheldon Mayer o chamou para a National. Ele retomou *Sandman* e *Wildcat*. Kane se tornou um dos mais atuantes artistas da empresa, algo que se firmou ainda mais quando Julius Schwartz assumiu como editor.

Na virada da década de 50, com a crise vindo, mostrou toda a sua versatilidade produzindo nos mais diversos gêneros que a National fazia, como *westerns* (em personagens como *Johnny Thunder*, *The Trigger Twins*, *Nighthawk*, *Hopalong Cassidy*, *Matt Savage*), *Sci-Fi* (com títulos como *Captain Comet*, *Rex the Wonder Dog*, *Rip Hunter* e *Space Cabbie*) e as adaptações de astros do cinema. Como explicamos na bio de John Broome, *Captain Comet* foi criação dele com Kane, a partir do conceito de Schwartz.

Quando o editor deu sequência à revolução que iniciou com a renovação do *Flash*, abrindo a Era de Prata, Kane e Broome foram chamados para repensar o novo *Green Lantern*, que debutou na *Showcase* #22, com capa de outubro de 1959. A modernidade e a beleza do traço de Kane eram perfeitas para o rejuvenescimento do personagem, que Schwartz buscava.

O historiador de quadrinhos Les Daniels comentou o impacto que o artista causou:

— O design fazia parte de uma abordagem que enfatizava a graça e a força, uma abordagem especialmente notável nas cenas voadoras de Kane (...) O Lanterna Verde parecia voar sem esforço pelo cosmos.

Bem ciente do potencial que tinha à sua disposição, Schwartz pediu para Kane e o escritor Gardner Fox recriarem o *Atom*, também com influências da ficção científica.

O novo herói era o físico, PhD e professor universitário *Raymond Palmer*. Fazendo experimentos com uma estrela anã que caiu na Terra, ele conseguiu desenvolver uma tecnologia que o fazia encolher até tamanhos subatômicos. Estreou na *Showcase* #34, com capa de outubro de 1961. Ao longo da cronologia da National/DC sofreu várias mudanças, com outros personagens assumindo o manto.

O *revival* do *Plastic Man* na National, personagem de Jack Cole para a falecida Quality, também ficou a cargo de Gil Kane. Bem como tentar salvar a criação de Steve Ditko e Steve Skeates, *Hawk and Dove* (Rapina e Columba).

Os irmãos *Hank* e *Don Hall* descobriu que o pai, um juiz federal, estava ameaçado. Quando foram tentar enfrentar os vilões, ouviram as vozes do Lorde do Caos *T'Charr* e da Lorde da Ordem *Terataya*. As entidades falaram que eles receberiam habilidades especiais, se chamassem por *Hawk* e *Dove*. *Hank* era o conservador e cabeça quente, *Don* o liberal mais ponderado.

A dupla surgiu no laboratório *Showcase* #75, com capa de junho de 1968. Agradou e ganhou título solo. Mas Ditko abandonou na segunda edição, com Skeates reclamando de mexidas no roteiro (ele viu que mudaram o protagonismo de *Don* em vários momentos, fazendo-o parecer um covarde).

Kane assumiu a arte, mas logo Skeates também caiu fora, deixando o artista sozinho para tocar toda a revista. Ela durou apenas seis números. Os personagens viraram coadjuvantes, passaram por diversas mudanças, inclusive a morte de *Don*, e de vez em quando reaparecem.

Outra contribuição de Gil Kane foi a origem da *Wonder Girl*. Antes, como explicamos na bio de Robert Kanigher, a personagem era a própria *Diana* adolescente, como foi Clark Kent de *Superboy* em *Smallville*.

Mas com o sucesso dos *Teen Titans*, lançados em *The Brave and the Bold* #54, com capa de julho de 1964, ficou óbvio que precisavam de uma *sidekick* da *Wonder Woman* no grupo que tinha *Kid Flash* (*Wally West*), *Robin* (*Dick Grayson*) e *Aqualad* (*Garth*). *Donna Troy*, de Kane e do roteirista Marv Wolfman, estreou na *Teen Titans* #22, com capa de julho/agosto de 1969. Sim, eles ganharam até revista solo.

Apesar do volume de trabalho para a National, Kane também produziu para Marvel, Tower Comics e Harvey Comics. Na Harvey fez a HQ *Tiger Boy*, na Tower ajudou Wally Wood em *T.H.U.N.D.E.R. Agents* e na Marvel desenhou *Hulk*, chegando a criar o vilão *Abomination*, na *Tales to Astonish* #90, com capa de abril de 1967.

Aí ocorreu algo incrível e que confirmou o poder do talento de Gil Kane. Nessa época, com a Marvel se firmando como a segunda grande, brigando com a National pelo mercado, havia uma lei não falada. Um autor ou estava com uma ou com a outra. Se aparecesse nas duas, levava boicote da “traída”.

Quando Stan Lee chamou Kane para desenhar as aventuras do *Hulk*, no começo ele precisou usar o pseudônimo Scott Edward. Só que Kane é o raro tipo de artista que

é tão maravilhoso, mas tão maravilhoso, que você reconhece seu traço mesmo sem precisar ler os créditos. Era evidente quem estava desenhando. Como nenhuma das duas queria perder alguém desse peso, Kane foi liberado e passou a assinar seu nome mesmo (ou melhor, seu nome artístico).

Só que ele acabou migrando para Marvel de vez, no início da década de 1970, virando o principal capista da editora, novamente confirmando sua importância. E mais: quando o aclamado John Romita deixou o *best seller Spider-Man*, para acalmar os fãs só um Gil Kane. Com o Amigão da Vizinhança, Kane fez história. Literalmente.

Nessa época, quem escrevia as HQs do Aranha era o roteirista Gerry Conway (apesar de Lee, que estava praticamente só de garoto-propaganda, não fazer questão de explicar isso). Um dia, Lee teria recebido um pedido de alguém do U.S. Department of Health, Education, and Welfare para fazer uma aventura do *Spider-Man* abordando o problema das drogas, numa HQ de alerta para os leitores.

Só tinha um pequeno grande problema: a censura do Comics Code. Drogas e sexo eram o tabu máximo do limitador da Comics Magazine Association of America. Se fosse para os pontos de venda como estava a criação de Lee e Kane (sim, Lee voltou como roteirista, ele não ia perder esse holofote), não teria aprovação. Ou seja, iria sem o selo.

Com a Marvel sendo a queridinha da juventude universitária e o apoio do governo Nixon, Lee convenceu a direção da editora a topar a loucura de publicar sem o selo (algo que seria a morte da edição e talvez da empresa no auge da perseguição, alguns anos antes). O arco de três partes chamado *Green Goblin Reborn!* saiu nas *The Amazing Spider-Man* #96-98, com capas de maio a julho de 1971.

Foi o começo do fim do famigerado selo que tanta censura trouxe para a nona arte. Vendo que o mundo não acabou, pelo contrário, toda a sociedade e até a conservadora administração Nixon queriam mudanças na linguagem, a CMAA alterou várias normas do Comics Code. Mas o rei estava nu. Dali em diante ninguém mais se importou se uma HQ tinha ou não o selo, que oficialmente só deixaria de existir em 2011, quando DC e Archie finalmente pararam de usar.

Gil Kane iria ainda mais longe. Ele também fez o icônico arco *The Night Gwen Stacy Died*, nas edições *The Amazing Spider-Man* #121–122, com capas de junho e julho de 1973. O roteiro da mais marcante história do Aranha, e uma das mais marcantes dos quadrinhos, é de Gerry Conway.²

Sobre sua colaboração com Kane, Conway contou como foi o início do fim do Método Marvel, o complicado e vago jeito de fazer roteiro que explicamos no livro. Ele disse:

— Eu aprendi rapidamente que trabalhar com ele no estilo Marvel (é quando um escritor faz uma trama para o artista e o artista detalha a história, painel por painel e página por página) às vezes pode resultar em histórias desiguais. (...) Então, depois de fazer algumas histórias com ele no meu estilo habitual, comecei a fazer tramas mais fechadas, indicando onde a história deveria estar em uma página dessas. Ele parecia preferir isso, e geralmente fico mais feliz com as histórias posteriores que fizemos juntos do que as primeiras.

2. Quando alguns *haters* foram reclamar com Stan Lee (o fã mala não é um fenômeno atual), ele se fez de bobo e falou que não sabia de nada, que mataram *Gwen* pelas suas costas e blá-blá-blá. Mas que logo ela voltaria. Por causa disso rolou a trama do clone que, décadas depois, geraria a medonha Saga do Clone.

Já que tinha feito tanto barulho remodelando heróis na National, o editor/roteirista da Marvel Roy Thomas achou uma boa usar Kane para isso também. Os dois salvaram o *Captain Marvel*, a partir da *Captain Marvel* #17, com capa de outubro de 1969.

É de Kane o clássico uniforme azul e vermelho, com braceletes dourados. Foram Thomas e Kane que vieram com a ideia de, na cara dura, brincar com o conceito do *Captain Marvel* original da Fawcett. O agora alienígena *Kree Mar-Vell* trocava de lugar com o jovem ex-parceiro do *Hulk*, *Rick Jones*, quando cruzavam os tais braceletes (não, ninguém gritava *Shazam*, seria um pouco demais.).

Thomas curtiu tanto a dupla que eles remodelaram outro antigo herói, *Adam Warlock*, criaram o lutador de artes marciais *Iron Fist* e o vampiro *Morbius*. *Warlock* tinha aparecido nas *Fantastic Four* #66-67, com capas de setembro e outubro de 1967, na fase Jack Kirby e Stan Lee. Mas é a repensada de Thomas e Kane, na *Marvel Premiere* #1, com capa de abril de 1972, que dará a versão mais conhecida do personagem. A mesma que Jim Starlin usará para fazer o arco que tornará *Thanos* um dos maiores vilões da Marvel.

Iron First surgiu na *Marvel Premiere* #15, com capa de maio de 1974. O menino *Danny Rand* era filho do magnata *Wendell Rand* e da socialite *Heather Duncan*. Um dia, *Wendell* resolveu tentar voltar para a mítica cidade de *K'un-L'un*, onde tinha crescido. No caminho, seu malvado sócio, *Harold Meachum*, aproveitou uma chance e o matou. Enquanto mãe e filho fugiam, surgiu do nada uma ponte (a cidade ficava em outra realidade e se materializava de tempos em tempos).

Salvos? Não. Uma alcateia apareceu. Famintos, os lobos correram em direção à dupla, que tentou fugir. *Heather*, vendo que não conseguiria chegar a tempo na cidade, se sacrificou para salvar o filho. *Danny* cresceu em *K'un-L'un* e, depois de enfrentar o *dragão Shou-Lao*, ganhou o dom que o permite usar a energia do *Iron Fist*. Ao longo das décadas a cronologia sofreu várias mudanças.

Debutando na *The Amazing Spider-Man* #101, com capa de outubro de 1971, *Morbius* era basicamente um Drácula que servia de vilão para o Aranha. Sua biografia também mudou muito de lá para cá. Gil Kane se inspirou no ator Jack Palance para dar vida ao chupa sangue.

Além de tudo isso, Gil Kane ainda produziu fora da Marvel. Ele e o roteirista Archie Goodwin fizeram duas obras. A primeira, em 1968, pela Adventure House Press, foi *His Name Is... Savage*. Lembra que citamos no livro a inovadora *It Rhymes with Lust*, que misturava quadrinhos e romance, escrita por Arnold Drake e Leslie Waller e arte de Matt Baker?

A publicação da St. John de 1950 disputa o título de primeira *graphic novel*. Essa de Kane e Goodwin também. Só que na deles, em vez do clima *noir*, a pegada é espionagem.

Depois, em 1971, pela Bantam Books, a dupla lançou *Blackmark*. A aventura, que misturava ficção científica e espada, também é forte candidata ao título de primeira *graphic novel*. A curiosidade é que o assistente de Kane foi a futura estrela Howard Chaykin.

Fora das HQs, na década de 1970 e parte da de 1980, Kane desenhou animação para os estúdios Hanna-Barbera e Ruby-Spears, com destaque para *The Centurions* - cocriação com o Rei Jack Kirby. Sabe-se lá como, teve tempo para fazer uma tira de jornal, *Star*

Hawks, com o escritor Ron Goulart. E ainda atacou na publicidade e ilustrando livros. Na hora de adaptar o clássico *John Carter* para as HQs, em junho de 1977, a Marvel o chamou e nasceu *John Carter, Warlord of Mars*. E em 1980, com o escritor John Jakes, co-escreveu o romance *Excalibur*.

A partir dos anos 80 fez algumas colaborações especiais. Entre elas, desenhou para *Justice League of America* #200, com capa de março de 1982; algumas aventuras do *Superman* na *Action Comics*; renovou *Brainiac* na *Action Comics* #544, com capa de junho de 1983 e roteiro de Marv Wolfman; esteve nas séries especiais *DC Challenge* (1986); e voltou ao *Atom* na série limitada *Sword of the Atom*.

Na virada de 1989 e 1990, adaptou para os quadrinhos o épico mitológico de Richard Wagner, *The Ring of the Nibelung*. Parou? Não.

Nos anos 90, Kane produziu para Topps Comics (uma adaptação de *Jurassic Park*), para Malibu Comics (criando o herói *Edge* com o roteirista Steven Grant) e para Awesome Entertainment (dando vida aos roteiros de Alan Moore em *Judgement Day Alpha* # 1, com capa de junho de 1997).

Nesse mesmo período, ainda voltou à DC em várias HQs. Como por exemplo, o especial *Superman: The Wedding Album*; *Batman: Legends of the Dark Knight* #24–26, com capas de novembro de 1991 a janeiro de 1992, em colaboração com seu ex-pupilo Howard Chaykin; e fez uma *graphic novel* do *Flash* com Mark Waid.

Em 1997, já que tinha tempo, projetou o cenário da peça de teatro *Lovely!*. Com capa de março de 1998, esteve na *Awesome* # 1, retomando a parceria com Alan Moore.

A última arte de Kane que foi às bancas enquanto ele estava vivo foi *Sin City: Hell and Back* #4, com capa de outubro de 1999, da Dark Horse Comics. Ele faleceu em 31 de janeiro de 2000. Logo após, com capa de maio e junho de 2000, saiu uma HQ reunindo *Green Lantern* e *Atom* em *Legends of the DC Universe* #28–29.

Em sua impressionante trajetória como um dos maiores da nona arte, Gil Kane recebeu diversos prêmios. Entre eles: da National Cartoonists Society, por melhor Quadrinho, em 1971, 1972 e 1975; em 1971 levou o Shazam Award por *Blackmark*; em 1975 ganhou o Inkpot Award; em 1977, também da National Cartoonists Society, o Newspaper Strip: Story Strip Award de Melhor Tira por *Star Hawks*; e em 1999 entrou para o Jack Kirby Hall of Fame e para o Will Eisner Hall of Fame.

Páginas 93, 146, 256, 312, 313, 385, 386, 410, 411, 428, 500, 502, 520, 536, 544, 561, 574, 581, 602, 695, 697, 737, 758, 759, 763, 814, 867, 889, 915, 928.

Mike Sekowsky (1923 - 1989)

Michael Sekowsky nasceu em Lansford, Pensilvânia, em 19 de novembro de 1923. Outro que desde cedo mostrou talento para o desenho, entrou no meio em 1941, via Timely. Na editora de Martin Goodman, estabeleceu a fama de um dos mais rápidos artistas do mercado - sem perder qualidade, claro.

Como estava no auge da Era de Ouro, Sekowsky passou por praticamente todos os títulos da casa: *Captain America*, *Namor*, *All Winners Comics*, *Young Allies Comics*, *Daring Comics*, *Marvel Mystery Comics*, *USA Comics* e até o de humor *Ziggy Pig and Silly Seal*. Com a crise, ele se segurou um pouco na editora indo para a nova tendência *western* em HQs como *Kid Colt*, *Apache Kid* e *Black Rider*. Mas, como salientamos no livro, a

mudança de Timely para Atlas foi um fracasso, com a empresa quase sendo uma das vítimas do expurgo. Sekowsky, por um tempo, foi ser empacotador em supermercado. Aos poucos foi pegando de *freelancer* em outras editoras, confirmando sua versatilidade. Fez romance para as editoras Crestwood, St. John Publications, Quality Comics, Fawcett Comics e Nedor. Para a Dell, *westerns* como *Gunsmoke* e *Buffalo Bill Jr.* Para a Charlton Comics, as aventuras na selva de *Ramar of the Jungle*. E alguns de guerra para a Ziff Davis, como *G.I. Joe*.

A partir de 1952 entrou na National, onde realizaria alguns dos momentos mais clássicos dos quadrinhos. Sob o comando do editor Julius Schwartz, Sekowsky produziu muita ficção científica, fazendo a estreia de *Adam Strange* na *Showcase* #17, com capa de novembro de 1958. Apesar de o aventureiro espacial ser uma criação de Schwartz com o artista Murphy Anderson, Sekowsky cuidou da sua HQ de apresentação.

Seu grande feito veio logo depois. Na *The Brave and the Bold* #28, com capa de março de 1960, ele e Gardner Fox criaram a *Justice League of America*. Quando o supergrupo se confirmou o maior *hit*, recebendo revista solo, Sekowsky foi seu artista titular por 63 edições.

A dupla Gardner & Sekowsky trouxe novos membros para o time, como *Green Arrow* e os também reformulados *Hawkman* e *Atom*. Além de introduzirem vilões que existem até hoje, como *Doctor Light* (Doutor Luz) e o androide *Amazo*.

O antológico encontro entre a *Justice League* e a *Justice Society* (da *Earth - Two*, Terra - 2, o planeta onde os super-heróis da Era de Ouro vivem), que estabeleceu a palavra *Crise* quase como uma marca registrada da editora, foi outra façanha da dupla, brilhando nas páginas da *Justice League of America* nas edições #21 e #22, com capas de agosto e setembro de 1963.

Não satisfeitos em fazer história, eles ainda, no ano seguinte, vieram com o *Crime Syndicate of America* (Sindicato do Crime da América). Essa versão maligna dos heróis, habitantes da *Earth-Three* (Terra-3) debutou na *Justice League of America* #29, com capa de agosto de 1964.

No final da década, com a mudanças na editora, o novo *boss* Carmine Infantino tornou três artistas editores: Joe Orlando, Joe Kubert e Mike Sekowsky. Com mais responsabilidade, uma das bombas que veio para ele foi a série *Metal Men*, criação de Robert Kanigher e Ross Andru.

Sekowsky assumiu a solo deles com as vendas caindo, cuidando, também, dos roteiros. Tentou algo diferente, com os robôs (que têm suas personalidades inspiradas nos metais que os definem) virando humanos. Não rolou e foi cancelada.

No mesmo período, Sekowsky pegou o que deve ser seu trabalho mais polêmico: cuidar da estrela *Wonder Woman* (com arte final de Dick Giordano). A partir da *Wonder Woman* #178, com capa de setembro/outubro de 1968, ele e o roteirista Denny O'Neil foram encarregados de tentar salvar o título.

Os anos de Kanigher tinham definido a nova mitologia, mas ao mesmo tempo a irregularidade das histórias levou a um quase cancelamento (que não ocorreria ou os direitos voltariam todos para a família do criador William Moulton Marston, como citamos no livro).

Sekowsky vinha pensando numa maneira de deixar a heroína mais focada no mundo

real, para conversar melhor com o público. A equipe resolveu aproveitar e trazer esse clima para a série da principal estrela feminina dos quadrinhos. Com isso, Sekowsky e O'Neil foram bem ousados. Eles fizeram a Ilha Paraíso e todas as amazonas irem para outra dimensão. Na despedida, *Diana* entregou todos os seus apetrechos de *Wonder Woman* e até perdeu os poderes. *Steve Trevor*, seu *crush*, virou um foragido traidor (um disfarce numa missão). Sem amigos, família ou identidade, *Diana* abriu uma pequena loja.

Quando estava se acostumando com tudo, apareceu o misterioso *I Ching*. O velho oriental, apesar de cego, era um mestre em artes marciais. *Diana* virou sua aprendiz.

Por mais bizarro que pareça (e é), Sekowsky e O'Neil tiveram boas intenções. A ideia era sintonizar a personagem com as tendências que sacudiam o mundo da cultura *pop*, influenciados por nomes como *James Bond* e Bruce Lee. Cheias de ação e reviravoltas, as tramas mergulharam no tema espionagem e kung fu.

Em defesa dessa fase, Sekowsky era o artista da National que mais conversou com o *Zeitgeist* dessa virada de décadas, visualmente produzindo HQs que chamavam atenção - a exemplo do que Jim Steranko fez em *Nick Fury* na Marvel. Além disso, a chocante reviravolta também refletia as chocantes reviravoltas que o mundo vinha sofrendo, nas mais diversas áreas.

Tanto O'Neil quanto Sekowsky tentaram dialogar, também, com a nova onda do feminismo, dando mais protagonismo para *Diana*. O problema é que o resultado era exatamente o oposto. A personagem foi reduzida a uma mulher comum, perdendo tudo que a fazia tão especial quanto alguém como *Superman*.

As críticas, principalmente das leitoras, foram (e são) inevitáveis e certas. Anos depois, em mais de uma entrevista, O'Neil (que ficou apenas nas primeiras edições, Sekowsky seguiu sozinho depois) pediu desculpas pelo erro. Se tem algo que as mulheres sabem é que, de boas intenções, o Hades está cheio.

Seguir no cargo de editor não afastou Sekowsky dos desenhos (como, aliás, nunca foi a intenção de Infantino, pelo contrário). Ele ainda produziu algumas novas ideias para a *Showcase*, mas que não deram frutos. Como *The Maniaks* na *Showcase* #68-69 e #71, com capas de junho, agosto e dezembro de 1967, e *Jason's Quest* na *Showcase* #88-90, com capas de fevereiro e maio de 1970.

Já que era o editor da maior super-heroína dos quadrinhos, entrou na sua alçada o título da *Supergirl*, a partir da *Adventure Comics* #397, com capa de setembro de 1970. De novo não foi o ponto alto do seu currículo.

Houve mudanças de uniforme (como se roupa fosse o mais importante), magia (com *Morgana*, que apareceu de inimiga da *Wonder Woman* nas HQs do autor - que, aliás, trouxe a *Diana* numa participação especial), perda de poderes também e uma sobrinha do *Luthor* chamada *Nasty* (sério!). A combinação não deu muito certo, com altos e (mais) baixos. *Kara* ficou uma personagem chorosa, tipo um xerox borrado do que a Marvel vinha fazendo.

Talvez pelo acúmulo de erros (depois de um aumento de vendas pela novidade, a nova *Wonder Woman* acabou não dando certo e tiveram de voltar à essência da personagem), ele saiu da National e voltou para onde tudo tinha começado. A partir de 1971, na Marvel, participou de revistas como *Amazing Adventures* e *Super-Villain Team-Up*.

Na década de 1980 foi convidado pela agora DC para um HQ especial da sua criação, *JLA*. Na *Justice League of America* #240, com capa de julho de 1985 e roteiro de Kurt Busiek, ele desenhou o *flashback* que mostrava os heróis como foram apresentados lá no nascer da Era de Prata.

No final da sua carreira, se afastou dos quadrinhos e entrou na animação, produzindo para o estúdio Hanna-Barbera em séries como *Scooby-Doo*. Mike Sekowsky, por complicações com a diabete, morreu cedo, em 39 de março de 1989. Tinha apenas 65 anos. Em 1963 ele conquistou o Alley Awards de História Favorita pela hoje clássica *Crisis on Earths 1 and 2*, na *Justice League of America* #21 e #22, com roteiros de Gardner Fox. E, em 1981, recebeu o Inkpot Award.

O artista da *Pop Art*, Lichtenstein, usou as artes de Sekowsky em *Girls' Romances* como inspiração para *It Is ... With Me!*, de 1963, e *Happy Tears*, de 1964. E de *Justice League of America* #2 para *Mad Scientist*, de 1963, e *Eccentric Mad Scientist*, de 1965.

Páginas 256, 312, 382, 383, 386, 411, 428, 520, 527, 528, 540, 541, 583, 620, 763, 915.

Steve Ditko (1927 - 2018)

Artista e roteirista, criador de diversos personagens, entre eles *Spider-Man* e *Doctor Strange*.

Páginas 129, 228, 312, 313, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 485, 486, 487, 489, 495, 496, 497, 499, 500, 510, 514, 515, 517, 518, 520, 531, 561, 570, 575, 620, 632, 650, 651, 660, 691, 695, 700, 717, 723, 728, 777, 835, 852, 867, 893, 923, 928.

Bob Haney (1926 - 2004)

Robert G. Haney nasceu em 15 de março de 1926, na Filadélfia, Pennsylvania. Ele cresceu curtindo programas de rádio e lendo quadrinhos como *Flash Gordon* e *Prince Valiant*. Após o colégio, cursou a Swarthmore College.

Durante a Segunda Guerra, servindo na Marinha, esteve no front na conhecida *Battle of Okinawa* (Batalha de Okinawa). De volta à vida civil, fez o mestrado na Columbia University e já emendou uma carreira de escritor publicando vários livros, com diversos pseudônimos.

Em 1948 entrou no mercado de quadrinhos. Sua estreia foi na *Black Cat* #9, com capa de janeiro de 1949. Por sete anos, até 1955, Haney produziu para vários títulos de editoras como St. John, Standard, Hillman, Harvey e Fawcett.

Com a crise no meio abatendo praticamente todas as empresas para quem trabalhava, em 1955 ele foi para a National. Haney iniciou na editora com a história *Frogman's Secret!*, na *All-American Men of War* #17, com capa de janeiro de 1955. Foi o primeiro de muitos roteiros, construindo um currículo de quase 30 anos na National, passando por quase todos os tipos de HQs que a empresa publicava, com mais colaborações nos super-heróis e nos de guerra.

Entre as grandes contribuições de Harvey os destaques são: criar os *Teen Titans* (Jovens Titãs) com Bruno Premiani e Nick Cardy (*The Brave and the Bold* #54, capa de julho de 1964); criar *Metamorpho* (Metamorfo) com Ramona Fradon (*The Brave and the Bold* #57, com capa de janeiro de 1965); ampliar o universo de *Aquaman* criando *Tula* (*Aquaman* #33, com capa de maio/junho de 1967) e *Nuidis Vulko* (*The Brave and the*

Bold #73 com capa de agosto/setembro de 1967); criar, com o artista Jack Sparling e o editor Joe Orlando, o host dos contos de terror *Cain* - que teve o visual em homenagem ao roteirista/editor Len Wein (*House of Mystery* #175, com capa de julho/agosto de 1968); escrever a HQ que apresentou o novo visual do *Green Arrow* (Arqueiro Verde), com o artista Neil Adams (*The Brave and the Bold* #85, com capa de agosto/setembro de 1969); criar *Superman Jr.* e *Batman Jr.*, os *Super-Sons*, com Dick Dillin (*World's Finest Comics* #215, com capa de janeiro de 1973); criar o irmão mais velho do *Batman*, *Thomas Wayne Jr.* (*World's Finest Comics* #223, com capa de maio/junho de 1974).

As tramas de Bob Haney sempre tinham algo bem atual, em sintonia com o que rolava no mundo fora das páginas dos quadrinhos. Algo que ficava ainda mais evidente nas aventuras dos *Teen Titans*. Só que na virada das décadas de 1970/80, ele começou a bater de frente com os editores. Cansado, saiu do mercado.

Paralelo à sua carreira nos quadrinhos, Haney também escreveu para animação. Nos anos 1960 fez roteiros para *The New Adventures of Superman* e *The Superman/Aquaman Hour of Adventure*. Quando saiu da DC, nos anos 1980, escreveu para várias séries da Rankin/Bass Productions. Se você cresceu na era das ombreiras e dos mullets, seu coração vai pular. Ele fez *Silverhawks* e *ThunderCats*!

Anos depois, como virou prática na editora, a DC o chamou para alguns trabalhos. Os roteiros de despedida de Haney saíram em *Elseworlds 80-Page Giant* #1, com capa de agosto de 1999; *Silver Age: The Brave and the Bold* #1, com capa de julho de 2000; e, postumamente, *Teen Titans Lost Annual* #1, com capa de março de 2008.

Bob Haney morreu em 25 de novembro de 2004. Em 1968 ele recebeu o Alley Award de Melhor História por *Track of the Hook*, na *The Brave and the Bold* #79, com arte de Neal Adams; em 1997 o Inkpot Award; e, postumamente, em 2011, o Bill Finger Award. Páginas 392, 402, 425, 428, 429, 430, 532, 540.

Ramona Fradon (1926 - 94 anos)

Artista co-criadora do *Metamorpho* e *Aqualad*, com participação em diversos títulos. Responsável pelo novo visual do *Aquaman* na Era de Prata, foi uma das únicas mulheres a seguir trabalhando no mercado após a Segunda Guerra e a crise.

Páginas 123, 326, 429, 430, 467.

UNDERGROUND COMIX

Frank Stack (1931 - 82 anos)

Frank Huntington Stack nasceu em 31 de outubro de 1937, em Houston, Texas. Stack desde cedo teve contato com o desenho, tendo como principais referências V. T. Hamlin (criador de *Alley Oop*), Roy Crane (criador de *Wash Tubbs*) e o artista francês Gustave Doré.

Enquanto cursava a University of Texas em Austin, Stack seguiu o protocolo e foi colaborador e editor da revista do campus, *The Texas Ranger*, entre 1957 e 1959. Foi quando ficou amigo e publicou o trabalho do colega Gilbert Shelton.

Stack se formou em 1959 e seu currículo inclui ainda a University of Wyoming, a School of the Art Institute of Chicago e a Académie de la Grande Chaumière de Paris. Entre 1961 e 1962 teve uma pausa servindo no exército, mas isso não o afastou do desenho. Muito menos o impediu de, oficialmente, iniciar o *underground comix*.

Apesar de já formado, o artista continuou criando para a *The Texas Ranger*, que seguiu editada pelo amigo Shelton, e com outras publicações como *The Charlatan* e *The Austin Iconoclastic*. Como estavam no meio do conservador Cinturão da Bíblia, para evitar problemas, inventou o pseudônimo Foolbert Sturgeon. E com ele concebeu a histórica HQ *The Adventures of Jesus* abrindo as portas para o movimento.

O resto da história você já leu no livro: Shelton reuniu a série numa revista, ela rodou no meio e foi parar em diversas importantes publicações. Quando os amigos Shelton e Jack "Jaxon" Jackson fundaram a editora Rip Off Press (junto com Fred Todd e Dave Moriarty), Stack foi um dos artistas da casa. Ele desenhou a nova *The New Adventures of Jesus*, *Feelgood Funnies* e *Amazon Comics*.

A maior parte da sua produção no *comix* foi nesse período de final dos anos 60 e começo dos 70. Ele fez, também pela Rip Off Press, *Jesus Goes To The College Party*, lançada em 1972 na *The Rip Off Review of Western Culture*.

O artista esteve ainda em várias antologias, como *Weirdo*, *Rip Off Comix*,

Zero Zero, Blab ! e Snarf. Aparentemente, Stack era mais “sossegado” que os amigos do *comix*. Ele se casou com Robbie Powell, colega de faculdade, já em 1959. E viveram juntos até ela falecer em 1998. De 1963 a 2001, Stack foi professor da University of Missouri - e hoje segue como Professor Emérito.

Entre 1976-1978 suas tiras *The Case of Dr. Feelgood* e *Dorman’s Doggie* foram distribuídas pelo Underground Press Syndicate. Stack se tornou colaborador do *The Comics Journal*, escrevendo artigos e entrevistas. De 1986 a 2001, foi outro artista a participar de *American Splendor*, de Harvey Pekar.

Quando Pekar teve câncer, ele e sua esposa Joyce Brabner escreveram o roteiro da HQ *Our Cancer Year*, que foi desenhada por Stack. A obra ganhou o Harvey Award de 1995 como Melhor Graphic Novel Original.

Frank Stack segue na sua carreira de pintor, quadrinista e professor.

Páginas 442, 443, 639.

Gilbert Shelton (1940 - 80 anos)

Gilbert Shelton nasceu em 31 de maio de 1940, em Houston, Texas. Ele contou que achava que não tinha muita criatividade quando criança, então desenhava copiando. Shelton fez muito *Dick Tracy*. Outras HQs preferidas eram *Donald Duck* e *Little Lulu*.

No caso de *Donald*, ele ficou tão especialista nas histórias que conseguia identificar quando era ou não de Carl Barks (como você sabe, Barks nunca recebeu créditos enquanto trabalhava). Além de Barks, seus ídolos eram Chic Young, Charles Schulz, Mort Walker, Charles Addams e Jules Feiffer.

Shelton frequentou a escola pública Lamar, em Houston. Nesse período, com 10 e 11 anos, teve aulas particulares de arte com uma senhora. E foi membro do grupo de cartunistas no ensino médio, quando criou o personagem *Poddy*.

Sua atuação não foi somente nas tiras, como Shelton relatou na entrevista a Frank Stack no *The Comics Journal* #187:- *Poddy*. “*Poddy* governa o mundo” era seu slogan. Fora da escola, eu desfigurava outdoors de publicidade local com grafite de *Poddy*. Uma espécie de ecoterrorista precoce, você pode dizer. Pinte *Poddy* com tinta spray nos outdoors da minha vizinhança com tanta persistência que, eventualmente, as empresas de outdoors não conseguiram vender esses espaços a nenhum anunciante, e os outdoors ficaram em branco. Isso era apenas mais espaço para eu pintar, é claro.

O estilo imitava o do cartunista Virgil Partch, que, por sua vez, era bem inspirado em Pablo Picasso. Essas novas referências vieram graças a uma família de novos vizinhos. Eles tinham vindo de Nova York e o jovem artista pôde ler várias edições do *The New Yorker*. Após a escola, Shelton pulou de universidade em universidade. Primeiro foi para a Washington and Lee University, depois para University of Texas, aí para a Texas A & M e finalmente voltou para University of Texas onde pegou o canudo de Bacharel em Ciências Sociais em 1961.

Foi nesse tempo de vida universitária que publicou na revista *Texas Ranger* - o fator decisivo para retornar para a University of Texas. Na publicação, ele entrou em contato com Stack e se tornou um dos pais do *underground comix*.

Em 1961, Shelton se mudou para Nova York. Só conseguiu emprego pois vários profissionais foram convocados pelo exército, por causa do Vietnã e da crise do Muro de Ber-

lim. Ele ficou como editor de pequenas revistas automotivas, *Speed*, *Custom* e *Custom Rodder*. Foi aí que começou a fazer vários contatos, inclusive com Harvey Kurtzman que estava tocando a *Help!*.

Então surgiu a ideia de *Wonder Wart-Hog*. Shelton lembrou como foi:

— A primeira história foi realmente escrita por Bill Killeen, ex-editor e editor da *Charlatan*, a revista de humor estudantil da Oklahoma State University. Eu havia mostrado a Killeen minhas ideias para a tira *Wart-Hog*, que era para começar com a origem do herói, e ele me disse que eu não deveria começar com a origem, eu deveria começar com o personagem totalmente desenvolvido e voltar mais tarde para a origem. Ele se ofereceu para escrever uma história, que publicaria na revista *Charlatan*.

Só que o personagem não estreou na *Charlatan*. Tinha surgido uma nova revista de humor universitário em Austin, chamada *Bacchanal*. O editor dela, Dave Crossley, tinha trabalhado na *Texas Ranger*. *Wonder Wart-Hog* saiu nas suas duas primeiras, e únicas, edições.

Em 1962, de volta à universidade para a pós, Shelton virou editor da *Texas Ranger*. Ficou até 1963. Então foi convocado para o exército e teve a dispensa mais simbólica do *underground comix*:

— Eles disseram que eu era clinicamente incapaz. Talvez eles não gostassem do fato de eu ter admitido tomar drogas como peiote e LSD.

Nessa parte Shelton fez história ao reunir as tiras de Stack e lançar *The Adventures of Jesus*, com apenas 50 cópias feitas em xerox. Em 1964 e 1965, ficou um tempo em Cleveland com sua então namorada, enquanto publicava *Wonder Wart-Hog* em títulos como *Help!*.

Em 1966, a HQ começou a sair regularmente na revista *Drag Cartoons* de Peter Millar, da Millar Publishing Company. Se empolgaram com o retorno e fizeram a *Wonder Wart-Hog Quarterly*. Mas era algo muito inovador (a *Zap* nem tinha pintado ainda). A distribuição, nossa maior vilã, matou a iniciativa. Ninguém entendia ainda o que era aquele estilo de quadrinhos.

Em 1968, um amigo de Shelton e alguns conhecidos abriram a Vulcan Gas Company, uma casa de shows de rock em Austin. Ele ficou responsável pela identidade visual, criando posters semanais, no mesmo estilo do que era feito por nomes como Victor Moscoso e Rick Griffin.

No lendário verão de 1968 Shelton foi para São Francisco. Ele fundou a editora Rip Off Press, com Fred Todd, Dave Moriarty e Jack Jackson. E se transformou num dos mais importantes e influentes artistas da nona arte ao criar sua obra-prima *The Fabulous Furry Freak Brothers*.

Shelton saiu nas mais relevantes publicações do movimento, como *Zap Comics*, *Yellow Dog*, *Arcade*, *Bijou Funnies*, *Anarchy Comics* e *The Rip Off Review of Western Culture*. Além de lançar diversas edições de seus personagens.

Paralelo à vida de quadrinista, por também se envolver com música (era amigo íntimo de Janis Joplin desde a faculdade), fez capas de álbuns como a do disco *Shakedown Street*, lançado em 1978 pelo The Grateful Dead.

Ele mesmo teve uma banda, em 1966, a Gilbert Shelton Ensemble. E desde que se mu-

dou para a França com a esposa, em 1984, participa do grupo de blues Blum Brothers, fazendo vocal e tocando piano.

Gilbert Shelton segue publicando desde então, em coletâneas ou materiais solo. Em 2017 lançou o especial *Fifty Freakin' Years with the Fabulous Furry Freak Brothers*. Páginas 323, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 450.

Jack “Jaxon” Jackson (1941 - 2006)

Jack Edward Jackson nasceu em 15 de maio de 1941, em Pandora, no Condado de Wilson. Era filho de Jack Jackson e Cynthia Naomi (Pooley) Jackson. Desde pequeno era fascinado pela história local e quadrinhos. Porém a necessidade de ter uma carreira o levou a se formar em contabilidade na University of Texas.

Mas tinha uma surpresa no meio do caminho: a revista universitária *Texas Ranger*. Foi lá que ficou amigo do artista Gilbert Shelton. Foi Shelton, aliás, quem lhe sugeriu o apelido Jaxon como pseudônimo para proteger sua identidade secreta de contador. Jaxon estava no grupo de alunos que foram demitidos da publicação, em 1962, por não acatar uma censura.

Ele seguiu colaborando na *The Austin Iconoclastic*, através de Shelton, com a hoje clássica série *Austin's Monuments to Bad Taste*. Em 1964, Jaxon criou a HQ que entra na disputa de primeira do *underground comix*: *God Nose*. A série, que ganhou esse nome pois quem usava muito peiote vivia com a nariz escorrendo, trazia os debates filosóficos entre Deus, Jesus e os “tolos que ele governa”.

O Todo Poderoso era um velho barbudo, de óculos esporte, uma coroa de ouro e com o nariz comprido. Sempre entrava em altos papos com os humanos sobre assuntos que estavam na pauta da época, como racismo, controle de natalidade, drogas e afins. Foi lançada na revista universitária *Charlatan*, em 1963, e também reunida em um zine no ano seguinte. Jaxon vendia o zine pelas ruas da cidade e pelo campus.

Com a grana de *God Nose*, ele e o amigo Dave Moriarty compraram uma moto e foram fazer um mochilão pela Europa. Só que os dois escolheram o inverno e a coisa não deu muito certo. Mesmo assim, conseguiram passar por Londres, algumas cidades da França e acabaram chegando na Espanha.

De volta ao país, em 1966, foi para onde estava o agito: São Francisco. Jaxon virou diretor de arte da Family Dog Productions, criando e coordenando a produção de psicodélicos do Avalon Ballroom. Os amigos do Texas, Shelton, Moriarty e Fred Todd, logo vieram atrás. Os quatro, que moraram juntos, compraram uma impressora para fazer seus próprios quadrinhos e posters. Nasceu a Rip Off Press, uma das primeiras e mais importantes editoras do movimento.

Apesar da sua relação com a Rip Off, curiosamente, boa parte do seu trabalho saiu pela Last Gasp, como parte da antologia *Slow Death*. Ele ainda colaborou com títulos como *Barbarian Comics* (California Comics) e *Radical America Komiks* (Radical America Magazine).

Nesse período, o artista foi chamado para fazer as ilustrações de um livro de colorir sobre os nativos americanos. A paixão da infância voltou com tudo. No início dos anos 1970, ele retornou para Austin e assumiu novamente a identidade secreta de contador. Nas horas vagas, começou a pesquisar profundamente sobre a história do Texas e, prin-

principalmente, a vida dos nativos que foram sistematicamente apagados dessa história. Jaxon então deu início a uma sequência de *graphic novels* para contar o que descobriu: *Comanche Moon* (1979), *Recuerden El Alamo* (1979), *Los Tejanos* (1982), *The Secret of San Saba* (1989), *God's Bosom and Other Stories* (1995), *Lost Cause* (1998), *Indian Lover: Sam Houston & the Cherokees* (1999), *El Alamo* (2002). Ele ainda escreveu vários livros sobre o tema, como *Los Mesteños: Spanish Ranching in Texas: 1721–1821* (1986) e *Indian Agent: Peter Ellis Bean in Mexican Texas* (2005).

Jaxon foi muito elogiado pela sua arte, que era extremamente detalhada, fazendo até o letreiramento à mão. Claro que, apesar da sua impressionante pesquisa, ele ainda era um homem branco relatando os fatos. O que pode gerar alguns debates sobre sua interpretação. Ainda assim, sua obra é destaque como a pioneira em mostrar o ponto de vista dos nativos.

Paralelo à sua produção histórica, na década de 1980, ele participou da *Graphics Story Monthly* da Fantagraphics e de vários títulos da Kitchen Sink Press, incluindo *BLAB!*. Também atuou como colorista *freelancer* na Marvel, de 1988 a 1991.

Jack “Jaxon” Jackson foi diagnosticado com câncer de próstata em 2006. Ele foi encontrado morto em 8 de junho de 2006, no Pleasant Valley Cemetery em Stockdale, Texas, onde seus pais foram enterrados. Aparentemente foi um suicídio por causa da doença. Em 2011, Jaxon entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

Páginas 442, 443, 446, 640.

Spain Rodriguez

Manuel “Spain” Rodriguez nasceu no dia 2 de março de 1940, em Buffalo, Nova York. Seu pai era um imigrante espanhol que trabalhava como mecânico de automóveis. Sua mãe, uma artista de origem italiana que pintava sob um pseudônimo masculino: Steve Nomi.

O apelido Spain veio na infância. Sua vizinhança reunia vários imigrantes, de diferentes países. Um dia viu os moleques do bairro se vangloriando da origem irlandesa. Ele falou que a Espanha (Spain) era um lugar tão incrível quanto a Irlanda e a coisa pegou. Ele cresceu bem delinquente, com roubo de carros (para curtir) e outros pequenos delitos em lojas. Parou quando passou uma tarde na cadeia, aos 16 anos.

Mas também curtia ler quadrinhos, principalmente o *best seller* da Era de Ouro, *Captain Marvel*. Chegou até a entrar no *Captain Marvel Fan Club*. E, como praticamente todo artista do *underground comix*, admirava Harvey Kurtzman e lia EC Comics até decorar as revistas. Foi onde nasceu sua paixão por história com H maiúsculo.

Spain não era apenas dor de cabeça para os pais. Ele desenhava, a toda hora e em todo lugar. Adorava fazer tirinhas nos sacos de lixo para divertir o pessoal da coleta. Após a escola, dos 18 aos 20 anos, frequentou a Silvermine Guild Art School, em New Canaan, Connecticut. Foi onde ficou amigo do também artista *underground* M.K. Brown. Como seu estilo ultra realista não combinava com o do local (o Expressionismo Abstrato estava em moda), acabou nem se formando.

Sobre isso, ele declarou:

— Nunca superei a emoção de poder criar uma imagem tridimensional a partir de uma superfície plana.

História dos Quadrinhos: EUA

Depois da escola, ficou cinco anos na fábrica da Western Electric, que fazia fios telefônicos. Para ele significava desenhar os colegas e as máquinas do local. Nessa época, até entrou para a gangue de motociclistas, Road Vultures Motorcycle Club. Sim, ele desenhou as motos e os colegas. Aliás, muitas das suas experiências sobre duas rodas foram parar nas suas HQs.

Além de Kurtzman, suas principais influências eram Alex Toth, Jack Kirby, Steve Ditko e Wally Wood. Apaixonado pelo estilo de Wood, Spain usava muito as sombras e contrastes, mas dando uma personalidade própria, mais estilizada. O erotismo das personagens femininas de Wood também migrou para seu trabalho.

Spain largou o trabalho e foi para Nova York. Por um tempo até fez algumas tiras para *The Militant*, o jornal do Socialist Workers Party (Partido Socialista). Spain entrou no movimento ao ingressar no jornal *underground The East Village Other*, quando conheceu o editor Walter Bowart.

Enquanto atuava como repórter (cobriu a Convenção Nacional Democrata de 1968, em Chicago) editou o pioneiro suplemento de *comix* do *EVO*, o *Zodiac Mindwarp*. Uma de suas primeiras HQs foi *Manning*, uma crítica sobre um policial barra pesada e violento. Ela foi uma das inspirações para o britânico *Judge Dredd* (Juiz Dredd).

Seus contatos no *EVO*, e ter se mudado em 1969 para o epicentro de tudo, São Francisco, colocaram Spain em contato com os principais nomes do *comix*. Foi assim que organizou o tabloide *Gothic Blimp Works* para o *EVO* (onde fez a mais longa tira de *Manning*, com três páginas) e entrou na *Zap Comics* a partir da edição #4, com capa de agosto de 1969. Ele esteve na equipe fixa na mitológica publicação até 2005.

Além de *Zap*, Spain figurou nos mais importantes títulos do movimento, como *Insect Fear*, *Anarchy Comics*, *Arcade*, *San Francisco Comic Book*, *Tales of the Nun Leather*, *Young Lust*, *Bijou Funnies* e *Weirdo*. Ele foi outro regular colaborador de Harvey Pekar na série *American Splendor*.

Nesse período, sua convivência com outros artistas teve influência no seu trabalho - o que foi uma das principais características do *comix*. Por exemplo, com Kim Deitch (eles moraram juntos, quando Deitch e Trina Robbins eram um casal) aprendeu a desenvolver *plots* e com Art Spiegelman a experimentar o meio. Além disso, junto com Robert Crumb e outros colegas, fundou o United Cartoon Workers of America.

Em 1971, pela Print Mint, lançou um dos seus quadrinhos mais conhecidos, *Mean Bitch Thrills*, que vendeu mais de 40 mil cópias. Transbordando toda a sensualidade que aprendeu com Wally Wood, suas mulheres eram bem atrevidas, numa HQ cheia de sexo e BDSM. E tinha a “versão feminina” de seu violento policial, a *Big Bitch* (que depois ganharia uma antologia em 1988, *SHE Comics: An Anthology of Big Bitch*).

Mas seu personagem que furou a bolha foi *Trashman*. Criado no *East Village Other*, de julho de 1968, contava a história de um futuro distópico e pós-apocalíptico. Devastado por ataques nucleares, os EUA viraram uma ditadura fascista. O pacato mecânico de automóveis *Harry Barnes* encontrou sua esposa morta pela polícia tirana. Sem opção, marcado pela tragédia, virou criminoso cometendo pequenos roubos (tipo o jovem Spain).

Nessa vida de fugitivo, topou com o misterioso encapuzado *Citizen X*. O homem o levou até a base secreta da *Sixth International*, um grupo anarco-marxista que enfrenta-

va a ditadura. Treinado nas “para-ciências”, *Barnes* desenvolveu vários poderes como força sobre-humana, resistência, velocidade, agilidade, reflexos, equilíbrio e uma certa invulnerabilidade.

Ele também podia mudar de forma (inclusive para objetos não orgânicos) e tinha um “Fator de alerta aleatório”, tipo o Sentido Aranha. *Trashman* era o herói da classe trabalhadora e o defensor das causas da esquerda contra o opressor sistema.

De 1970 a 1976, Spain Rodriguez publicou sua série *Subvert Comics*, pela Rip Off. Nela teve três obras completas de *Trashman: Agent of the Sixth International*. Desde então o personagem já apareceu em títulos como *Heavy Metal*, *Weirdo*, *High Times*, *San Francisco Magazine*, *Zap Comix* e na antologia da Fantagraphics *Zero Zero #2*.

Apesar de ser impossível atestar a influência de *Trashman* em produções posteriores como *V for Vendetta*, *The Dark Knight Returns*, *Blade Runner*, *Mad Max* e outros, é inegável que Spain Rodriguez chegou na frente.

Em 1994, para a Fantagraphics Books, Spain contou sua vida na *graphic novel* *My True Story*. Sua inspiração (como tantos outros) foi *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green. Em 1997, pela Precipice Press, saiu *Boots*. De 1998 a 1999, para o portal *Salon*, criou a HQ online *The Dark Hotel*. Em 2001, para a Word Play Publications, fez *Sherlock Holmes’ Strangest Cases*.

Em 2003, pela Fantagraphics Books, adaptou o *cult* livro dos anos 1930 de William Lindsay, *Nightmare Alley*, na *graphic novel* de mesmo nome. Em 2008, para a Verso Books, publicou a biografia em quadrinhos Ernesto “Che” Guevara, *Che: A Graphic Biography*. A obra foi definida por Art Spiegelman como “brilhante e radical”. Em 2012, pela Fantagraphics, fez *Cruisin’ with the Hound: The Life and Times of Fred Toote*, inspirada na sua juventude em Buffalo.

Um dos mais reverenciados e influentes artistas do *underground comix* e da nona arte, que ajudou a estabelecer a base da narrativa jornalística em primeira pessoa nos quadrinhos, Spain Rodriguez faleceu vítima do câncer, em 28 de novembro de 2012. No ano seguinte, postumamente, entrou no Will Eisner Hall of Fame.

Sobre ele, Crumb declarou:

— Ele me pareceu um personagem arquetípico. Artista louco, misturado com o radical de esquerda, misturado com o latino da classe trabalhadora. Ele teve uma grande influência sobre mim através de suas obras de arte. Ele estava no topo da linha naquela geração de cartunistas *underground*.

Páginas 323, 443, 445, 446, 449, 639, 923, 927.

Victor Moscoso (1936 - 84 anos)

Victor Moscoso nasceu em 28 de julho de 1936 em Oleiros, Galiza, Espanha. A Guerra Civil Espanhola, que duraria até 1º de abril de 1939, tinha estourado poucos dias antes, em 17 de julho. Foi em 1939, também, que a família se despediu do país, fugiu da ditadura que Franco impôs e se mudou para o Brooklyn. Seu pai era um pintor de casas e foi seu primeiro contato com o mundo das cores.

Nos quadrinhos, Moscoso lia muito *Dick Tracy*, *Steve Canyon*, *Peanuts*, *Little Lulu* e era outro que sabia identificar quando uma história do *Donald* era de Carl Barks. Como todo artista do *comix*, era vidrado na EC e em Harvey Kurtzman. Ele tinha a *Mad* desde

a #1, mas sua mãe cometeu o crime de se livrar dos primeiros números. Mães, não façam isso. Por favor!

Moscoso, como outros da nossa saga, aprendeu muito pelas ruas da cidade. Mas ao mesmo tempo foi, provavelmente, o único do *underground comix* a ter um currículo tão distinto. Na adolescência, foi para a High School of Industrial Art. Lá descobriu o design, se encantando com artistas como Norman Rockwell. Decidiu que queria ser designer e/ou ilustrador. Até descolou um emprego de meio período na Graphic Industries Inc. Tinha apenas 16 anos.

Em 1954, frequentou a Cooper Union Art School, em Manhattan. Três anos depois, em 1957, foi para a respeitada Yale estudar arte. Lá teve contato com o professor Josef Albers, que se tornou seu *Yoda* e principal influência no uso das cores.

Após ler *On the Road*, de Jack Kerouac, botou a mochila nas costas e rumou para a Califórnia, parando em Berkeley. Bem, pelos menos essa é uma das lendas que se formaram sobre ele. Na entrevista a Gary Groth, feita em junho e julho de 2002 para o *The Comics Journal*, o artista esclareceu:

GROTH: Em 59, deixe-me citar uma das biografias que li sobre você: “Depois de ler *On the Road*, de Kerouac, Victor ficou apaixonado pelo desejo de viajar e deixou a costa leste em busca de mistério e aventura na Califórnia”.

MOSCOSO: Sim, é por aí, mas não foi bem isso. Depois de 59, fui para Nantucket e trabalhei como garçom. Eu precisava do dinheiro! Durante toda a minha carreira universitária, trabalhei em um emprego ou outro e em Yale trabalhei na sala de jantar da Faculdade de Direito. Eu era garçom, porque que outro tipo de trabalho você pode fazer quando é estudante, onde você precisa de dinheiro no bolso naquele dia, não pode esperar uma semana? E você também come. Então você recebe pelo menos uma refeição, que é tudo o que você realmente precisa. Uma refeição e você tem dinheiro no bolso. Legal. Por isso voltei a Nantucket. E eu estava indo para a Califórnia de qualquer maneira, mas quando li *On the Road*, foi como se ele me desse o roteiro.

Matriculado no San Francisco Art Institute aprofundou seu conhecimento em arte visual. Moscoso ficou tão envolvido com o local que virou professor, de 1966 a 1972.

Como estava no meio do fervor, descolou trabalho fazendo posters para badalados locais do *underground*, como Avalon, Matrix e Fillmore, e músicos como The Grateful Dead, Big Brother e The Holding Company, banda de Steve Miller Blues. Ele praticamente revolucionou e deu a base para esse segmento, sendo o pioneiro a usar técnicas como colagem fotográfica e a alucinante explosão de cores.

Quer entender a importância de Moscoso? Se você precisa montar um cenário e deseja que o público entenda que está na virada da década de 1960/1970, basta pendurar um poster dele na parede. Sua espetacular arte psicodélica, com toques que vão desde Dali até quadrinistas como Harvey Kurtzman e Winsor McCay, é tão emblemática, influente e marcante que virou a quintessência da época, do movimento *underground* e de toda uma geração.

Em dezembro de 1966, Moscoso fundou sua própria empresa: Neon Rose. E a partir dela começou a comercializar seus posters, inclusive para lugares como Austrália.

Com o barulho em volta dele, foi inevitável conhecer Robert Crumb, em 1968. E ser convidado para entrar no seletor grupo da *Zap Comix*, ao lado de Spain Rodriguez, S.

Clay Wilson, Robert Williams, Gilbert Shelton e do também artista de posters (com quem fez vários trabalhos) Rick Griffin.

Na bíblia do *comix*, Moscoso pôde experimentar a narrativa sequencial, em HQs que muitas vezes brincavam com personagens como *Little Nemo* (do ídolo Winsor McCay, que ele descobriu apenas em 1967), *Krazy Kat*, *Bugs Bunny*, *Mickey Mouse* e *Donald Duck*. Ele e Rick Griffin faziam HQs mais não-lineares, diferente do estilo narrativo de Crumb que bebia na fonte de Eisner - com começo, meio e fim.

É óbvio que a equipe da revista não perderia a chance de ter capas de Moscoso, como por exemplo as das edições #4, #10 e #13. E foi sua experiência como empresário que convenceu os amigos a finalmente registrar a marca *Zap*. Moscoso também colaborou com outros títulos do *comix*, como *Yellow Dog*, *Jiz Comics*, *Snatch Comics* e *El Perfecto Comics*. Além de realizar ilustrações para revistas como *Rolling Stone* e *Playboy*.

Com fama e respeito internacional, Moscoso se transformou num cobiçado artista, criando desde capa de discos (para nomes como Jerry Garcia, Jed Davis, David Grisman, Bob Weir e Herbie Hancock) até produtos como camisetas ou materiais publicitários para grandes marcas como Levi's.

Foi Moscoso quem fez, em 1977, o mascote da rádio KMEL. Com o mesmo cliente faturou dois Cleo, importante prêmio do mercado publicitário. Um foi por Melhor Comercial de Animação e outro por Melhor Campanha.

Em 1979, o artista recebeu o Inkpot Award. Mesmo ano em que a editora francesa Futuropolis lançou *Moscoso Comix #1*, uma coletânea do seu trabalho - que dez anos depois seria republicado em inglês. Em 2006, a Fantagraphics trouxe *Sex, Rock 'N' Roll, & Optical Illusions*, outra antologia do artista.

Victor Moscoso segue morando na mesma casa, no condado de Marin, desde 1971. E segue influenciando muita, muita gente. A entrevista que usamos aqui é uma das poucas que ele deu. Está nas nossas fontes e é mais uma aula de história e cultura *pop*. Vale a pena conferir.

Páginas 441, 445, 446, 923, 924, 928.

Trina Robbins (1938 - 81 anos)

Artista, roteirista, editora e pesquisadora. Um dos mais importantes e influentes nomes da nona arte, criadora da primeira HQ feita exclusivamente por mulheres (*It Ain't Me, Babe*) e a primeira quadrinista a desenhar a *Wonder Woman*.

Páginas 166, 171, 174, 176, 328, 330, 443, 445, 448, 449, 451, 452, 459, 460, 461, 489, 562, 572, 656, 660, 664, 665, 669, 910.

Robert Crumb (1943 - 77 anos)

Estrela do *underground comix* e um dos desenhistas escola da nona arte.

Páginas 17, 42, 49, 63, 323, 340, 438, 439, 440, 441, 443, 445, 446, 449, 452, 453, 454, 457, 459, 558, 566, 638, 640, 648, 651, 661, 668, 915, 923.

Art Spiegelman (1948 - 72 anos)

Artista, roteirista, editor e estudioso dos quadrinhos. É um dos mais respeitados e influentes nomes da nona arte e autor de obras como *Maus*.

Páginas 42, 49, 191, 290, 313, 325, 326, 443, 446, 447, 449, 452, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 558, 572, 614, 615, 648, 784, 785, 849, 911, 923, 926,

Skip Williamson (1944 - 2017)

Mervyn Williamson nasceu em San Antonio, Texas, em 19 de agosto de 1944. Seu apelido foi dado pela avó, que o achava parecido com *Skippy* - uma tira criada por Percy Crosby na revista *Life* e depois distribuída nos jornais. Durou de 1923 a 1945 e focava na vida do menino do título. Foi bem popular e virou coletâneas, brinquedos e revistas em quadrinhos. A avó de Williamson estava sendo bem profética.

Na sua infância, as HQs eram proibidas em casa. Skip precisava ler escondido e os desenhos que adorava fazer renderam alguns castigos. Entre seus artistas preferidos estavam Al Capp, Chester Gould, Harold Foster e, claro, a EC e Harvey Kurtzman.

Outro fato que marcou seu crescimento e sua formação, foi durante a eleição presidencial de 1952. Enquanto a maioria dos seus amigos da escola apoiavam o candidato republicano Dwight Eisenhower (que virou presidente), ele resolveu usar um botom do adversário democrata Adlai Stevenson. Skip apanhou dos colegas e foi forçado a colocar o botom de Eisenhower. Apesar da pouca idade, a verdade da política ficou bem clara para ele.

Skip entrou no mercado justamente pelas mãos do ídolo Kurtzman, que publicou na *Help!* sua charge de estreia. A imagem satirizava o absurdo envolvendo a segregação racial que ainda era lei em vários Estados dos EUA. Virou destaque, aparecendo até no *The Tonight Show*, citada pelo ator Dick Gregory.

Como aconteceu com os leitores de super-heróis, Williamson começou a se relacionar com a comunidade que estava crescendo nesse novo estilo de quadrinhos. Através da *Cracked* descobriu que o editor tinha um fanzine chamado *Smudge*. Na cara de pau, candidatou-se para ajudar e virou cartunista.

Ele mergulhou no efervescente cenário dos zines e teve seu trabalho publicado em títulos como *The Realist*, *The Idiot*, *Aardvark*, *Triad* e no *Wild* - feito por um menino de 15 anos chamado Don Dohler (já já voltamos nele). Foi quando Skip ficou amigo de vários dos futuros colegas no *comix*. E chegou a tocar seu próprio zine, de curta duração, chamado *Squire*. Essas clandestinas revistas serão parte do adubo que dará origem ao *underground comix*. Abrindo portas, inclusive, nas *head shops*.

Em 1967 Skip se mudou para Chicago para se juntar ao amigo e artista Jay Lynch e juntos fundaram o jornal satírico *The Chicago Mirror* (a dupla realizará muita coisa juntos, tendo quase o mesmo currículo). O problema foi que muitos de seus artigos de zoeira eram lidos como algo sério, como um que brincou que cocô de cachorro podia substituir a maconha. Vários leitores agradeceram a dica.

Isso, e ter visto a *Zap Comix* #1, mudou a cabeça de Williamson e Lynch. Reformulando tudo, vieram com a revista em quadrinhos *Bijou Funnies*, talvez a segunda publicação mais importante do movimento. Nela, diversos artistas do *comix* foram apresentados ao público.

Foi na *Bijou Funnies* #1 que debutou a grande criação de Skip Williamson, *Snappy Sammy Smoot*. Com um visual meio dândi, o antiquado cidadão nunca perdia a inocência, não importava o tamanho do absurdo que acontecia ao seu redor. Era quase uma

Pollyana da contracultura.

Snappy Sammy Smoot ficou tão famoso que é um dos únicos personagens a ter sobrevivido ao *comix*, sendo publicado até 1995, em diversos títulos e coletâneas. Furou tanto a bolha que foi interpretado por Carl Reiner no programa de TV *Rowan and Martin's Laugh-In* (1968-1973).

Paralelo, igual a outros artistas, Skip envolveu-se com a cena musical. Com Lynch criou a capa do álbum *The Genuine Imitation Life Gazette*, que The Four Seasons lançou em 1969. O layout parecia um jornal e vinha com uma HQ de oito páginas, feita pela dupla, com o nome de *High Frequency Funnies*.

Foi algo tão inovador que depois essa estética de jornal foi imitada por Jethro Tull em *Thick as a Brick* (1972), por John Lennon em *Some Time In New York City* (1973), por Tom Waits em *Heartattack and Vine* (1980) e por Radiohead em *The King of Limbs* (2011).

Skip Williamson e Jay Lynch eram dois dos mais atuantes artistas do *comix*, dentro e fora das páginas. Em 1969, ficaram amigos de vários ativistas que protestavam pelos direitos civis e contra coisas como a guerra do Vietnã e Nixon. Nessa briga, houve o hoje clássico julgamento do caso *The Chicago Eight*, envolvendo alguns jovens acusados de conspiração e incitação a tumultos.

Entre os alvos da careta sociedade estava o líder hippie e ativista Abbie Hoffman. Como ele era amigo de Williamson e Lynch, os dois produziram uma HQ para arrecadar fundos para a defesa. Com o título de *Conspiracy Capers*, teve capa de Skip e a presença de artistas como Jay Lynch, Art Spiegelman, Jim Osborne, Jay Kinney, Dan Clyne, Paul David Simon e outros. Skip até conseguiu autorização para participar do julgamento como desenhista, retratando o que rolava na corte.

Quando Hoffman lançou seu *cult* livro em 1971, *Steal This Book*, claro que a capa foi feita por Skip Williamson. Sim, eles venceram essa batalha. Mas perderam a guerra.

A mudança na lei com a decisão da Suprema Corte, em 1973, que declarou que os padrões locais poderiam determinar a obscenidade, levou ao fim da distribuição dos *comix* nas lojas *underground*. Chamar atenção por causa de quadrinhos não era legal para quem vendia certas substâncias. A *Bijou Funnies* acabou na sua edição #8.

Sem a revista e com o fim do movimento, Williamson fez como vários colegas e foi trabalhar no *mainstream*. Em 1973, ele assumiu como diretor de arte da revista masculina *Gallery*, inventando a coluna *The Girl Next Door*. Nela leitores enviavam fotos de esposas e namoradas. Foi o “manda nudes” da época. Esperamos que as moças tenham autorizado.

No ano seguinte, pulou para a *Hustler*. Mas não aguentou muito conviver com o excêntrico Larry Flynt. O passo seguinte, óbvio, foi ir para *Playboy* de Hugh Hefner. Em 1976, Skip criou a série *Playboy Funnies*. Além de material seu, trouxe para esses quadrinhos muitos parceiros do *comix*, como Lynch, Art Spiegelman, Jay Kinney, Randall Enos, Lou Brooks, Mark Alan Stamaty e Howard Cruse.

Sempre produzindo, Williamson também saiu em títulos como *National Lampoon*, *The Chicago Seed*, *High Times*, *The Industrial Worker*, *The Realist* e, confirmando que quebrou barreiras, na *Encyclopaedia Britannica*.

Em 1977, para o *Chicago Daily News*, criou *Halsted Street*, sobre o cotidiano de um

casal, *Bosco* e *Sheila Spoonbread*, que tentava sobreviver na rua que dava nome à tira. Só que divergências criativas com o jornal, que queria atrair um público jovem com o artista, mas perdendo o mínimo de leitores possível, fez o projeto naufragar.

Em 1994, Skip Williamson se mudou para Atlanta, Geórgia. Seu foco virou pinturas políticas em telas gigantes. Os alvos favoritos eram políticos conservadores como Nixon e Reagan. Várias dessas obras rodaram museus e galerias de arte nos EUA e na Europa.

Skip e Lynch, em 2007, participaram do documentário *Blood, Boobs & Beast*, sobre Don Dohler e dirigido por John Paul Kinkhart. Não falamos que ele ia voltar?

Dohler, nascido em 27 de janeiro de 1946, em Baltimore, foi um cineasta *cult* conhecido por filmes de *Sci-Fi* e terror de baixo orçamento. Mas também esteve no *underground comix*. Com apenas 15 anos, em 1961, fez na escola o tal fanzine *Wild* - que teve a participação de gente como Skip Williamson, Jay Lynch e Art Spiegelman. Bem inspirado na *Mad*, como o nome deixa evidente, *Wild* tinha como mascote o garoto *ProJunior*. Um tempo depois, quando todos já eram jovens promissores no agito do *comix*, a turma se pegou redesenhando o mascote como passatempo. Robert Crumb viu e fez uma HQ dele. Numa loucura que só o *underground* poderia gerar, a brincadeira virou uma antologia em quadrinhos com diversos convidados desenhando o personagem. *ProJunior* foi publicada pela Kitchen Sink Press em 1971.

Dohler depois criou a revista *Cinemagic*, escreveu diversos livros sobre cinema e inspirou toda uma geração de novos cineastas, como J.J. Abrams. Ele faleceu em 2 de dezembro de 2006. De volta pra Skip Williamson.

O artista seguiu ainda fazendo capas de discos. Em 1986 foi para *Cold Snap* de Albert Collins, em 1987 para *An Audience With the Queen* de Koko Taylor e *All The Way Crazy* de Little Charlie and the Nightcats e, em 2013, *You Better Mind* para Mudcat.

Em 2011, Skip publicou sua autobiografia *Spontaneous Combustion*. Complementado o resgate da sua trajetória, em 2016 foi tema do documentário de Kinkhart chamado *Pigheaded*.

Ele faleceu aos 72 anos de idade, em 16 de março de 2017.

Páginas 323, 445, 446, 447, 572, 924, 927.

Kim Deitch (1944 - 76 anos)

Kim Deitch nasceu em 21 de maio de 1944, em Los Angeles, Califórnia. Ele é filho do ilustrador e animador Gene Deitch, então foi natural o desenho fazer parte do seu dia a dia.

Suas leituras favoritas, que serão suas influências, eram nomes como Winsor McCay, Chester Gould, Jack Cole, Will Eisner e, sempre presentes, EC e Harvey Kurtzman.

Para aprofundar seu conhecimento, Deitch foi outro de nossos biografados que frequentou o Pratt Institute. Mas ele não caiu logo na vida de artista não. Na verdade, fez vários bicos, incluindo alguns trabalhos manuais e até fazer parte da marinha mercante.

Ele entrou no *underground comix* em 1967, através do *The East Village Other* e de suas relações pessoais na época (era companheiro de Trina Robbins). Foi quando começou a publicar as HQs *Sunshine Girl* e *Uncle Ed, The India Rubber Man*. A partir de 1969, ele foi o editor do segundo tabloide lançado pelo *EVO* só com quadrinistas *comix*: *Gothic*

Blimp Works. Foi nessa época que Deitch e Robbins dividiram apartamento com o colega Spain Rodriguez.

Com o apagar das luzes do movimento, juntamente com Art Spiegelman, Diane Noomin, Jay Lynch, Bill Griffith, Jerry Lane e Willy Murphy, fundou a Cartoonists Co-Op Press. Durando de 1973 a 1974, a editora funcionava como uma cooperativa dos artistas, no melhor espírito da época e do *comix*. Deitch editou vários trabalhos.

Um dos principais nomes do *underground*, ele esteve presente em praticamente todos os títulos lançados no período, como *Bijou Funnies*, *Weirdo*, *Young Lust*, *Zero Zero*, *Arcade* e *Raw*.

Seu personagem mais conhecido é o gato *Waldo*. Herdeiro de *Krazy Kat* e *Felix*, *Waldo* tem toda a ironia e inteligência que consagraram Deitch como uma das maiores revelações da sua geração. O gato já chegou ao ponto de assumir o controle das HQs dizendo que ele mesmo é o autor.

Bebendo na autobiografia que tanto caracterizou o movimento, Deitch também se tornou seu outro personagem mais conhecido, participando de diversas *graphic novels* que publicou ao longo dos anos.

Um dos mais atuantes autores da nona arte, desde a década de 80 já lançou 13 obras, sendo 10 editadas pela Fantagraphics. Em destaque estão *No Business Like Show Business* (1988), *Hollywoodland* (1988), *Beyond the Pale* (1989), *A Shroud for Waldo* (1990), *The Boulevard of Broken Dreams* (1991), *All Waldo Comics* (1992), *The Mishkin File* (1993), *The Stuff of Dreams* (2002), *Shadowland* (2006), *Reincarnation Stories* (2019) e o livro ilustrado *The Amazing, Enlightening and Absolutely True Adventures of Katherine Whaley* (2013).

O mais impressionante sobre Kim Deitch, que sempre é destaque nas críticas sobre suas HQs, é que o novo trabalho é sempre ainda melhor, mostrando uma constante evolução dele como artista.

Paralelo à vida de quadrinista, honrou a tradição familiar e fez duas animações: *Easy Groove*, para a Nickelodeon em 1987, e *Farmer & Cat* para MTV, em 1996.

Em 2003, Deitch ganhou o Eisner Award de Melhor História Única/Única Edição por *The Stuff of Dreams*. Em 2008, recebeu o Inkpot. Em 2005, a revista *Time* escolheu *Boulevard of Broken Dreams* como uma das 100 melhores *graphic novels* já feitas na língua inglesa. Em 2014 foi indicado ao Ignatz Award por *The Amazing, Enlightening and Absolutely True Adventures of Katherine Whaley*.

Em 1994, casou-se com sua terceira companheira, Pam Butler. Ele segue produzindo. E surpreendendo a cada novidade.

Páginas 443, 445, 447, 456, 924.

Rick Griffin (1944 - 1991)

Richard Alden Griffin nasceu em 18 de junho de 1944, em Los Angeles, Califórnia. Seu pai, James Griffin, era engenheiro. A mãe, Jacqueline, dona de casa. James tinha sonhado em trabalhar para a Disney, mas foi avisado pelos pais que desenhar não era um emprego. Ele tentou passar essa mesma ideia para o filho Rick. Falhou, para alegria da cultura *pop*.

Quando criança, Rick Griffin cresceu lendo quadrinhos, vendo animações e curtindo

História dos Quadrinhos: EUA

passeios com o pai pelas regiões dos nativos americanos. Arqueólogo amador, James levava os filhos nas Reservas e cidades fantasmas para pesquisar, encontrar relíquias e aprender sobre a história. Isso teria tanto impacto no trabalho de Rick quanto as HQs. Foi numa dessas viagens que Griffin descobriu a sua maior relíquia. Numa parada, num posto de gasolina, recebeu dinheiro do pai para comprar uma nova HQ para ler no carro. Diante da prateleira, seus olhos foram atraídos por uma edição da *Mad* de Harvey Kurtzman. Todo animado, foi mostrar a novidade. James folheou e mandou o filho devolver aquilo e pegar algo da Disney ou algum super-herói. Rick saiu sem a revista na mão, mas a levou no coração. Ele queria fazer algo assim.

Em 1958, a família foi morar em Palos Verdes. Aos 14 anos, fazendo amizade com Randy Nauert, aprendeu a surfar na praia de Torrance. A amizade duraria a vida toda, com Griffin mais tarde fazendo muitas artes para a futura banda de Nauert, Challengers.

Foi nessa época que entrou na Narbonne High School. Griffin foi outro que ganhou uns trocados desenhando para os colegas da escola, em cadernos e camisetas, e participou do anuário com algumas ilustrações. Também entrou no Haggerty's Surfing Club, que ajudava a limpar a praia e promovia o esporte local.

Graças a esses contatos no mundo do surf conheceu Greg Noll. Famoso na modalidade ondas grandes, Noll tinha uma loja de surf em Hermosa Beach. Em troca de uma prancha, Griffin fez ilustrações nas paredes do local e na primeira publicação de surf que o atleta/empresário lançou.

Quando o produtor de cinema John Severson foi na sua escola promover o filme *Surf Fever*, ficaram amigos. Severson contratou o jovem como quadrinista para sua revista *Surfer*. Griffin criou o primeiro personagem surfista da nona arte: *Murphy*. Como o skate estava surgindo, justamente por causa do mesmo grupo de pessoas, a novidade também aparecia nas HQs.

A curiosidade era que Griffin, aparentemente, não era um aluno muito aplicado. Suas histórias vinham com alguns erros de ortografia, que eram alertados pelos leitores. Em vez de se incomodar, o artista adotou e ampliou os erros, virando uma de suas marcas registradas. Justamente quando terminou a escola, em 1962, Murphy foi capa da revista *Surfer*. Seus professores não devem ter gostado da ironia.

Quando acabou o verão, de saco cheio dos atritos com o pai por causa da arte, pegou a estrada. Seu plano era ir até São Francisco e de lá para a Austrália. Mas o caminhoneiro com quem pegou carona se envolveu num acidente. Griffin machucou bastante o rosto e quase perdeu um olho. Após algumas cirurgias, teve que ficar com um curativo por um bom tempo, no melhor estilo pirata. Por isso o globo ocular será uma imagem tão icônica no seu portfólio.

Já que não rolou a Austrália, ele falou com John Severson e pediu para fazer coisas diferentes na revista. O inocente *Murphy* não o animava mais. Rick foi cobrir um campeonato de surf em Huntington Beach, na companhia do jovem repórter Ron Stoner. Em vez de fotos, os desenhos de Griffin ilustravam a matéria.

Nesse período, ele se matriculou na Chouinard Art Institute (atualmente CalArts). Foi onde conheceu sua esposa Ida Pfefferle. A paixão por quadrinhos, arte, música e praia se refletiu no casal. Para *Surfer*, Griffin estava fazendo a HQ *The Griffin, Stoner* - bem influenciado por uma certa erva que tinha começado a fumar.

Quando Ida engravidou, eles se mudaram para São Francisco. Flaven Heather Highland Griffin, nasceu no verão de 1966. Logo depois a família passou um tempo no México, com Rick estudando e aprimorando sua arte. Ele pesquisou bastante sobre os nativos Huichol.

De volta aos EUA, deram uma parada em Los Angeles antes de retornar para São Francisco. Griffin fez seu primeiro poster, já no estilo psicodélico, para Jook Savages. Era em comemoração ao primeiro aniversário da Psychedelic Shop, que ficava na Haight Street. Na sequência, criou outro para o evento *Human Be-In*. Era 1967 e o lendário *Summer of Love* estava começando, com o tal *Human Be-In* sendo o gatilho.

Rick Griffin estabeleceu uma estética que misturava suas referências de infância, desde os quadrinhos até cartazes que viu nas viagens com o pai - cheias de memórias do Velho Oeste. Foi daí que trouxe as fontes com serifas, dando uma pegada mais exagerada e distorcida, em sintonia com o que vinha surgindo no *underground* (boa parte por causa dos efeitos das drogas).

Primeiro em preto & branco, mas logo depois em cores explosivas, a arte de Griffin - a exemplo do amigo e parceiro Moscoso - foi a que mais capturou o *Zeitgeist*. Ele é a cara dos anos 60/70, da contracultura, do *Flower Power*, do rock e de tudo o que borbulhava nos EUA naquele momento. O poster que fez para Jimi Hendrix em 1968, *Flying Eyeball BG-105*, é talvez a Mona Lisa da geração hippie.

Logo Griffin estava produzindo posters para as badaladas casas noturnas, como Fillmore e Avalon Ballroom. Em 1967, juntou-se ao fotógrafo Bob Seidemann e aos artistas Victor Moscoso, Stanley "Mouse" Miller, Alton Kelley e Wes Wilson e formaram o coletivo Berkeley Bonaparte. Os cinco ilustradores se imortalizaram como *The Big Five*, os caras que definiram a linguagem visual.

Afinal, um poster de balada ou show era o maior palco que existia. Tipo uma *live* no YouTube hoje, com milhares de acessos. Todo mundo via, comentava e recebia as influências do que estavam fazendo.

Quer uma prova da sua relevância na cultura *pop*? Em 1967, Jann Wenner e o crítico de música Ralph J. Gleason fundaram a revista *Rolling Stone*, inspirada em duas músicas: *Rollin' Stone*, gravada pelo cantor de blues Muddy Waters na década de 1950, e pelo sucesso de Bob Dylan, *Like a Rolling Stone*, lançado em julho de 1965.

Robert Kingsbury, primeiro diretor de arte da publicação, na verdade era um escultor. A solução foi chamar Rick Griffin para criar o hoje clássico logotipo. Só que tem uma curiosidade aí. Griffin enviou para eles um esboço, com os riscos de lápis aparecendo na sombra das palavras. A galera achou que era a ideia da marca e ficou assim durante muitos anos, inclusive quando a revista passou a ser colorida a partir da edição de julho de 1974. De lá para cá a marca já teve duas alterações, conservando a espírito proposto por Griffin.

Sobre quadrinhos, você já sabe. Junto com Moscoso, Griffin foi convidado por Robert Grumb para entrar na *Zap Comics* e ser do seletor e fixo grupo por muitos anos. Além das HQs, criou algumas das capas, evidentemente.

Em 1969, Rick e família foram morar no Sul da Califórnia, em San Clemente. Lá nasceu sua segunda filha, Adelia Rose Griffin. Ele ficava surfando e produzindo. Nesse ponto, converteu-se e virou cristão. Foi uma mudança bem radical no estilo de vida deles.

História dos Quadrinhos: EUA

Ao mesmo tempo, a pedido de Gary Alrington, da San Francisco Comic Book Company, Griffin fez a HQ *Man From Utopia*. No mesmo estilo do que ele fazia na *Zap*, a obra era cheia de simbolismo e não seguia uma narrativa tradicional. Na verdade, refletia bem o que o artista estava vivendo no momento, com suas novas ideias e crenças.

De 1969 a 1974, produziu HQs para as cinco edições de Promethean Enterprises. E esteve nos diversos títulos do movimento, como *Snatch Comics* (1968), *Yellow Dog* (1969), *Bogeyman Comics* (1969-1970), *Jiz Comics* (1969), *San Francisco Comic Book* (1970), *Tales from the Tube* (1972), e *Zam* (Zap Jam, 1974).

No meio dos anos 1970 eles se mudaram de novo. Foram para Orange County. Griffin firmou parceria com a Calvary Chapel e sua empresa de música, Maranatha Music. O foco era desenvolver artes para novas bandas de rock cristãs. Seu maior feito nessa fase foi produzir centenas de artes adaptando *The Gospel of John* (O Evangelho de João).

Em 1976 ele realizou a única mostra do seu trabalho na Europa. Teve exposição no Sutherland Art Centre, no norte da Inglaterra, e na Via Láctea, em Amsterdã. Em Londres foi na mitológica Round House, lugar onde tocavam nomes como Led Zeppelin e Cream. Griffin era tão venerado quanto os astros do rock e o lugar lotou.

Entre 1980 e 1981, Ida e Rick tiveram mais dois filhos, Miles e Katy Griffin. O artista encerrou a parceria com a Calvary Chapel. De novo *freelancer*, seguiu fazendo capas de discos, posters e quadrinhos. Ele era quase o diretor de arte oficial da banda The Grateful Dead. E muito procurado por novas bandas, como The Cult.

Em 15 de agosto de 1991, sua Harley-Davidson se chocou com uma van, em Petaluma, Califórnia. Ele não estava de capacete e, desta vez, não resistiu ao acidente. Rick Griffin morreu três dias depois, em 18 de agosto, aos 47 anos. Segue um dos mais reverenciados e influentes artistas da cultura *pop*.

Páginas 441, 442, 445, 446, 920.

Justin Green (1945 - 75 anos)

Justin Considine Green nasceu em 1945 e cresceu em Chicago. Seu pai era judeu e sua mãe era católica. Green foi criado como católico, indo primeiramente para uma escola da religião da sua mãe. Mas depois se mudou para uma de maioria judeu. Tudo isso deixou cicatrizes.

Em 1958, com apenas 13 anos, resolveu rejeitar a fé católica pois achava que toda a carga lhe causava uma neurose. Só anos depois foi descobrir que tinha TOC (transtorno obsessivo-compulsivo).

Em 1967, quando estava cursando a Rhode Island School of Design, caiu em suas mãos uma HQ de Robert Crumb. Green pegou na hora o espírito do *comix* de “faça você mesmo”. Ele começou a testar sua arte e fazer seus próprios desenhos, buscando algo que fosse quase uma ligação direta com o que rolava na sua mente.

No ano seguinte, em 1968, abandonou o mestrado que fazia em artes na Syracuse University e rumou para a agitada e atraente São Francisco. Enturmado com todos, logo saiu em diversas publicações do nascente *underground comix*, incluindo *Young Lust* e *Arcade*.

Então, em 1972, ele marcou a nona arte de forma definitiva. Justin Green resolveu levar às páginas dos quadrinhos suas dúvidas, medos e incertezas mais íntimas. Em *Binky*

Brown Meets the Holy Virgin Mary ele dividiu com o leitor sua luta contra o TOC e todo o peso da educação católica.

Na história, com uma criativa composição, muito fetiche, ícones culturais e verdades na lata, Green contou como *Binky Brown* conseguiu derrubar anos e anos de doutrinação religiosa para finalmente atingir o livre arbítrio.

Ver esse tipo de narrativa, algo tão puro e pessoal, um autor abrir o peito dessa maneira, foi um divisor de águas na história em quadrinhos. Art Spiegelman, então colega de quarto de Green, ficou tão impressionado que criou coragem e foi fazer o conto *Maus* que geraria a obra-prima *Maus*. E claro que não foi só Spiegelman que Green tocou. Logo os principais nomes do *comix* estavam produzindo HQs que abordavam questões pessoais.

Durante a década de 1980 Green publicou a mensal *Signs of the Times*, que depois foi reunida pela Last Gasp, em junho de 1995, na coletânea *Sign Game*. Para a *Pulse!*, o artista fez diversas biografias visuais durante os anos 90. Elas saíram na antologia *Musical Legends*, que a Last Gasp lançou em 2004.

Justin Green continua produzindo, dividindo com os leitores suas histórias. Ele é casado com a também artista do *comix*, Carol Tyler.

Páginas 447, 449, 457.

Jay Lynch (1945 - 2017)

Jay Patrick Lynch nasceu em 7 de janeiro de 1945, em Orange, New Jersey. Na infância, suas leituras preferidas eram *Krazy Kat*, de George Herriman, e *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher. Até bater os olhos na *Mad*, de Harvey Kurtzman, e na *The Realist*, de Paul Krasner. A sátira se tornou sua missão divina.

Com 17 anos a família se mudou para Chicago. Estando na Meca da arte, claro que aproveitou e foi estudar o tema no respeitado Art Institute. Nessa época, até escreveu para o Second City, um grupo de comédia amadora que se apresentava nos bares da cidade.

A exemplo dos leitores de super-heróis, numa edição de *Cracked*, Lynch ficou sabendo que o editor tinha um fanzine chamado *Smudge*. Lá encontrou várias publicações. Além de virar colaborador do zine, passou a se corresponder com muitos futuros artistas como Skip Williamson, Art Spiegelman, Gilbert Shelton, Robert Crumb e Jaxon.

Foi a partir do universo dos fanzines que Lynch se transformou no elo e principal canal de comunicação entre os artistas. Ele trocava correspondência e /ou visitava pessoalmente muita gente, promovendo um intercâmbio de materiais. Logo Lynch começou a ser publicado, saindo em títulos como *Wild!*, *Sick*, *Prep*, *Squire*, na própria *Cracked* e na do ídolo Kurtzman, *Help!*.

Em 1967, descolou emprego numa agência de publicidade. Além da renda fixa, tinha tempo para criar material nas horas vagas. Os donos da empresa adoravam mostrar para os clientes que a equipe estava sempre a mil, mesmo que não fossem materiais publicitários surgindo nas mesas. No marketing, imagem é tudo.

No *underground comix* ele estreou no *Chicago Seed* e no *Chicago Kaleidoscope*. Mas sentiu as publicações meio travadas ainda, sem a total liberdade que definiria o meio. Lynch curtiu colaborar com outras como *The East Village Other*, *The Berkeley Barb*, *Fifth*

Estate, Nexus, Gothic Blimp Works, Purple Cat e Radical America.

Então sua biografia e de Skip Williamson se cruzam e viram quase a mesma por um bom tempo. Os dois fundaram o jornal satírico *The Chicago Mirror*. Vendo que muitas piadas passavam batidas pelos leitores, e inspirados após ler a *Zap Comix* #1, mudaram para a antológica *Bijou Funnies* - que foi para rua no verão de 1968.

Na revista, Lynch seguiu agregando leitores e artistas, ajudando no intercâmbio de trabalhos e informações. Junto com suas HQs e de Skip, publicaram vários nomes do movimento, como Kim Deitch, Art Spiegelman, Gilbert Shelton, Justin Green, Jay Kinney, Dave Herring, Jim Osborne, Roger Brand, Dan Clyne, Paul David Simon, William Stout, Denis Kitchen, Pat Daley, Willy Murphy, Ralph Reese, Evert Geradts, John Thompson e Rory Hayes.

Bijou Funnies foi um sucesso, sendo superada apenas pela *Zap* no posto de bíblia do *underground comix*. A Print Mint cuidou da distribuição até 1970, função que depois ficou com a Kitchen Sink Press de Denis Kitchen.

Na revista foi que Lynch tornou conhecida sua tira *Nard' n 'Pat*, que tinha estreado no *Chicago Mirror* em 1967. Era sobre o conservador *Nard*, um careca de bigodes, e seu gato *Pat*, um felino anarquista de esquerda (*Garfield* curtiu!). A dupla vivia discutindo sobre os temas do momento, estabelecendo uma identificação imediata com os leitores que se encantavam com o tom subversivo. Como o estilo de Lynch bebia nas clássicas tiras de jornal do começo da nossa saga, foi um *hit* imediato.

Em 1969, na primavera, Lynch foi um dos responsáveis por resgatar o mascote do fanzine *Wild!*, *ProJunior*, que era feito por Don Dohler ainda na escola. A brincadeira rendeu uma coletânea com diversos artistas do *comix* produzindo HQs do personagem. A revista *Don Dohler's ProJunior* saiu pela Kitchen Sink.

Junto com o parceiro de vida, Skip Williamson, ele editou e promoveu a obra *Conspiracy Capers* para levantar fundos para a defesa do amigo e ativista Abbie Hoffman. No caso que ficou famoso como *The Chicago Eight*, os jovens foram acusados de conspiração e incitação a tumultos.

Como já contamos, eles venceram essa batalha. Mas perderam a guerra. A mudança na lei, em 1973, fez os pontos de vendas pararem de distribuir as HQs do *underground comix*. Foi o fim do movimento e da *Bijou Funnies*.

Lynch e Williamson fizeram uma homenagem à *Mad* na edição final, convidando diversos amigos para fazerem paródias de seus próprios quadrinhos, usando os personagens mais conhecidos do *comix*. Quem cuidou de *Nard' n 'Pat* foi ninguém menos do que Robert Crumb.

Junto com Skip, em 1969, Lynch fez a clássica capa do disco *The Genuine Imitation Life Gazette*, de The Four Seasons. Imitando um jornal, com direito a uma revista em quadrinhos de brinde (*High Frequency Funnies*), a estética inspirou os álbuns *Thick as a Brick* (1972) do Jethro Tull, *Some Time In New York City* (1973) de John Lennon, *Heartattack and Vine* (1980) de Tom Waits e *The King of Limbs* (2011) do Radiohead.

Quando Skip Williamson ganhou sinal verde de Hugh Hefner e fez a série *Playboy Funnies*, Lynch foi um dos regulares do *comix* a brilhar nas páginas da revista das coelhinhas.

Em 1977, a *Chicago Seed* lançou um suplemento chamado *Sidetracks* e encomendou

uma HQ para Lynch. Ele criou a hilária *Phoebe and the Pigeon People*. Era sobre uma idosa que alimentava pombos na praça. Acontece que os bichos tinham cabeças humanas, como por exemplo o *beatnik* ranzinza *Bix*.

Só que o editor esqueceu o material numa gaveta por quase um ano. Irritado, Lynch foi ao concorrente *The Chicago Reader* publicar a obra. A série, que depois ele entregou a arte para Gary Whitney e ficou só nos roteiros, foi outro grande sucesso. Ela durou 17 anos, indo até 1996. Virou uma peça de teatro, *When Cultures Collide*, e teve três coletâneas pela Kitchen Sink.

Paralelo à sua vida de quadrinista, desde 1967, graças ao amigo Art Spiegelman, Lynch (e outros artistas) conseguiram um Mecenaz. Até 1990 ele foi um dos mais atuantes criadores para a marca de chicletes Topps. Além de fazer a HQ *Bazooka Joe*, participou de várias séries colecionáveis, como os hits *Wacky Packages* (1968) - que faziam paródias de marcas e produtos famosos, no melhor estilo *Mad* - e *Garbage Pail Kids* (1985) que inspirou até uma adaptação para o cinema.

Na década de 1990, Lynch realizou o sonho de infância e colaborou com a *Mad*. Com arte de Timothy Shamey fez *One Sunny Morning on Easter Island*, na #368, com capa de abril de 1998; com arte de Monte Wolverton fez *One Fine Day at the Candy Store* na #375, com capa de novembro de 1998; e com arte de Leslie Sternbergh fez *Products for Your Aging Hippie Parents* na edição #390, com capa de fevereiro de 2000.

No mesmo período, saiu na HQ *Duckman*, de Everett Peck. E produziu para o *mainstream* em títulos como *Archie Comics*, *Zorro* e *The Simpsons*. Lynch foi um dos grandes do *underground* que disse não a Stan Lee quando a Marvel fez a revista *Comix Book*. Malandramente, a editora queria ficar com os direitos das obras dos autores. Um dos pais do verdadeiro *comix* não ia aceitar uma sacanagem dessas.

De 2006 a 2017, ele foi um dos artistas regulares na *Mineshaft*, como vários outros nomes do *comix*.

A partir de 2008 ele foi um dos convidados por Françoise Mouly para a especial série de livros voltados para criança, *Toon Books*. A ideia era chamar consagrados quadrinistas para fazerem obras que despertassem a paixão em novos leitores.

Lynch criou *Otto's Orange Day*, com arte de Frank Cammuso. Na aventura, o jovem gato *Otto* achou um gênio mágico. Ao usar seu único pedido, pintou o mundo inteiro de laranja, achando que isso deixaria as coisas mais animadas. Quando viu que não deu certo, teve que se virar para arrumar a bagunça.

O segundo, publicado em 2009, foi *Mo and Jo Fighting Together Forever*, ilustrado por Dean Haspiel. A trama mostrou o super-herói *Mighty Jojo*. Para tentar fazer dois gêmeos muito agressivos pararem de brigar, ele lhes deu roupas com superpoderes. Mas a dupla não se acalmou, destruindo as roupas. Bem na hora que o vilão *Saw-Jaw* chegou para ameaçar a todos.

Lembra que Lynch foi a principal conexão entre todo mundo no *comix*? Ele também foi o principal historiador. O artista guardou tudo, simplesmente tudo da época. Inclusive as cartas que trocou com os amigos, desde a adolescência. Em 2016, ele doou seu acervo para o Billy Ireland Cartoon Library and Museum da Ohio State University.

A curadora do museu, Caitlin McGurk, contou:

— Temos cartas entre Art Spiegelman, de 14 anos, e Jay, de 17, falando sobre suas

revistas favoritas da EC Comics e *Mad* - e sobre a leitura da primeira edição do *Spider-Man*.

Jay Lynch faleceu em 5 de março de 2017, de câncer do pulmão. O curioso sobre sua produção é que ela não foi uma das mais chamativas do *comix*. Alguns pesquisadores e críticos acreditam que é por Lynch focar mais na sátira, no conteúdo do humor, e menos no sexo e polêmica - como fazia a maioria dos artistas.

Páginas 323, 443, 445, 446, 447, 456, 924, 927.

S. Clay Wilson (1941 - 79 anos)

Steve Clay Wilson nasceu em 25 de julho de 1941, em Lincoln, Nebraska. Seu pai era mecânico e Clay Wilson cresceu num bairro meio barra-pesada, onde as coisas na escola se resolviam na base da porrada.

Um de seus colegas foi Charles Starkweather, *serial killer* que matou ao menos 11 pessoa em Nebraska e Wyoming, entre dezembro de 1957 e janeiro de 1958, junto com a namorada Caril Ann Fugate. Starkweather tinha apenas 19 anos de idade e Caril Ann 14.³

Desde pequeno os quadrinhos foram um ótimo refúgio para Clay Wilson, que também desenhava as HQs. Seus preferidos eram George Herriman, Carl Barks, Walt Kelly e, claro, *Mad* e as séries da EC Comics. Para ele, *Mad* e EC tinham algo diferente, inovador e realmente artístico.

Falando em arte, Clay Wilson cursou arte e antropologia na University of Nebraska. Seguindo o roteiro, colaborou com a revista do campus e publicou seus primeiros trabalhos lá. Só que ele já tinha a postura agressiva e ousada que marcaria sua obra. De Harley-Davidson vivia, para cima e para baixo, bebendo e usando drogas.

Para piorar, houve uma ação do Reserve Officer Training Corps (Treinamento de Oficiais da Reserva). Isso obrigou que todos os alunos usassem uniformes. O artista se recusou (dizendo que tinha vomitado no seu) e ainda deixou o cabelo crescer. Acabou sendo expulso e meio que forçado a se alistar.

Malandro, escolheu entrar na ala médica. Isso o ajudou a ter acesso aos remédios do estoque, para sua alegria e dos amigos que os usavam como drogas. Depois de seis meses de treinamento, entrou na Nebraska National Guard (Guarda Nacional de Nebraska). Lá, por sorte, um psiquiatra simpatizou com sua posição anti-guerra e conseguiu sua dispensa. De volta à universidade, pegou o canudo de bacharel.

Clay Wilson se mudou para Nova York e conseguiu emprego numa loja que trabalhava com manufatura de couro. Em 1966, foi morar em Lawrence, Kansas, atuando como modelo em escolas de arte. Foi quando mergulhou na contracultura e no nascente movimento *underground comix*.

Sua estreia foi na revista *Grist* #7. Na última edição da publicação apareceu, num anúncio, um desenho do personagem que seria uma das suas grandes criações, *Checkered Demon*.

Com o portfólio debaixo do braço, ele partiu para São Francisco no final de 1967. Viu a

3. Starkweather foi preso e morreu na cadeira elétrica em 1959. Caril Ann cumpriu 17 anos. A execução de Starkweather foi a última em Nebraska, pelo menos até 1994 quando a população votou pelo retorno da pena capital.

Zap Comix #1 e foi conversar com o editor Charles Plymell e o autor Robert Crumb. Wilson ficou impressionado com o que estavam fazendo, destinando quadrinhos a adultos. Mas com certeza sua obra impressionou ainda mais os outros.

Robert Crumb comentou:

— O conteúdo era algo que eu nunca tinha visto antes, em qualquer lugar, o nível de caos, violência, desmembramento, mulheres nuas, partes do corpo soltas, enormes, obscenas, órgãos sexuais, uma visão de pesadelo do inferno na Terra nunca tão ilustrada graficamente na história da arte. (...) De repente, meu próprio trabalho parecia insípido.

Victor Moscoso, também parceiro na *Zap*, disse:

— Ele nos mostrou que estávamos nos censurando. Ele explodiu as portas da igreja. Wilson é um dos principais artistas de nossa geração.

S. Clay Wilson entrou na *Zap Comix* #2 e virou do selete e fixo time. Mais: ele foi o artista do *comix* que estabeleceu (a falta de) limites. Para o bem e para o mal. Nada era intocável. Tudo e todos eram passíveis de ser ofendidos. Depois dele o movimento ficou mais ousado e polêmico. Não foram só as portas da igreja que Wilson abriu. Foram as do inferno também.

Sua HQ de estreia na *Zap* foi *Head First*. Nela um pirata mostra seu enorme pênis na mesa do bar, atendendo o pedido de outro pirata. O bucaneiro corta a glândula com uma faca gigante... e come. Ele estava apenas começando.

Na mesma edição, o artista resgatou *The Checkered Demon* (O Demônio Checkered). O diabo pervertido, de calças xadrez, barriga peluda e pele vermelha estreou na *Groulish*, em 1967. Mas na *Zap* ganhou o mundo. Seu sorriso macabro é uma homenagem ao mascote da *Mad*, *Alfred E. Neuman*.

O *plot* da série geralmente mostrava ele enfrentando todos os sádicos e tarados que apareciam nos quadrinhos de Wilson. No final, para comemorar os problemas resolvidos, usava drogas e transava com qualquer coisa que se mexesse. Volta e meia tinha a companhia de *Star-Eyed Stella* e da lésbica *Ruby the Dyke*.

S. Clay Wilson revelou que teve a ideia após ver uma das obras-primas de Federico Fellini, *Giulietta degli Spiriti* (Julieta dos Espíritos, 1965). No aclamado e premiado longa, vencedor entre outros do Golden Globe de Melhor Filme Estrangeiro, Giulietta Masina (esposa e musa de Fellini) faz uma mulher que usa de fantasias e delírios para aguentar a vida com seu mulherengo e opressor marido. Se Fellini já é o maior cineasta quando falamos de lirismo e quebra da realidade, imagine o que sentiu Wilson que viu o filme chapado de LSD. Só podia dar no diabo *Checkered*.

Checkered saiu ainda no *LA Weekly* e na *The Berkeley Barb*. Mas depois de três edições os editores da publicação se recusaram a publicar a história onde ele estuprava uma prostituta alienígena. A *Last Gasp* fez algumas coletâneas dele, entre 1988 e 1979.

A outra marcante contribuição de Clay Wilson na *Zap* foi *Captain Pissgums and His Pervert Pirates* (Capitão Pissgums e seus piratas pervertidos), que estreou no #3, com capa de novembro de 1968. Pelo título fica bem claro o que rolava, né? A trupe de depravados está em alto mar há tanto tempo que qualquer decência foi abandonada. As HQ tinham de tudo que você possa imaginar: orgias, órgãos genitais expostos (e decepados) e por aí vai. E não tinha problema em relação ao tipo de sexo, com muitas cenas

História dos Quadrinhos: EUA

de sexo gay e lésbico. Também influenciou muita gente. No Brasil, Piratas do Tietê, de Laerte, é uma das HQs que bebe nessa fonte.

Virando a estrela definitiva do chute do balde, Clay Wilson participou das principais publicações do período. Como por exemplo *Laugh in the Dark*, *Yellow Dog*, *Insect Fear*, *Barbarian Women* e *Snatch Comics* (aqui com os pseudônimos Marquis Von Crank, Howard Arnherst e Crank Collingwood). Também esteve na brincadeira *ProJunior*, revisitando o mascote da *Wild!*.

Em 1974, o artista lançou *Pork*. Entre as HQs tinha uma chamada *Pudocchio*, sátira de Pinóquio. Sim, a parte do corpo que crescia quando o menino mentia era exatamente o que você está pensando. A revista teve colaboração de Jay Lynch, mas durou apenas essa hoje cobiçada única edição.

Além disso, Clay Wilson se juntou a Art Spiegelman, Robert Crumb, Justin Green e Bill Griffith na *Arcade*, como membro fixo também. E, quando o movimento acabou, foi para o *mainstream* em títulos como *The Realist*, *Playboy*, *Screw*, *Hustler* e *L.A. Weekly*. Quando Crumb fez a *Weirdo*, em 1980, claro que chamou o amigo para colaborar. E, em 1984, Clay Wilson se reuniu com Spain Rodriguez, Brad W. Foster, Michael Roden, Ed Dorn, Rory Hayes, Bill Shut e outros para a coletânea em quadrinhos *Queen of Hairy Flies*. Era uma adaptação livre de um livro de ocultismo do século XVIII (pelo menos é o que afirmava a obra).

Em 1994, ilustrou os contos de Hans Christian Andersen em *Wilson's Andersen: Seven Stories by Andersen*. E em 1999, repetiu o conceito em *Wilson's Grimm*, agora com contos dos Irmãos Grimm. As duas publicações foram da Cottage Classics.

Quando alguns fãs foram reclamar que o mais ousado do *comix* estava desenhando contos de fadas, Clay Wilson explicou que as versões originais das histórias eram mais horríveis do que qualquer coisa que já tivesse feito. Ele declarou:

— Versões posteriores deixam todo esse material de fora. A Disney pega uma grande história antiga e a “branqueia” - como costumavam dizer sobre música. Para torná-la palatável e genérica. Essas histórias devem assustar as crianças, para que elas comam todos os seus brócolis.

Como vários colegas, ele foi solicitado no mundo musical. Clay Wilson fez capa de discos para Gurk no álbum *Schaperlackdack* (1985), para The Accused em *More Fun Than An Open Casket Funeral* (1987) e para The Mekons & Kathy Acker em *Pussy, King Of The Pirates* (1996).

Comprovando seu status de ícone, a MTV, em 1987, fez um curta com ele e o *Checkered Demon*. Em 1992, entrou no Will Eisner Award Hall of Fame. E suas ilustrações e quadrinhos já renderam diversas exposições, nos EUA e na Europa.

Em 2008, após ser um dos convidados da Alternative Press Expo em São Francisco, Clay Wilson foi encontrado desacordado no estacionamento, caído no chão, na chuva. Ele estava muito machucado. Até hoje não se sabe se caiu sozinho ou foi agredido.

O trauma cerebral foi bem severo. O artista esteve em coma por três semanas e ficou com várias sequelas, inclusive não conseguir se comunicar. Com o tempo voltou a falar e até a desenhar, mas nunca se recuperou totalmente (já fez até duas cirurgias para retirada de coágulos).

Hoje exige cuidado constante da sua esposa, Lorraine Chamberlain. O casal recebe

doações de fãs e colegas para ajudar no custo com o tratamento médico.
Páginas 443, 445, 446, 453, 924.

Phoebe Gloeckner (1960 - 60 anos)

Phoebe Louise Adams Gloeckner nasceu em 22 de dezembro de 1960, na Filadélfia, Pennsylvania. Seu pai era ilustrador comercial e sua mãe bibliotecária. Ele vinha de uma família bem de vida, mas nunca se ajustou. Sua mãe, Dra. Louise Carpenter Gloeckner, foi a primeira mulher a ser eleita vice-presidente da American Medical Association.

Quando tinha quatro anos, seus pais se divorciaram. Mesmo com pouca idade, já estava desenhando por influência do pai. Em 1972, ela, a irmã caçula e a mãe foram morar em São Francisco. Lá cursou algumas escolas na área da baía, como The Urban School of San Francisco e Lick-Wilmerding High School. Por um ano, foi aluna do internato Castilleja, em Palo Alto. Mas aos 14 voltou para casa.

Aos 12 anos Gloeckner começou a levar o desenho mais a sério. E deu a sorte de ter alguns mentores bem especiais. Sua mãe estava namorando Robert Armstrong, um cartunista da banda de Robert Crumb, Cheap Suit Serenaders. Com isso, a menina se viu no meio do *underground comix*, convivendo com pessoas como Robert Crumb, Aline Kominsky, Bill Griffith, Terry Zwigoff e Diane Noomin. E, claro, devorando seus quadrinhos. Sim, inclusive nomes como S. Clay Wilson.

Mesmo sendo tão nova, a partir dos 16 anos acabou participando de algumas importantes coletâneas do movimento, como *Young Lust* (sua estreia), *Wimmen's Comix*, *Weirdo*, *Twisted Sisters* e *RE/Search*. Se fosse hoje em dia, capaz de nem ter permissão para ler as revistas em que estava publicando.

De 1980 a 1985, cursou a San Francisco State University, fazendo medicina, francês e artes. Nesse mesmo período, incrementou seu currículo com a Université d'Aix-Marseille (estudando arte, francês e biologia) e com a Charles University, em Praga (aprendendo tcheco e literatura). Em 1988 ela concluiu o mestrado em ilustrações médicas na University of Texas Southwestern Medical Center, em Dallas.

Passados os estudos, Gloeckner retornou aos desenhos. Em 1990, ilustrou o livro *The Atrocity Exhibition*, de Ballard, J. G. Em 1998, lançou *A Child's Life and Other Stories*, pela Frog, Ltd. A obra reúne vários quadrinhos, pinturas e gravuras, de 1976 a 1998, e teve a introdução feita por Robert Crumb. Causou polêmica por alguns trechos.

Em 2002, a artista apresentou a *graphic novel* *The Diary of a Teenage Girl: An Account in Words and Pictures*, que conta a história da personagem *Minnie Goetze* - que já tinha aparecido em outros quadrinhos seus. É uma mistura de quadrinhos, prosa e ilustrações.

A HQ traz toda a potência, beleza, dor, brutalidade e honestidade do *comix*. Na trama, *Minnie* vai relatando sua adolescência, a iniciação sexual (com o namorado da mãe), o uso de drogas, novos garotos e muito mais. É uma leitura desconfortante e impactante, que mexe com você não apenas pelo conteúdo, mas também pela franqueza como a menina se expressa - e analisa os adultos. Ou seja, outro grande quadrinho autoral fruto do *underground*.

Em 2015, a HQ foi adaptada para o cinema pela diretora Marielle Heller, que já tinha feito uma versão para os palcos em 2010. O longa tem no elenco Bel Powley, Alexander

Skarsgard e Kristen Wiig. Estreou com aplausos no *cult* Sundance Film Festival.

A dúvida sobre a obra de Gloeckner é se é autobiográfica (como muitos dos artistas do movimento) ou semiautobiográfica. A autora já comentou que considera o que faz ficção. Tendo em vista o que aparece nas páginas (e sua mãe ter tentado processá-la), não é uma declaração surpreendente. Volta e meia aparece alguma autoridade mais conservadora a acusando de pornografia ou coisas do gênero.

Sobre essa questão, a artista conversou com Gary Groth na entrevista que deu ao *The Comics Journal* #261, em 2004:

GROTH: Seu trabalho é autobiográfico...

GLOECKNER: Eu sei que já disse isso em um milhão de entrevistas, mas realmente acho que todo artista está escrevendo sobre sua própria experiência de vida. E então...

GROTH: Você talvez mais do que a maioria.

GLOECKNER: - e talvez não. Você se torna um personagem e, nesse sentido, não é mais você. É como uma boneca que você está movendo e colocando um pequeno diorama. Não estou fazendo um documentário, porque se você contar a história da sua vida, ninguém vai ler porque é chato. Você tem que colocar as coisas em uma forma narrativa que seja acessível às pessoas e, ao fazer isso, você as está totalmente transformando em outra coisa.

GROTH: Verdade, mas a maior parte do seu trabalho é sobre você e suas experiências e sua interpretação delas. Mas eles não são sobre personagens inventados.

GLOECKNER: Bem, muitas vezes existem personagens inventados.

Paralelo às polêmicas, ela também é ilustradora de livros infantis. Pela Random House fez *Weird Things You Can Grow* (1994) e *Weird but True: A Cartoon Encyclopedia of Incredibly Strange Things* (1997). Pela HarperCollins, em 1998, saiu *The Exploding Toilet and Other Tales Too Funny to Be True, The Chicken-Fried Rat: Tales Too Gross to Be True e The Baby-Sitter's Nightmare: Tales Too Scary to Be True*.

Em 2000, Phoebe Gloeckner ganhou o Inkpot Award. E desde 2010 é professora na University of Michigan Stamps School of Art & Design.

Ela segue produzindo.

Páginas 449, 924.

Diane Noomin (1947 - 73 anos)

Diane Noomin nasceu em 1947, no Brooklyn, em Nova York. Quando ela tinha quatro anos, a família se mudou para Hempstead, Long Island. Mas em 1960 já estavam de volta. Ela estudou na High School of Music & Art e depois frequentou o Brooklyn College. Seus pais eram bem de Esquerda. Comunistas assumidos que trabalhavam para o Partido. Quer dizer, não podiam assumir. Noomin começou a desconfiar que eram comunistas quando o FBI perguntou sobre eles para os vizinhos. Só quando fez 13 que o assunto foi conversado abertamente na mesa de jantar da família. De forma discreta, claro. Ela foi outra da nossa saga a cursar o onipresente Pratt Institute, onde fez fotografia e escultura. Noomin também trabalhou na biblioteca lá, mergulhando na história da arte. Nessa época, apesar de nem sonhar que viraria quadrinista, lia todas as HQs que caíam na sua mão. Suas preferidas eram *Little Lulu* e *Uncle Scrooge*.

Quando conheceu Aline Kominsky, no meio do agito das mulheres cansadas do machis-

mo e misoginia presente no *underground comix*, mudou de ideia e resolveu fazer quadrinhos. Sua primeira HQ, um poema ilustrado, saiu na *Wimmen's Comix* #2, em 1973. A partir da *Wimmen's Comix* #3 a artista encontrou seu estilo na sátira. Logo estava nas principais publicações do movimento, como *Weirdo*, *Arcade*, *Short Order*, *Young Lust*, *Titters*, *El Perfecto* e outras.

Sua personagem mais conhecida, *DiDi Glitz*, estreou na história *Restless Reverie*, publicada na *Short Order Comix* #2, editada por Art Spiegelman em 1974 para Last Gasp. *DiDi* é uma suburbana que tenta a todo custo “redecorar” sua vida. Seu cotidiano tem muitas doses de emoção, acompanhadas de Mai-Tai, coquetéis de rum e Coca-Cola, Valium e pizza de pepperoni.

Sempre procurando seus defeitos, entra em pânico se vê algum novo cabelo branco, ruga ou pé de galinha. Mora com sua filha *Crystal* (uma adolescente rebelde), tem como melhor amiga *Loretta* (uma morena estilo mulherão, que adora decotes) e recebe visitas da mãe *Irma* (viúva que adora Mai-Tais e garotões surfistas).

Mas não se deixe enganar pelo clima de humor. Diane Noomin, como suas colegas do *comix*, trouxe importantes pautas para os quadrinhos, como aborto, orgasmo, menstruação, controle de natalidade, sexo e afins.

Na entrevista que deu para Nicole Rudick, em maio de 2012, para o *The Comics Journal*, a artista revelou como surgiu a personagem:

— Ela começou como uma fantasia para uma festa de Halloween na casa de Gilbert Shelton e Lora Fountain e rapidamente assumiu. Há uma foto minha de *DiDi* em *Cannarsie Creeps* em 1973. É um “oito páginas” - costumávamos chamá-lo de oito páginas. Muitas pessoas estavam lançando. Justin Green fez um, Bill fez um, Art Spiegelman fez. Todo mundo, só por diversão, estava lançando essas oito páginas que foram vendidas por sete centavos e eram duas folhas de papel de 8 ½ por 11, dobradas em quatro e configuradas de modo a ter oito páginas.

Em 1974, fiz uma história completa de *DiDi* para a *Wimmen's Comix*. Tinha quatro páginas e se chamava *She Chose Crime*, e quando estava montando essa HQ percebi que *DiDi* saiu quase totalmente desenvolvida. Ela não mudou, ela não cresceu nem nada parecido. Se eu olhar para a primeira história, o desenho mudou e eu gostaria de pensar que certas coisas melhoraram, mas nessa história, a persona de *DiDi* é isso. Eu não acho que percebi isso.

Lembra que falamos que o *Wimmen's Comix*, como todo coletivo, tinha algumas facções e divergências? Bem, em 1975 Noomin e Aline Kominsky preferiram fazer sua própria revista. Elas se desligaram do *Wimmen's* e criaram a *Twisted Sisters*. Publicada pela Last Gasp, em 1976, tinha 36 páginas de humor, na pegada autodepreciativa que a dupla curte mais.

Dois anos depois, pela Print Mint ela editou *Lemme Outta Here*. A coletânea tinha como tema a vida no subúrbio, no começo do século XX. Fizeram parte do time Robert Crumb, Aline Kominsky, Kim Deitch, Justin Green, Mark Beyer, MK Brown, Michael McMillan, Robert Armstrong e Bill Griffith.

Mostrando toda a sua versatilidade, em 1981 Noomin ajudou na adaptação de *DiDi Glitz* para o teatro. A comédia musical *I'd Rather Be Doing Something Else: The DiDi Glitz Story* foi encenada pelo grupo de São Francisco Les Nickettes. A peça contou

com figurino e cenários de Noomin e cenários de Kim Deitch, Paul Mavrides e Bill Griffith.

Um pouco depois, em 1984, a artista retornou para as páginas de *Wimmen's Comix*. Participou de todas as edições que saíram depois. E, de 1985 a 1993, também foi colaboradora fixa na *Weirdo*.

Pela Viking Penguin, em 1991, editou uma antologia chamada *Twisted Sisters: A Collection of Bad Girl Art*. Trouxe material seu, de Aline Kominsky e várias artistas do *Wimmen's Comix*.

A obra fez tanto barulho que, em 1994, a Kitchen Sink Press encomendou uma série. Também editada por Noomin, cada edição tinha HQs inéditas das artistas. Em 1995 virou o encadernado *Twisted Sisters, vol. 2: Drawing the Line*.

Desde 1998, Diane Noomin mora em Connecticut com o marido, e também quadrinista *underground*, Bill Griffith. Ela segue produzindo.

Em 1992, ganhou o Inkpot Award. Em 1992 e 1995, as antologias *The Twisted Sisters* foram indicadas ao Eisner.

Páginas 449, 457, 916, 924.

Aline Kominsky-Crumb (1948 - 72 anos)

Aline Goldsmith nasceu em 1 de agosto de 1948, em Long Island, Nova York. Seus pais se casaram jovens e a irresponsabilidade teve um custo, com eles querendo ostentar um estilo de vida que não podiam pagar. A constante falta de grana gerava vários atri-tos.

Seu pai faleceu quando ela tinha 19 anos. Com toda a situação, ela mergulhou no pacote completo dos jovens do período: contracultura, sexo, drogas e *rock'n'roll*. Até ficou amiga de músicos que despontavam no *underground*, como The Fugs.

Aline se mudou para o East Village e foi estudar arte na também bem citada Cooper Union. Logo depois, em 1968, casou-se com Carl Kominsky e foi morar em Tucson, Arizona. Apesar da relação não durar muito, conservou o sobrenome de Carl. Na mesma época, obteve o bacharelado em artes na University of Arizona, em 1971.

Quando o ex-baixista da banda The Fugs, Ken Weaver, também se mudou para lá, Aline acabou conhecendo os artistas do *comix* Kim Deitch e Spain Rodriguez. A dupla a incentivou a ir para São Francisco e fazer quadrinhos.

Na entrevista para Peter Bagge no *The Comics Journal* #139, de dezembro de 1990, ela relembrou esse momento:

BAGGE: Então você começou a ler [quadrinhos] *undergrounds* no Arizona?

KOMINSKY-CRUMB: Sim, comecei a comprá-los. Eu vi *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green. Foi uma história em quadrinhos que realmente me motivou a desenhar. Quando vi o que ele havia feito com essa história autobiográfica, direta e maluca sobre tudo o que aconteceu com ele, comecei a abordar dessa forma direta e foi muito satisfatório para mim. Eu tive essa revelação. Eu pensei: "Eu poderia fazer isso. Isso é o que devo fazer."

Em 1972, Aline já estava no centro do movimento. Foi quando conheceu Robert Crumb. Eles acharam bem curioso as similaridades entre ela e a personagem *Honeybunch Kaminski* que o artista tinha criado em 1970. A amizade evoluiu e viraram um casal.

Apesar de sempre dar o crédito para Justin Green como o primeiro quadrinista a abordar questões pessoais numa HQ, Aline merece sim o título de pioneira no meio e primeira mulher a fazer isso. Sua obra é totalmente autobiográfica, dividindo com os leitores tudo que sente. Por isso é uma das mais influentes criadoras da nona arte, inspirando muita gente.

A artista foi uma das fundadoras do coletivo *Wimmen's Comix* e participou de diversas importantes publicações do movimento. Mas como acontece com qualquer grupo com muitas pessoas/ideias, após algumas edições ela e Diane Noomin saíram do *Wimmen's* e criaram o título *Twisted Sisters*. Foi outra marcante antologia do *underground*.

Em 1978, ela e Crumb se casaram e passou a assinar Kominsky-Crumb. A partir da virada para a década de 1980, Aline participou de diferentes títulos e lançou material seu, como a *The Bunch's Power Pak Comics* pela Kitchen Sink Press.

Além disso, ela e Robert Crumb publicam a série em quadrinhos *Dirty Laundry* sobre o seu cotidiano familiar. Sophie, a filha deles que nasceu em 1981 e virou quadrinista a partir da adolescência, também já contribuiu. No mesmo período, Aline assumiu a edição da antologia *Weirdo*.

Desde 1991 eles moram em uma pequena vila francesa na região de Languedoc-Roussillon. A artista tem se dedicado mais à pintura do que aos quadrinhos - seus quadros já estiveram em diversas exposições. Isso não a impediu de, em 2007, lançar o livro de memórias *Need More Love: A Graphic Memoir*. A obra reúne quadrinhos, pinturas, fotografias e escritos autobiográficos.

Aline Kominsky-Crumb segue produzido e dividindo sua vida com os leitores.

Páginas 449, 454, 924.

Barbara Mendes (1948 - 72 anos)

Barbara "Willy" Mendes nasceu em 30 de janeiro de 1948. Ela estudou na High School of Music and Art, terminando a escola em 1966. Depois se formou na University of California, em 1980. Seu foco desde cedo foi a arte.

Logo após acabar a escola, se viu no centro do surgimento do *underground comix*. Ao lado de Trina Robbins e Nancy Kalish, ela foi peça fundamental para o *East Village Other* lançar o importante suplemento *Gothic Blimp Works*. Por causa do machismo sempre presente no meio, ela assinava seus trabalhos como Willy Mendes.

A amizade com Robbins deu origem ao ainda mais histórico *It Ain't Me Babe* de 1970, pioneira revista com HQs só de mulheres. No ano seguinte, Mendes fez *Illuminations*, trabalho com um tom bem mais psicodélico.

Com a crise no *comix*, Mendes foi gradualmente se afastando do movimento. Para ela, sua obra não tinha aquela crueza e sexualidade que dominava a abordagem da produção. A artista preferia mais o lado espiritual.

Focando mais na pintura, e assumindo seu nome Barbara Mendes como diferencial, ela iniciou uma nova fase como pintora. Ela inventou um estilo chamado *Epic Paintings*. Em grandes telas, cria imagens com narrativas e brilhantes cores, desenvolvendo intrincadas composições.

O novo material de Mendes começou a ser exibido em diversas exposições e, desde 1973, está em cidades como Los Angeles, Flórida, Chicago e Nova York. Os temas que

mais abordava eram a feminilidade e o multiculturalismo.

Então, em 1992, ela foi convidada para pintar um mural em uma sinagoga em Los Angeles. Mendes foi tocada pela sua herança cultural e mergulhou profundamente no tema, passando a estudar e praticar o Judaísmo da Torá. O assunto se tornou a base da sua obra.

Atualmente Barbara Mendes administra sua própria galeria de arte em Los Angeles. E segue pintando, principalmente, narrativas bíblicas. Ainda no seu estilo *Epic Paintings*. Páginas 448, 460.

Joyce Farmer (1938 - 82 anos)

Joyce Farmer nasceu em Los Angeles, Califórnia, em 1938. Ela desde cedo esteve envolvida com arte e se tornou alguém bem conhecida no cenário local. Foi isso que colocou Lyn Chevli em seu caminho, uma vez que Chevli era dona da livraria e galeria de arte Fahrenheit 451, em Laguna Beach.

Era a virada da década de 1960 para 1970 e a loja era um dos importantes pontos de venda do *underground comix*. Joyce e Lyn iniciaram uma impressionante contribuição para a nona arte e a cultura *pop*.

No texto especial que fez após a morte de Lyn Chevli, para o *The Comics Journal* de outubro de 2016, Farmer lembrou como foi que aconteceu:

— Lyn ficou perturbada com as histórias inteligentes, mas bizarras e androcêntricas nos primeiros *undergrounds*, especialmente *Zap Comix*, e decidiu produzir uma história em quadrinhos feminista que combinaria com os *Zaps* em conteúdo anárquico, mas do ponto de vista de uma mulher. Depois de vender a livraria em 1972, ela pediu a ajuda de outra artista local - eu - e juntas começamos a nos “vingar”. Abandonando nosso primeiro impulso de cortar e separar partes do corpo de nossos personagens masculinos, criamos histórias e ilustrações estranhas com base em nossas próprias experiências de menstruação, controle de natalidade, cabelo do queixo, maternidade, falta de privacidade e atitudes distorcidas da sociedade em relação a todas as mulheres daquela época.

Nós duas estávamos envolvidas no controle de natalidade e aconselhamento de gravidez para a Clínica Gratuita de Laguna Beach por vários anos, e essa experiência influenciou nosso trabalho, trazendo um senso de empoderamento e uma atmosfera sexual positiva para as mulheres, embora não entendêssemos o que estávamos fazendo na época.

As duas fundaram a Nanny Goat Productions e criaram *Tits & Clits*, a primeira HQ feminista. Com o espírito contestador do *comix*, o diferencial era o foco do humor ter o ponto de vista das mulheres. Ela saiu em julho de 1972, algumas semanas antes de *Wimmen's Comix*.

Com um título desses, e com seu conteúdo, claro que *Tits & Clits* gerou muita, muita polêmica. Para começar não podia nem ser resenhado na mídia tradicional. As duas até foram ameaçadas de serem presas por pornografia.

Mesmo com tudo isso (ou talvez até por tudo isso) a #1 foi um sucesso e vendeu as 20 mil cópias em um ano. Para segunda edição, mudaram o título para *Pandoras Box Comix* (afinal, vários lojistas foram até presos por comercializar os quadrinhos do mo-

vimento). Mas em 1976 retornaram ao original.

Nos dois primeiros números, tudo ficou com Farmer e Chevli. Do #3 em diante, Chevli ficou apenas como co-editora e chamaram convidadas: Trina Robbins, Shelby Sampson, Chris Powers, Jennifer Malik, Michelle Jurriss, Dot Bucher, Roberta Gregory, Ruth Lynn, Beverly Hilliard, Sharon Rudahl, Paula Gray, Miriam Flambe, Rocky Trout e Terry Richards.

Tits & Clits marcou e influenciou muita gente, sendo uma das mais importantes obras dos quadrinhos e da cultura *pop*. Era completamente diferente de tudo o que estava rolando em qualquer mídia, mesmo nas HQs. Teve sete edições, indo até 1987. Todas pela Last Gasp de San Francisco.

Em 1973, Farmer e Chevli, de novo, foram históricas. Como tinham experiência ajudando e trabalhando na Laguna Beach Free Clinic ⁴, resolveram produzir uma HQ sobre aborto. A ideia ganhou força após a inédita decisão da Suprema Corte dos EUA no caso *Roe v. Wade*.⁵

Farmer e Chevli publicaram *Abortion Eve*. A revista traz HQs educacionais sobre cinco mulheres, cada uma com nomes que são variações de *Eve*. As histórias tratam de diferentes casos, tendo em comum a questão do aborto. As artistas aproveitaram para dividir com as leitoras e os leitores toda sua experiência obtida na clínica, sobre controle de natalidade e gravidez.

A artista explicou como foi:

— Em 1973, Lyn e eu reconhecemos a necessidade de buscar informações sobre a obtenção de um aborto legal e começamos outro livro, *Abortion Eve*, uma história em quadrinhos educacional explicando o estresse emocional que uma gravidez indesejada causa nas mulheres, os aspectos médicos de um aborto e as etapas que devemos seguir para interromper a gravidez com segurança. A decisão histórica da Suprema Corte, *Roe v. Wade*, veio pouco antes da publicação de *Abortion Eve* e pudemos detalhar sua relevância para as mulheres e seus direitos. *Abortion Eve* foi bem recebida por suas precisas informações pró-escolha.

Além dessas produções, Farmer também esteve em *Wimmen's Comix*, entre 1975 e 1987, das edições #5 a #11. Só que ela não conseguiu se manter com o trabalho nos quadrinhos. No meio da década de 1980, abandonou o mercado e foi ser corretora de finanças.

Sua vida não foi nada fácil. O casamento conturbado a tornou mãe solo. E, para piorar, no começo dos anos 1990, teve que cuidar do seu pai e de sua madrasta. Uma decisão que tomou depois que presenciou a forma horrível como a esposa do pai foi tratada numa clínica para idosos.

Só que como toda brilhante criadora, Farmer transformou isso em arte. Por 13 anos ela foi narrando em páginas de quadrinhos a experiência de ser responsável por um

4. Clínica Gratuita de Laguna. Como o nome diz, essas clínicas são centros de saúde que atendem pessoas de graça. Afinal, nos EUA, o custo do tratamento médico é sempre pior que a doença e não existe um sistema gratuito do governo como há o SUS no Brasil.

5. Norma McCorvey, que no processo usou o pseudônimo Jane Roe (daí o nome), com a ajuda das advogadas Sarah Weddington e Linda Coffee conseguiu na justiça o direito de interromper sua gravidez no primeiro trimestre, livre de embargões ou vedações pelo Estado. McCorvey tinha 22 anos na época. Ela faleceu em 18 de fevereiro de 2017.

casal de idosos. Usando o alter-ego *Laura*, personagem que lida com os anos finais do pai *Lars* e da madrasta *Drover*, Farmer teve uma das histórias publicada na antologia *Zero-Zero* da Fantagraphics, em 2000.

No início a autora fez tudo preto e branco pois nem sabia se alguém se interessaria pelo tema, pensando no custo que seria produzir ela mesma. Então Farmer mostrou o material para Robert Crumb. Ele não só se encantou (a ponto de declarar que está no mesmo seletivo grupo de obras-primas como *Maus* de Art Spiegelman e *Persepolis* de Marjane Satrapi), como ajudou na ponte com a Fantagraphics, que topou publicar. A tocante e elogiadíssima *graphic novel Special Exits* foi lançada em 2010. A volta de Joyce Farmer aos quadrinhos ganhou o National Cartoonists Society de Melhor Graphic Novel em 2011. Mesmo ano que ela recebeu seu Inkpot. Foi um retorno em grande estilo, como merece uma quadrinista do porte de Joyce Farmer.

Sobre *Special Exits*, ela declarou:

— Espero que o quadrinho atraia pessoas que estão trabalhando com idosos, para entender que os idosos tiveram uma vida passada que é muito mais interessante do que você jamais saberá.

Joyce Farmer segue produzindo.

Páginas 449, 916.

Lyn Chevli (1931 - 2016)

Marilyn Keith nasceu em 24 de dezembro de 1931, em Milford, Connecticut. Ela cursou o Skidmore College e se formou em artes. Quando se casou com Narendrakumar Aditram Chevli, adotou seu sobrenome e foi morar um tempo na Índia, em Mumbai.

Só que a relação não deu certo. Em 1961, pegou suas duas filhas e sua mãe e foi para a Califórnia. Com o então companheiro, Dennis Madison, abriu a livraria e galeria de arte Fahrenheit 451 em Dana Point. Em 1968, mudaram a loja para Laguna Beach.

Fahrenheit 451 era um dos pontos de vendas do *underground comix*, e por isso o casal vivia se incomodando com a justiça. Encantada com o que viu nos quadrinhos, mas bem desgostosa com a abordagem machista, ela vendeu a loja em 1972 e resolveu meter a mão na massa.

É quando sua bio e a da amiga e artista Joyce Farmer se fundem. Elas criaram a Nanny Goat Productions e lançaram a pioneira *Tits & Clits*. Como você já sabe, é um marco na nona arte e na cultura *pop*.

As duas primeiras edições foram tocadas apenas pelas duas amigas. Da #3 em diante Lyn Chevli ficou como co-editora e elas acrescentaram novos nomes. Mesmo com toda a polêmica (inclusive pelo título), a revista teve sete números, indo até 1987. A produção seguinte foi *Abortion Eve*, também marcante contribuição das duas artistas e que era uma HQ educativa sobre o aborto.

A partir da década de 1980, a exemplo da parceira Farmer, Lyn Chevli se afastou dos quadrinhos. Ela se dedicou mais à carreira de escritora. Em 1981 publicou o romance erótico *Alida* e contribuiu para diversas publicações, incluindo *The Blade* - revista local voltada para a comunidade LGBTQIA+.

Lyn Chevli morreu em Laguna Beach, em 8 de outubro de 2016. Sobre ela, a amiga Farmer declarou:

— Lyn Chevli viveu uma vida longa e teve muitos amigos criativos e inteligentes. Sentiremos falta de suas aventuras imaginativas e sempre exuberantes.
Páginas 449, 924.

Carol Tyler (1951 - 69 anos)

Carol Tyler nasceu em 20 de novembro de 1951, em Chicago, Illinois. Ela estudou em escola católica e depois entrou na Middle Tennessee State University, obtendo seu bacharelado em Belas Artes.

Seguindo nos estudos, no começo dos anos 1980, foi fazer mestrado na Syracuse University. Foi durante sua pesquisa que descobriu e se encantou com o *underground comix*. Apesar do auge do movimento já ter passado, ela resolveu se mudar para o palco onde a mágica aconteceu: São Francisco.

Naquelas coincidências da vida, que roteiro nenhum de ficção consegue superar, Tyler acabou conhecendo e se casando com o artista que sacudiu o *comix*, Justin Green.

Já dentro do cenário, convivendo com os principais nomes que seguiam produzindo, Carol Tyler também virou quadrinista. Sua primeira HQ, *Uncovered Property*, estreou na *Weirdo* em 1987. A forma como também trazia questões pessoais, em histórias curtas e com uma arte com identidade própria, chamou atenção.

Logo Tyler já estava colaborando com várias publicações do *underground*, como *Twisted Sisters*, *LA Weekly*, *Pulse*, *Heck* e *Zero Zero* e a emblemática *Wimmen's Comix*.

Em 1993, ela publicou seu primeiro quadrinho, *The Job Thing*, reunindo boa parte do seu material. O segundo, *Late Bloomer*, saiu em 1995 pela Fantagraphics. Tem coisa inédita e compilações. No prefácio do livro, Robert Crumb escreveu:

- Ela está no topo da minha lista. Uma das melhores artistas vivas trabalhando nos quadrinhos. Seu trabalho tem a qualidade extremamente rara de um CORAÇÃO autêntico. Os dela são os únicos quadrinhos que quase me fazem chorar.

Carol Tyler ficou alguns anos se dedicando ao seu grande projeto, *You'll Never Know*. A trilogia em quadrinhos conta os efeitos da Segunda Guerra sobre seu pai e em todos a sua volta. A primeira parte, *Book One: A Good & Decent Man*, saiu em 2009. No ano seguinte, veio *Book Two: Collateral Damage*. E, finalmente em 2012, *Book Three: Soldier's Heart*.

Extremamente comovente, no seletivo grupo de excelentes quadrinhos autorais que só o *comix* conseguiu produzir, a obra foi aclamada pela crítica e indicada aos principais prêmios do mercado. No Eisner teve 11 indicações, incluindo Melhor Escritor/Artista de Não Ficção, Melhor Graphic Novel, Melhor Letreiramento e Melhor Colorista/Artista Multímídia.

Tyler ainda ganhou dois Harvey Awards e dois Ignatz Awards, foi indicada ao Los Angeles Times Book Prize (em 2011 e 2016) e recebeu o Ohio Arts Council Excellence Award. Fora estar presente nas principais listas de melhores do ano.

Além da sua carreira como uma das mais admiradas e influentes artistas da nona arte, Tyler também se apresenta nos palcos em grupos de comédia. Está no elenco de Rick & Ruby Patio Show no The Comedy Store de Los Angeles, no Great American Music Hall em San Francisco e no Clunie Center em Sacramento.

Sabe-se lá como acha tempo, mas também é professora na University of Cincinnati

História dos Quadrinhos: EUA

College of Design, Architecture, Art, and Planning. Sua aula? Quadrinhos, claro. O tema é ensinar aos alunos os caminhos e as técnicas para transformar ideias em HQs.

Carol Tyler mora numa fazenda nos arredores de Augusta, Kentucky, com seu marido Justin Green. Ela continua produzindo.

Sua HQ *The Hannah Story*, presente na antologia *Drawn and Quarterly*, foi indicada ao Eisner em 1995 e entrou na seleta lista feita pela Fantagraphics e *The Comics Journal* de *Top 100 Comics of the Twentieth Century*.

Em 2010, recebeu o Inkpot Award na San Diego Comic Con.

Páginas 449, 924.

Lynda Barry (1956 - 64 anos)

Linda Jean Barry (com o mesmo nome, ela trocou por y quando tinha 12 anos) nasceu em 2 de janeiro de 1956, em Richland Center, Wisconsin. Seus pais eram descendentes de irlandeses. Ele era açougueiro, ela era governanta de hospital. A família ainda tinha dois irmãos caçulas.

Barry cresceu em Seattle, e suas lembranças da infância não são as melhores. No emblemático 1968, mesmo ano que mudou a grafia do seu nome, seus pais se divorciaram. Uma boa memória é tentar aprender a ler, com quatro ou cinco anos, com os quadrinhos das páginas de domingo.

Ainda na escola, começou a desenhar e criar alguns quadrinhos de brincadeira. Principalmente depois da sétima série, quando alguém lhe deu uma *Zap*. O conteúdo do *comix* atingiu ela em cheio, criando uma conexão imediata. Barry tentou imitar a arte de Crumb (mas de S. Clay Wilson ficou com medo e até deixou de ler HQs por um tempo). Para complementar a renda familiar, seguiu o exemplo da mãe e foi trabalhar como zeladora de hospital no período noturno.

Entre seus colegas de colégio estava Charles Burns, futuro quadrinista de obras como *Black Hole*. A mãe de Lynda não gostava nada da dedicação da filha aos estudos e sua vontade de ir para a faculdade. Dizia que devia se preocupar em achar um emprego. Para ter uma noção da coisa, nenhum dos seus pais compareceu a sua formatura.

Seguindo na sua missão de “decepcionar” a mãe, Barry entrou no Evergreen State College em Olympia, Washington. Fundada em 1967, bem no clima da época, é uma faculdade pública de artes que foge do tradicional. Os alunos podem planejar seu próprio currículo ou seguir uma grade. Quem cursa tempo integral tem a opção de fazer programas acadêmicos interdisciplinares e aulas independentes. A ideia é que haja a chance de participar de várias disciplinas de forma coordenada. Os professores não dão apenas notas, eles escrevem avaliações longas sobre os trabalhos dos acadêmicos. Enquanto estava no Evergreen, Lynda Barry ficou amiga de Matt Groening, futuro criador de várias importantes obras, como a animação *The Simpsons*. E foi por intermédio dele que iniciou a carreira. Ainda que de forma meio... invasiva.

Sem que Barry soubesse, Groening e o amigo John Keister (que cursava a University of Washington) publicaram os quadrinhos dela nos jornais universitários das suas faculdades. Batizaram de *Ernie Pook's Comeek*.

A HQ surgiu depois que Barry levou um fora do namorado, sendo trocada por outra. Numa entrevista a Thom Powers para o *The Comics Journal* #132, de novembro de

1989, ela lembrou:

— Eu não conseguia dormir depois disso e comecei a fazer histórias em quadrinhos sobre homens e mulheres. Os homens eram cactos e as mulheres eram mulheres, e os cactos estavam tentando convencer as mulheres a irem para a cama com eles, e as mulheres estavam constantemente pensando sobre isso, mas finalmente decidiram que não seria uma boa ideia.

Com 23 anos, após concluir a faculdade, Barry se mudou para Seattle. Na mesma época recebeu uma ligação de Bob Roth, editor do *Chicago Reader*. Ele tinha lido um artigo escrito por Matt Groening sobre novos artistas e se interessou por seu trabalho. Mas havia um pequeno problema, como ela explicou na mesma entrevista:

- E então Bob Roth (...) ligou e queria ver minhas histórias em quadrinhos, e eu não tinha nenhum original. Eu não sabia nada sobre originais, que você não dá para os jornais porque os jornais os perdem. Então eu tive que desenhar um conjunto inteiro naquela noite e enviá-los pela Federal Express.

De repente ela tinha uma renda de US\$ 80 por semana por seus quadrinhos. Logo as HQs começaram a ser distribuídas em outros jornais também. Sua carreira não parou mais. Em 1989, já estava em mais de 50 periódicos, a maioria parte da mídia alternativa/*underground*. Incluindo a prestigiada *Raw* de Art Spiegelman. A partir de 2007, com a crise na velha imprensa, migrou suas HQ para a *web*.

A partir da década de 1980, a artista também começou a publicar coleções reunindo sua produção. Em 1981 saiu *Girls & Boys*, em 1983 *Big Ideas*, em 1986 *Everything in the World*, em 1987 *The Fun House*, em 1989 *Down the Street*, em 1990 *Come Over, Come Over*, em 1992 *My Perfect Life*, em 1993 *The Lynda Barry Experience*, em 1994 *It's So Magic*, em 1999 *The Freddie Stories*, e em 2000 *The Greatest of Marlys*.

Em 1984, lançou o livro para colorir *Naked Ladies! Naked Ladies! Naked Ladies!*. No mesmo período, virou colaboradora da revista *Esquire* com uma página colorida. O tema da série era a patologia cotidiana dos relacionamentos.

Em 1988, fez a *graphic novel* *The Good Times are Killing Me*. E, em 1999, sua mais elogiada obra até agora, *Cruddy: An Illustrated Novel*. Nela conta a história da garota *Roberta Rohbeson*, que é rodeada de assassinatos. O tipo de leitura que você se pega rindo sem saber se isso é correto.

Em 2002, Barry reuniu HQs que tinha criado para o site *Salon.com*. Com o título *One! Hundred! Demons!*, a obra nasceu de um processo criativo bem interessante. A ideia foi reproduzir um antigo exercício de pintura zen chamado “cem demônios”. A artista espera esses “demônios” aparecerem na sua mente e vai pintando tudo.

Para Barry, eles se manifestaram em relacionamento abusivos, o sentimento com as eleições dos EUA em 2000, arrependimentos e outros mais. Há uma parte no livro em que convida o leitor a testar e fazer os seus.

Paralelo à sua carreira de quadrinista, publicou os livros teóricos sobre o processo criativo, tanto na escrita quanto no desenho: *What It Is* é de 2008, *Picture This: The Near-Sighted Monkey Book* é de 2010, *Syllabus: Notes From an Accidental Professor* é de 2014 e *Making Comics* é de 2019. Todos muito elogiados pela crítica.

De 1991 a 1992, adaptou *The Good Times are Killing Me* para uma peça de teatro off-Broadway. Foi dirigida por Mark Brokaw e também fez sucesso, inclusive nas premia-

ções. Angela Goethals, que interpretou *Edna Arkins*, ganhou um Obie Award em 1990-91; Chandra Wilson, que fez *Bonna Willis*, ganhou o Theatre World Award em 1991; e a própria Barry foi nomeada para o prêmio John Gassner do Outer Critics Circle de 1992. Outra atividade regular de Lynda Barry é como professora, algo que tinha feito quando tinha 25 anos, primeiro para jovens. Seus workshops de redação ocorreram em vários locais do país, como por exemplo *Writing the Unthinkable* no Omega Institute em Rhinebeck, Nova York, e *The Crossings* em Austin, Texas. E desde 2013 é docente na University of Wisconsin, no departamento de artes.

Lynda Barry segue produzindo. Apesar de oficialmente não ser uma das fundadoras do *comix*, decidimos colocar sua bio aqui pois ela é uma das primeiras e maiores herdeiras do movimento, com sua carreira nascendo (e sendo influenciada) no final do auge do *underground*.

Em 2009, *What If* ganhou o Eisner Award em Melhor Quadrinho Baseado em Realidade.

Páginas 459, 847, 848, 924.

A NOVA GERAÇÃO

Joe Maneely (1926 - 1958)

Joseph Maneely nasceu em 18 de fevereiro de 1926, na Filadélfia, Pennsylvania, bem no início da Grande Depressão. Seus pais, Robert e Gertrude Maneely, tiveram muita dificuldade para criar os cinco filhos.

Maneely cursou a Ascension BVM Elementary School. Depois foi para a Northeast Catholic High School e lá cumpriu à risca o currículo dos nossos artistas, emplacando quadrinhos no jornal da escola. Ele até criou o mascote do local, batizado de *Red Falcon*. Só que o artista não se formou. Abandonou os estudos para entrar na Marinha. Por três anos, como manda o figurino na nossa saga, trabalhou no departamento de comunicação produzindo HQs e ilustrações para os jornais militares.

Maneely foi um dos tantos que se beneficiou do Servicemen's Readjustment Act de 1944. Conhecida como *G.I. Bill*, essa lei garantiu diversos benefícios para os veteranos, inclusive ajuda para o ensino superior. O artista cursou a Hussian School of Art na Filadélfia, logo entrando no jornal *Philadelphia Bulletin*.

No mesmo período, botou o pé no mercado de quadrinhos. Maneely começou desenhando como *freelancer* para a Street & Smith, em 1948. Ele cuidou de títulos como *The Shadow*, *Top Secrets*, *Ghost Breakers*, *Super Magician Comics*, *Dr. Savant*, *Mario Nette*, *Nick Carter*, *Public Defender*, *Roger Kilgore*, *Supersnipe*, *Butterfingers* e *Django Jinks*, *Ghost Chaser*.

O *Grand Comics Database* identifica seus primeiros créditos em *Red Dragon #4*, com capa de agosto de 1948, na história *Death by the Sword* e na uma página *Tao's Small Sword Box*, duas HQs do herói *Tao Anwar*; e em *Top Secrets # 4*, com capa de agosto de 1948, na história *The Ragged Stranger*.

Na mesma época, colaborou com a Hillman Periodicals, em títulos como *Airboy Comics*, e na *Treasure Chest*, voltada para o público católico. E, com os artistas Peggy Zangerle e George Ward (que foi assistente de Walt Kelly em *Pogo*), Maneely fundou um estúdio de arte para atender o mercado.

Foi assim que acabou na Atlas, antiga Timely. Há divergência entre as fontes sobre sua primeira HQ para a editora de Martin Goodman. Pode ter sido *The Mystery of the*

História dos Quadrinhos: EUA

Valley of Giants, na *Black Rider* #8 com capa de março de 1950, ou na *The Kansas Masacre of 1864* na *Western Outlaws And Sheriffs* #60 com capa de dezembro de 1949.

Seja qual for sua estreia, caiu no gosto da casa e virou um dos *freelancers* preferidos. Até 1953, quando a família se mudou para Queens, o artista fazia bate-e-volta entre Nova York e Filadélfia pelo menos três vezes por semana para pegar roteiros e entregar artes. Quando, em 1955, entrou mesmo no time da Atlas, ele e família já estavam morando em New Jersey.

O talento de Maneely e sua impressionante rapidez em produzir lindas páginas o tornaram o favorito do roteirista/editor Stan Lee. O artista era quase a cara da empresa, sendo o responsável pela maioria das capas. Como era o auge da crise, com os fantasiados perdendo força, ele atacou em diversos gêneros, como o já citado *western* e romance, *Sci-Fi*, humor, terror, guerra e aventura.

Na aventura, ele e Lee criaram o cavaleiro medieval *Black Knight*. Lançado na *Black Knight* #1, com capa de maio de 1955, é o *Zorro* adaptado para a lenda do Rei Arthur. *Sir Percy of Scandia* é um bravo cavaleiro da Távola Redonda. Bem, na verdade, a pedido do mago *Merlin*, ele finge ser um bobo e incompetente guerreiro. Mas com a identidade secreta de *Black Knight*, enfrenta a vilã *Morgan le Fay* e seu filho *Mordred the Evil*.

Confirmando sua versatilidade, Maneely ainda criou (não existe registro com que roteirista), o menos conhecido cowboy da editora, *Ringo Kid*. O personagem, batizado a partir do papel de John Wayne em *Stagecoach*, estreou na *The Ringo Kid Western* #1, com capa de agosto de 1954. Já com o roteirista Al Feldstein, o artista fez a série (bem polêmica para o leitor de hoje) *Yellow Claw*. Lançada na *Yellow Claw* #1, com capa de outubro de 1956, narrava as aventuras do agente do FBI, *Jimmy Woo*, na batalha contra o tal vilão que dava nome à obra, mais uma versão de *Fu Manchu*.

Quando Lee tentou a fracassada volta dos super-heróis, as capas de *Namor* ficaram com Maneely. Foi a única vez que fez supers para a editora, nas *Sub-Mariner Comics* # 37, #39 e #41, com capas de dezembro de 1954, abril e agosto de 1955.

No ano seguinte, em 1956, ele fez duas HQs para o U.S. Department of Health, Education, and Welfare (Departamento de Saúde, Educação e Bem-Estar): *John's First Job* e *A Farm and a Family*.

Como você já sabe, a crise atingiu em cheio a Atlas. No meio de 1957, o trabalho parou para os *freelancers*. Com a péssima ideia de vender sua distribuidora, Martin Goodman ficou sem poder distribuir quando a American News Company faliu. Enquanto não migrava para a Independent News, da National, a Atlas precisou demitir todo mundo. Só sobrou Stan Lee.

Maneely seguiu com Lee na tira de vida curta *Mrs. Lyons' Cubs*, que criaram e desde 10 de fevereiro de 1958 saía no *Chicago Sun-Times*. Paralelo, colaborou com editoras como Crestwood Publications, Charlton Comics e National.

Então, mais ou menos três anos antes da *Justice League* incentivar Goodman a pedir um grupo de fantasiados para Lee (como diz a lenda), Maneely saiu para jantar com os amigos também demitidos da Atlas. Entre eles, George Ward e John Severin. Era 7 de junho de 1958.

Uma semana antes, Maneely tinha perdido seus óculos. Com isso, o artista que provavelmente seria a escolha de Stan Lee para criar os novos personagens, acidentalmente

caiu entre os vagões de um trem em movimento quando estava indo para casa. Ele tinha apenas 32 anos.

Sobre Maneely, quem teve a honra de acompanhar seu trabalho destaca sua qualidade, agilidade e capacidade de brilhar em qualquer gênero. John Romita declarou que vê-lo trabalhar foi fundamental para sua carreira.

E o amigo Stan Lee contou que:

— Joe Maneely, para mim, teria sido o próximo Jack Kirby. Ele também podia desenhar qualquer coisa, fazer qualquer coisa parecer emocionante, e eu realmente acho que ele era ainda mais rápido do que Jack.

A última HQ de Maneely foi uma aventura de *Ringo Kid*, intitulada *One Bullet Left*, na *Guns-moke Western* #53 com capa de julho de 1959. Sua última arte foi a capa de *Guns-moke Western* #55, com data de novembro de 1959, mostrando *Kid Colt* e *Wyatt Earp*. Páginas 466, 467, 498, 499.

Helen Meyer (1907 - 2003)

Pioneira do mercado, como presidente da Dell Comics fez a editora ser a maior do mundo.

Páginas 141, 150, 218, 364, 365, 467, 471, 472.

Dan DeCarlo (1919 - 2001)

Artista e roteirista, deu a cara da Archie Comics a partir da década de 1950 e criou personagens como *Sabrina* e *Josie and The Pussycats*.

Páginas 17, 171, 466, 467, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 483, 660, 913.

Sergio Aragonés (1937 - 83 anos)

Artista e roteirista, um dos recordistas em participação na *Mad* (onde iniciou sua carreira nos EUA). Criador de personagens como *Groo the Wanderer*.

Páginas 307, 482, 483, 484, 627, 650, 651, 703, 746, 768, 920, 924.

Don Heck (1929 - 1995)

Donald L. Heck nasceu em 2 de janeiro de 1929, no Queens, Nova York. Seus pais, Bertha e John Heck, eram descendentes de alemães. O artista começou a aprender a desenhar por um curso de correspondência, depois seguiu estudando na Woodrow Wilson Vocational High School e numa faculdade comunitária no Brooklyn.

Em 1949 entrou no mercado pela Harvey Comics. Após dois anos na editora, acompanhou o amigo Allen Hardy, que tinha aberto sua própria editora, a Comic Media. Nela, em setembro de 1952, teve seus primeiros créditos: a HQ *The Unconquered*, na *War Fury* #1, e a HQ *Hitler's Head*, na *Weird Terror* #1. Não há registro de quem foram os roteiristas.

Na Comic Media, Heck colaborou com várias antologias, como *Horrific* (de terror e o logo foi obra sua), *Danger* (de drama e aventura) e *Death Valley* (de western). Infelizmente, a empresa foi outra vítima da crise e faliu em 1954.

Como *freelancer*, Heck passou pelas editoras Quality Comics, Hillman Comics, Toby Press e U.S. Pictoria. Na mesma época, graças à recomendação do amigo e artista Pete

Morisi, entrou na Atlas em 1954.

A primeira HQ dele para o editor/roteirista Stan Lee, segundo o *Grand Comics Database*, foi *Werewolf Beware*, na *Mystery Tales #25*, com capa de janeiro de 1955. Já Heck recorda de estreiar com *Torpedo Taylor* na *Navy Combat*, indo das edições #1 a #14 e na #16, de junho de 1955 a agosto de 1957.

Seja como for, ele, como Kirby e Ditko, era um dos regulares colaboradores de Stan Lee. Na Atlas, como os colegas, fez de tudo: romance, terror, ficção científica e *western*. Sua primeira capa foi *Tales of Suspense #1* de janeiro de 1959.

Quando a Marvel entrou em cena, Heck virou o substituto favorito de Lee, pegando trabalhos que Kirby e Ditko não conseguiam dar conta por causa do volume. Ele foi o co-criador de *Iron Man* geralmente esquecido. O personagem surgiu como uma colaboração de Stan Lee, Larry Lee, Jack Kirby e Don Heck.

Kirby fez a primeira armadura pois ela aparecia na capa, primeira parte desenhada de uma HQ na época. Mas foi Heck quem concebeu todo o visual de *Tony Stark* e *Pepper Potts*, bem como desenhou as aventuras. Na hora de atualizar a traquitana de *Stark*, Lee escalou Ditko. Mas, novamente, foi Heck que seguiu produzindo as HQs do personagem.

Além das aventuras do bilionário, playboy e filantropo, Heck também fez *Spider-Man* (Homem Aranha), *Captain Marvel* (Capitão Marvel) e *X-Men*. Mas sua colaboração mais significativa nesses primeiros anos da Marvel foi assumir o lugar de Kirby no principal supergrupo da casa, em *The Avengers #9*, com capa de outubro de 1964.

No seu tempo na Marvel, o artista ainda co-criou personagens como *Black Widow* (Viúva Negra), *Mandarin* (Mandarim), *Hawkeye* (Gavião Arqueiro), *Wonder Man* (Magnum), *Swordsman* (Espadachim), *Mantis*, *Bill Foster* (que virará o *Black Goliath*), *Lorna Dane*, *Havok* (Destrutor) e vários outros.

De 1966 a 1971, ele realizou um sonho de infância. Heck foi um dos *ghost artists* na tira de jornal *The Phantom* (O Fantasma) de Lee Falk.

Na virada da década de 1970, com a Marvel diminuindo a produção para tentar organizar as coisas após a louca expansão, Heck migrou para concorrente National. Sua primeira colaboração foi em *House of Secrets #85*, com capa de maio de 1970. Ele estreou com os fantasiados da editora em *The Flash #198*, com capa de junho de 1970.

Por recomendação do Rei Jack Kirby, que o achava um dos melhores desenhista de super-heroínas, Heck assumiu a *Batgirl* e ficou um tempo em *Wonder Woman* (Mulher Maravilha), justamente no número em que ela retomou seus poderes, na *Wonder Woman #204*, com capa de fevereiro de 1973.

Ao mesmo tempo, seguiu trabalhando para Skywald Comics (uma das que surgiu e sumiu rapidamente) e para Marvel. Na sua antiga editora, fez *Daredevil* (Demolidor), *Sub-Mariner* (Namor), *Ghost Rider* (Motoqueiro Fantasma), o novo grupo *The Champions* e outros. E matou a saudade dos *The Avengers*. Foi Heck quem desenhou a importante *Giant-Size Avengers #4*, com capa de junho de 1975, que tem o casamento de *Vision* (Visão) e *Scarlet Witch* (Feiticeira Escarlata).

A partir de 1977, Heck se tornou praticamente exclusivo da DC Comics. Com Gerry Conway, co-criou o herói da Segunda Guerra, o ciborgue *Steel*, *The Indestructible Man* (hoje é *Commander Steel*). Debutou na *Steel #1*, com capa de março de 1978. A revista

não durou muito, sendo cancelada na quinta edição. Mas Heck seguiu tocando *The Flash*, *Justice League* e *Wonder Woman* (ficou até o cancelamento da revista, em 1986, após o evento *Crisis on Infinite Earths*). Na mesma época, desenhou a mini série *DC Challenge*.

Parece que Don Heck gostava de mudar a cada início de década. Na virada dos 80 para os 90, voltou para Marvel. Pegou para tocar as antologias *Marvel Fanfare* e *Marvel Comics Presents*. Ele assumiu a arte-final e/ou desenhos de *Solo Avengers* #17-20 e *Avengers Spotlight* #21-22, com capas de abril a setembro de 1989 (foi o reencontro com sua criação, *Hawkeye*).

Outra saudade resolvida foi com o *Iron Man*. Heck desenhou *Tony Stark* em *Marvel Comics Presents* #51, com capa de junho de 1990; em *Iron Man Annual* #12, com capa de setembro de 1991; e fez uma *pinup* em *Marvel Super-Heroes vol. 2* #13, com capa de abril de 1993.

Nas independentes, Heck produziu para *H. P. Lovecraft's Cthulhu: The Whisperer in Darkness* da Millennium Publications, *Mr. Fixit* da Hero Comics, *NASCAR Adventures* da Vortex e *NightGlider* da Topps Comics.

A última colaboração de Heck para DC foi arte-finalizar Joe Quesada em *Spelljammer* #11, com capa de julho de 1991. E sua última HQ foi *The Theft of Thor's Hammer*, na *Marvel Super-Heroes vol. 2* #15, com capa de outubro de 1993, e roteiro de Bill Mantlo. Don Heck morreu de câncer de pulmão em 23 de fevereiro de 1995.

Páginas 134, 423, 485, 486, 487, 511, 520, 554, 744, 909.

Dick Ayers (1924 - 2014)

Richard "Dick" Bache Ayers nasceu em 28 de abril de 1924, em Ossining, Nova York. Seus pais, John Bache Ayers e Gladys Minnerly Ayers eram descendentes de famílias que tinham chegado em Newbury, Massachusetts, em 1635.

Na Segunda Guerra, Ayers se alistou no United States Army Air Corps. Com apenas 18 anos, o colocaram na área da comunicação. Mas aprender a operar o radar se revelou um desastre. Por sorte, seguiu na comunicação, mas foi estudar arte na McTomb University. Logo já era ilustrador na divisão de operações do Air Corps. Em 1942 publicou sua primeira HQ, chamada *Radio Ray*, no jornal *Radio Post*. Bom humor ele tinha para zoar de si mesmo.

De volta à vida civil, foi estudar, em 1947, na Cartoonists and Illustrators School (desde 1956 é School of Visual Arts) de Burne Hogarth. Graças ao incentivo de Joe Shuster, que ia visitar as aulas, conseguiu um emprego com Vin Sullivan na Magazine Enterprises.

Lá, com o escritor Ray Krank, Ayers criou *Ghost Rider*, em *Tim Holt* #11, com capa de novembro de 1949. O personagem era uma mistura de faroeste e terror e será resgatado na década de 1960 por Roy Thomas, o próprio Ayers e o desenhista Gary Friedrich. A nova versão usa jaqueta de couro, correntes e tem uma cabeça de caveira pegando fogo. No Brasil ganhou o infeliz nome de Motoqueiro Fantasma.

No começo dos anos 50, o artista também esteve na Charlton Comics, na HQ de terror *The Thing* e na série de humor *Eh!*. E fez alguns trabalhos para a Atlas. Uma relação que se fortalecerá com a Magazine de Sullivan desaparecendo no cataclisma.

Para Stan Lee, Ayers trabalhou em quase todos os títulos da editora, como arte-finalista

ou desenhista ou letrista ou colorista. Por isso era um dos únicos funcionários reais da nascente Marvel, ao lado de Jack Kirby, Steve Ditko, Larry Lee e Don Heck. Finalizando Kirby, Ayers participou de antológicas capas e histórias dos primeiros anos do universo que surgia.

Com a saída de Kirby de *Sgt. Fury and his Howling Commandos*, Ayers assumiu a publicação como desenhista na #8, com capa de julho de 1964, ficando 10 anos no cargo. Além da sua longa carreira na Marvel, na década de 1980 trabalhou para Archie Comics e fez alguns independentes, seguindo em atividade até 2009.

Dick Ayers entrou no *Will Eisner Comic Book Hall of Fame* em 2007. Ele morreu em 4 de maio de 2014, logo após completar 90 anos.

Páginas 283, 284, 312, 485, 486, 487, 601, 691, 924.

Flo Steinberg (1939 -2017)

Recepcionista e secretária da Marvel quando a empresa surgiu, tornou-se editora e publicou a emblemática HQ independente *Big Apple Comix*.

Páginas 314, 488, 489, 493, 494, 565, 570, 928.

Marie Severin (1929 - 2018)

Artista, colorista e roteirista. Foi a colorista das clássicas edições da EC e, por muito tempo, da Marvel. Co-criadora da *Spider Woman* e outros personagens.

Páginas 313, 327, 467, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 706, 924.

Roy Thomas (1940 - 79 anos)

Roteirista e editor, criador de dezenas de personagens e a pessoa que substituiu Stan Lee na Marvel.

Páginas 226, 255, 284, 313, 407, 409, 487, 489, 492, 493, 494, 496, 500, 501, 502, 505, 507, 509, 510, 514, 515, 531, 544, 545, 546, 548, 549, 550, 554, 555, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 578, 580, 581, 583, 584, 585, 587, 588, 590, 606, 607, 608, 618, 620, 621, 642, 690, 695, 696, 697, 698, 699, 703, 706, 711, 719, 733, 735, 736, 737, 738, 744, 751, 758, 759, 762, 789, 821, 910, 917, 929.

John Romita Sr. (1930 - 90 anos)

Artista que substituiu Steve Ditko e ajudou a transformar *Spider-Man* no maior sucesso da Marvel, co-criador de diversos personagens como *Wolverine* e *The Punisher (Justiçeiro)*.

Páginas 279, 311, 386, 423, 462, 463, 485, 491, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 544, 546, 572, 574, 575, 585, 590, 591, 602, 704, 759, 761, 805, 913, 928.

Jim Steranko (1938 - 82 anos)

Artista e roteirista, responsável por *Nick Fury* se tornar a HQ de super-herói mais moderna e influente da década de 1960.

Páginas 195, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 516, 535, 541, 549, 553, 561, 580, 581, 623, 691, 695, 746, 868, 911, 912, 914, 924, 925, 926.

George Tuska (1916 - 2009)

George Tuska nasceu em 26 de abril de 1916, em Hartford, Connecticut. Seus pais, Harry e Anna Onisko Tuska, eram imigrantes da Rússia. O casal teve três filhos, sendo ele o caçula.

Harry trabalhava como capataz numa empresa de pneus e morreu quando George tinha apenas 14 anos. Anna abriu um restaurante em Paterson, New Jersey e se casou novamente.

Em 1933, George Tuska foi para Nova York dividir apartamento com uma prima. No ano seguinte, entrou na National Academy of Design. Seus ídolos nos quadrinhos eram Alex Raymond, Hal Foster e Lou Fine.

Seu primeiro emprego foi fazer design de joias. Numa agência de emprego, deixou a indicação que queria fazer tiras de jornais. Foi quando recebeu uma ligação do lendário estúdio Eisner & Iger.

Quando viu seu material, Eisner falou que não faziam charges. E entregou uma HQ para Tuska entender o que queria. O novato foi para casa e, no dia seguinte, voltou com uma página de quadrinhos pronta. Eisner comprou e ele entrou na seleta equipe, ao lado do ídolo Lou Fine e nomes como Mike Sekowsky e Nick Cardy. Sua estreia foi pela Fox Comics em *Mystery Men Comics* #1 e *Wonderworld Comics* #4, com capas de agosto de 1939.

Só que Tuska achou que a novidade revista em quadrinhos não ia durar e resolveu sair. Algumas semanas depois, encontrando alguns colegas, foi levado até o também lendário Harry "A" Chesler, pioneiro no mesmo negócio de fazer HQs para editoras. Tuska mudou de ideia e ficou no novo estúdio até 1940.

Quando a cliente Fiction House resolveu montar sua própria equipe, Tuska foi um dos selecionados, junto com Nick Cardy, Graham Ingels e outros. Na nova editora esteve em títulos como *Fight Comics*, *Ranger Comics* e *Wings Comics*, em HQs como *Jane Martin*, *Glory Forbes*, *Hooks Devlin* e *Shark Brodie* (essa com o pseudônimo George Aksut). Paralelo, fez freela para editoras como Harvey Comics (na *Speed Comics*, assinando como Carl Larson), Fox Comics (na *Mystery Men Comics*, como Floyd Kelly) e Quality Comics (na *Smash Comics*, como Bud Thomas e Michael Griffith). Isso o manteve em contato com Will Eisner, resultando em arte para HQs de *The Spirit* e *Uncle Sam*. Ao mesmo tempo, fez várias do *Captain Marvel* na Fawcett.

Em 1942, Tuska entrou no exército. Como tantos colegas, ficou cuidando da parte de comunicação, em Fort Jackson na Columbia, South Carolina. No ano seguinte, civil de novo, retornou para a Fiction House e assumiu títulos como *Lady Satan*, *Golden Arrow*, *Reef Ryan*, *Rip Carson* e *Camilla, Queen of the Jungle*.

No pós Segunda Guerra, com o início do fim da Era de Ouro e a queda dos super-heróis, George Tuska se destacou. Na tendência de outros gêneros ganharem espaço, no tema crime a HQ *best seller* era *Crime Does Not Pay*, publicada pela Lev Gleason. Ele virou o desenhista principal da revista.

Na virada das décadas de 1940 para 1950, quando a Timely se tornou Atlas, ele fez alguns trabalhos para Martin Goodman e Stan Lee. Na linha de guerra, esteve em revistas como *Battle*, *Man Comics*, *Battlefield*, *Men in Action* e *War Combat*; no horror em *Strange Tales*, *Mystic*, *Menace*, *Adventures into Weird Worlds* e *Adventures into Terror*;

História dos Quadrinhos: EUA

no western em *Wild Western, Red Warrior, Texas Kid, Two-Gun Kid, Black Rider, Gun-smoke Western, Kid Colt, Outlaw* e *Western Outlaws & Sheriffs*; e no crime em *All True Crime Cases Comics, Crime Exposed, Private Eye, Crime Can't Win, Justice* e *Amazing Detective Cases*.

Ao mesmo tempo, de vez em quando, ainda produzia para a St. John Publications e ainda para Lev Gleason.

De 1954 a 1959, fez roteiro e arte para a aventureira tira de jornal *Scorchy Smith*. Também em 1959 assumiu *Buck Rogers*, sendo o último artista a fazer tanto as diárias quanto as páginas de domingo, indo até ser cancelada em 1967 (nos dois últimos anos, Tuska tocou apenas as diárias).

Por sorte, antes de *Buck Rogers* parar, como a Marvel estava bombando, Tuska ligou para o velho conhecido Stan Lee e pulou no meio da festa. Ele começou com a HQ *Tales of the Watcher* em *Tales of Suspense* #58, com capa de novembro de 1964. Teve direito a uma apresentação de Lee dando boas-vindas ao grande artista da Era de Ouro. Totalmente em casa, Tuska virou desenhista, e de vez em quando arte-finalista, de títulos como *The Hulk, The Avengers, Daredevil, Ghost Rider, Sub-Mariner* e *The X-Men*. Mas o que esteve mais associado, ficando 10 anos como artista, foi *Iron Man*.

Ele fez história na Marvel criando *Luke Cage*, com o roteirista Archie Goodwin, o roteirista Roy Thomas e o artista John Romita Sr.. *Cage* foi o primeiro super-herói negro a ganhar seu próprio título, na estreia em *Luke Cage, Hero for Hire* #1, com capa de junho de 1972.

Com o roteirista Steve Gerber e o organizador de convenções e distribuidor Phil Seuling, George Tuska criou *Shanna the She-Devil*, na *Shanna the She-Devil* #1, com capa de dezembro de 1972. Era basicamente a versão Marvel da clássica *Sheena*, de Eisner e Iger.

Sobre Tuska, anos depois o colega e diretor de arte da editora John Romita Sr. Comentou:

— [Ele era] tão versátil. Ele podia fazer tudo. Quando Stan sabia que um cara podia fazer qualquer coisa, ele o usava de todas as maneiras possíveis e imagináveis. George era um artista e tanto e muito versátil e muito rápido. Ele era muito procurado.

Ter todo esse carinho e admiração na Marvel não o impediu de também trabalhar para a National. George Tuska desenhou *Challengers of the Unknown, Superboy* e até a estrela *Superman*. De 1978 a 1982 cuidou da tira de jornal da editora, *The World's Greatest Superheroes*, com arte final de Vince Colletta. E, em 1982, fez a série limitada *Masters of the Universe*, adaptação do desenho de TV do *He-Man*.

Na final da década de 1970, ele começou a ter problemas de saúde, iniciando uma surdez. O artista foi diminuindo o ritmo até se aposentar de vez em 2000. Ele faleceu em 16 de outubro de 2009, aos 93 anos.

Em 1997, recebeu o prêmio Inkpot.

Páginas 84, 312, 333, 386, 473, 510, 762.

Pete Morisi (1928 - 2003)

Artista e roteirista, trabalhou em diversas editoras e criou *Thunderbolt* para a Charlton. Páginas 486, 511, 512, 513, 777, 925.

Dick Giordano (1932 - 2010)

Artista, arte-finalista, editor. Responsável pela linha de super-heróis da Charlton e por muitos sucessos da DC Comics, quando foi o manda-chuva por lá.

Páginas 255, 389, 465, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 527, 528, 530, 531, 540, 542, 568, 582, 588, 590, 591, 595, 620, 693, 695, 737, 743, 753, 754, 755, 772, 774, 776, 802, 803, 816, 817, 822, 824, 867, 874, 889, 928.

Murphy Anderson (1926 - 2015)

Murphy C. Anderson, Jr. Nasceu em 9 de julho de 1926, em Asheville, Carolina do Norte. Enquanto ainda estava na escola, a família se mudou para Greensboro, também na Carolina do Norte.

Em 1943, terminando a escola, entrou na University of North Carolina. Só que Anderson preferiu abandonar os estudos e tentar a sorte em Nova York. Conversando com Jack Byrne, conseguiu uma vaga na Fiction House.

Nos registros, o primeiro trabalho dele aparece como sendo a HQ de não-ficção *Jet Propulsion*, na *Wings Comics* #48 com capa de agosto de 1944. Sua primeira história foi *Suicide Smith and the Air Commanders*, na *Wings Comics* #50 com capa de outubro de 1944. Para aprimorar sua arte e seu conhecimento de anatomia, foi outro dos nossos biografados a cursar a Art Students League.

Logo Anderson era regular nas séries *Star Pirate* e *Life on Other Worlds*, que saíam na *Planet Comics*. Mesmo sendo convocado e servindo na Marinha, de 1944 a 1945, ele seguiu produzindo para editora.

Após o alistamento, com apenas 20 anos, o artista realizou um sonho de infância e assumiu a tira *Buck Rogers*, de 1947 a 1949. Na década de 1950, já um nome conhecido, foi *freelancer* para empresas como National, Atlas, Pines Comics, Ziff-Davis e St. John Publications.

Anderson era um dos preferidos do editor Julius Schwartz. Com isso, assumiu no lugar de Carmine Infantino na novidade *Captain Comet*, iniciando na *Strange Adventures* #12, com capa de setembro de 1951. Quando Schwartz estabeleceu a Era de Prata, reinventando os super-heróis da National, Anderson fez parte do time.

Ele trabalhou criando capas para títulos como *The Flash*, *Green Lantern* e *Justice League*, além de arte-finalizar Gil Kane nas HQs do *Atom*. Com o roteirista John Broome criou *Atomic Knights*, na *Strange Adventures* #117, com capa de junho de 1960. Depois, com Gardner Fox, produziu *Hawkman*, um dos mais marcantes trabalhos da sua carreira.

Foi no seu turno que surgiu a feiticeira *Zatanna*, na *Hawkman* #4, com capa de novembro de 1964. A dupla Fox e Anderson deu nova vida (sem trocadilhos) ao *Spectre* (*Espectro*) na *Showcase* #60, com capa de fevereiro de 1966. Agradou tanto que, como era padrão no domínio de Schwartz, virou título solo com capa de dezembro de 1967. Foi nessa época que, como contamos no livro, Murphy Anderson, sem querer, mudou toda a indústria ao trocar o tamanho da página onde desenhava. Passou da tradicional 12 x 18 polegadas (30,40 x 45,72 cm) para 10 x 15 polegadas (25,4 x 38,1 cm). Como permitia imprimir mais páginas por vez, barateando o custo, virou o novo padrão. Alguns artistas odiaram a mudança, mas logo todos estavam adaptados.

Anderson bolou o visual de *Adam Stranger* para Schwartz e começou, na virada das décadas de 1960/70, uma parceria que jogaria seu nome no panteão da nona arte. Finalizando para Curt Swan, os dois se tornaram a imagem definitiva do *Superman* para gerações e gerações de leitores - que carinhosamente os apelidaram de Swanderson. Quando Jack Kirby veio para a National, na década de 1970, Anderson foi possivelmente o artista convocado para redesenhar a cabeça do *Superman* nas HQ produzidas pelo *The King*.⁶ Apesar de rolar muita lenda e burburinho sobre isso, a verdade é que Kirby estava de acordo e era normal a editora padronizar sua propriedade mais valiosa. Até hoje, qualquer artista recebe orientações do que pode ou não pode fazer no visual dos personagens que assume. Afinal, são marcas/produtos usados em toda linha de *merchandising*.

Em julho de 1972, quando a revista feminista *Ms.* (fundada por Gloria Steinem e Dorothy Pittman Hughes), decidiu estampar a *Wonder Woman* na capa da sua hoje antológica primeira edição, Anderson foi o artista escolhido para a missão. Abaixo do logo, numa faixa vermelha, vinha escrito *WONDER WOMAN FOR PRESIDENT (Mulher Maravilha para Presidente)*.

No ano seguinte, ele abriu a Murphy Anderson Visual Concepts, oferecendo serviços de *lettering* e separação de cores para editoras e o mercado publicitário. No mesmo período, a exemplo de Will Eisner (com quem tinha trabalhado na mesma função de 1966 a 1968), virou colaborador regular da revista militar *PS - The Preventive Maintenance Monthly*, indo até 1983.

Um pouco depois o artista se aposentou e foi curtir as convenções de quadrinhos. Murphy Anderson morreu em 22 de outubro de 2015, aos 89 anos.

Entre os prêmios que conquistou, podemos destacar: em 1962 o Alley Award de Melhor Arte-Finalista; em 1963 o Alley Award de Artista Favorito, em *Justice League of America*; em 1964 o Alley Award de Melhor Arte-Finalista e Melhor Capa (*Detective Comics* #329, arte-finalizando Carmine Infantino); em 1965 Alley Award de Melhor Arte-Finalista, Melhor Capa (*The Brave and the Bold* #61) e Melhor História (uma sem título, escrita por Gardner Fox na *Showcase* #55); em 1984 o Inkpot Award; em 1998 entrou no Jack Kirby Hall of Fame; em 1999 no Will Eisner Hall of Fame; e em 2013 no Sinnott Hall of Fame, do Inkwell Awards.

Páginas 256, 406, 409, 410, 520, 522, 585, 593, 752, 889, 919, 925.

Curt Swan (1920 - 1996)

Artista responsável pelo *Superman* desde a década de 1960 até a metade dos anos 1980. É, para muitos, a versão mais clássica do herói.

Páginas 251, 394, 396, 520, 521, 522, 523, 570, 597, 734, 751, 752, 763, 782, 783, 889, 890, 921, 929.

Steve Ross (1927 - 1992)

Steven Jay Ross foi o presidente da empresa Kinney, que comprou a National, a *Mad*, a Warner e criou o conglomerado Warner Communication.

Páginas 526, 527.

6. Já notou que essa informação tem mais versões que o *Batman* pelo *Multiverse*, né?

Dennis O'Neil (1939 - 2020)

Roteirista e editor, criador de vários personagens e o profissional que trouxe *Batman* de volta às origens.

Páginas 489, 518, 530, 536, 537, 546, 695, 706, 718, 746, 751, 815, 828, 843.

Neal Adams (1941 - 79 anos)

Artista e roteirista, um dos responsáveis por salvar *Batman* e um dos mais influentes desenhistas escolas.

Páginas 137, 222, 474, 475, 489, 520, 524, 525, 527, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 545, 553, 554, 555, 561, 568, 574, 576, 580, 583, 588, 591, 597, 601, 620, 621, 622, 623, 625, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 637, 649, 650, 699, 707, 711, 723, 725, 728, 729, 733, 746, 747, 751, 763, 800, 818, 825, 826, 831, 846, 865, 866, 867, 881, 918, 919, 920, 921, 928, 929.

Barry Windsor-Smith (1949 - 71 anos)

Barry Smith nasceu em 25 de maio de 1949, em Forest Gate, em Londres. O lugar faz parte do East End, região ocupada, predominantemente, pela classe trabalhadora da cidade.

Desde cedo ele era apaixonado e envolvido com a arte, recebendo bastante apoio dos pais. Tanto que cursou East Ham Technical College e se formou em Desenho Industrial e Ilustração. Entre os artistas que admirava estava Jack Kirby.

Numa entrevista para Joe B. Cock, na *Comic Artist Book #2*, em maio de 1998, o artista relembrou seu primeiro contato com a obra do *The King*:

— *The Private Life of Double Strong*. (...) Embora alguma outra mão estivesse evidente na figura principal da capa, foram as figuras de fundo e, mais ainda, os desenhos de Kirby em forma de tira de filme em vinheta que emolduraram a capa que chamaram minha atenção. Eu nunca tinha visto antes uma figura desenhada desse jeito dinâmico, fluido, altamente romantizado. Kirby me surpreendeu com o trabalho interno da primeira edição.

Sua estreia no mercado foi em 1967 com uma página com *Powerhouse Pinups*, na *Terrific and Fantastic Comics*, título que a Odhams Press publicava e contava com licenças da Marvel. Quando recebeu um elogio vindo da secretária de Stan Lee, Linda Fite, Windsor-Smith fez algo que apenas a juventude justifica: botou uma mochila nas costas e, sem garantia de nada, voou para Nova York (com o amigo e artista Steve Parkhouse como companhia). Era o verão de 1968, então não foi o único jovem no mundo a fazer loucuras.

Como seu estilo era bem influenciado por Kirby, descolou um trabalho na Marvel fazendo a capa e uma história da *X-Men #53*, com data de fevereiro de 1969. Nos créditos está Barry Smith, nome que usava nesse início de carreira.

Anos depois, numa entrevista para Gary Groth para o *The Comics Journal #190*, de setembro de 1996, ele comentou que sua meta era mesmo a Marvel.

— Uma das coisas que me apaixonei pela Marvel Comics - e isso foi antes mesmo de entrar na empresa, como leitor dela em Londres - foi o esforço da equipe. Stan [Lee] e Jack [Kirby]. Roy [Thomas] e John [Buscema]. Aceitei isso quase como a regra das

coisas.

Depois ele passou por *Nick Fury, Agent of Shield* (#12, com capa de maio de 1968), *Da-redevil* (#50 a #53, com capa de março a maio de 1969), *Western Gunfighters* (#4, com capa de fevereiro de 1971). O amigo de aventura, Parkhouse, escreveu os roteiros da HQ de *Fury* e da *Western Gunfighters*. Aparentemente a loucura valeu a pena.

Para Cock, na mesma entrevista, Windsor-Smith confessou que atualmente acha seu traço do período uma imitação bem fraca de Kirby, sendo amador e desajeitado. O bom foi que Lee curtiu e isso lhe abriu portas.

O artista tocou *The Avengers* #66 e #67, com capas de julho e agosto de 1969. Foi nessa parceria com Roy Thomas que o metal *adamantium* apareceu pela primeira vez. Só que como Windsor-Smith não tinha um emprego permanente, precisou voltar para a Inglaterra no final do ano. Apenas em 1971, com toda papelada resolvida, ele pôde voltar para os EUA. Mesmo de longe, seguiu colaborando com a Marvel, principalmente na linha de terror em HQs como *Chamber of Darkness* e *Tower of Shadows*.

Quando o editor/roteirista Roy Thomas conseguiu sinal verde para dar vida ao cimério *Conan*, a missão foi para o inglês (que era mais barato que o veterano John Buscema). Ele trabalhou na *Chamber of Darkness* #4, com capa de abril de 1970 e na *Savage Tales* #1, com capa de maio de 1971.

A reação foi boa e, com capa de outubro de 1970 estreou *Conan The Barbarian*, revista que teve 275 edições indo até dezembro de 1993. Das 24 primeiras, Windsor-Smith esteve em 21 delas (menos nas #17, #18 e #24 - essa uma reimpressão da #1). Com Thomas, o artista também colaborou em alguns roteiros, muitos adaptados dos contos originais de Robert E. Howard. Na sua despedida, na #24, houve a estreia de *Red Sonja* na história *The Song of Red Sonja*.

Como era um fruto totalmente estranho dentro do acervo Marvel, a HQ de *Conan* precisou conquistar seu espaço na unha. Algo digno do cimério. O título iniciou bimestral. Com o resultado das vendas da #1, passou a mensal. Na #7 Stan Lee, com a oscilada nas vendas, quis cancelar a festa e tentou levar Windsor-Smith para outra revista. Thomas não deixou e o convenceu a mudar de ideia. Na #14 voltou a ser bimestral. Na #20, claramente um *hit*, ficou mensal de novo e virou um dos maiores *best sellers* da editora.

A fase em *Conan*, que lhe rendeu diversos prêmios, confirmou o amadurecimento de Windsor-Smith como autor, evoluindo para um estilo próprio que tornaria seu nome um dos mais admirados do meio.

E como sua base de fãs só aumentava, ele foi convocado para outros trabalhos. Entre eles *Ka-Zar* na *Astonishing Tales* #3 a #6, com capas de dezembro de 1970 a junho de 1971; e a #10, com capa de fevereiro de 1972; voltou aos *Avengers* na #98 e foi até a comemorativa #100, com capas de abril a junho de 1972 (ele odiou desenhar os vários personagens na centésima); fez *Iron Man* #47, com capa de junho de 1972; e *Doctor Strange* na *Marvel Premiere* #3 e #4, com capas de julho e setembro de 1972.

Só que o ritmo e todas as maldades que envolvem o mercado, incluindo a perda de identidade do desenhista dentro da linha de produção, começaram a pesar. Barry Windsor-Smith é um dos poucos da nossa saga que pode realmente usar a alcunha artista, no sentido original e romântico do termo. De saco cheio, no meio da década de 1970 abandonou os quadrinhos.

Seus últimos trabalhos para a Marvel foram publicados após sua partida. Fez as adaptações de outros personagens de Howard, *Kull na Savage Sword of Conan* #3, com capa de dezembro de 1974, e *Bran Mak Morn na Savage Sword of Conan* #16, com capa de novembro de 1975; e a arte-final em Jack Kirby no especial *Captain America's Bicentennial Battles*, de 1976, em comemoração ao bicentenário da independência dos EUA. Foi nesse momento que ele mudou seu nome para Barry Windsor-Smith e se tornou pintor, migrando para as artes plásticas. Em 1974, oficialmente um residente do país, fundou com sua companheira, Linda Lessman, a Gorbliney Press. A editora publicou pequenas tiragens de obras de fantasia que, com o público conquistado por Windsor-Smith, foram sucessos.

Sem ficar parado, em 1975 uniu-se aos também artistas Jeff Jones, Michael Kaluta e Bernie Wrightson para formar *The Studio*, um coletivo que criava além das limitações do mercado de HQ.

No ano seguinte, saiu o *The Gorbliney Press Catalog*, uma amostra dos trabalhos que editora já tinha realizado, numa edição de luxo. Em 1979, reunindo o material do *The Studio*, publicaram pela editora britânica Dragon's Dream um livro de arte.

Em 1981, quando o diretor Oliver Stone fez o filme *The Hand*, chamou Windsor-Smith para fazer a HQ que o personagem de Michael Cane desenhava no longa. Stone é fã do artista e, como o quadrinista na tela estava fazendo uma revista no estilo *Conan*, foi sua primeira e única escolha.

Finalmente, em 1983, ele voltou ao mercado *mainstream*. Para a Marvel fez as HQs *The Beguiling*, *A Path of Stars* e *The Horde*, todas na antologia *Epic Illustrated* #16, com capa de fevereiro.

Na sequência produziu para o autor Davi Sim *Swords of Cerebus* #5; retomou os heróis da Marvel com um conto sobre o Dia da Mentira, estrelado pelo *The Thing (O Coisa)* em *Marvel Fanfare* #15, com capa de julho de 1984; e uma aventura de *Storm (Tempestade)* em *The Uncanny X-Men* #186, com capa de outubro de 1984. O detalhe é que na história do membro mais simpático do *Fantastic Four*, Windsor-Smith cuidou do roteiro e da arte, chegando a um resultado do qual tem muito carinho e orgulho.

O problema é que ele se sentiu desconfortável com o meio. Como se tivesse desaprendido a fazer quadrinhos. A ajuda veio do amigo Herb Trimpe que estava tocando uma minissérie em quatro partes do *Machine Man (Homem Máquina)*, com capas de outubro de 1984 a janeiro de 1985. Windsor-Smith iniciou o projeto fazendo a cor e a arte sobre os desenhos de Trimpe, para pegar o jeito. Na última edição já estava andando de bicicleta sem rodinhas novamente.

Mas ele não mergulhou de cabeça no incômodo mercado. O artista seguiu a década com uma produção mais contida. Esteve em *The Uncanny X-Men* #198 com capa de outubro de 1985, em *The Uncanny X-Men* #205 com capa de maio de 1986, em *Fantastic Four* #296 com capa de novembro de 1986, em *Daredevil* #236 com capa de novembro de 1986, em *The Uncanny X-Men* #214 com capa de fevereiro de 1987, em *Iron Man* #232 com capa de julho de 1988 e em *Iron Man* #243 com capa de junho de 1989.

Também fez, em 1987, as nove capas da coleção *The Conan Saga*, que reuniu reimpressões das histórias do personagem, incluindo as que participou. Sua despedida da Marvel foi numa das mais marcantes HQs da editora.

Windsor-Smith escreveu e desenhou a tão aguardada origem de *Wolverine*, a aclamada *Weapon X* em *Marvel Comics Presents* #72 a #84, com capas de março a setembro de 1991.

Logo depois, aceitou o convite da editora Valiant, recém fundada pelo ex-editor-chefe da Marvel Jim Shooter, para ser o diretor criativo e o principal artista. A nova empresa tinha conseguido licenças de vários personagens da Gold Key Comics e desenvolveu alguns originais.

A parceria rendeu e Windsor-Smith fez as capas e artes de boa parte das 12 edições de *Archer and Armstrong*. A Valiant se destacou no mercado e rapidamente estava atrás apenas de DC e Marvel. Mas foi só crescer e já virou mais uma. Shooter saiu e ela quis implementar os mesmos contratos de *work-for-hire* (trabalho de aluguel) que tirava todos os direitos dos autores - coisa que Marvel e DC fizeram e gerou revolta nos profissionais, com vários saindo do mercado em protesto.

Fora da Valiant, Windsor-Smith produziu para várias empresas. Na Malibu co-criou com Chris Ulm a HQ *Rune*. Depois que a editora foi comprada pela Marvel, fez uma chamada *Conan vs. Rune*, em 1994. Claro que deu rolo com os direitos e por isso não saíram mais histórias.

Na Image fez a série *Wildstorm Rising* em 1995. Ele detestou a experiência. Aliás, na citada entrevista com Gary Groth os dois conversam sobre a falta de qualidade e conteúdo no trabalho da geração inicial da Image, incluindo os fundadores da empresa. Vale muito a leitura.

A partir de 1995 realizou vários projetos para a Dark Horse, sendo suas obras mais pessoais e, para muitos, as mais maduras. Saíram *Storyteller*, *The Paradoxman*, *Young GODS* (homenagem ao ídolo Jack Kirby) e *The Freebooters*.

Em 1999, a Fantagraphics pulicou *BWS - Opus*, dois volumes que reuniram boa parte de sua produção. Em 2000, esteve numa antologia da TwoMorrows com a história *UFO POV*. No ano seguinte, fez várias capas para a Marvel, como *New X-Men* de Grant Morrison, e desenhou cinco páginas na *Wolverine* #166 com capa de setembro (pois fazia alusão ao *Weapon X*).

Em 2004, na Fantagraphics, veio com *Young Gods and Friends* e uma coletânea de *Storyteller*. No ano seguinte, teve um volume capa dura de *The Freebooters* e mais um compilado de *Storyteller*.

Barry Windsor-Smith segue ativo e criando. Sua opinião sobre o mercado ficou bem claro no discurso que fez quando entrou no Will Eisner Hall of Fame, em 2008.

—Na década de 1970, fui constantemente questionado sobre quando “faria *Conan* novamente”. Nestes últimos anos, recebo e-mails implorando para que eu retorne a *Archer and Armstrong*. Minha resposta curta é “Quando os porcos voarem para a Lua e voltarem para casa em segurança”.

Mas para aqueles que realmente querem saber, eu digo que o contrato padrão das grandes empresas, enganosamente intitulado *work-for-hire*, é um instrumento legal, mas antiético, projetado para estuprar e saquear jovens talentos de todas as prerrogativas possíveis que eles teriam, caso tivessem a sorte de trabalhar para editores mais escrupulosos e moralmente superiores.

Além dessa honra, ele conquistou 23 prêmios desde 1970, entre eles Shazam Awards, Goeth Award, British Fantasy Society Awards, Inkpot Award, Eagle Award, Haxtur Awards, UK Comic Art Awards e Harvey Award.

Páginas 501, 546, 618, 840, 842, 843, 856, 925, 929.

ERA DE BRONZE

James Warren (1930 - 90 anos)

Artista e editor, fundador da Warren Publishing - que publicou revistas como *Famous Monsters of Filmland* e criou o segmento de quadrinhos em formato *magazine* com títulos como *Creepy*, *Eerie*, *Blazing Combat* e *Vampirella*.

Páginas 249, 311, 323, 324, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 619, 928, 929.

Russ Jones (1942 - 78 anos)

Nascido em 16 de julho de 1942, em Ontario, Canada, Jones é outro estrangeiro da nossa saga que teve uma carreira de sucesso nos EUA. Afinal é um profissional completo, sendo artista, arte-finalista, roteirista e editor.

Ele entrou no meio realizando uma ótima rede de contatos, que o fez conhecer e ser assistente da lenda Wally Wood e outros importantes artistas. Foi isso que o levou até Jim Warren com a ideia de publicar revistas de terror, resgatando o espírito da EC Comics, mas no formato *magazine*.

Com o êxito dos seus projetos na Warren, ele também foi trabalhar para editoras como Marvel, Charlton, Seaboard, National e Gold Key, em títulos como *Mystery in Space*, *Ghostly Tales*, *Heart Throbs* e *3 Girls - Their Lives - Their Loves*.

Em 1966, pela Ballantine Books e sua nova empresa, Russ Jones Productions, adaptou *Dracula* de Bram Stoker. A HQ teve roteiro de Otto Binder e Craig Tennis e arte de Alden McWilliams. Saíram outras adaptações.

Paralelo, ele usou todo seu *know-how* da experiência com a Warren para fazer títulos como *Monster Mania* e *Flashback* - que falavam sobre o passado de Hollywood, dando destaque para filmes e anos específicos, com direitas a caricaturas do mestre Jack Davis (incluindo as capas).

Seus contatos o levaram a atuar um período no mercado de cinema na Inglaterra, principalmente na parte de ilustrações e edições de revistas. E ainda achou tempo para ser autor de mais de 12 livros, geralmente com o pseudônimo Jack Younger.

Russ Jones, o cara que inventou os quadrinhos no formato *magazine*, a princípio, está

aposentado. Até vir com mais alguma nova ideia.

Páginas 311, 313, 558, 559, 560, 914.

Archie Goodwin (1937 - 1998)

Muitos profissionais da nossa saga conquistaram prêmios e produziram obras admiráveis e que são referências. Mas, provavelmente, apenas Archie Goodwin ficou conhecido como “*best-loved comic book editor, ever*” (o editor de quadrinhos mais amado de todos os tempos).

Nascido em 8 de setembro de 1937, em Kansas City, Missouri, Goodwin rodou várias pequenas cidades durante seu crescimento. Sua adolescência foi em Tulsa (cidade que voltou a ser conhecida pelo triste massacre contra a população negra, citado nas séries da HBO *Watchmen* e *Lovecraft Country*), onde cursou a Will Rogers High School. Por ser um período tão relevante na sua formação, e pelas lembranças de correr as lojas em busca do material da EC Comics, considerava essa sua cidade natal.

Sua estreia no mercado foi de *freelancer* de Leonard Starr, tanto na arte quanto no texto, na tira *Mary Perkins, On Stage*. Também fez algumas caricaturas para algumas publicações. Como editor, trabalhou para a *Redbook*. Na mesma época serviu no exército e, após dar baixa, seguiu com a revista.

Em 1964, Goodwin entrou para a Warren quando ela estava reimaginando a linha de terror, inspirada na EC (e com muitos dos originais criadores). Para o novato autor foi a realização de um sonho. Com toda paixão ele começou a escrever roteiros que logo de destacaram a ponto de ser nomeado editor por Jim Warren, nos títulos *Creepy*, *Eerie* e no de guerra *Blazing Combat* (todo concebido por Goodwin).

Logo já era o editor-chefe e o redator-chefe, postos que ocupou até 1967, quando saiu da editora. Mas sua boa relação com Warren o faria continuar contribuindo com a empresa como *freelancer*.

Fora da Warren, passou a escrever para tiras de jornal do King Features, entre elas *Secret Agent X-9*, com arte do amigo e ídolo Al Williamson - com quem trabalhou na Warren, e *Captain Kate* (criação de Jerry e Halle Skelly sobre a capitã de um navio mercante no século XVIII, que durou de 28 de maio de 1967 a 21 de maio de 1972). Goodwin esteve envolvido com as produções de jornal até 1980.

Como seu desempenho na Warren chamou atenção, em 1968 foi convidado para a Marvel. Lá foi editor e/ou roteirista de títulos como *Iron Man*, *Hulk*, *Fantastic Four* e *The Tomb of Dracula*. Em 1972, com John Romita Sr., Roy Thomas e George Tuska, criou *Luke Cage*, o primeiro super-herói negro a ganhar sua própria revista, *Luke Cage Hero for Hire* #1, com capa de junho.

Só que já tinha iniciado o troca-troca entre as empresas, com os profissionais mais disputados pulando de uma para outra. Goodwin foi convidado por Carmine Infantino para editar os títulos de guerra da National, como *Our Fighting Forces*, *Star Spangled War Stories* e *G.I. Combat* e ainda teve a honra de assumir a edição da revista *Detective Comics*, substituindo o lendário Julius Schwartz.

Numa entrevista para Jon B. Cooke na *Comic Book Artist* #1, feita em 20 de fevereiro de 1998 (uma semana antes de Goodwin morrer), o editor/roteirista explicou a mudança de editoras na época.

— Sempre acho novas ofertas tentadoras. É ótimo se você está fazendo algo que você realmente gosta, mas também é ótimo ter algo brilhante e novo acenando na frente do seu rosto também. Enquanto escrevia de *freelancer* para a Marvel, recebi a oferta de Carmine Infantino, da DC, para assumir três de seus livros de Guerra que Joe Kubert estava editando. Já que estava assumindo *Tarzan* e alguns outros projetos, ele não queria continuar trabalhando em tempo integral neles. Eu estava longe da edição - e longe dos quadrinhos de guerra - desde que fiz *Blazing Combat* na Warren, então era uma nova oportunidade tentadora.

Sobre o tema guerra, ele acrescentou:

— O problema de escrever histórias da Guerra do Vietnã naquela época era que não havia uma riqueza de pesquisas disponíveis como agora, onde você pode encontrar o que quiser sobre o Vietnã. Muito do que você fazia no Vietnã era cavar um pouco de pesquisa nos jornais e em algumas revistas de notícias e então meio que extrapolar - se isso está acontecendo, o que realmente está acontecendo? Como é na verdade? Meus sentimentos pessoais eram de que não deveríamos ter estado lá, mas ao mesmo tempo, meu sentimento também era que o que mais me interessa é contar a história das pessoas que são apanhadas na guerra, sendo uma guerra que devemos estar dentro ou não.

Na *Detective Comics* realizou o desejo de escrever *Batman*, contribuindo para a nova e boa fase do personagem de volta ao estilo Cavaleiro das Trevas. E foi ele quem trouxe para ilustrar o Homem-Morcego nomes como Jim Aparo, Howard Chaykin e Sal Amendola. Nesse período, com Walt Simonson, resgatou e recriou o personagem *Manhunter* (*Caçador*), que se tornou um *hit*, com direito a alguns prêmios.

No início, a ideia era inventar algo completamente novo, como *backup* para a *Detective Comics*. Goodwin queria um personagem que mantivesse o clima de ação e suspense do título e das aventuras da atração principal, *Batman*. Só que a editora estava republicando material de Jack Kirby, que tinha também trocado a Marvel pela concorrente. Goodwin viu as antigas histórias dele e Joe Simon com o *Manhunter* e isso determinou revisitar o personagem.

Após 18 meses na National, Jim Warren o chamou para voltar para a empresa que o lançou, assumindo novamente a edição. Warren, como você já leu em sua biografia, tinha conseguido dar a volta por cima e botar a empresa de novo nos trilhos.

Foi nesse momento, em 1974, que Goodwin fez a personagem *Vampirella* encontrar o sucesso e sua versão definitiva. Goodwin ficou lá mais um tempo, mas acabou voltando para Marvel.

Em 1976, com a Marvel trocando de editor-chefe um atrás do outro, depois de Stan Lee deixar o cargo e Roy Thomas também, a batata quente foi para Archie Goodwin. Ele esteve na função até o final de 1977. Nesse período, criou com Marie Severin a *Spider-Woman*, na *Marvel Spotlight* #32, com capa de fevereiro de 1977.

Mas o feito mais relevante dele com editor-chefe foi ter aprovado o acordo da editora para publicar a adaptação em quadrinhos do novo filme *Star Wars*. George Lucas tinha procurado Roy Thomas para lhe apresentar a ideia. Thomas levou à editora e o resto é história (*Star Wars*, aliás, salvou a Marvel de mais uma crise).

Goodwin ficou tão envolvido com a série que depois substituiu Thomas nos roteiros

das revistas em quadrinhos, com arte de Carmine Infantino, e assumiu o cargo também nas tiras diárias, com aventuras pré *Return of The Jedi* (*Retorno de Jedi*). As HQs de Goodwin e Infantino entram na lista de mais vendidas do mercado, graças ao *hype* da obra de George Lucas, iniciando sua trajetória como maior saga da cultura *pop*.

Quando as continuações foram para as telas, *The Empire Strikes Back* (*O Império Contra-Ataca*, 1980) e o citado *Return of The Jedi* (1983), Goodwin escreveu as adaptações para as HQs. E ficou tão bom nisso que a Marvel o escalou para as versões em quadrinhos de *Close Encounters of the Third Kind* (*Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, dirigido por Steven Spielberg em 1977), e *Blade Runner* (dirigido por Ridley Scott em 1982). Nesse meio tempo, fez ainda mais uma adaptação de outro hoje clássico *Sci-Fi*, *Alien* (*Alien o 8º Passageiro*, dirigido por Ridley Scott em 1979). Com arte de Walt Simonson, a HQ se chamou *Alien: The Illustrated Story* e esteve na *Heavy Metal*.

Com a Marvel não publicando mais *Heavy Metal*, a editora criou a Epic Comics. O então editor-chefe Jim Shooter, recomendou Archie Goodwin para editar. Como era o momento que muitos artistas estavam reclamando os direitos, a revista evoluiu para o selo Epic Comics, com o material sendo dos autores. Goodwin seguiu cuidando de tudo, até pelo respeito que sempre mostrou pelos colegas.

Foi sob seu comando que chegaram aos EUA as primeiras traduções de *Akira*, de Katsuhiro Otomo, e alguns trabalhos do francês Moebius (pseudônimo adotado por Jean Giraud).

Em 1986, quando Shooter resolveu inventar o *New Universe*, novamente a bomba foi para cima de Goodwin que precisou organizar e roteirizar algo que estava, basicamente, apenas como um *brainstorm*. A tentativa dessa linha editorial durou até 1989.

Também em 1989, Goodwin voltou para DC Comics (antiga National). Como editor e roteirista, esteve no comando de vários títulos e personagens, com destaque para a mega série *Armageddon 2001* (evento que envolveu todas as publicações em 1991, com roteiro de Goodwin e Dennis O'Neil e arte de Dan Jurgens), a repaginada de *Starman* (com roteiro de James Robinson, de 1994) e alguns do *Batman* (entre os vários, criou *Batman: Black & White* de 1996, editou as muitas obras da série *Legends of The Dark Knight* e editou *Batman: The Long Halloween*, de Tim Sale e Jeph Loeb, de 1996 e 1997).

Após uma longa batalha de mais de 10 anos, infelizmente Archie Goodwin morreu de câncer, em 1º de março de 1998. Pela sua postura junto aos colegas, que sempre respeitou, principalmente quando estava numa posição de chefia, Goodwin recebeu o “slogan” que iniciamos sua biografia.

Ele conquistou alguns prêmios na sua carreira, entre eles em 1973 e 1974 o Shazam Award de Melhor Roteirista (por *Manhunter* em *Detective Comics* #437–443); em 1974 o Shazam Award de Melhor História Curta (por *Manhunter* em *The Himalayan Incident*, em *Detective Comics* #437) e Melhor História Curta (por *Manhunter* em *Cathedral Perilous*, em *Detective Comics* #441); em 1974 o Shazam Award de melhor História Longa (por *Manhunter* em *Götterdämmerung*, em *Detective Comics* #443); em 1992 ganhou o Bob Clampett Humanitarian Eisner Award; em 1993 foi escolhido Melhor Editor no Eisner Award; em 1998 entrou no Will Eisner Hall of Fame; em 2007, postumamente, foi adicionado ao Oklahoma Cartoonists Hall of Fame, do Toy and Action Figure Museum;

e em 2008, postumamente, recebeu o Bill Finger Award.

Páginas 120, 403, 489, 491, 534, 559, 560, 561, 562, 563, 568, 572, 588, 607, 620, 632, 651, 696, 700, 703, 707, 758, 787, 788, 828, 843, 928.

Frank Robbins (1917 - 1994)

Nascido em 9 de setembro de 1917, em Boston, Massachusetts, o futuro autor se destacou desde cedo, ganhando a bolsa de estudo Rockefeller para cursar a National Academy of Design em Nova York. Ele iniciou sua vida profissional fazendo material promocional para a RKO e como assistente do artista Edward Trumbull.

Lembra da tira *Scorchy Smith*, da Associated Press, assumida pela lenda Noel Sickles (parceiro do igualmente lendário Milton Caniff)? Quando Sickles saiu ela ficou um tempo com Bert Christman, como já contamos. Após Christman ir para o front em 1939, onde morreu abatido em Burma, Robbins ficou como responsável, assinando o trabalho até 1944.

O King Features queria que ele pegasse *Secret Agent X-9*, mas Robbins criou sua própria tira: *Johnny Hazard*. Lançada em 5 de junho de 1944 (um dia antes do Day D/Dia D), ela contava as aventuras do piloto do título. Com o fim da guerra, *Hazard* entrou na aviação comercial e seguiu em ação. Foi um sucesso, com publicações diárias e aos domingos. Durou até 20 de agosto de 1977, com direito a *Hazard* participando da guerra fria. De agosto de 1948 a maio de 1949, a Standard Comics publicou em revista.

Em 1968, Robbins entrou na National. Sua estreia foi com *Superman's Girl Friend, Lois Lane* #83, com capa de maio de 1968. Logo estava cuidando da versão *teen* do Homem de Aço, a partir da *Superboy* #149, com capa de julho de 1968.

Foi quando assumiu *Batman*, com Irv Novick na arte. A dupla foi uma das responsáveis por trazer o herói de volta para as trevas. Eles botaram *Robin* na faculdade, fecharam a *Wayne Manor* (Mansão Wayne) e mudaram *Bruce* e *Alfred* para o prédio da *Wayne Foundation*, em *Gotham City*.

O sobrenome do mordomo, que tinha surgido na tira de jornal que Whitney Ellsworth tocava, apareceu nas revistas na *Batman* #216, com capa de novembro de 1969, de Robbins e Novick. No mês anterior, Dick Giordano entrou no time como arte-finalista. Essa será a base para a fase de Dennis O'Neil e Neal Adams, considerada por muitos a melhor de toda a longa trajetória do personagem.

Frank Robbins, enquanto tocava a vida de *Bruce Wayne*, criou entre outros o *Man-Bat* (Morcego Humano), o atormentado zoologista *Dr. Kirk Langstrom* que, ao tentar replicar a capacidade dos morcegos de se guiar pelo som, vira um gigante... bem, o nome já explica, né?

O artista esteve envolvido com a publicação de humor da National, *Plop!*, que durou de setembro/outubro de 1973 a novembro/dezembro de 1976. E também cuidou da breve revitalização e adaptação do clássico *pulp*, *The Shadow*.

Logo depois saiu da editora e foi para concorrente Marvel. Lá também teve importantes contribuições, como em 1975 ajudar Roy Thomas na retomada do super-grupo da Segunda Guerra criado por Bill Finger, *All-Winners Squad*, renomeado *Invaders*. Robbins criou os personagens britânicos *Union Jack* e *Spitfire*.

Ele ainda trabalhou em *Ghost Rider* (Motoqueiro Fantasma), *Captain America* (Capitão

América) e na adaptação do programa de TV *Man from Atlantis (O Homem do Fundo do Mar)*.

Quando a Marvel quis competir com a Warren nos quadrinhos de terror em formato *magazine*, o artista foi um dos que esteve no título *The Tomb of Dracula #2*, com capa de dezembro de 1979.

Frank Robbins acabou se aposentando e se dedicando a pintura. Ele morreu em 28 de novembro de 1994. O artista doou 1090 originais das tiras de *Johnny Hazard* para o museu da Syracuse University. O acervo é conhecido como *The Frank Robbins Collection*. Páginas 542, 567, 568, 602.

Irv Novick (1919 - 2004)

Nascido em 11 de abril de 1916, Irv Novick é outro dos gigantes que construiu o mercado de quadrinhos desde o alvorecer da Era de Ouro. Após se formar na National Academy of Design, ele entrou para o pioneiro estúdio de Harry "A" Chesler, com isso atuando em vários títulos para diversas editoras.

Já em 1939, com o *boom* das revistas pós *Action Comics #1*, foi para a MLJ (futura Archie Comics). Novick se tornou o principal desenhista da linha de mascarados, fazendo inclusive a hoje histórica capa da *Pep Comics #1* que apresentou *The Shield* - o primeiro super-herói patriota.

Além de *Shield*, o artista cuidou dos heróis *Hangman*, *Steel Sterling* e *Bob Phantom*. Em 1946, quando a editora começou a focar em *Archie*, ele assumiu as tiras de jornal *The Scarlet Avenger* e *Cynthia*, mas nenhuma delas vingou. Para pagar as contas, começou a se envolver com publicidade.

Em 1951, o amigo Robert Kanigher, com quem tinha feito parceria em algumas HQs da MLJ, virou editor e roteirista na National. Kanigher o chamou para assumir suas histórias de guerra, como em *Our Army at War*, e atuar na linha de romance.

Com a queda dos super-heróis, a editora tentou outros caminhos. Na *The Brave and the Bold #1*, com capa de agosto de 1955, a dupla criou o herói medieval *Silent Knight*. Na entrada da década de 1960, após a crise que quase destruiu o mercado, Novick meio que cansou dos altos e baixos e foi de vez para publicidade, na Johnstone and Cushing. Mas ele não curtiu e sua paixão era mesmo a nona arte. Ouvindo os apelos de Kanigher, voltou para a National como *freelancer*.

Quando a empresa passou pelas mudanças que contamos no livro, Novick, por sua experiência e talento, foi um dos escalados para ajudar a revitalizar personagens como *The Flash*, *Lois Lane* e *Batman*.

Foi com seus desenhos que *Alfred* ganhou, nas revistas, o sobrenome Pennyworth (tirado das tiras de jornal), numa HQ com roteiro de Frank Robbins. Novick e Robbins iniciaram a caminhada de *Batman* para voltar a ser o Cavaleiro das Trevas, com histórias mais sérias, envolvendo crimes e assassinatos, bem de acordo com o lado *dark* do personagem. A partir dessa base foi que Dennis O'Neil e Neal Adams construíram a que é, talvez, a mais elogiada fase do Homem-Morcego.

Quando a National, aproveitando o sucesso da nova fase de *Batman*, resolveu lançar uma série do *Joker* (Coringa) em maio de 1975, Novick foi escolhido como o artista para os roteiros de Dennis O'Neil.

O veterano profissional seguiu anos produzindo, como um dos principais nomes da National/DC Comics. Apenas na década de 1990, quando a visão começou a falhar, é que ele se aposentou.

Em 1995, Irv Novick recebeu o Inkpot Award. Ele faleceu em 15 de outubro de 2004, com um dos mais impressionantes currículos da nossa saga.

Páginas 17, 209, 341, 542, 567, 568, 585, 587.

Mike Friedrich (1949 - 71 anos)

Nascido em 27 de março de 1949, apesar do sobrenome Mike não tem parentesco com o roteirista Gary Friedrich. Mas tem relação total com o fandom que ajudou a construir, lá na década de 1960.

Mike foi um dos jovens leitores que se correspondia com o lendário editor da National/DC Julius Schwartz. No tocante memorial que ele escreveu após a morte do ídolo e mentor, Friedrich lembrou:

— Embora eu seja apenas uma nota de rodapé na carreira de Julie, como o primeiro [1967] dos escritores *baby boomers* que ele contratou, na história de vida em que sou a estrela, Julie foi quem publicou 50 comentários adolescentes meus em suas seções de cartas e então me deu meu primeiro emprego. Minha carta começou na época em que o *New Look* do *Batman* foi apresentado, embora eu já fosse fã de Julie por dois ou três anos antes disso. Alguns anos depois, virou um pouco de correspondência quando Julie começou a enviar respostas curtas.

Conforme fui crescendo durante o ensino médio, meus comentários começaram a conter sugestões de como as histórias poderiam ter sido melhoradas. Ao me aproximar de minhas férias de verão em 1966, escrevi espontaneamente perguntando se poderia tentar escrever um roteiro. Julie rapidamente respondeu afirmativamente e com a mesma rapidez rejeitou minha primeira tentativa, uma história de *Elongated Man* (*Homem Elástico*).

Um pouco depois desse primeiro Não, Schwartz comprou um roteiro de Friedrich, que foi publicado na *Batman* #202, com capa de junho de 1968. Era uma história curta de *Robin*, de apenas 10 páginas, chamada *Menace of the Motorcycle Marauders*.

Assim que se formou na escola, o jovem usou a grana do roteiro para ir a Nova York visitar Schwartz nos escritórios da editora. Nesse verão ele realmente sentou com o editor e, após um intensivo, finalmente saiu com sua primeira HQ. As 25 páginas de *Menace of the Mystic Mastermind* foram publicadas na *The Spectre* #3, com capa de abril de 1968. Com arte de ninguém menos do que a estrela do momento, Neal Adams. Nada mal para uma estreia aos 19 anos de idade.

Logo Friedrich já era parte do time de criadores, escrevendo para títulos como *Detective Comics*, *The Flash*, *Teen Titans* e *Challengers of the Unknown*. Foi ele, junto com o artista Jerry Grandenetti, que trouxe de volta *Phantom Stranger*, criação de John Broome e Carmine Infantino, da década de 1950, na *Showcase* #80 com capa de fevereiro de 1969. E quando Schwartz quis recontar a origem do *Batman*, no aniversário de 30 anos do personagem na *Detective Comics* #387 com capa de maio de 1969, a missão ficou com Mike Friedrich e a arte com Bob Brown.

O primeiro título que assumiu por mais tempo foi o supergrupo da casa, indo da *Justice*

League of America #86, com capa de dezembro de 1970, até a #99, com capa de junho de 1972. Em sintonia com o que rolava no *underground comix*, na #89 ele fez algo ainda inovador para o mercado tradicional.

Na HQ *The Most Dangerous Dreams of All*, da edição #89 com capa de maio de 1971, Friedrich quebrou a quarta parede e fez uma participação especial na aventura. Um pouco antes, na *House of Mystery* #180 com capa de junho de 1969, ele tinha roteirizado *His Name Is... Kane*, que mostrava o próprio artista da história, Gil Kane, desenhando para National e entrando na famosa residência que dá nome a revista.

Outro destaque dele nessa fase foi criar, com os artistas Neal Adams e Dick Dillin, *Merlyn* - arqui-inimigo do *Green Arrow* (*Arqueiro Verde*). Foi na *Justice League of America* #94, com capa de novembro de 1971. O personagem foi um dos adaptados (com o nome alterado para *Malcolm Merlyn*) para a série de sucesso do arqueiro esmeralda no canal CW.

Basicamente ele é a versão má do *Green Arrow*. *Arthur King*, inicialmente chamado de *Merlyn the Magician*, era um conhecido arqueiro. Um dia ele chamou *Oliver Queen* para uma disputa e venceu. Anos depois, reapareceu como *Dark Archer* (*Arqueiro Negro*), membro da *League of Assassins* e um dos mais mortais assassinos de aluguel do planeta. Sua biografia mudou ao longo do tempo.

Após quatro anos na National, Friedrich pulou para a Marvel. Lá cuidou de *Iron Man*, indo da #48, com capa de julho de 1972, até a #81, com capa de dezembro de 1975. Foi nessa fase que ele e Jim Starlin, na #55 com capa de fevereiro de 1973, criaram os personagens *Thanos* e *Drax the Destroyer* (*Drax, o Destruidor*). *Thanos*, inspirado em *Darkseid* de Jack Kirby, a exemplo do seu modelo se tornará o maior vilão da editora (em poder).

O roteirista também produziu para *Captain America*, *Captain Marvel* (com Jim Starlin dando o pontapé inicial da saga de Starlin que seria um dos clássicos da editora), *Ant-Man*, *Ka-Zar* e o cowboy *The Outlaw Kid*.

Em 1974, Friedrich marcou nossa saga fazendo a primeira HQ independente dentro do *mainstream* (diferente do que rolava com o *comix*). *Star*Reach* foi um protótipo do que viria a acontecer na década de 1980, graças ao surgimento do mercado direto de *comics shops*.

O estilo foi apelidado de *ground-level publications* (algo como publicações solo), pois tinha sim o tom de autoria que vinha do *underground*, mas numa publicação que podia se encaixar no mercado mais tradicional. A intenção era contar histórias mais profundas e artísticas, como estava acontecendo com a novidade *graphic novel*, publicações como *Heavy Metal* e a citada no livro, *Big Apple Comix*, editada por Flo Steinberg.

Entre 1974 e 1979, Friedrich lançou 18 edições através da editora que fundou e nomeou *Star*Reach*. Além da revista inicial, saíram também vários quadrinhos *one-shot* (uma edição) e as séries *Quack*, *Imagine* e, da quadrinista *underground* Lee Marrs, *Pudge*, *Girl Blimp*.

A editora encerrou em 1979, mas foi palco para excelentes trabalhos de importantes nomes como Howard Chaykin, Jim Starlin, Barry Windsor-Smith, Robert Gould, Dave Sim, Ken Steacy, Gene Day, Paul Kirchner, Michael T. Gilbert, John Workman e Dean Motter.

Depois dessa experiência, Friedrich, em 1982, reabriu a empresa só que como uma agência para os artistas. Paralelo, junto com Joe Field, realizou a convenção Wonder-Con por 15 anos em São Francisco, até 2001, quando foi comprada pela San Diego Comic-Con International.

Durante a década de 2000, ele foi Presidente do National Legislative Committee (Comitê Legislativo Nacional) da Graphic Artists Guild, como membro do capítulo Califórnia-Norte.

Mike Friedrich se aposentou dos roteiros, mas segue um fã dos quadrinhos. Ele recebeu o Inkpot Award em 1980 e o Bill Finger Award em 2019.

Páginas 567, 572, 573, 581, 618, 619, 621, 623, 705, 919.

Lee Marrs (1945 - 75 anos)

Nascida em 5 de setembro de 1945, Lee Marrs é umas das mais importantes quadrinistas do *underground comix*. É um raro caso de alguém que migrou para o mercado tradicional e foi além. Bem além.

Ela cursou a American University, formando-se em belas artes em 1967. Como era colega da filha do artista Tex Blaisell, acabou o conhecendo. Numa entrevista para o *CBR*, em 21 de dezembro de 2015, Marrs relembrou:

— Conheci sua filha Barbara na faculdade e nos tornamos melhores amigas. Quando a visitei, conheci o pai dela e ele rapidamente percebeu que eu era muito talentosa. Isso foi uma revelação para ele, porque ele pertencia à geração de artistas homens da Segunda Guerra Mundial que pensavam que nenhuma garota sabia desenhar. Comecei a ajudá-lo sempre que estava em Nova York. Consegui ajudar em *Hi and Lois*, *Prince Valiant*, *Little Orphan Annie*. Depois, houve vários trabalhos de quadrinhos nos quais eu o ajudei também.

Pegando mais experiência, ela logo quis ir para outros caminhos. Até por entender que, tanto nas tiras quanto nos quadrinhos, o lado do autor não era nada fácil.

— Com a minha experiência com Tex, aprendi que tanto o mundo dos quadrinhos quanto o mundo das tiras eram péssimos. A escala de pagamento não era nada e você não tinha direitos. Fiquei particularmente impressionada por você não ter nenhum direito sobre o material.

Enquanto ainda estava estudando, seu trabalho publicado no jornal do campus chamou atenção do artista Herbert Lawrence Block, que era cartunista do *Washington Post*. Block pediu para o editor do periódico mandar “o cara” falar com ele depois de formado.

Quando Marrs foi atrás, Block tomou um susto ao descobrir que o talentoso Lee era na verdade uma mulher.

— Ter Lee como primeiro nome tornou-se útil. [Risos] Então fui vê-lo e ele ficou muito chocado por eu ser uma garota. (...) Ele me explicou que não havia mulheres cartunistas políticas nos Estados Unidos. (...) Ele disse que, a menos que eu quisesse me mudar para o Canadá ou para a Europa, essa seria uma batalha difícil. Mesmo assim, ele me deu cartas de referência para vários dos jornais que distribuíam seu trabalho para eu enviar. Ele me ajudou a escolher qual trabalho incluir, mas disse que provavelmente não levaria a lugar nenhum.

Só que levou. Marris conseguiu uma vaga na *CBS News* em Washington, na *WTOP*. Ela cuidava da arte da TV e, nas noites de sábado, botava no ar um *cartoon* editorial. Tudo parecia ok, até o diretor de notícias ligar e avisar que não podia continuar, pois ela estava criando “coisas progressistas no que era uma estação conservadora”.

Aproveitando sua dispensa, Marris seguiu o fluxo de artista no final da década de 1960 e se mudou para São Francisco, indo para uma TV de lá. Infelizmente rolou cortes na empresa e, como tantos na mesma época, precisou se virar com vários bicos.

Foi quando, com alguns amigos, fundou o *Alternative Features Service*, serviço de notícias que alimentava com informações a crescente mídia da contracultura, principalmente jornais e revistas do *underground* e das universidades.

Graças a esse trabalho foi que conheceu Trina Robbins, que a levou para o *underground comix*. Marris foi uma das pioneiras que publicou na histórica *Wimmen's Comix* #1, de 1972. O passo seguinte foi colaborar com diversas publicações do movimento, como *Wet Satin*, *Manhunt*, *El Perfecto* e *Gates of Heaven*.

Quando Mike Friedrich fez a *Star*Reach*, Marris foi uma das artistas convidadas. E, comprovando seu talento e vontade de sempre ir mais longe, a artista desenvolveu HQs de ficção científica que estão entre as grandes do gênero. Elas foram publicadas em *Stark's Quest*, de 1977 a 1979. Paralelo, também fez *Sci-Fi* para títulos como *Heavy Metal*, *Epic Illustrated* e *Imagine* - outra revista da editora de Friedrich.

Sua obra mais conhecida é provavelmente *The Further Fattening Adventures of Pudge, Girl Blimp*, que começou a ser publicada pela *Last Gasp Eco Funnies* em 1973. As duas edições seguintes saíram pela *Star*Reach*, comprovando a noção de que a editora de Friedrich era o Elo Perdido entre o *underground* e o *mainstream*, abrindo caminho para o mercado independente que brotaria logo mais.

Na HQ, Marris contou a história de uma jovem de 17 anos chamada *Pudge*. Ela pegou carona rumo ao centro do furacão que estava mudando o mundo, a mitológica São Francisco. Seu objetivo era perder a virgindade. Com esse cenário, a autora produziu uma HQ poderosa, abordando temas como a aceitação do próprio corpo, orientação sexual, feminismo e diversidade racial. Em 2016 saiu uma coletânea que foi indicada ao Eisner Award.

A amizade com Tex Blaisell a colocou em contato com Joe Orlando, que estava de editor na *National*.

— Ele estava editando *Weird Mystery* e tal, mas Joe era o tipo de editor que queria dar a todos os seus amigos - seus velhos amigos, há muitos anos - trabalho, e nenhum deles fazia trabalhos de humor. Ele queria começar sua versão da *Mad*, que acabou se tornando *Plop!*. Nesse ponto, todo mundo que fazia quadrinhos morava em Nova York, Connecticut ou Nova Jersey. Eles estavam por toda parte em Nova York. Eu sabia desenhar muito rápido e, como eu também escrevia, ele me mandava os scripts. (...) Ele percebeu que, particularmente do jeito que o mundo estava indo, havia todos os tipos de humor e criatividade que os caras da Segunda Guerra Mundial não estavam administrando. Ele sabia que uma maneira de lidar com isso era contratar um grupo de pessoas mais descoladas para fazer quadrinhos.

Além de estar em *Plop!* e *Weird Mystery*, para a *National* Marris criou *House of Secrets*. Na mesma época, como a *Marvel* também estava fazendo a sua versão da *Mad*, cha-

mada *Crazy*, ela passou por lá.

Marrs desenvolveu a série *Crazy Lady* em 1975 para a empresa do *Spider-Man*, abordando o que é crescer sendo mulher. Com isso, ela foi um dos únicos nomes do *underground* a trabalhar para as duas maiores editoras do mercado.

Na década de 1980, esteve na famosa *Gay Comix*, série lançada pela Kitchen Sink Press de 1980 a 1998. Em 1996, para Blackthorne Publishing, fez uma paródia de três edições intitulada *Pre-Teen Dirty-Gene Kung Fu Kangaroos*. O alvo do humor eram as novidades *Teenage Mutant Ninja Turtles (Tartarugas Ninjas)* e *American Flagg!*.

Ela seguiu aumentando o currículo fazendo, ainda, para a DC Comics, *Wonder Woman Annual (1989)*, *Viking Glory: the Viking Prince (1991)* e *Zatanna: Come Together (1993)*. Ao mesmo tempo, para a Dark Horse, divertiu-se muito escrevendo os roteiros para a LucasArts de uma das séries do mais famoso arqueólogo da cultura pop: *Indiana Jones and the Arms of Gold (1994)* e *Indiana Jones and the Iron Phoenix (1995)*. As duas HQs foram desenhadas por Leo Duranona. Infelizmente a trágica morte do ator River Phoenix, que viveu o jovem *Indiana Jones* no começo do terceiro longa, forçou o fim do projeto.

Mesmo amando tanto os quadrinhos, Lee Marrs sacou que não dava para viver apenas disso. Ela foi novamente pioneira, desta vez no campo da animação, firmando-se como referência na área de marketing.

— Se eu pudesse ganhar a vida fazendo quadrinhos, teria feito isso por toda a minha carreira. Eu teria me concentrado apenas nos quadrinhos, mas não havia como fazer isso. (...) Fiz alguns cursos de animação e comecei uma carreira de animação, mas foi impulsionada pela economia. [Risos] A Lee Marrs Artwork funcionou por trinta e poucos anos, e se envolveu em muitas coisas diferentes. (...) Com isso, fazendo todo esse trabalho para empresas diferentes, tive a chance de aprender muitas coisas diferentes. Eu sempre digo, o único bom palpite que eu já tive, em termos de carreira, foi descobrir, no final dos anos 70, que do jeito que os computadores funcionavam, eles seriam usados na animação. Este foi o início da animação 3D. Este foi o início de um novo campo. No final dos anos 70, tive algumas aulas de ciência da computação na UC Berkeley. (...) Eu fui uma das primeiras e talvez a única animadora a entrar na computação gráfica logo no início. Lee Marrs Artwork foi como eu entrei em todos esses diferentes tipos de trabalho. Quando eu estava na faculdade, percebi que contar histórias era a chave. Se você pudesse contar uma história realmente bem, não importaria o quão sofisticada a obra de arte era, ou o quão elaborada ela era. Seria eficaz. Contar histórias foi a base de todo o trabalho de animação que fiz.

A talentosa e inovadora artista segue produzindo. Lee Marrs ganhou um Emmy Awards por uma animação sobre os tumultos que aconteceram em Baltimore em 1968 e um Inkpot Award (1982).

Páginas 136, 449, 618, 669, 913, 918.

John Buscema (1927-2002)

Giovanni Natale Buscema nasceu em 11 de dezembro de 1927, no nosso velho conhecido Brooklyn, Nova York. Seus pais vieram da Sicília, da cidade de Pozzallo, na província de Ragusa.

Buscema, numa entrevista para Jon B. Cooke, no *The Jack Kirby Collector* #18, em 18 de novembro de 1997, relembrou que só foi mesmo se interessar por quadrinhos mais tarde. Desenhar era algo que fazia desde criança, copiando algumas tiras. Mas o hábito de ler HQs demorou:

— Acho que comecei por volta dos 12 anos. A primeira história em quadrinhos que vi me surpreendeu; foi o *Superman*. Aos 14 ou 15, parei de ler quadrinhos. Isso foi por volta de 1939-41. (...) Nunca me interessei muito pelas histórias, mas sempre me interessei pelos desenhos. Os três artistas que segui foram Hal Foster, Alex Raymond e Burne Hogarth. Não sei quantos anos de páginas de quadrinhos de domingo salvei, mas então, em 1957, joguei tudo fora. (risos) Eu estava com raiva. Os quadrinhos estavam em uma situação ruim. (...) Acabei ficando irritado, e todas aquelas tiras e qualquer coisa relacionada com quadrinhos que eu salvei, joguei fora. Quando penso nisso, as lágrimas brotam dos meus olhos. (risos)

Outra coleção inestimável perdida. Essas partes da nossa trama doem demais no coração.

Buscema praticamente gabaritou os locais de aprendizado mais citados no livro. Ele cursou e se formou na High School of Music and Art, em Manhattan, estudou à noite no Pratt Institute e teve reforços nas aulas de desenho do Brooklyn Museum.

Ele praticou boxe e, unindo as duas coisas, fez várias artes de boxeadores. Algumas vendeu para o *The Hobo News* iniciando sua profissão. A ideia era ser um artista comercial, como os ídolos Norman Rockwell, N. C. Wyeth e Dean Cornwell. Só que, quando viu, estava nos quadrinhos.

Em 1948, Buscema entrou para o *bullpen* da Timely, sob o comando do editor Stan Lee. Na equipe, vários nomes que você conhece, como Syd Shores, Carl Burgos, Mike Sekowsky, Gene Colan e Marty Nodell.

Sua estreia foi com a história *Till Crime Do You Part*, publicada na *Lawbreakers Always Lose* #3, com capa de agosto de 1948. E também esteve em títulos como *True Adventures*, *Cowboy Romances*, *Two-Gun Western*, *Strange Tales*, *Lorna the Jungle Queen* e *Man Comics* - onde fez sua primeira capa.

Só que veio a crise e os funcionários, da noite para o dia, viraram *freelancers*. O artista recordou esse momento:

— Trabalhamos no 14º andar do Empire State Building. Eles ocupavam metade do andar e havia várias salas. Comecei em 1948 com quadrinhos policiais e me formei em faroeste. Nós pulamos para o que quer que fosse popular na época. Trabalhei para a Timely por cerca de um ano e meio, e foi quando eles colocaram todo mundo como *freelancer*. A história que ouvi é que um dia Martin Goodman abriu um armário e encontrou centenas de páginas empilhadas que nunca haviam sido publicadas. Eram histórias das quais os editores não gostavam e simplesmente as jogavam no armário. Então Martin Goodman decidiu: “Chega de funcionários, apenas *freelancers*.” E todos nós fomos colocados como *freelancers*. Eu amei; eu trabalhava em casa e comecei a trabalhar para outras editoras.

Enquanto a Timely virava Atlas, e quase sucumbia ao cataclisma, Buscema atacou em títulos como *Tales to Astonish*, *Tales of Suspense* e *Strange Worlds*. E, para pagar as contas na nova vida de *freela*, trabalhou com editoras como ACG, Quality Comics, St.

História dos Quadrinhos: EUA

John Publications, Ace Comics, Hillman Periodicals, Ziff-Davis, Dell e Charlton.

Como todos os seus colegas, desenhava para o gênero que estivesse vendendo melhor, fosse *western*, adaptações de cinema/rádio/TV ou ficção científica. A curiosidade é que na Charlton, com Jerry Siegel, ele criou seu primeiro super-herói, *Nature Boy*.

Só que ele encheu o saco do que acontecia no mercado e abandonou os quadrinhos. Buscema ficou mais ou menos oito anos na publicidade, preferindo ser *freelancer* da agência Chaite Agency.

Com a Marvel surgindo das cinzas da Atlas, Stan Lee foi atrás do antigo colaborador. Mas o artista estava bem relutante em voltar para o meio.

— Em 1965 ou 1966, recebi um telefonema da Marvel. Eles queriam que eu voltasse. Vou ser sincero com você, eu estava com medo, mas era atraente para mim porque eu não teria que me deslocar. Eu poderia trabalhar em casa. Foi um tremendo esforço tomar essa decisão.

No começo, como todos os artistas, veteranos ou iniciantes, foi sobre as páginas do mestre Jack Kirby que John Buscema reaprendeu a criar para as HQs.

- Quando Stan me ligou em 1966, passei muito tempo tentando voltar ao ritmo. Você pode fazer ilustração, pode fazer layouts, mas isso não significa que você pode fazer quadrinhos. É um jogo totalmente diferente. Stan me deu um gibi para fazer; acho que foi o *Hulk*. Eu fiz um trabalho muito ruim - Stan achou que eu deveria estudar a arte e os gibis de Jack, então ele me deu uma pilha de quadrinhos de Kirby. Bem, todos receberam gibis de Jack Kirby! (risos) Foi a primeira vez que vi seu trabalho. Comecei a trabalhar com eles e foi isso que me salvou. (...) Eu copiei! Toda vez que eu precisava de um painel, eu olhava para um de seus painéis e simplesmente o reorganizava. Se você olhar algumas das primeiras coisas que eu fiz - sabe, onde Kirby teve as explosões com um bando de caras voando por todo o lugar? Eu os roubava! (risos) Stan estava feliz. Os editores ficaram felizes, então eu fiquei feliz.

Ele iniciou com *Hulk*, em *Tales to Astonish* #85, e com *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.* na *Strange Tales* #150, ambas com capa de novembro de 1966. Com *Hulk* ele foi até a *Tales to Astonish* #87, com capa de janeiro de 1967.

Com o tempo, ele foi achando seu estilo, um que misturou justamente essa explosão narrativa de Kirby com a beleza estética de suas referências como Hal Foster, Alex Raymond e Burne Hogarth. Essa combinação fez John Buscema pular para o topo da lista de maiores da nona arte.

Logo era o artista regular de *The Avengers*, iniciando na #41, com capa de junho de 1967. Sua parceria com Roy Thomas, que fazia os roteiros, trouxe de volta *Hercules* e criou personagens como *Vision (Visão)*, *Black Knight* e o supergrupo de outra realidade e inspirado na *Justice League, Squadron Supreme (Esquadrão Supremo)*.

A prova de que ele se transformou num gigante, e uma das caras da Marvel, é que fazia em média duas revistas por mês. Geralmente com arte-final de nomes como seu irmão caçula Sal Buscema, Frank Giacoia e Tom Palmer. Além dos *Avengers*, produziu para *The Amazing Spider-Man* e *The Sub-Mariner*.

Quando Stan Lee quis surfar (sem trocadilhos) no filão *magazine* estabelecido pela Warren, com a revista *The Silver Surfer*, Buscema foi o escolhido. Ele fez 17 das 18 edições do título. Essa fase tem duas importantes notas históricas: é uma das mais belas

da nossa saga (da editora e do mercado) e ajudou a aumentar a insatisfação de Jack Kirby com Lee e a empresa (já que o arauto de *Galactus* era uma criação sua, exclusivamente sua).

Foi nesse *run* de Buscema que ele e Lee criaram *Mephisto*, o inimigo do *Silver Surfer* e um dos maiores vilões do *Marvel Universe*. O diabão deu as caras na *The Silver Surfer* #3, com capa de dezembro de 1968.

Além dos fantasiados, o artista colaborou com as românticas *My Love* e *Our Love* e nas de terror da linha *magazine*, *Chamber of Darkness* e *Tower of Shadows*.

Outra confirmação do seu peso na editora e no meio é que ele foi definido como o substituto de Kirby quando esse foi para a National. Buscema assumiu *Fantastic Four*, indo da #107 (com capa de fevereiro de 1971) até a 141 (com capa de dezembro de 1973), e *Thor*, indo da #182 (com capa de novembro de 1970) até a #259 (com capa de maio de 1977).

Mas provavelmente o mais lembrado feito da sua carreira, e uma das mais longas combinações artista-personagem de todos os tempos, envolve um certo cimério. Buscema iniciou sua cultuada versão de *Conan* na *Conan The Barbarian* #25, com capa de abril de 1973 - substituindo Barry Windsor-Smith.

Com sinal verde para retomar a Era Hiboriana, na *magazine* *Savage Sword of Conan*, obviamente o posto de artista era de Buscema. Ele estava na #1, com capa de agosto de 1974, e em mais de 100 edições do título. E fez ainda as tiras de jornal e as páginas de domingo, que surgiram em 1978, e os *storyboards* do filme de 1982, estrelado por Arnold Schwarzenegger. Fora muitas e muitas capas com o fiel adorador do deus *Crown*. Sabe-se lá como, durante a década de 1970 achou tempo para desenhar (capas e/ou histórias) para *Nova*, *Ms. Marvel*, *Captain America*, *Captain Britain*, *Daredevil*, *The Frankenstein Monster*, *Howard the Duck*, *Master of Kung Fu*, *Red Sonja*, *Warlock*, *Ka-Zar*, *Doc Savage* e participar das de terror *Dracula Lives!*, *Monsters Unleashed* e *Tales of the Zombie* e a de humor *Crazy*.

Em 1977, quando a Marvel publicou *Tarzan*, Buscema realizou um sonho de infância e ficou com a série dele. E cuidou da adaptação do clássico do cinema *The Wizard of Oz*, com arte-final de Tony DeZuniga. Nessa linha de licenças, fez HQs para a Power Records, que fazia combos discos + quadrinhos de personagens. Ele desenhou os de *Conan* e *Star Trek*. E ainda alguns super-heróis para a revista da NFL, *Pro*.

No mesmo ano, quando a Marvel fez o hoje *cult* quadrinho da banda *Kiss*, Buscema foi o convocado para trabalho. Em 1978, a editora Sal Quartuccio publicou o livro *The Art of John Buscema*, reunindo esboços, artes exclusivas e entrevista.

O artista fechou a década com a HQ de fantasia épica, escrita por Doug Moench, *Warriors of the Shadow Realm*. Ela saiu em três partes, na *Marvel Super Special*, da #11 a #13, com capas de junho a outubro de 1979.

Se você achou puxado, saiba que ele ainda deu aula na John Buscema Art School. A experiência foi incrível e, como volta e meia tinha a participação de colegas da Marvel, incluindo Stan Lee, virou o livro *How to Draw Comics the Marvel Way* - lançado em 1978. Mas a distância que precisava percorrer até a escola, após um dia todo de trabalho, pesou e Buscema largou a sala de aula.

Ele abriu os anos 80 fazendo *The Savage She-Hulk* #1 (com capa de fevereiro de 1980);

seguindo com *Conan* nas três revistas do bárbaro; voltando ao *Silver Surfer* em *Epic Illustrated* #1 (primavera de 1980); criando uma HQ do *King Arthur* na *Marvel Preview* #22 (verão de 1980); e desenhando a biografia de São Francisco de Assis (1980), o segundo encontro de *Superman* e *Spider-Man* (1981) e a adaptação de *Raiders of the Lost Ark* (*Caçadores da Arca Perdida*, de 1981).

Em 1982, após nove edições, Buscema saiu de *King Conan*. Mas não do mundo de Robert E. Howard. Ficou com ele em 10 edições da série *Kull*. Sua despedida do cimério foi aos poucos. Em junho de 1984 ele deixou a *The Savage Sword of Conan* na #101. No mesmo ano, fez a adaptação do filme *Conan the Destroyer*. Três anos depois, em 1987, finalmente saiu de *Conan The Barnarian* na #190, com capa de janeiro.

Parou? Nada. Ao mesmo tempo foi fazendo títulos como *X-Men*, *Fantastic Four*, *The Avengers*, uma minissérie do *Mephisto*, a adaptação do filme *Labyrinth* e um especial do *Wolverine*, com arte-final de Klaus Janson.

Em 1988, ele e Stan Lee retomaram a pareceria em *Silver Surfer: Judgment Day*. Com desenhos e arte-final de Buscema, essa *graphic novel* é toda contada em *splash pages*. O tipo de item que todo fã precisa ter na sua estante.

Na década de 1990, foi a vez de Roy Thomas o chamar de volta. Buscema retomou à *The Savage Sword of Conan* para mais 20 edições, começando na #191, com capa de novembro de 1991.

Na sequência, emendou *Wolverine: Bloody Choices* (com capa de novembro de 1993); *The Punisher War Zone* #23 a #30 (com capas de janeiro a agosto de 1994, fazendo arte-final ele mesmo em algumas edições); colaborou com vários títulos de super-heróis; fez *The Avengers Annual* #23 em 1994; e voltou à *The Savage Sword of Conan* na # 235 (com capa de julho de 1995).

Finalmente Buscema desenhou a última aventura do bárbaro. Foi a minissérie de 1999, em três edições, intitulada *Death Covered in Gold*. E nesse período, pela primeira vez na sua carreira, trabalhou para a concorrente DC Comics.

Em 2000, o artista fez uma das HQs do especial *Batman Black and White* e uma em *Batman: Gotham Knights* #7, com capa de setembro de 2000. E no ano seguinte, quando Stan Lee deu vida às suas versões dos heróis da DC, Buscema cuidou do *Superman*. Para o amigo Gil Kane que tinha falecido durante a produção, terminou a *Superman: Blood of my Ancestors*.

Seu último desenho foi uma imagem dos *Avengers*, pintada por Alex Ross e publicada pela Dynamic Forces. John Buscema morreu de câncer em 10 de janeiro de 2002. Foi enterrado segurando uma caneta de desenhista.

Durante sua longa e rica carreira, ele conquistou diversos prêmios. Entre eles: em 1968 o Alley Award de Melhor História Longa (*Origin of the Silver Surfer* em *The Silver Surfer* #1, com roteiro de Stan Lee) e Melhor Nova Série (*The Silver Surfer*); em 1969 o Alley Award de Melhor História Longa (...*And Who Shall Mourn for Him?* em *The Silver Surfer* #5, com Stan Lee); em 1974 o Shazam Award de Melhor Desenhista; em 1977 o Eagle Award de História Única Preferida (*Four Feathers of Death* em *Howard the Duck* #3, com Steve Gerber); em 1978 o Inkpot Award; em 1997 o Author that We Loved no Spanish Haxtur Awards; em 2020 entrou no Will Eisner Hall of Fame; em 2002 o Spanish Haxtur Awards criou a categoria Special John Buscema Award.

Páginas 255, 423, 461, 509, 510, 546, 549, 550, 554, 572, 590, 602, 693, 698, 703, 704, 706, 761, 867, 927, 928.

Sal Buscema (1936 - 84 anos)

Silvio Buscema nasceu em 26 de janeiro de 1936. Como seu irmão mais velho, John, também no Brooklyn. Foi pela influência de John que ele acabou se apaixonando pelo desenho. Algo que não estava no plano do pai.

Num painel na San Diego Comic-Con em 2013, coordenado por Mark Evanier, ele contou que:

— Nosso pai era dono de uma barbearia, ele queria que fôssemos barbeiros (...) mas, bem, isso não funcionou.

Sal e o irmão curtiam as mesmas paixões nas HQs, tendo de ídolos Hal Foster, Alex Raymond e Burne Hogarth. E George Tuska.

— George Tuska! John e eu amamos suas coisas. E eu pude conhecê-lo! No ano passado! Você sabe, os fãs sempre vêm até mim e dizem: “Eu cresci com o seu trabalho.” Bem, finalmente disse isso a George Tuska. Ele tem cerca de oitenta agora, eu acho, mas ainda está indo muito bem.

Seguindo os passos de John, se formou na High School of Music & Art, em 1955. Foi nessa época que entrou no mercado, finalizando trabalhos que John fazia para a Dell Comics.

Fora da escola, teve tempo para ir para a publicidade. Ficou três meses num pequeno estúdio que atendia algumas empresas. Depois, durante um ano cuidou dos pedidos de aliança para JR Wood and Sons, um fabricante de joias.

Em 1956 foi servir no exército, no Corpo de Engenheiros. Como tantos colegas na nossa história, seu talento chamou atenção e virou ilustrador. Sal ficou em Fort Belvoir, na Virgínia, por dois anos produzindo tiras e desenhos para auxiliar no treinamento das tropas.

Civil novamente, ficou um tempinho em Nova York num estúdio, mas graças aos contatos do tempo de exército descolou uma vaga no prestigiado Creative Arts Studio, em Washington. Sal Buscema pôde desenhar para diversos setores do governo, como o Departamento de Defesa e o Departamento de Agricultura.

Lembra que John tinha abandonado os quadrinhos e migrado para a publicidade? Em 1961 ele ligou para o caçula e o levou para a Chaite Agency. Quando John aceitou o convite de Stan Lee e voltou para Marvel, Sal atendeu ao chamado de Mel Emde. O ex-colega do Creative Arts tinha aberto sua própria empresa, o Design Studio, e queria o amigo nessa empreitada.

Em 1968, confirmando que o surgimento da Marvel não era apenas passageiro, John chamou Sal para a brincadeira. No início, sua ideia era ser apenas arte-finalista. Não estava muito a fim de desenhar as HQs. Mas não foi o que aconteceu. Lee adorou seu portfólio e, como não queria perder a vaga, aceitou fazer a arte também:

— Bem, meu primeiro trabalho foi um pedido de Sol Brodsky, um faroeste de dez páginas... *Gunhawk*, acho que era o nome. (...) Eles apenas disseram: “Sal, aqui está o enredo, vá em frente.”

A tal história era *The Coming of Gunhawk*, publicada na *Western Gunfighters* #1, com

capa de agosto de 1970. O roteiro? Era do cara que tinha começado toda a indústria: Jerry Siegel.

Quando John Buscema assumiu a nova magazine do *The Silver Surfer*, ele não gostou da arte-final de Joe Sinnott nas três primeiras edições. Conversando com Lee pediu que Sal fizesse o trabalho. Sal lembrou:

— John não gostou disso, porque ele estava se apaixonando por esse personagem, porque esse era um projeto muito importante que Stan havia criado. (...) John disse [Stan], “Não quero que Joe pinte meu trabalho. Ele está prejudicando meu desenho.” Stan estava muito relutante, mas disse: “Ok, quem você quer?” Ele disse: “Eu quero meu irmão”, e foi assim que consegui. John sabia que eu sabia pintar o trabalho dele. Foi um pouco irregular na minha primeira edição, mas depois disso ele ficou absolutamente encantado com o que eu fiz.

Dali em diante, Sal Buscema virou um dos mais atuantes colaboradores da Marvel, por mais de 30 anos. Ele esteve praticamente em todos os títulos da editora, como artista ou arte-finalista. Assim que pegou o jeito, revelou-se um dos mais rápidos profissionais, por isso recebia tanto pedido.

Durante a década de 1970, Sal fez *The Avengers*, *The Uncanny X-Men* (na última história, com Roy Thomas, antes da revista ser cancelada), *Sub-Mariner*, *The Guardians of the Galaxy*, *Captain America*, *The Spectacular Spider-Man*, e criou com Steve Englehart o grupo *The Defenders* (e ainda a personagem *Valkyrie/Valquíria*).

Seu mais conhecido trabalho talvez seja *Hulk* - personagem que desenhou por 10 anos seguidos. O gigante esmeralda é seu herói favorito, o que contribuiu, e muito, para esse longo sucesso. O artista explicou que:

— Sabe, Stan nunca ficou muito feliz com a maneira como as pessoas desenhavam o *Hulk*. Ele era um personagem de bloco de concreto enorme, era assim que Stan o via, e foi isso que tentei dar a eles.

Na virada das décadas, quando a Hasbro foi adaptar para os quadrinhos o brinquedo *Rom*, Sal Buscema e o roteirista Bill Mantlo (parceiros em *Hulk*) pegaram a revista. *Rom* #1 foi lançada pela Marvel com capa de dezembro de 1979. Buscema seguiu no posto até 1984.

— Eu gostei do personagem. E gostei do que fizeram com ele. Achei o conceito muito bom. Foi único. Tornou atraente fazer. Quase odeio dizer isso, mas era muito fácil de desenhar também.

Nos anos 80, Sal fez *New Mutants*, a partir da #4, com capa de junho de 1983. E quando o artista e roteirista Walt Simonson quis focar apenas nos roteiros da que é considerada por muitos a melhor fase de *Thor*, Sal Buscema mostrou-se digno de levantar a caneta. Ele iniciou sua corrida na *Thor* #367, com capa de maio de 1986. Sobre a tão elogiada série, acrescentou sobre Simonson:

— Foi um prazer trabalhar em seus enredos, porque eles eram muito divertidos de ilustrar. Ele tinha muitas ideias excelentes e levou *Thor* em uma direção totalmente nova. Sal Buscema fechou a década fazendo, também, arte-final para seu irmão no *Fantastic Four*. E entrando em outra bem longa fase de um mesmo personagem. Sal ficou 100 edições em *The Spectacular Spider-Man*, indo de 1988 a 1996. A curiosidade é que foi nesse período que o melhor amigo de *Peter Parker*, *Harry Osborn*, morreu na #200,

com capa de maio de 1993. O roteiro era de J.M. DeMatteis.

Um nome (e sobrenome) tão grande não ia ficar apenas na Marvel. De 1997 a 1999 Sal esteve na DC Comics, desenhando para títulos como *Superman*, *Batman* e *Superboy*. Ele também fez arte-final para vários outros, entendendo que a editora queria que ele ajudasse novos artistas a ganharem mais confiança (e que salvasse o trabalho quando necessário).

Voltando para a Marvel, a partir de 1999 tocou *Spider-Girl*, fez arte-final em *The Incredible Hulk* e vários outros. Em 2003, até brincou que estava aposentado há três anos mas ainda trabalhando sem parar. Para ter uma ideia, com a *Spider-Girl* foi até 2010, como arte-finalista em diversas aparições da heroína.

Em 2011 retornou à DC, em *DC Retroactive: The Flash - The '70s* e *Superman Beyond*. No ano seguinte, fez *G.I. Joe Annual* e a série *Dungeons and Dragons: Forgotten Realms*. Em 2017, com o parceiro de muitos projetos, o artista Ron Frenz, participou de *The Blue Baron*. Publicado pela Sitcomics, o roteiro era de Darin Henry.

Oficialmente, Sal Buscema está aposentado. Até aceitar mais um novo pedido de trabalho. Entre os prêmios que recebeu na vasta carreira, estão: em 2003 o Inkpot Award; em 2013 o Hero Initiative Lifetime Achievement Award; em 2013 o Inkwell Awards (por *G.I. Joe Annual* e *Dungeons and Dragons: Forgotten Realms*); em 2018 novamente o Inkwell Awards (mas agora por *Rom*).

Páginas 554, 576, 602, 695, 711, 736, 789.

Gerry Conway (1952 - 68 anos)

Gerard Francis Conway nasceu em 10 de setembro de 1952, também no Brooklyn, Nova York. Conway é outro fã que invadiu os créditos das HQs e se revelou um grande criador, responsável por momentos marcantes.

Sua primeira aparição numa revista foi na *Fantastic Four* #50, com capa de maio de 1966. Na seção de cartas, com apenas 13 anos de idade. Pouco tempo depois, do outro lado do mercado, como estava sendo hábito na National, um roteiro seu foi comprado. Com apenas 16 anos, Conway assinou a história curta *Aaron Philips Photo Finish*, na *House of Secrets* #81, com capa de setembro de 1969.

Logo o novato já estava escrevendo HQs de uma página para outros títulos como *All-Star Western* #1, com capa de setembro 1970 e *Super DC Giant* #5-14 *Top Guns of The West*, com capa de outubro de 1970. Sua primeira história mesmo, saiu em *The Phantom Stranger* #10, com capa de dezembro de 1970.

Gerry Conway ficou três anos trabalhando para a National. Só que graças ao fandom, acabou ficando amigo de Roy Thomas. Bem no momento que Thomas estava, cada vez mais, assumindo responsabilidades na Marvel. Da amizade nasceu um convite para ir para a concorrente.

Ele assumiu *Ka-Zar* em *Astonishing Tales* #3, com capa de dezembro de 1970, e *Daredevil* (*Demolidor*) na edição #72, com capa de janeiro de 1971. Logo já estava atacando em títulos como *Iron Man* (*Homem de Ferro*), *The Incredible Hulk* e *Amazing Adventures* - que vinha com as HQs de *The Black Widow* (*Viúva Negra*) e *The Inhumans* (*Inumanos*).

Quando a Marvel mergulhou na volta do clima de terror, Conway fez o primeiro roteiro

do novo *Man-Thing*. Foi uma das estreias da *magazine Savage Tales*, com capa de maio de 1971, que também trouxe *Conan*. O roteirista, junto com Stan Lee e Roy Thomas, é creditado como criador do monstro.

Ainda no gênero, ele atuou em *Marvel Spotlight #2*, com capa de fevereiro de 1972, criando com Roy & Jean Thomas e o artista Mike Ploog o lobisomem protagonista de *Werewolf by Night*, e escrevendo a HQ que colocou Drácula na Marvel em *The Tomb of Dracula*.

Então, com apenas 19 anos, recebeu o *hit* da editora *The Amazing Spider-Man*, substituindo ninguém menos que Stan Lee. Sua fase foi da #111, com capa de agosto de 1972, a #149, com capa de outubro de 1975.

É nesse ciclo que temos a mais lembrada HQ do Aranha e uma das mais importantes da nona arte. Uma tão citada que, por um tempo, foi até usada como o momento que iniciava a Era de Bronze.

Nas edições *The Amazing Spider-Man #121* e *#122*, com capa de junho e julho de 1973, Conway e os artistas Gil Kane (arte) e John Romita Sr. (arte-final) apresentaram *The Night Gwen Stacy Died (A noite que Gwen Stacy morreu)*.

Chocados, aos prantos, os leitores terminaram de ler a aventura que culminou com o vilão *Green Goblin (Duende Verde)* jogando a namorada de *Parker, Stacy*, da ponte George Washington.⁷ Na hora que tentou salvar sua amada, usando a teia, a parada brusca quebrou o pescoço da moça. Calcule a comoção que foi.

Estamos falando do personagem estrela da Marvel, o jovem e divertido fantasiado que conquistou o coração dos leitores. Estamos falando de uma doce e carismática garota com um futuro pela frente. Foi um choque. Era a primeira vez, no colorido e ingênuo mundo dos super-heróis, que uma tragédia assim acontecia.

Esse foi um dos indícios de que, com tudo que estava se passando no país e no mundo, a inocência tinha morrido. Por isso a HQ chegou a ser cogitada como o ponto inicial da Era de Bronze, posto que foi assumido pela série *Green Lantern / Green Arrow*. É que por mais triste que seja a morte de *Gwen Stacy* ela apenas teve consequências na vida de *Peter Parker*. Não influenciou os quadrinhos como um todo, como é o caso do arco de Dennis O'Neil e Neal Adams.

O interessante é que quando os fãs foram com tudo para cima de Stan Lee, principalmente em palestras e eventos, ele se fez de bobo. Já não mais tão envolvido com os roteiros, deu a entender que tinha sido sem seu conhecimento. Versão completamente descartada por Roy Thomas e John Romita Sr. em entrevistas. Os dois tinham cargos de direção na empresa e nunca fariam algo desse porte sem o ok do *Publisher*. Lee, como sempre, estava no seu módulo marqueteiro.

Eles tentaram conter o ranço dos que não gostaram, com uma resposta na seção de cartas da *The Amazing Spider-Man #126*, com capa de outubro de 1973, explicando que como o casamento não era uma opção para o casal, a única solução natural era a morte de *Gwen*. O fato não era culpa de ninguém, mas apenas algo das circunstâncias. Só que isso gerou algo bizarro. Para acalmar a fúria dos indignados (e você achando que leitores *haters* são algo de hoje), Lee prometeu que garota voltaria, mesmo com

7. Até hoje há controvérsia sobre qual ponte foi cenário de tão trágico momento. Na HQ é dito no texto George Washington Bridge. Mas a arte mostra a Brooklyn Bridge.

toda equipe contra. O pepino caiu no colo de Gerry Conway que, por incrível que pareça, não só resolveu como fez outro grande arco.

Na *The Amazing Spider-Man* #129, com capa de fevereiro de 1974, ele e o artista Ross Andru trouxeram o vilão *Jackal* (Chacal). Eis que na #148, com capa de setembro de 1975, foi revelada a sua identidade: o professor de biologia da Empire State University, *Miles Warren* (que tinha sido criado por Lee e Ditko na #31, com capa de dezembro de 1965).

E a coisa se complica. *Warren* era apaixonado por sua falecida aluna *Gwen Stacy*. Usando sua genialidade ele criou um clone dela. E um de *Peter Parker*. No final da trama, após uma briga com sua cópia, *Spider-Man* derrotou o cientista maluco. Os dois *Peters* se uniram, mas um deles morreu na mesma bomba que liquidou *Jackal*. A xerox de *Gwen Stacy* terminou caminhando em direção ao pôr do sol, indo atrás de uma nova vida.

Foi uma solução criativa e que funcionou, gerando puro entretenimento. Só que nos anos 90, infelizmente, a Marvel teve a infeliz ideia de resgatar isso na famigerada *Clone Saga*. Talvez o mais constrangedor arco de toda nona arte.⁸

Ainda no Aranha, Conway co-criou, com Ross Andru, o atormentado *The Punisher* (*Justiciero*). *Frank Castle* era um veterano do Vietnã que viu sua família ser morta no fogo-cruzado de mafiosos e jurou vingança contra todos os criminosos. Era uma crítica de Conway a toda violência e intolerância que estava começando a dominar o cenário político e a cultura *pop*. Pois é, muita gente não entendeu o personagem, que surgiu na *The Amazing Spider-Man* #129 com capa de fevereiro de 1974.

Na mesma época, confirmando ser um prodígio, o jovem roteirista ficou responsável pelo outro carro-chefe da Marvel. Na *Fantastic Four* #133, com capa de abril de 1973, a #152, com capa de novembro de 1974, desenvolveu um arco bem de acordo com o *Zeitgeist*. Houve até pedido de divórcio de *Sue Richards*, *Reed* precisando atirar no próprio filho para salvar o menino e mudança de membros do grupo.

Sobre a responsabilidade de escrever para tão importantes personagens, mesmo sendo tão jovem, Conway respondeu na mesma entrevista:

— A precocidade é uma maldição bem conhecida; a maior parte da pressão que senti como um escritor mais jovem foi auto-imposta. Eu queria ser aceito por outros escritores e artistas como um igual, o que me colocava em algumas situações embaraçosas — fingir ser mais maduro do que eu era, emocionalmente e profissionalmente. Acontece que eu era muito bom em fingir uma maturidade que não tinha, o que tinha vantagens e, obviamente, algumas desvantagens. Acho que muitas vezes as pessoas se esqueciam de como eu era jovem e esperavam que eu tivesse um desempenho que estava realmente além de mim.

Para ele, isso gerou muito estresse. E o resultado imediato da falta de experiência, na

8. Ideia de Terry Kavanagh e com roteiros de Howard Mackie, sob o comando dos editores Tom DeFalco, Bob Budiansky e Bob Harras, a medonha história mostrava que o clone tinha sobrevivido. Fica pior. Com o nome *Ben Reilly* (homenagem ao *Tio Ben* mais o nome de solteira da *Tia May*), adotou uma identidade heroica, sendo o *Scarlet Spider*. Fica pior. Depois de várias reviravoltas, descobrimos que o clone é na verdade *Peter Parker*. Ou seja, desde a década de 1970 os leitores acompanham as aventuras do *Spider-Man* errado. Fica pior. Tudo foi um plano de *Norman Osborn* (*Green Goblin/Duende Verde*), que voltou dos mortos. Fica pior. Essa “baita” aventura iniciou na *Spider-Man* #117, com capa de outubro 1994 e foi até 1996, envolvendo trezentos títulos da editora. Afinal, vergonha pouca é bobagem.

vida e na profissão, era escrever por instinto. Conway acredita que algumas vezes isso deu origem a ótimas tramas, em outras não.

Em 1975 ele aceitou o convite de Carmine Infantino e voltou à National. Esteve envolvido com *Kong the Untamed #3*, *Swamp Thing #19* e *Hercules Unbound #1*, todos com capa de novembro daquele ano.

Em conversas com o amigo Roy Thomas, outro apaixonado pela Era de Ouro, passou a escrever para a *Justice Society* (agora na *Earth-Two/Terra 2*), na revista *All Star Comics*. Junto com Ric Estrada e Wally Wood criou *Power Girl (Poderosa)*, a *Supergirl* desse mundo. Sua história é, basicamente, a mesma da heroína da *Earth-One: Kara Zor-L* é a prima de *Kal-L/Superman*.⁹ Seu foguete demorou mais para chegar na *Earth-Two*, encontrando seu parente já adulto e casado com *Lois Lane*. Eles criaram a menina que assumiu a identidade de *Power Girl*, sendo a única da *Superfamily* a nunca ter usado um S no peito.

Aliás, foi por causa do seu peito, contribuição de Wood que a deixou bem mais apelativa, que *Kara* sobreviveu na cronologia até quando seu universo deixou de existir. Ela, infelizmente, é um dos mais claros exemplos de como as mulheres foram objetificadas na indústria, principalmente no gênero super-heróis.

A dupla Gerry Conway e Ross Andru se reuniu novamente e por um motivo muito especial. Em 1976, Marvel e National (na véspera de virar DC Comics) fizeram seu primeiro *crossover* oficial: *Superman vs. The Amazing Spider-Man*.

Com participação de *Lois Lane*, *Mary Jane Watson*, *J.J. Jameson* e *Morgan Edge*, a HQ, com capa de março, mostrava os dois heróis enfrentando seus arqui-inimigos *Lex Luthor* e *Doctor Octopus*. Saiu no formato *magazine*, com 96 páginas, a US\$ 2 (o preço de uma HQ era 25 centavos, lembra?). Foi um sucesso e é outro valioso item de colecionador.

Conway ainda fez para a National os títulos *Superman*, *Justice League of America*, *Metal Men*, *Detective Comics* e *Tarzan*. Então aceitou a proposta de voltar para Marvel, como Editor-Chefe. Mas era bem naquele momento que ninguém ficava no posto, após a saída de Roy Thomas. Conway aguentou mais ou menos um mês e meio e passou a batata quente para Archie Goodwin.

Como logo voltou para a National, e a produção de uma HQ demora um pouco, em janeiro de 1977 o roteirista ficou aparecendo nos créditos de títulos das duas empresas: *Action Comics* e *Superman*; mas também em *The Spectacular Spider-Man*, *Captain Marvel*, *Iron Man*, *The Avengers*, *The Defenders* e as estreias de *Logan's Run* e *Ms. Marvel*.

Instalado de vez na National, ficou com revistas como *Wonder Woman*, *Superman*, *Legion of Super-Heroes*, *Atari Force*, *Weird Western Tales* e *Sun Devils*. Na *Justice League* esteve por oito anos, indo da *Justice League of America #151*, com capa de fevereiro de 1978, até #255, com capa de outubro de 1986.

Gotham também foi sua casa por um bom tempo. Ele escreveu *Batman*, da edição #337, com capa de julho de 1981, a #359, com capa de maio de 1983. E *Detective Comics* da #497 a #526, com capas de dezembro de 1980 e maio de 1983.

9. Nessa época, a editora diferenciava os dois *Supermen* pelo sobrenome. O da *Earth-One* era *Kal-El*, já o mais velho da *Earth-Two* era *Kal-L* (sem o E), referências às primeiras histórias do Homem de Aço.

Nesse período, o destaque foram os especiais *Superman vs. Shazam*, desenhado por Rich Buckler; *Superman vs. Wonder Woman*, desenhado por José Luis García-López; e a edição #200 de *Justice League*, com capa de março de 1980.

Além disso, criou alguns personagens que se destacaram ao longo dos anos, nas HQs ou nas adaptações para outras mídias. Com Al Milgrom fez *Firestorm (Nuclear)* na *Firestorm the Nuclear Man* #1 com capa de março de 1978; com Don Heck fez *Steel, the Indestructible Man* na *Steel, The Indestructible Man* #1 com capa de março de 1978; com Bob Oksner fez *Vixen* na *Action Comics* #521 com capa de julho de 1981; com Chuck Patton fez *Vibe (Vibro)* e *Gypsy (Cigana)* na *Justice League of America Annual* #2 com capa de outubro de 1984; com Gene Colan fez o animalesco vilão do *Batman*, *Killer Croc (Crocodilo)* na *Detective Comics* #523 com capa de fevereiro de 1983¹⁰; com Don Newton fez *Jason Todd*, o segundo *Robin*, na *Batman* #357 com capa de março de 1983, e como Menino Prodígio na *Batman* #366 com capa de dezembro de 1983.

Ele ainda aproveitou para revisitar a Era de Ouro do Homem-Morcego, trazendo de volta os vilões *Doctor Death (Doutor Morte)*, na *Batman* #345 com capa de março de 1982, e o *Monk (Monge)*, na *Batman* #350 com capa de agosto de 1982.

Com o amigo Roy Thomas, que também tinha pulado para a DC Comics, dividiu os roteiros do encontro de *Superman* e *Captain Marvel (Shazam)* na *DC Comics Presents* #33-34, com capas de maio-junho de 1981. Escreveram juntos três encontros dos supergrupos *Justice League* e *Justice Society* e as licenças da empresa de videogames Atari, *Atari Force* e *Swordquest*.

A dupla ainda se divertiu muito com as HQs dos animais supers, *Captain Carrot and His Amazing Zoo Crew!*, criação de Thomas e Scott Shaw.

Em 1986, Conway roteirizou a minissérie *DC Challenge*. Dois anos depois, voltou à Marvel para tocar *The Spectacular Spider-Man* e *Web of Spider-Man*, indo até 1990.

Só que em pouco tempo abandonaria o meio para se dedicar à carreira de roteirista e produtor em diversas séries de TV. As duas últimas HQs que escreveu então foram *NightGlider*, mais uma vez com Thomas, publicada pela Topps Comics, com capa de abril de 1993; e uma para *Disney Adventures*, de 1995.

Na TV, Conway esteve em programas como *Father Dowling Mysteries*, *Diagnosis: Murder*, *Matlock*, *Jake and the Fatman*, *Hercules: The Legendary Journeys*, *Baywatch Nights*, *Pacific Blue*, *Silk Stalkings*, *Perry Mason*, *Law & Order*, *The Huntress*, *Law & Order: Criminal Intent* e até um episódio de *Batman: The Animated Series (Appointment in Crime Alley)*. Tudo que saiu de referência a quadrinhos, principalmente em *Law & Order*, foi *easter egg* dele.

No cinema, com Roy Thomas, fez o roteiro para a animação de Frank Frazetta e Ralph Bakshi, *Fire and Ice* de 1983. No ano seguinte, os amigos criaram a base para o roteiro que Stanley Mann desenvolveu para o longa *Conan the Destroyer*.

Em 2009, a DC o chamou de volta para os quadrinhos. Conway escreveu *The Last Days of Animal Man*, desenhado por Chris Batista; *DC Retroactive: Justice League - The '80s*, com arte de Chuck Patton e Mike Machian; e retomou sua criação *Firestorm* em *Legends of Tomorrow* #1–6, em 2016.

10 O criminoso revela mesmo toda sua aparência reptiliana na *Detective Comics* #524, com capa de março de 1983.

No ano seguinte, foi a Marvel que o convidou. Fez *Spider-Verse Team Up #2*, e *The Amazing Spider-Man #16.1 a #20.1* (sim, o número é esse mesmo). Ele ficou de regular da série indo até 2017.

Ainda em 2016, retomou seu *Punisher* em *The Punisher Annual #1*. E escreveu *The Amazing Spider-Man: Renew Your Vows #1–9*. Em 2018 cuidou do roteiro de *What If? Spider-Man #1* e, em 2019, *The Amazing Spider-Man: Going Big*.

Além de tudo isso que falamos até agora, em paralelo, Conway escreveu dois livros de ficção científica: *The Midnight Dancers* e *Mindship*. E as tiras de jornal de *Star Trek*. Gerry Conway não parou, tendo uma das mais longas e elogiadas carreiras da história. Em 2013 recebeu o Inkpot Award.

Páginas 313, 524, 546, 572, 573, 574, 575, 576, 584, 587, 588, 589, 590, 591, 601, 602, 604, 690, 695, 696, 697, 707, 737, 738, 744, 748, 751, 758, 788, 813, 815, 821, 928, 929.

Steve Englehart (1947 - 73 anos)

Nascido em 22 de abril de 1947, em Indianápolis, numa entrevista para o blog de Kuljit Mithra, o artista relembrou como foi sua descoberta e relação com os quadrinhos:

— Eu era um fã de quadrinhos quando criança, como a maioria das crianças (naquela época), mas superei-os quando me tornei um adolescente. Eu era um calouro na faculdade na primavera de 1965 quando um amigo empurrou um *Spider-Man* de Ditko na minha cara e disse: “Você tem que ler isso!” Eu o fiz e descobri que os quadrinhos haviam melhorado desde que desisti deles. Então, eu os acompanhei durante toda a faculdade, e quando saí (...) fui convocado (era hora do Vietnã). Mas assim que terminei com o Exército, fui para Nova York e entrei.

Antes de entrar no mercado, ele se formou em psicologia na Wesleyan University. Lá, além de ser membro da Kappa Alpha Society, em 1969 obteve o diploma de bacharel em artes.

Seu caminho para as HQs foi via ninguém menos do que Neal Adams, começando como assistente do influente artista. Numa entrevista para Jeffery Klaehn no *The Comics Journal*, em 21 de setembro de 2020, ele contou:

— Neal era um cara sério, que falava o que dizia e fazia o mesmo. Você poderia absolutamente contar com ele para fazer a coisa certa. Ele decidiu me aceitar como seu assistente de arte, a primeira vez que ele fez algo assim. Eu estava no Exército na época e ele teve que me convencer - eu queria fazer isso, mas não sabia como. Depois disso, eu o encontrei todas as sextas-feiras à noite nos escritórios da DC [National] e trabalhei até depois da meia-noite. Todo sábado, eu ia para a casa dele e trabalhava o dia todo. Todo domingo eu voltava para o Exército. Quando percebi que eu era um objetor de consciência, Neal decidiu descer à minha base do exército em Maryland por conta própria e testemunhar minha sinceridade. Apenas um ótimo cara.

Desse contato com Adams estreou no mercado, como assistente do desenhista numa HQ de 10 páginas escrita por Dennis O’Neil na *Vampirella #10*, com capa de março de 1971.

O incrível é que ele rapidamente mudou da arte para o roteiro, produzindo mais material para a Warren. Um dos últimos desenhos que fez nesse início foi junto com a lenda

História dos Quadrinhos: EUA

Gardner Fox. Para o veterano escritor, Englehart desenhou a história *Retribution* na *Eerie* #35, com capa de setembro de 1971.

Como os jovens talentos formavam uma pequena e bem relacionada comunidade, Roy Thomas o chamou para substituir Gary Friedrich (que após saber que a vizinha do apartamento de cima tinha sido morta pelo *serial killer* Rodney Alcalá, pegou a esposa e voltou para o Missouri).

Ele começou fazendo as alterações pedidas por Thomas no roteiro de Friedrich em *Sgt. Fury and his Howling Commandos* #94, com capa de janeiro de 1972. Deu certo e logo já estava escrevendo, apesar de não ser creditado nas primeiras histórias. Foram elas: *Iron Man* #45 (com capa de março de 1972), *Sgt. Fury and his Howling Commandos* #97 (com capa de abril de 1972), *The Incredible Hulk vol. 2*, #152 (com capa de junho de 1972) e uma de *western*.

Com o pseudônimo Anne Spencer fez duas de romance, em *Our Love* #18, com capa de agosto de 1972, e *My Love* #19, com capa de setembro de 1972. Finalmente, em *Journey into Mystery vol. 2*, #1, com capa de outubro de 1972, seu nome apareceu como roteirista.

Foi quando assumiu as aventuras de *Beast (Fera)*, ex-membros dos *X-Men*. Seu arco foi da *Amazing Adventures vol. 2*, #12 até a #17, com capas de maio de 1972 a março de 1973. Ele foi o responsável por desenvolver a primeira mudança de personalidade em Henry "Hank" McCoy, deixando-o mais inteligente, mas ao mesmo tempo mais carismático e moderno. Seu visual mais bestial tinha sido uma alteração de Gerry Conway na edição anterior, tentando aproximar o herói do *revival* do terror. Foi nessa fase, com Engleheart, que a antiga personagem de romances *teens*, *Patsy Walker*, virou uma super-heroína e entrou no *Marvel Universe* como *Hellcat*.

No mesmo 1972, ele, Sal Buscema e Roy Thomas criaram o supergrupo *The Defenders* e a personagem *Valkyrie (Valquíria)* na *Marvel Feature* #1, com capa de dezembro de 1971. Mostrando que tinha talento para escrever, pegou *The Avengers*, indo da #105 a #152, com capas de novembro de 1972 a outubro de 1976.

Sob seu comando, importantes eventos sacudiram a vida dos heróis, como as sagas *The Avengers Defenders War*, *The Celestial Madonna*, *The Serpent Crown* e foi então que se estabeleceu o romance entre *Vision (Visão)* e *Scarlet Witch (Feiticeira Escarlata)*. Foi também quando voltaram os *Guardians of the Galaxy (Guardiões da Galáxia)* e Englehart criou o personagem *Star-Lord*.

Ousando cada vez mais, sendo provavelmente o roteirista do *mainstream* a mais trazer elementos do que rolava em movimentos como o *underground comix*, Englehart tornou *Doctor Strange (Doutor Estranho)*, de novo, um gibi *cool*.

Iniciando com arte de Frank Brunner e depois com Gene Colan, o roteirista matou o mestre de *Strange, Ancient One (O Ancião)*, e fez do ex-cirurgião o mago supremo do universo. Assim, as tramas ficaram cada vez mais profundas e filosóficas, sem perder o ritmo de ação.

O bruxão enfrentou um inimigo chamado *Sise-Neg* (Genesis ao contrário), que voltou no tempo coletando as energias mágicas para se tornar todo-poderoso. A dupla foi parar no começo da existência, com *Strange* ficando em dúvida se o tal *Sise-Neg* não era... Deus.

Quando Stan Lee viu essa edição da *Marvel Premiere* #14, com capa de março de 1972, ficou maluco. Pediu para escreverem na seção de cartas que aquilo era um deus e não “O” Deus, tentando evitar ofender os religiosos.

Eis que Englehart, que tinha ido até o Texas, mandou uma falsa carta de lá se passando por um reverendo, tecendo grandes elogios à obra e explicando como HQs assim ajudavam na questão religiosa. Ela foi publicada e o pedido de desculpas não. Na última aventura com roteiro de Englehart, o mago volta no tempo e encontra Benjamin Franklin. Ele curtia provocar.

Outra criação que se destacou no período foi em parceria com o amigo Jim Starlin: *Shang-Chi, Master of Kung Fu (Shang-Chi, Mestre do Kung Fu)*. O personagem debutou na *Special Marvel Edition* #15, com capa de dezembro de 1973.

Sobre o exímio lutador e seus enredos de espionagem, Englehart disse:

— Starlin e eu topamos com o programa de TV *Kung Fu* e queríamos explorar esse reino nós mesmos. Que bom que tivemos essa opção.

Só que eles abandonaram o projeto logo no início, por divergências criativas com a editora.

— Starlin e eu queríamos fazer um gibi bimestral. Tivemos que trabalhar para convencer a Marvel a fazê-lo, porque eles achavam que ninguém mais estava interessado, mas quase assim que debutamos, a mania do Kung Fu explodiu. De repente, a Marvel queria uma revista em preto e branco para acompanhar a série colorida - uma bandeira vermelha para mim porque gosto de ter apenas uma realidade para meus personagens - e então eles criaram o *Iron Fist (Punho de Ferro)*, e então eles quiseram Anuais de *Shang-Chi*, e tudo isso foi demais para nós fazermos o que queríamos fazer.

Englehart então pegou *Captain America* e o transformou num sucesso de vendas. É que o autor foi muito feliz em refletir em *Steve Rogers* todas as dúvidas e temores que estavam corroendo o país por causa do escândalo *Watergate*. Como ser um fiel soldado quando o comandante é um canalha corrupto? *Rogers*, na temporada de Englehart, chegou a abandonar o manto do Sentinela da Liberdade e virar *Nomad (Nômade)*, rodando os Estados Unidos (no mesmo estilo *road movie* que teve *Green Lantern / Green Arrow*).

O herói, na *Captain America* #180 com capa de dezembro de 1974, descobriu que o presidente era o líder da organização terrorista *Secret Empire*. A referência a Nixon era gritante. Desiludido, conversando com *Hawkeye (Gavião Arqueiro)*, nesse momento como *Golden Archer* - sim, não é fácil ser leitor de quadrinhos), ele decidiu não abandonar a luta pelo Bem. Daí sua nova identidade.

Na *Captain America* #184, com capa de abril de 1975, *Rogers* volta a ser o Capitão, entendendo que pode representar os ideais dos Estados Unidos sem ser um pau mandado do governo. Essa impressionante guinada no personagem será a sua base desde então - e o segredo do seu longo êxito junto ao público, inclusive fora dos EUA.

Nesse ponto da sua carreira, ele queria se dedicar a escrever romances. Mas a *Publisher* Jenette Kahn, que tinha entrado no lugar de Carmine Infantino, o chamou para a National, que estava virando DC Comics.

— Jenette me contratou para salvar a DC depois que todas as suas estrelas partiram para a Marvel. Fazer com que eu fizesse o contrário foi sua primeira decisão de talento.

Ela era uma boa mulher de negócios, tanto lidando com os ternos no andar de cima quanto com o talento no andar de baixo, mas, como todo mundo na DC, o andar de cima vinha primeiro. Eu me dava muito bem com ela porque entendi isso, no momento, mas depois, quando DC começou a fingir que eu não a tinha salvado, fiquei menos entusiasmado.

Até então, sua única colaboração com a editora tinha sido uma HQ do *Batman*, *Night of the Stalker!*, na *Detective Comics* #439 com capa de fevereiro-março de 1974. Englehart ficou com *Justice League of America*, indo da #139 a #146 e da #149 a #150, sempre na companhia do artista Dick Dillin. As capas foram de fevereiro de 1977 a janeiro de 1978.

E ele escreveu uma joia esquecida. Sua fase no *Batman*, na *Detective Comics* #469 até a #476, com capa de maio de 1977 a abril de 1978, é outra definitiva contribuição para o tom Cavaleiro das Trevas do personagem. A arte foi de Marshall Rogers.

Nesse arco o *Joker* (*Coringa*), seguindo o que vinha rolando com Dennis O'Neil, mergulha de vez na sua versão homicida que só quer ver o circo pegando fogo. Sua passagem pelo Homem-Morcego é tão influente que, em 2020, o roteirista Tom King (responsável pelo Cruzado Encapuçado numa longa fase), declarou que Steve Englehart deveria ser creditado como criador do *Batman*. Sobre isso, ele respondeu:

— É muito legal da parte de Tom, mas qualquer um que viu *Batman and Bill*, sobre os problemas da família de Bill Finger com a DC, não conta muito com isso.

Ele e Marshall Rogers ainda fizeram uma curta fase de *Mister Miracle*. Depois, o roteirista saiu da editora e foi morar na Europa e, finalmente, focar na carreira de escritor de livros.

Em 1983, com o novo selo Epic Comics, a Marvel publicou criação de Englehart e de Rogers, *Coyote*. O editor Archie Goodwin explicou que, por causa de prazos, a arte ficou com Steve Leialoha a partir da segunda edição. A curiosidade é que nessa série Englehart deu chance para um novato que tinha vindo do Canadá. Foi primeiro trabalho de Todd McFarlane no mercado.

Na divisão dos super-heróis, o escritor emendou títulos como *West Coast Avengers*, *Silver Surfer* e *Fantastic Four* (que por um rolo legal precisou assinar com o pseudônimo John Harkness). Já na DC, ficou com *Green Lantern*, o *crossover* da editora *Millennium* e duas edições do *spin-off* *The New Guardians*.

Englehart, claro, não ficaria de fora do *boom* das independentes. Jim Shooter o chamou para a nova editora, Valiant, em 1992. O roteirista escreveu as quatro primeiras edições de *X-O-Manowar* e a estreia de *Shadowman*.

No mesmo ano, para a Malibu, co-criou o *Ultraverse*, escreveu *Night Man*, e o supergrupo *The Strangers*. Quando *Night Man* foi para a TV, fez o roteiro de três episódios. Na editora ainda colaborou com *Prototype*, *Hardcase* e *Freex*.

Para a Claypool Comics fez a série *Phantom of Fear City*, em 12 edições, com capas de maio de 1993 a maio de 1995. E para a Topps Comics cuidou dos roteiros de várias HQs da adaptação de *Jurassic Park*, de 1993 a 1995.

Na virada dos anos 2000, retornou às duas grandes. Para a Marvel produziu histórias para as minisséries *Hellcat*, *Fantastic Four: Big Town* e *Avengers: Celestial Quest*. Para a DC fez *The Batman Chronicles* e *Legends of the DC Universe*.

Em 2005, retomando a parceria com Marshall Rogers, publicou a minissérie *Batman: Dark Detective*. Englehart afirma que daí saíram elementos usados no roteiro do filme *The Dark Knight* (2008), de Christopher Nolan. Assim como foi a partir da sua fase do herói que Sam Hamm fez o roteiro de *Batman* (1989) de Tim Burton.

Um ano depois, para a Marvel, fez *Strange Westerns* e, para a DC, *Justice League of America Classified #22-25* e *Justice Society of America Classified #14-16*.

Enquanto atuava nos quadrinhos, Englehart escreveu, a partir de 1994, uma série de livros focados no público jovem para a editora Avon. Entre eles estão *DNAGers* (em parceria com sua esposa Terry) e *Countdown*. A NASA incluiu um dos volumes de *Countdown* no seu currículo escolar.

A partir de 2000, transformou seu livro dos anos 80, *The Point Man*, numa série de livros chamada *Book Zero*. E desenvolveu roteiros para animações, como episódios de *Street Fighter* e *G.I. Joe Extreme*, além de estar no *Atlantis: Milo's Return* da Disney.

Steve Englehart segue ativo. Seu vasto currículo inclui os prêmios Eagle Awards de Escritor Favorito, em 1978; Roll of Honour do Eagle Awards, também em 1978; e o Inkpot Award, em 1979.

Em 2021, a Skript lançou *O Prisioneiro, Art Edition de Jack Kirby*. A obra reúne artes do *The King* e de Gil Kane para o que seria uma adaptação da *cult* série de TV *The Prisoner*. O projeto da Marvel acabou nunca saindo e virou um cobiçado tesouro da nona arte. O roteiro era de Englehart.

Páginas 170, 572, 576, 577, 581, 588, 589, 590, 604, 655, 691, 703, 735, 762, 788, 813, 918, 925.

Steve Gerber (1947 - 2008)

Nascido em 20 de setembro de 1947, em St. Louis, Missouri, Steve Gerber é um dos mais elogiados e influentes roteiristas dos quadrinhos. Sabe tudo o que Alan Moore, Neil Gaiman e Grant Morrison fazem e arrecadam aplausos e admiração? Gerber abriu essa porta.

Como alguns de nossos outros autores aqui, ele veio do fandom que surgiu na década de 1960. Na seção de cartas da *Fantastic Four #19*, com capa de outubro de 1963, havia uma carta sua. Com endereço. Ele começou a se corresponder com outros fãs e ficou amigo de vários futuros profissionais. Incluindo Roy Thomas e Jerry Bails. Com apenas 13 anos, Gerber foi o criador de um dos primeiros fanzines, *Headline*.

Ele cursou a University of Missouri–St. Louis (UMSL, aberta em 1963) e a University of Missouri (MU, fundada em 1839), que fica em Columbia, Missouri. Saiu formado em comunicação e já descolou emprego em agência de publicidade na sua cidade natal. Sendo um real artista, do tipo que cria não só por ser um trabalho, nesse tempo já começou a escrever contos.

Em 1972 ele mandou uma carta para o amigo Thomas dizendo que estava enlouquecendo na publicidade e perguntando se não tinha uma vaga em quadrinhos. O editor-chefe da Marvel lhe passou um teste de roteiro e, curtindo o que leu, o chamou para o cargo de editor-associado e roteirista.

Na *Alter Ego #70*, Thomas recordou:

— Steve e eu tínhamos entrado em contato intermitentemente. Recebi [por fim] uma

carta de Steve dizendo, basicamente, “Socorro! Estou enlouquecendo nesse trabalho de propaganda.”. Então eu pensei, “Puxa, ele seria uma boa pessoa para subir aqui, então se ele quiser mudar, vamos tentar.”. Ele foi contratado para ser editor assistente na equipe. Isso não funcionou muito bem, porque por alguma razão... ele tinha problemas para ficar acordado. Na época, ele não era o tipo de pessoa do staff, pelo menos em termos do que a Marvel precisava, mas ele era um escritor muito bom e fez algumas coisas interessantes.

As “coisas interessantes” começaram com *The Incredible Hulk* #158, *Adventure into Fear* #11 e *Shanna the She-Devil* (dividindo o roteiro com Phil Seuling). Todas com capa de dezembro de 1972. Logo Gerber já estava escrevendo regularmente para *Sub-Mariner*, *Iron Man*, *Daredevil*, *Guardians of the Galaxy*, *Daimon Hellstrom* (filho de Satan), *Morbius* (o vampiro) e a filha de Drácula, *Lilith*.

Na revista *The Defenders* ele mostrou que havia algo diferente ali. Mas foi fora dos super-heróis que chamou atenção, criando HQs para títulos como *Monsters Unleashed*, *Chamber of Chills*, *Journey into Mystery* e *Creatures on the Loose* (com adaptações de *Thongor* de Lin Carter). E deu tão certo na humorística *Crazy Magazine* que virou editor, das edições #11 a #14. Foi quando até publicou alguns contos que tinha escrito lá quando estava na publicidade.

Antecipando em vários anos o que aconteceria com um certo mago barbudo e um outro monstro do pântano, Gerber assumiu *Man-Thing* e expandiu a história para caminhos inimagináveis. Primeiro deu o tom da história, com a frase “*Whatever knows fear burns at the Man-Thing’s touch!*” (Todo o medo queima ao toque do Homem-Coisa), na *Adventure into Fear* #11 com capa de dezembro de 1972. Seus roteiros foram conquistando tanto os leitores, que o personagem, a partir da #19, ganhou sua própria revista. Lançada com capa de janeiro de 1974, durou 22 edições até outubro de 1975. Confiando-se como um dos mais inventivos e inovadores roteiristas, Gerber trouxe temas relevantes e desafiou a mídia quadrinhos, experimentando narrativas diferentes - como colocar textos em prosa, histórias dentro da história e até, numa metalinguagem, aparecer ele mesmo na última HQ afirmando que não inventou as tramas, apenas as narrou (Grant Morrison curtiu!).

Nessa fase em *Man-Thing*, Gerber, em parceria com Val Mayerik, criou *Howard, The Duck* (*Howard, o Pato*), na *Adventure into Fear* #19, com capa de dezembro de 1973.

O pato alienígena se tornou, praticamente, o porta-voz daquela geração. Era como se você trouxesse toda a expressão artística, a manifestação pessoal, a irreverência e a crítica do *underground comix* para dentro de uma HQ *mainstream*. Virou um fenômeno *pop*, com direito a revista própria. *Howard the Duck* # 1 estreou com capa de janeiro de 1976. Gerber desenvolveu 27 edições, com desenhos de Frank Brunner no início e, depois, de Gene Colan.

Também foram programadas tiras de jornais. Mas o atraso, a briga na produção e o fato do pagamento dos autores só vir bem depois de publicadas nos jornais acabou afastando Gerber da série. Sem ele, a coisa não pegou. E foi a gota d’água na sua relação com a Marvel.

Em 29 de agosto de 1980, o autor entrou na justiça contra a Cadence Industries após saber dos planos da editora de licenciar o pato para filmes e outras mídias. Para ajudar

nos custos do processo, se juntou a Jack Kirby e criou, em 1981, a HQ *Destroyer Duck*. Em 5 de novembro de 1982, num acordo entre as partes não revelado, o caso encerrou. Enquanto ainda estava de boa com a Marvel, Gerber teve mais duas produções de destaque. Com a roteirista Mary Skrenes e o artista Jim Mooney fez *Omega the Unknown*, pioneira HQ a abordar o mundo dos super-heróis com uma visão mais realista. (Alan Moore curtiu!).

Muito à frente do seu tempo, a série lançada em *Omega the Unknown* #1 com capa de março de 1976, teve 10 edições e foi cancelada com a capa de outubro de 1977. O editor de *The Defenders*, Al Milgrom, pediu para o roteirista Steve Grant finalizar a trama na revista, em 1978. Gerber não gostou do resultado e prometeu um dia voltar à história.

O segundo projeto foi um dos maiores sucessos da indústria: o quadrinho da banda *Kiss*, na *Marvel Comics Super Special* com capa de setembro de 1977. Foi um evento, com direito aos músicos colocando sangue na tinta que iria imprimir a revista.

Num formato *magazine*, com papel de melhor qualidade, a obra tinha 40 páginas e custou em média US\$ 2,50, valor bem superior ao de um gibi normal (de 30 a 60 centavos). Na arte teve John Romita Jr., Alan Weiss, John Buscema, Rich Buckler e Sal Buscema. O *Kiss* enfrentava os vilões *Doctor Doom (Doutor Destino)* e *Mephisto*. É um dos quadrinhos mais vendidos de todos os tempos. Gerber relembrou que:

- Vendemos quase meio milhão de cópias daquela revista. (...) Os números de vendas devem estar perto de 80%. Na verdade, ele voltou a ser impresso para uma segunda impressão depois que o quarto de milhão inicial se esgotou. (...) Houve uma série de razões para o sucesso: em primeiro lugar, o fato de que um grupo que vendeu sete ou oito milhões de discos teve seu logotipo reproduzido na capa. Além disso, trocamos espaço publicitário em três ou quatro das principais revistas de rock. A Aucoin Management comprou um anúncio colorido de página inteira na revista *Circus* para promover o gibi. Fizemos muita publicidade antecipada sobre ele. O pessoal de relações públicas de *Kiss* estava produzindo cópias dele. O artigo de Bob Greene¹¹, eu suspeito, ajudou. [Risos.] Em geral, o produto foi comercializado de uma forma totalmente diferente de tudo o que os quadrinhos já fizeram antes. É interessante notar que, por causa do artigo de Bob Greene, nenhum anúncio da revista *Kiss* apareceu na linha de quadrinhos coloridos da Marvel. Eles ficaram tão em pânico e com tanto medo do que isso faria com a “imagem da Marvel” que abandonaram os anúncios dos quadrinhos.

Fora da Marvel, Gerber foi para a DC Comics onde fez *Doctor Fate (Senhor Destino)*, *Flash*, uma série limitada chamada *The Phantom Zone* e escreveu as três últimas HQs de *Mister Miracle*.

Na entrada dos anos 80, com as independentes surgindo, para a Eclipse Comics escreveu *Stewart the Rat*, com arte de Gene Colan e Tom Palmer. E com o parceiro Mayerik a história de terror *Role Model / Caring, Sharing and Helping Others*. Aliás, foi a Eclipse que publicou sua HQ com Kirby contra a Marvel. Na Malibu Comics, com amigos como Steve Englehart, co-criou o *Ultraverso* e títulos como *Sludge* e *Exiles*.

11. Jornalista que fez uma dura crítica dizendo que a Marvel estava corrompendo as crianças com uma banda de rock e o blá-blá-blá que você já conhece. Mas foi por isso que a Marvel, ironicamente, meio que se afastou da HQ, não oficializando que ela era a editora.

Na segunda metade da década, com tudo resolvido com a Marvel, voltou para editora. Bem, voltou para o selo Epic que dava o direito para os autores. Lá fez *Void Indigo* em 1984. Na tradicional divisão da empresa, escreveu *Man-Thing* na *Marvel Comics Presents* com capas de setembro de 1988 a fevereiro de 1989, *The Legion of Night*, 12 edições de *The Sensational She-Hulk* (*Mulher Hulk*, com participação especial de *Howard*, *The Duck*), *Cloak and Dagger* (*Manto e Adaga*), *Hawkeye* (*Gavião Arqueiro*) e *Toxic Crusaders*. Ele ainda realizou a HQ *A Nightmare on Elm Street*, que aprofundava em quadrinhos a história do protagonista do filme, *Freddy Krueger*. No Brasil, o longa se chamou *A Hora do Pesadelo*.

Junto com os roteiros de HQs, atuou na TV. Se você tem mais de 35 anos, segure-se para não cair! Gerber escreveu o episódio *Contagion* para *Star Trek: The Next Generation*; foi editor de história das animações *The Transformers*, *G.I. Joe* (*Comandos em Ação*) e *Dungeons & Dragons* (*Caverna do Dragão*); criou o cult *Thundarr the Barbarian*; e esteve na equipe de *The New Batman / Superman Adventures*, que ganhou o Emmy, em 1998, por Melhor Animação.

Em 1998, para o selo Vertigo da DC, criou com o artista Phil Winslade a HQ *Nevada* e, com a amiga Mary Skrenes, *Hard Time*. Em 2002, ele voltou ao seu pato. Para a linha MAX da Marvel fez uma minissérie do famoso alienígena. E, ainda na DC, fez para *Doctor Fate* a aventura única do anjo *Zauriel*.

Em 2007, o autor foi diagnosticado com fibrose pulmonar idiopática. Ele teve que ser internado. Enquanto ainda fazia *Doctor Fate*, para a série *Countdown to Mystery*, Steve Gerber morreu, em 10 de fevereiro de 2008. Em sua homenagem, os roteiristas Adam Beechen, Mark Evanier, Gail Simone e Mark Waid terminaram a história que ele estava fazendo, com quatro finais diferentes.

Entre os prêmios que esse influente e importante roteirista recebeu podemos destacar: Eagle Award de Melhor Quadrinho (três prêmios, em 1977, por *Howard* e 13 indicações ao longo dos anos); Inkpot em 1978; entrou no Will Eisner Hall of Fame em 2010; e ganhou o Bill Finger Award, postumamente, em 2013.

Páginas 18, 573, 578, 579, 580, 581, 583, 604, 605, 650, 697, 727, 772, 813, 814, 925, 927, 929.

Jim Starlin (1949 - 71 anos)

Nascido em 9 de outubro de 1949, em Detroit, Michigan, Jim Starlin é talvez o profissional que mais sintetiza o que foi a loucura do mercado na virada de década entre 1960 e 1970. Ele esteve em todas as categorias: desenhista, roteirista, arte-finalista, autor contratado, autor com direitos, autor que brigou com editora, autor *mainstream*, autor independente e estrela.

Durante seu crescimento, seus pais o colocaram num colégio católico. A ideia era oferecer uma boa formação. Não deu muito certo. A escola era dirigida pelo grupo de direita radical John Birch Society. As freiras abertamente criticavam os movimentos sociais e tinham as piores atitudes possíveis, incluindo racismo. Numa entrevista em 2010 para Steve Bunche, no *Publishers Weekly*, Starlin contou:

— Meus pais, bem-intencionados, decidiram me mandar para uma escola primária católica, para obter uma educação melhor do que provavelmente teria recebido na

escola pública local. Eles não tinham como saber que as freiras da escola, que eram a maioria das professoras daquela escola paroquial em particular, eram membros da direita radical John Birch Society. Na época que eu estava na terceira série, eu já tinha consciência de classe e sabia sobre racismo, então via essa bile dos supostos professores como um absurdo total. Lembro-me de uma freira denunciando o presidente John Kennedy por sua posição sobre os direitos civis. Ela tinha certeza de que seus “ataques vis” à estrutura de classes do país trariam o Armagedom. Com um histórico como esse, não pude deixar de questionar a validade de todas as religiões.

A experiência seguinte não foi menos traumática. Depois de formado, começando a vida adulta, o autor serviu durante o Vietnã, sendo fotógrafo da Marinha. Foi outra fundamental experiência na sua visão de artista:

— Meu tempo no serviço deixou claro para mim que o que estávamos ouvindo em nossos jornais e noticiários, nos Estados Unidos, não era metade da história do que realmente estava acontecendo. Trabalhei como fotógrafo em uma equipe de inteligência e recebíamos esses rolos de filme aéreo de vez em quando, mostrando os resultados de bombas ao longo da trilha Ho Chi Min; milha após milha de crateras de bombas com a ocasional aldeia destruída lançada na mistura. Metade do tempo, você poderia facilmente confundir essas fotos com fotos da lua. Novamente, esse tipo de coisa não poderia deixar de vir à tona em meu trabalho.

Nas horas vagas, entre uma missão e outra, ele desenhava quadrinhos. Entre seus favoritos estavam Jack Kirby, Steve Ditko, Joe Kubert, Carmine Infantino e Gil Kane. Algumas vezes até mandou material para Marvel e National. Mas a resposta era sempre “Pratique mais.”

Quando deixou a marinha, finalmente conseguiu vender uma história para as HQs de terror que Joe Orlando editava na National. Na mesma época, houve a abertura do mercado para os novos talentos. Como também estava no fandom, logo estava em contato com Roy Thomas. Em 1972 entrou na Marvel.

Sua primeira HQ na Marvel foi uma escrita por Gary Friedrich para a linha terror. Então finalizou algumas *The Amazing Spider-Man* e assumiu a arte em *Iron Man* que Mike Friedrich escrevia (lembre que não há parentesco entre os dois). Starlin e Mike apresentaram *Thanos* e *Drax The Destroyer*, na *The Invincible Iron Man #55*, com capa de fevereiro de 1973.

O passo seguinte foi sair de *Iron Man* e, também com Mike Friedrich, pegar *Captain Marvel*. Com *Thanos* na trama, iniciaram o estilo de roteiro *Space Opera* que se tornaria a marca registrada de Starlin.

Junto com o amigo e roteirista Steve Englehart criou *Shang-Chi, Master of Kung Fu (Mestre do Kung Fu)*, na *Special Marvel Edition #15*, com capa de dezembro de 1973. Os dois tiveram a ideia depois de assistir o seriado de TV *Kung Fu*, com David Carradine. Como explicamos na bio de Englehart, o fato de a editora querer explorar o personagem em outras revistas fez a dupla sair do título já no início.

Logo ofereceram para ele e Mike Friedrich o personagem *Adam Warlock*, que não vinha bem das vendas. Criado por Jack Kirby e Stan Lee como *Him (Ele)* nas *Fantastic Four #66-67*, com capa de setembro/outubro de 1967, ele foi remodelado e rebatizado com esse novo nome por Roy Thomas e Gil Kane na *Marvel Premiere #1*, com capa de

abril de 1972.

Friedrich logo saiu e Starlin se tornou o primeiro artista a escrever seu próprio roteiro desde que Steranko tinha feito *Nick Fury*. E criou uma das mais elogiadas aventuras da editora e dos quadrinhos.

Nesse meio tempo, ele saiu da Marvel e auxiliou Mike Friedrich na editora Star*Reach, pioneira no mercado independente. Starlin esteve em algumas publicações dele, mas rapidamente voltou para Marvel.

Em 1978, ele e os colegas Howard Chaykin, Walt Simonson e Val Mayerik abriram o estúdio Upstart Associates, basicamente um *coworking* focado em HQs. Os membros foram variando com o tempo. Um dos novatos que passou por lá foi Frank Miller, que ocupou a vaga de Starlin quando ele se mudou. Desse local saiu *American Flag!* De Chaykin, o *Thor* de Simonson e o *Daredevil* de Miller. Se os fãs de quadrinhos descobrirem o endereço capaz de começarem romarias.

Na virada das décadas, Starlin foi para a DC Comics. Lá fez *Batman* em *Detective Comics*, *Legion of Super-Heroes* e, com Len Wein, criou o vilão *Mongul* em *DC Comics Presents* #27 com capa de novembro de 1980.

Quando a Marvel iniciou o selo Epic ele foi um dos recrutados. Foi quando veio com mais uma elogiada obra: *Metamorphosis Odyssey*. Iniciando na *Epic Illustrated* #3 essa nova *Space Opera* introduziu o personagem *Vanth Dreadstar* (apesar de nessa primeira HQ ele não ser o principal).

Dreadstar era o único sobrevivente da Via Láctea e, com alguns companheiros de viagem, cruzava o espaço em uma série de aventuras. Sempre no clima que tornou Starlin um ídolo. Afinal, *Dreadstar* está no meio de uma longa batalha entre dois cruéis impérios, a *Monarchy* (Monarquia, tocada por um rei fantoche) e a *Church of The Instrumentality* (Igreja da Instrumentalidade, comandada pelo *Lord Papal*/Senhor Papal).

A mega série durou 26 edições na *Epic*. Como os direitos são de Starlin, foi para *First Comics* por 38 edições. Nas duas iniciou bimensal, mas virou mensal. Em 1990 saiu uma minissérie de seis edições pela Malibu. Em 2020 ele anunciou um financiamento coletivo para um novo especial de 100 páginas, chamado *Dreadstar Returns*.

Em 1982, quando a Marvel quis lançar sua primeira *graphic novel*, Starlin foi o escolhido. O resultado foi a tocante *The Death of Captain Marvel*. Ele explicou como surgiu a ideia:

— Eu tinha feito o *Captain Marvel* e depois Archie Goodwin, Steve Englehart e alguns outros trabalharam nisso e as vendas caíram. Ele finalmente foi cancelado, então eles pensaram “Bem, vamos matá-lo” e trazer a *Captain Marvel*, que eventualmente se tornou *Photon*. Então eles me perguntaram se eu o mataria. E eu disse “OK”. Este foi o acordo. Eu estava tentando fazer *Dreadstar* acontecer e parte do negócio era que eu faria a história em quadrinhos e depois *Dreadstar*. Então, a morte do *Captain Marvel* foi um negócio secundário para mim e eu percebi que deveria simplesmente derrubá-lo e mandá-lo pelos ares em uma explosão como dezenas de vezes antes, mas enquanto eu fazia isso, continuava pensando “Eu não quero fazer essa história, essas histórias já foram feitas, feitas até cansar.”. A *Doom Patrol* (*Patrulha do Destino*) morreu desta forma, ele morreu desta forma, personagens morrem e geralmente morrem em

explosões. E meu pai, naquele momento, estava sofrendo de câncer. Eventualmente, ele sucumbiu a isso. Então, uma forma de entender meus sentimentos sobre a morte dele foi escrever sobre isso.

Em 1985, ele e o artista Bernie Wrightson produziram com a Marvel a coletânea *Heroes for Hope*, para arrecadar fundos para o combate à fome na África. Nessa aventura dos *X-Men* participaram diversos profissionais dos quadrinhos (Alan Moore, Stan Lee, John Buscema, Richard Corben, Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Mike Baron, Steve Rude, Howard Chaykin, Walt Simonson, John Byrne e Terry Austin) e escritores como Stephen King, George R. R. Martin, Edward Bryant e Harlan Ellison.

No ano seguinte, com a DC Comics, a dupla coordenou *Heroes Against Hunger*. A HQ de *Batman e Superman* teve a participação de dezenas de quadrinistas, entre eles George Perez, John Byrne, Howard Chaykin, Roy Thomas, Steve Englehart, Klaus Janson, Marv Wolfman, Murphy Anderson, Carmine Infantino, Al Milgrom, José Luis Garcia-Lopes, Bill Sienkiewicz, Walt Simonson e Curt Swan.

Jim Starlin voltou a ser regular na DC. Ele assumiu novamente *Batman* e já chegou causando com a história *Ten Nights of The Beast*, publicada nas edições *Batman* #417 a #420, com capa de março a junho de 1988. Foi a apresentação do vilão *KGBest* (*KGBesta*).

Com o parceiro Bernie Wrightson fez a minissérie *Batman: The Cult (O Messias)*, com capas de agosto a novembro de 1988. E escreveu o marcante arco *Batman: A Death in the Family*, indo da *Batman* #426 até a #429, com capas de dezembro de 1988 a janeiro de 1989. Foi a morte de *Jason Todd*.

Starlin relembrou:

— Eu sempre pensei que toda a ideia de um *sidekick* infantil era pura insanidade. Então, quando comecei a escrever *Batman*, imediatamente comecei a fazer lobby para matar *Robin*. (...) E Denny O’Neil disse: “Não podemos matar o *Robin*”. Então, uma noite, Denny teve este *flash* de que “Ei, se conseguirmos este número onde as pessoas ligam e podem votar, eles podem decidir se *Robin* vive ou morre.” Então foi assim que tudo começou. Eu escrevi dois finais e os leitores entraram e votaram e acho que foi 93 ou algo assim, foi essa quantia desprezível, a diferença para ele ser condenado à morte. E a morte venceu, é claro. Então fizemos isso e o gibi foi lançado, Denny estava em todos esses programas de entrevistas em todo o país naquele dia falando, e é meio engraçado, porque ele estava levando o crédito por todo o projeto. Mas assim que o gibi foi lançado e *Robin* morreu, os executivos da DC começaram a dizer “Uau!” porque eles tinham todas aquelas lancheiras com a imagem de *Robin* – de repente, tudo foi ideia minha de novo. (risos)

Ele escreveu ainda em 1988 para a DC a minissérie *Weird*, com arte de Wrightson, e a mega série *Cosmic Odyssey*, com arte de Mike Mignola.

Na década de 1990, de volta à Marvel, fez uma série do *Punisher* com Bernie Wrightson. A ideia era uma sequência da mini *The Cult* do *Batman*. Como a DC não aprovou, a dupla levou a ideia para concorrente e adaptou para *Frank Castle* no lugar de *Bruce Wayne*.

E pegou *Silver Surfer*. Foi quando, com *Thanos* de novo, criou a minissérie *The Infinity Gauntlet*, com capa de julho a dezembro de 1991. Ela será a base para as minis *The In-*

finity War, com capas de junho a novembro de 1992, e *The Infinity Crusade*, com capas de junho a novembro de 1993. Todo esse arco será a inspiração para a primeira fase do *Marvel Universe* no cinema, com *Thanos* de bicho-papão.

Para a DC, resgatou o *Captain Comet* na minissérie *Hardcore Station*, com capas de julho a dezembro de 1998. Em 2003, para a Marvel, fez a minissérie *The End*. Ele explicou o motivo de o chamarem para matar o universo deles:

— Então eu dei a eles este enredo e ninguém pareceu notar que não combinava com o resto deles [da série *The End*, que conta os últimos dias de alguém]. E eu simplesmente saí e fiz isso. Eles aprovaram e eu disse “Ok, funciona bem”. Eles me abordaram porque por anos eles falaram sobre, você sabe, eu me tornei associado com a morte de personagens, *Warlock*, *Marvel* e *Robin*, é claro. Eles falaram sobre eu matar o *Marvel Universe*. Foi só uma espécie de piada, mas acho que foi apenas (Joe) Quesada que decidiu “Ei, ofereça a ele essa coisa e veja se ele realmente quer matar o *Marvel Universe*.”

Em 2006, criou *Cosmic Guard* que saiu pelas independentes Devil’s Due e Dynamite Entertainment. Na mesma época, para a DC, fez a minissérie *Mystery in Space vol. 2*, reunindo o *Captain Comet* e seu personagem *Weird*. A arte foi de Shane Davis.

No ano seguinte, realizou o sonho de brincar com os brinquedos de Jack Kirby. Ele fez a mini *Death of the New Gods* (com capas de dezembro de 2007 a junho de 2008). E mexeu na complicada cronologia de *Hawkman (Gavião Negro)* na mini *Rann-Thanagar Holy War* (com capas de julho de 2008 a fevereiro de 2009), ilustrada por Ron Lim.

Em 2009, seguindo na editora, produziu a minissérie em oito edições *Strange Adventures*. E em 2013 assumiu o roteiro de *Stormwatch*, dentro da nova linha *The New 52*. Enquanto viajava pelo cosmo nos quadrinhos, Starlin escreveu quatro livros (em parceria com sua então esposa Daina Graziunas: *Among Madmen* (1990), *Lady El* (1992), *Thinning the Predators* (1996) e *Pawns* (1989 – que foi adaptada para *Dreadstar* #42–54).

Jim Starlin está tocando a nova *Dreadstar* que citamos antes. Até o momento, sua lista de prêmios tem: em 1973 Shazam Award como Novo Talento; em 1975 o Comic Fan Art Award de Artista Favorito; em 1975 o Inkpot; em 1978 o Eagle Award de Melhor História Simples (*Avengers Annual* #7: *The Final Threat*) e Melhor História Continuada (*Avengers Annual* #7 / *Marvel Two-in-One Annual* #2); em 1986 o Haxtur Award de Melhor História longa para *Dreadstar*; também em 1986, com Bernie Wrightson, recebeu o Bob Clampett Humanitarian Award; em 1992 o Haxtur Award de Melhor Roteiro por *Silver Surfer* #1–5; em 2005 o Haxtur Award de Autor Que Amamos; em 2014 o Inkwell Awards Special Ambassador; e em 2017 entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

Páginas 573, 580, 581, 582, 602, 604, 618, 632, 654, 657, 698, 703, 711, 745, 746, 815, 816, 844, 845, 920, 925, 929.

Len Wein (1948 - 2017)

Leonard Norman Wein nasceu em 12 de junho de 1948. Como até seus sete anos, os pais Phillip e Rosalyn Wein moraram no Bronx, é outro da turma com mais membros da nossa saga. Mas logo a família se mudou para Levittown, Long Island.

Numa entrevista para o amigo *Marv Wolfman* no blog *What th..?*, *Exclamations from the Wolfmanor*, Wein lembrou como se envolveu com quadrinhos.

— Eu era uma criança muito doente. Enquanto eu estava no hospital aos sete anos, meu pai me trouxe uma pilha de gibis para me manter ocupado. E eu fui fisgado. Quando meu professor de arte da oitava série, o Sr. Smedley, me disse que achava que eu tinha um talento real para a arte, decidi dedicar todos os meus esforços nessa direção na esperança de um dia entrar no ramo dos quadrinhos. Me especializei em arte, fiz todas as aulas de arte que minha escola tinha a oferecer. Na faculdade, me formei em Arte Publicitária e Design. E então, é claro, quando eu tinha onze anos, conheci você por meio de uma carta que você publicou em *Mystery in Space* #75 [com capa de maio de 1962].

Essa carta resultou em Wein e outro amigo, Ron Fradkin, indo encontrar Wolfman que estava visitando a irmã em Levittown, Long Island. Ron não seguiu no meio, mas a dupla Wein e Wolfman sim. Os dois foram outro pilar do fandom que surgia.

Cada um fazia o seu fanzine e logo chamaram atenção. Inclusive de editores. A dupla foi mais de uma vez visitar a National, conhecer a empresa e bater papo com o anfitrião Julius Schwartz. Era sagrado: uma quinta-feira do mês davam um jeito de escapar da escola.

Os dois resolveram tentar a sorte juntos. Sua primeira HQ, na qual ambos desenharam e escreveram, foi *The Conjuror and the Man Called para Castle of Frankenstein*, de Calvin Beck. Só que receberam de pagamento alguns exemplares da revista. E peixes (Oi?). Enquanto isso, Wein terminou a Division Avenue High School em 1966 e se formou em artes na Farmingdale State College. No final da década de 60, combinaram com Dick Giordano (que fazia a linha *Action Heroes* na Charlton) de mostrar algo. Mas no meio do contato o editor mudou para a National.

No dia que resolveram ir lá ele não estava. Por sorte, o chefe Carmine Infantino passou e perguntou o que faziam ali. Quando ouviu a resposta os encaminhou para o editor Joe Orlando. Orlando viu o material e curtiu os roteiros, mas não a arte. Len Wein virou roteirista aí. A história comprada, que sairia na *House of Mystery*, na verdade nunca foi publicada. Mas estavam dentro.

A HQ de estreia deles foi *Eye of the Beholder* na *Teen Titans* #18, com capa de dezembro de 1968. Os dois criaram o primeiro super-herói russo da National, o *Red Star*.

Logo depois, Wein e Wolfman tentaram apresentar o primeiro super-herói negro da National, na história *Titans Fit the Battle of Jericho!*, com arte de Nick Cardy. Mas ele foi vetado pelo editor-chefe Carmine Infantino. A nova mentalidade permitiu um comunista. Mas um negro já era demais. Aparentemente, a nova mentalidade não era tão nova assim.

A coisa ficou tão chata que de repente nem novos trabalhos foram passados para eles. Wolfman até saiu das HQs por um tempo. Wein foi pegar projetos em outras editoras também. Para Gold Key fez títulos como *Hot Wheels* (com arte do mestre Alex Toth), *Mod Wheels* e *Star Trek*. E algumas de mistério. Mesmo gênero que escreveu para o amigo Roy Thomas na Marvel. O mistério o ajudou a aprimorar sua narrativa, algo que transformará Wein num dos mais admirados roteiristas/editores do mercado.

Quando viu, ele estava em várias editoras. E, principalmente, na Marvel e na National. Na primeira iniciou com *Daredevil* #71, com capa de dezembro de 1970. Na outra, com o ídolo Schwartz de editor, seguiu com títulos como *Adventure Comics*, *The Flash* e *Su-*

perman. E fez o aplaudido arco de *The Phantom Stranger*, que foi da edição #14 até a #26, com capas de agosto de 1971 a setembro de 1973. Foi seu começo num estilo que influenciaria muita gente, até um certo mago barbudo.

Nessa época, Wein e o amigo Gerry Conway, que também estava conquistando espaço na Marvel, foram dividir o aluguel. Foi quando

Wein e o desenhista Bernie Wrightson criaram *Swamp Thing* (Monstro do Pântano), na *House of Secrets* #92, com capa de julho de 1971. Foi outro enorme *hit* dele e fez o ser estranho até ganhar sua própria revista. As 13 primeiras edições ficaram com Wein e Wrightson.

Sim, *Swamp Thing* e *Man-Thing* (que tem Gerry Conway como um dos criadores) são bem parecidos e no livro esclarecemos esse rolo todo.

Apesar do atrito inicial, Wein e Infantino seguiram de boa. Tanto que na *Action Comics* #419, com capa de dezembro de 1972, eles criaram *Human Target*. Apesar de ser apenas um *backup*, Infantino voltou à mesa de desenho pois curtiu a trama de ação e espionagem.

A HQ era outra remodelada de personagem. O original, *Fred Venable*, foi pensado por Edmond Hamilton e Sheldon Moldoff na *Detective Comics* #201, com capa de novembro de 1953. Nessa versão de Wein e Infantino era *Christopher Chance*, um guarda-costas que assume a identidade dos seus clientes como forma de proteção. Ao longo dos anos, sofreu mudanças na sua biografia.

Wein ia se dividindo entre as duas maiores editoras de super-heróis. Na National, fez a aplaudida fase da *Justice League*, indo da edição #100, com capa de agosto de 1972, a #114, com capa de novembro/dezembro de 1974, que reintroduziu dois supergrupos: *Seven Soldiers of Victory* (nas #100–102) e *Freedom Fighters* (nas #107–108).

Na Marvel, Roy Thomas foi passando cada vez mais trabalhos para o amigo, como *Werewolf by Night*, *Marvel Team-Up* e *The Amazing Spider-Man*. Mal sabia Wein o que vinha pela frente.

No dia do seu 26º aniversário, Thomas o chamou para oferecer o cargo de editor associado. Ele argumentou que Wein era o único que, como ele, sabia de cabeça todas as cronologias e histórias dos personagens. Bem cansado da correria entre duas empresas, ele aceitou.

Só que meses depois, Thomas se revelou cansado e pediu demissão do posto de editor-chefe. Em 1974, após pouco tempo como braço direito de Roy Thomas, Wein se viu como novo editor-chefe da Marvel.

No meio de toda essa loucura, Wein ainda teve tempo de fazer duas estreias marcantes. Na *The Incredible Hulk*, edição vol. 2, #182 com capa de março de 1974, com John Romita Sr. e Herb Trimpe, criou *Wolverine*, o invocado mutante canadense.

Na *Giant-Size X-Men* #1, com capa de maio de 1975, ele e o artista Dave Cockrum trouxeram de volta o cancelado grupo, com um senhor *up grade*. Agora com alunos de diversos países e etnias, a turma do *Professor Xavier* tinha bem mais representatividade. Com os novos *Wolverine*, o russo *Piotr “Peter” Nikolayevich Rasputin* (*Colossos*, capaz de transformar seu corpo em aço orgânico), o irlandês *Sean Cassidy* (*Banshee*, dotado de um super grito), o japonês *Shiro Yoshida* (*Sunfire/Solaris*, que por sua mãe ter sido exposta à bomba de Hiroshima possui o poder similar a radiação solar), o alemão *Kurt*

Wagner (*Nightcrawler/Noturno*, com a aparência de um demônio, o católico mutante é super ágil, pode se teleportar e escalar paredes), o nativo-americano John Proudstar (*Thunderbird/Pássaro Trovejante*, dotado de super força), e a queniana Ororo Munroe (*Storm/Tempestade*, com o dom de controlar os elementos), os *X-Men* iniciaram sua caminhada para se tornar a franquia de maior sucesso da editora. Com *Wolverine* alcançando o status de celebridade. Talvez o único personagem da casa a rivalizar com *Spider-Man* em popularidade junto aos leitores.

Bom lembrar que foi Wein, como editor-chefe, que escalou Chris Claremont como roteirista para seguir com Dave Cockrum. Logo ele seria substituído por John Byrne e *X-Men* brindaria os leitores com uma das fases mais veneradas de todos os tempos. Claremont, aliás, ficará com os mutantes por muitos e muitos anos.

Len Wein aguentou alguns meses no cargo e saiu. Na entrevista à Roger Slifer, no *The Comics Journal* #48 de abril de 1979, comentou:

SLIFER: Quanto tempo você foi editor-chefe da Marvel?

WEIN: Cerca de oito ou nove meses. Era tudo que eu podia suportar fisicamente. Minha saúde estava levando o melhor de mim. Eu trabalhava 10 e 12 horas por dia e estava descobrindo tudo o que todo editor-chefe da Marvel descobriu - todas as coisas que você pensa que vai fazer para consertar a empresa e acertar quando você está sentado do lado errado da mesa do editor (...). Você descobre todas as realidades que impediram seus predecessores de fazer as coisas que você ficou surpreso por eles serem estúpidos demais para perceber que poderiam ter feito. Eles não podiam fazer isso. Eles eram envolvidos em negócios e coisas pessoais. É um trabalho terrível e assassino. Principalmente naquela época em que era editor-chefe de cerca de 60 títulos por mês. Ele seguiu como roteirista, além desse começo de *X-Men*, em revistas como *The Defenders*, *The Amazing Spider-Man*, *Marvel Team-Up*, *Thor*, *The Incredible Hulk* e *Fantastic Four*. E na National realizou o sonho de escrever *Batman*.

É que Steve Englehart tinha deixado o título. E Wein, além do Homem-Morcego, queria muito voltar a trabalhar com o ídolo e amigo Julius Schwartz e o artista Marshall Rogers.

Só que apesar de Steve Gerber ter aberto a porta para roteiristas atuarem nas duas editoras, depois que ele brigou com a Marvel, houve meio que uma pressão para Wein decidir em qual das duas ia querer ficar.

Ele resgatou isso:

— Stan e os outros poderes — Archie Goodwin, que era editor-chefe na época. Nenhum deles estava realmente feliz. Mas não havia nada que eles pudessem fazer comigo enquanto Steve Gerber estivesse escrevendo *Howard the Duck* e *The Defenders* e fazendo *Mr. Miracle*. (...)

A Marvel não estava feliz de jeito nenhum. Finalmente, depois de várias semanas, quase um mês, e eu nem mesmo tinha começado minha primeira história na *Detective* [Comics], a situação de Steve Gerber foi resolvida. (...) Então eles se viraram para mim e disseram: “Tudo bem, a situação Gerber está resolvida, agora é a sua vez. Não queremos que você faça o *Batman*.” E no meu jeito obsessivo singular, eu disse: “Não, não, estou comprometido com esta HQ. Julie Schwartz é mais próximo de mim do que qualquer editor - eu o considero da família”, e ele estava muito feliz por me ter de volta. (...)

Stan disse: “Vou ter que pensar sobre isso.” Alguns dias se passaram, Stan me chamou e nos sentamos. Stan finalmente falou comigo. Nós conversamos sobre isso. Expliquei que não queria deixar a Marvel. Eu estava muito feliz lendo as HQs que estava fazendo, mas simplesmente não desisti de *Detective*, e Stan finalmente concordou. Ele disse: “Bem, se for esse o caso, se você precisar, mas eu não gosto e não quero perder você nas outras coisas. Faça *Detective*, mas use um pseudônimo. Não é certo que o principal escritor da Marvel esteja ocupado trabalhando em uma HQ para a concorrência. Simplesmente não parece bom. Então, use um pseudônimo.” (...)

Então, liguei para a DC [National] e contei a Paul [Levitz] e Mike Gold qual era a situação. Eles também não estavam felizes. Eles estavam tentando restabelecer a credibilidade da DC, tentando desenvolver um novo relacionamento com os leitores, e não achavam certo que eu fosse até lá e trabalhasse com um pseudônimo. Eles também pensaram que meu nome tinha algum valor comercial. E eles simplesmente não gostaram da ideia. Mas eles também não queriam me perder e concordaram. Então aqui estava eu. Só que no final ninguém ficou feliz, nem Wein, nem a Marvel, nem a National. O roteirista teve que se decidir. Ele explicou sua resolução:

— Em um longo fim de semana de autoexame, conversei com o Marv [Wolfman] por um tempo, falei com você, seu diabinho, e vocês conseguiram ajudar a me convencer de que seria bom para mim voltar para onde eu poderia escrever como eu e não ser um substituto de Stan. E eu decidi que vocês estavam certos. Era muito mais simples romper com tudo e começar tudo de novo do que ficar sentado trabalhando para as duas empresas e não ser “eu”. Minha constituição emocional é frágil o suficiente para que eu não pudesse lidar com isso por muito tempo. Então, voltei para a Marvel no dia seguinte e disse a Archie que estava indo embora. E eu fiz. É por isso que acabei de volta na DC [National].

Na DC Comics (ela muda de nome bem aí), Len Wein ficou de escritor e de editor. Como roteirista esteve por bastante tempo em revistas como na citada *Detective Comics* (na edição #478, com capa de agosto de 1978, com o artista Marshall Rogers criou a terceira versão do *Clayface/Cara de Barro*); *Batman* (na edição #307, com capa de janeiro de 1979, com o artista John Calnan criou o executivo da *Wayne Foundation, Lucius Fox*); *Green Lantern* (com o desenhista inglês Dave Gibbons), fez a primeira minissérie do Cavaleiro das Trevas (*The Untold Legend of the Batman*, desenhada por John Byrne, com as três edições com capas de julho a setembro de 1980); e escreveu o segundo *crossover* DC & Marvel: o encontro de *Batman* e *Hulk* em *DC Special Series #27*, com capa de outono de 1981 e arte de José Luis García-López e arte-final de Dick Giordano. E como editor Len Wein foi ainda mais marcante. Para toda a nona arte. Ele foi o responsável pelos grandes *hits* da editora no período e praticamente o general da Invasão Britânica que trará nomes como o mencionado Dave Gibbons, Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison e Dave McKean.

Sobre ele, no dia do seu falecimento, Gaiman declarou:

— Len Wein foi o editor que trouxe os criadores britânicos para a DC. Ele foi uma das pessoas mais legais que conheci em 30 anos de quadrinhos.

Foi o editor Wein quem coordenou obras como o *hit* *The New Teen Titans* (de Marv Wolfman e George Perez), *Camelot 3000* (de Mike W. Barr e Brian Bolland), *All-Star*

Squadron (de Roy Thomas, Rich Buckler e Jerry Ordway), *Batman and the Outsiders* (de Mike W. Barr e Jim Aparo - depois com arte de Alan Davis) e a celebrativa *Who's Who in the DC Universe* (basicamente uma enciclopédia do universo da editora, feita por Wein, Marv Wolfman e Robert Greenberger).

Quando precisou escolher alguém para cuidar da volta da sua criação *Swamp Thing*, ele escalou o mago barbudo Alan Moore. Essa nova fase do personagem é uma das mais aclamadas dos quadrinhos e foi a pedra fundamental na estrada que levaria Moore a se consagrar como o maior roteirista de todos os tempos.

A pedra seguinte, *Watchmen*, que Moore fez com Dave Gibbons e é a definitiva HQ sobre o gênero super-heróis, também teve Len Wein como editor. Moore teve um baita padrinho para sua vinda ao mercado dos EUA. Deve ser incrível ter um de seus ídolos como mentor e editor.

Após ajudar a cavar esses preciosos diamantes para a DC Comics, Wein, no final da década de 80, saiu novamente da editora. Ele foi ser editor-chefe na Disney Comics. Após três anos no posto, no começo dos anos 90, também saiu.

O passo seguinte no seu currículo foi ser roteirista e editor de história de animações como *X-Men*, *Batman*, *Spider-Man*, *Phantom 2040*, *Godzilla*, *Street Fighter*, *War Planets: Shadow Raider*, *ExoSquad*, *Pocket Dragon Adventures* e *ReBoot*.

Com o amigo de uma vida toda, Marv Wolfman, em 2001 escreveu o roteiro *Gene Pool* para a produtora Helkon. Depois eles fizeram uma HQ com o *prequel* da história, lançada pela IDW Publishing.

No mesmo período, para a Penny-Farthing Press, fez o roteiro da série de quadrinhos *The Victorian*. Em 2006, junto com Kurt Busiek e o artista Kelley Jones, Wein fez a minissérie de quatro edições *Conan: The Book of Thoth* para a Dark Horse Comics. E ainda escreveu para as adaptações de *Simpsons* e *Futurama* da Bongo Comics.

Quando trouxeram de volta o programa de TV, *What's My Line?*, Wein foi um dos convidados recorrentes, de 2005 a 2008. Ainda na telinha, roteirizou para animações do Cartoon Network, como *Marvel Super Hero Squad*, *Ben 10: Omniverse*, *Ben 10: Alien Force* e *Ben 10: Ultimate Alien*.

Ficou com ele a missão de fazer a trama do game *Watchmen: The End Is Nigh*. Serviu como *prequel* para a adaptação cinematográfica da HQ, feita em 2009. Nesse mesmo período, a DC o chamou de volta. Wein esteve em obras como *DC Retroactive* (fazendo o especial do *Batman 70's*, com arte de Tom Mandrake, e o do *Green Lantern 80's*, com arte de Joe Staton).

Em 2011, a editora fez um especial capa dura reunindo 10 edições dele em *DC Universe: Legacies*. No ano seguinte, foi um dos convidados para a série *Before Watchmen*, ficando com os roteiros da minissérie *Ozymandias*, com arte de Jae Lee, e de *The Curse of the Crimson Corsair*, com arte de John Higgins (que foi o colorista da HQ *Watchmen* original).

Em 2015, com José Luis García-López, publicou *Batman '66: The Lost Episode*, adaptando o roteiro que tinha o personagem *Two-Face* (Duas Caras) e nunca foi para o ar na cultuada série de TV. No ano seguinte, com Kelley Jones, fez uma minissérie de seis edições de *Swamp Thing*.

Com uma das mais impressionantes trajetórias da nossa saga, Len Wein faleceu em 10

de setembro de 2017. Entre seus prêmios, destacamos: em 1972, o Shazam Awards de Melhor Roteirista (*Swamp Thing*) e Melhor História (*Dark Genesis*, com o artista Bernie Wrightson, na *Swamp Thing* #1); em 1974 o Comic Fan Art Award de Melhor Roteirista; em 1977 o Inkpot Award; em 1982 o Comics Buyer's Guide Fan Award de Melhor Editor; em 1998 o Bram Stoker Award pela HQ *The Dreaming: Trial and Error*, na Vertigo; e em 2008 entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

Páginas 524, 573, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 691, 693, 694, 695, 696, 699, 706, 720, 731, 742, 748, 752, 753, 758, 759, 760, 770, 774, 783, 789, 795, 805, 817, 818, 831, 833, 913, 925.

Bernie Wrightson (1948 - 2017)

Bernie Wrightson nasceu em 27 de outubro de 1948, em Dundalk, Maryland. Ele foi um dos novos talentos que despontou na virada de 1960/70. Seu talento era tão grande que muita gente achava que já tinha mais tempo de estrada e vinha da geração anterior.

Numa entrevista para Jon B. Cooke, em 15 de março de 1998, e publicada no *Comic Book Artist* #5, ele lembrou como foi sua descoberta dos quadrinhos:

— Quando tinha seis ou sete anos, eu lia os quadrinhos de terror da EC nas prateleiras. Minha mãe não sabia sobre eles ou ela os teria rasgado e jogado fora! Havia uma loja de doces e charutos na mesma rua que tinha uma grande vitrine com pequenos assentos. Uma parede inteira desse lugar estava coberta de gibis, e eu fui lá com amigos. Claro, a primeira coisa que me atraiu foram os quadrinhos de terror, e não demorou muito para perceber que os quadrinhos da EC eram os melhores. Eles também alugavam quadrinhos por 2 centavos cada e você podia sentar na janela e lê-los, então era um serviço de babá para o bairro. Se eu encontrasse um que fosse particularmente perturbador, eu compraria. *Haunt of Fear* #27 estava sob o colchão da minha cama por cerca de um ano antes que minha mãe o encontrasse. Eu lia aquela coisa em farrapos como se fosse pornografia! Era um fruto proibido e aquela edição com a capa clássica do Ingels e a história principal, *About Face*, realmente me pegou. Eu amei! Era quase como uma droga; eu precisava ter mais e mais porque duraria muito.

Ele não teve uma educação formal como desenhista. Wrightson, desde cedo, copiava as artes das HQs e as fotos de monstros da Universal, quando voltaram a fazer sucesso a partir da década de 1950 e com as revistas de Warren.

— Eu nunca fui para a escola de arte, mas fiz aquele curso por correspondência para artistas e foi realmente um bom curso [Famous Artists School]. Eu fiz o curso de ilustração que foi fundado por Albert Dorne, Robert Fawcett, Norman Rockwell - realmente os caras tops - e os livros de instruções estavam cheios de desenhos desses caras. Você podia ver o processo como eles trabalhavam.

Entre seus ídolos, os destaques eram Graham Ingels, Frank Frazetta e Jack Davis. Com 17 anos, foi para uma exposição de arte em Baltimore. Como tinha levado várias ilustrações suas, principalmente de terror, chamou atenção de um garoto. Na conversa, ficou sabendo que teria uma convenção em Nova York com a presença de Frazetta.

Na mesma época, em 1966, começou a trabalhar como ilustrador no jornal *The Baltimore Sun*. Na tal convenção ficou amigo do futuro artista e colega Michael Kaluta e do

já artista Jeff Jones (que desenhava para títulos como *Creepy*). Nessa mesma convenção, quando se deu conta, mesmo sem ter uma mesa, Wrightson estava vendendo seus desenhos. Ganhou US\$ 70. O novato até fez uma HQ chamada *Uncle Bill's Barrel* para um fanzine de uns garotos que conheceu ali.

No ano seguinte, de volta à convenção, o artista e ídolo Al Williamson passou e viu seu trabalho. Na mesma hora, chamou Dick Giordano. Ele também curtiu e chamou Carmine Infantino. Wrightson lembrou:

— Carmine deu uma olhada e disse: “Esse garoto é bom. Devíamos dar trabalho a ele.” E ele me dá um soco no braço, passa o braço em volta de mim e diz: “Seu garoto fodido!” Eu não sabia o que fazer com isso porque esses caras eram como a máfia, caras italianos falantes. Eu nunca tinha conhecido pessoas assim antes! Então eu fiquei um pouco intimidado e lá estava o Carmine que parecia um Edward G. Robinson realmente grande com o charuto e tudo. Esses caras pareciam gangsters!

Sem acreditar que o lance era real, voltou para o jornal. Foi quando o amigo Kaluta lhe avisou que Williamson, Giordano e Infantino estavam atrás dele. Ligou para o chefe da National, e ficou sabendo que Infantino queria lhe passar a nova HQ *Nightmaster*, que estava programada para sair na *Showcase*. Na mesma hora, largou o emprego, fez a mala e se jogou para Nova York. Completamente ingênuo e perdido na cidade grande, acabou sendo assaltado já na primeira semana.

Só que sua primeira experiência não foi legal. O jovem sentiu a pressão da responsabilidade.

— Fiz as primeiras sete páginas a lápis e foi tão ruim porque eu congelei, senti que minha vida dependia disso - essa era a minha carreira! Eu suei sobre cada linha e o resultado foi completamente sobrecarregado e pensado demais. Estava muito rígido e sem vida. Eu peguei e pude ver imediatamente que o rosto de todos caiu. Eu pensei que era isso, a carreira mais curta já registrada, estou acabado. Carmine, muito gentil e docemente, me chamou de lado e disse: “Olha, eu já vi isso antes e sei exatamente o que está acontecendo. Não devíamos ter dado a você uma HQ logo de cara. Você está intimidado e nós vamos tirar você disso. Vamos dar o primeiro número para outra pessoa e vamos colocá-lo na lista de preenchimento de gibis de mistério.”

E foi assim que estreou com o conto *The Man Who Murdered Himself*, na *House of Mystery* #179, com capa de março/abril de 1969. E encontrou no editor Joe Orlando um mentor.

— Tive uma ajuda incrível de Joe Orlando. Ele era o melhor cara para mim e para qualquer jovem artista. Aprendi muito com ele nos meus primeiros anos nos quadrinhos. Eu trazia coisas e Joe, com seu jeito gentil, não-crítico e gentil, encontrava um painel na página e pegava seu bloco de papel vegetal que mantinha em sua mesa. Ele pegava uma folha e colocava sobre ela, e dizia: “Sabe, você pode querer pensar sobre isso”, e ele redesenharia o painel muito rapidamente, com figuras de palito. Ele ensinaria composição e atalhos que valorizam o trabalho. Ele tinha uma maneira de pensar pictoricamente que eu nunca tinha visto antes ou teria considerado. Ele estava lá, apontando-me suavemente na direção certa. Ele foi um mentor que realmente se importou comigo. Eu realmente valorizei sua opinião e realmente apreciei a experiência de ter trabalhado com ele.

Essa experiência em histórias curtas também marcou Wrightson a ponto de preferir esse tipo de material. Em pouco tempo estava fazendo várias HQs de terror e mistério para National nos títulos de Orlando e para Marvel, nas revistas *Chamber of Darkness* e *Tower of Shadows*. E fez também muitas capas. Com medo de ser confundido com o nadador olímpico homônimo, assinava Berni (sem o e). Mas depois retomou seu nome completo.

Mais maduro, como pessoa e como artista, virou vizinho dos amigos e colegas Walter Simonson, Allen Milgrom e Howard Chaykin. Todos em início de carreira e morando no mesmo prédio. As conversas viravam a noite.

Então, na *House of Secrets* #92, com capa de julho de 1971, com Len Wein criou *Swamp Thing* (Monstro do Pântano). Nesse primeiro conto, a história era de época. Foi um sucesso absurdo, como ele recordou:

— A edição saiu e, aparentemente, foi a HQ mais vendida daquele mês, vencendo *Superman* e *Batman*. Eles receberam muitas cartas de fãs. De qualquer forma, saí da cidade por uma semana, voltei e as pessoas estão me dizendo: “É uma ótima notícia! Ouvimos dizer que você está fazendo uma HQ de *Swamp Thing*!” Estou dizendo: “Qual gibi de *Swamp Thing*?” Demorou muito para lembrar o que era o *Swamp*! Então entrei no escritório e eles disseram: “Sim, queremos fazer uma HQ”. Minha reação imediata foi: “Você está louco? Quer fazer uma HQ de época?” Joe disse: “Não, vamos mudá-lo, atualizá-lo e recontá-lo em termos modernos.”

Ele e Wein marcaram o meio com essa inovadora série. As 13 primeiras edições foram suas. Só que a rotina de ter o “monstro do mês” para enfrentar foi cansando a dupla. Wrightson até se ofereceu para desenhar o *revival* de *The Shadow* que a National estava produzindo. Mas o volume com *Swamp Thing* não deixou. O amigo Kaluta assumiu e ele apenas ajudou nas edições #3 e #4.

Em 1972, produziu os roteiros e as artes da hoje cultuada *Badtime Stories*. Nessa antologia de terror e ficção científica mostrou toda sua versatilidade como artista, algo que influenciaria as futuras gerações. Cada HQ foi feita em um estilo e técnica diferente. É uma obra-prima.

No mesmo ano, na *Weird Mystery Tales* #1, com capa de julho/agosto, com o roteirista Marv Wolfman, criou *Destiny*. A personagem seria resgatada anos depois por Neil Gaiman como uma das Sete Perpétuas na série *Sandman*.

Querendo novos desafios, em janeiro de 1974 aceitou o convite de Warren e foi trabalhar nas novas magazines de terror que estavam sacudindo o mercado. Lá, como na sua antologia autoral, usou e abusou de diferentes estilos. Essa sua fase é uma das mais aplaudidas do gênero. Não admira ter tantos fãs entre os maiores artistas de terror de todas as mídias. Nessa mesma época, ainda participou da revista de humor *Plop!*, que Orlando lançou.

O artista explicou sua mudança de editoras:

— Depois de *Swamp Thing*, eu me senti exausto com os quadrinhos coloridos. Eu olhava para trás e dizia: “Cara, você não consegue ver o trabalho de linha e a cor está toda escura e turva!” Então comecei a trabalhar para a Warren, fazendo coisas em preto e branco. Eu só estava procurando uma mudança. Sentí que realmente queria me expandir e crescer. Achei que não poderia fazer isso na DC [National] porque tudo o que eles

fazem é em cores e há o Código. Eles não iam me permitir fazer o tipo de histórias de terror que eu queria fazer. Eu estava realmente ansioso para fazer coisas em preto e branco usando caneta e tinta, *wash* e marcadores.

Em 1975, com os amigos e colegas Jeffrey Catherine Jones, Michael Kaluta e Barry Windsor-Smith abriram The Studio. O espaço compartilhado oferecia arte fora das amarras das grandes editoras. Mesmo seguindo com HQ, Wrightson passou a fazer outros tipos de trabalhos, como calendários, pôsteres, gravuras e um livro de colorir com diversos detalhes. Saiu até na *National Lampoon*, colaborando com a publicação de 1973 a 1983.

Foi nesse período que iniciou um enorme projeto de sete anos, resultando em 50 ilustrações para uma edição especial de *Frankenstein*, de Mary Shelley. Talvez seja a coisa mais linda de terror já feita. A Capela Sistina do medo.

Consagrado como um dos mestres da nona arte, a partir da década de 80 se envolveu em diversos projetos. Começou uma parceria com Stephen King, ilustrando o pôster do filme de terror *Creepshow*, o livro *Cycle of the Werewolf*, uma nova edição de *The Stand* e as capas de *Wolves of the Calla*, e das edições capa dura de *From a Buick 8* e do quinto episódio de *Black Tower*.

Foi tão perfeita a combinação dos dois mestres do terror que, em 1997, quando a TV *Guide* lançou as edições de abril e maio sobre a minissérie de TV *The Shining* (O Iluminado), Wrightson fez a arte.

Em 1981, o longa animado *Heavy Metal* trouxe um trecho adaptando sua HQ *Captain Sternn*, publicada na revista de mesmo nome na edição de junho de 1980.

Ainda no cinema, foi um dos artistas contratados pelo produtor Michael C. Gross para dar a cara do *blockbuster* de 1984, *Ghostbusters* (Os Caça-Fantasmas).

No ano seguinte, com Jim Starlin, criou a HQ colaborativa *Heroes for Hope* para arrecadar dinheiro para combater a fome na África. Reunindo diversos nomes importantes dos quadrinhos e da literatura, foi produzida pela Marvel. Em 1986 a dupla repetiu a ação, agora pela DC Comics. A HQ se chamou *Heroes Against Hunger*, contando uma aventura com *Superman* e *Batman*.

Ainda em 1986, com a escritora Susan K. Putney, fez a *graphic novel* do *Spider-Man* chamada *Hooky*. Dois anos depois, retomou a parceria com Starlin em duas minisséries da DC Comics: *The Weird* e *Batman: The Cult*. Para a Marvel, eles fizeram a *Marvel Graphic Novel #29*, reunindo *Hulk* e *The Thing* (O Coisa) na aventura *The Big Change*.

Em 2012, com o quadrinista e romancista Steve Niles fez *Frankenstein Alive, Alive!*, lançado pela IDW Publishing. Conquistaram o prêmio da National Cartoonists Society. Paralelo à sua consagrada atuação nos quadrinhos, Wrightson ainda fez uma série de cards para Last Unicorn Games chamada *Heresy: Kingdom Come*, criou diversas capas de disco para bandas como Meat Loaf, e desenvolveu arte conceitual para a TV e o cinema em produções como *The Mist*, *Spider-Man*, *Galaxy Quest*, *The Faculty*, *Serenity* e *Land of the Dead*.

Após uma longa batalha contra um câncer no cérebro, Bernie Wrightson morreu em 18 de março de 2017. Sua importância pode ser medida pelas diversas manifestações de nomes como Stephen King, Neil Gaiman, Guillermo Del Toro, Scott McCloud, Walter Simonson e Mike Mignola. Todos seus fãs.

Entre seus prêmios, além do citado da National Cartoonists Society, Wrightson recebeu em 1972 o Shazam Award de Melhor História por *Swamp Thing* #1, com Len Wein; em 1972 e 1973 o Shazam Award de Melhor Artista por *Swamp Thing*; em 1974 o Comic Fan Art Award de Melhor Artista; em 1986 o Bob Clampett Humanitarian Award, com Jim Starlin por *Heroes for Hope*; em 1987 o Inkpot Award; em 2007 o Lovecraft Award; e em 2015 o Inkwell Award Special Recognition Award pela sua carreira.

Páginas 561, 584, 588, 597, 618, 640, 695, 758, 912, 928.

Dave Cockrum (1943 - 2006)

Dave Cockrum nasceu em Pendleton, Oregon, em 11 de novembro de 1943. Como seu pai era tenente coronel da Força Aérea, ele cresceu pulando de cidade em cidade. Foi ainda mais natural se refugiar nos quadrinhos.

Cockrum foi outro leitor que vivia aparecendo nas seções de cartas. Esteve na *The Atom* #1 com capa de julho de 1962, na *Fantastic Four* #22 com capa de janeiro de 1964, na *The Amazing Spider-Man* #12 com capa de maio de 1964 e na *Fantastic Four* #36 com capa de março de 1965.

Só que diferente dos futuros colegas que também viraram profissionais, ele teve ainda mais sorte. Graças a uma carta na *Fantastic Four* #34, com capa de janeiro de 1965, conheceu sua primeira esposa, Andrea Kline. O fandom estava mesmo mudando vidas. Numa entrevista para Jon B. Cooke, em julho de 1998, para a *Comic Book Artist* #6, o artista lembrou como começou a colecionar quadrinhos.

— Eu comecei nos anos 50, mas toda vez que eu piscava, meus pais pegavam os gibis e os queimavam. Comecei a colecionar quando Fawcett ainda estava publicando o *Capitain Marvel* e tenho memórias muito fortes do *Capitain Marvel Jr.* (...) Eu adorei o trabalho de C.C Beck, mas quando comecei a trabalhar em quadrinhos, a DC havia revivido o lance do *Capitain Marvel*, e eu abertamente agitei para fazer o *Capitain Marvel Jr.* porque amava a arte de [Mac] Raboy.

Entre os outros que ele admirava estavam Wally Wood, Gil Kane, Murphy Anderson e Joe Kubert. Kirby ele descobriu apenas com a Marvel e Will Eisner quando já estava no mercado. Mas é óbvio que também se apaixonou por eles.

Após se formar na escola, entrou na Marinha e ficou lá por seis anos. Para ajudar a passar o tempo inventava personagens em seu bloco de desenho. Não é um exagero falar que Cockrum é um dos maiores criadores de personagens do meio, no quesito figurino. Muitos de seus conceitos seguem até hoje.

Nesse tempo, com o Vietnã rolando, a coisa foi bem pesada. Mas mesmo assim conseguiu realizar alguns trabalhos para fanzines de amigos que conheceu no fandom, como *Fantastic Fanzine* e *Star Studded Comics*.

Além disso, como contamos no capítulo 6, suas ideias já tinham aparecido em HQs. Com capa de novembro de 1965, a Charlton usou um layout seu na *Son of Vulcan* #49. Foi agradecido na capa e tudo. Na *Hawkman* #11, com capa de dezembro de 1965/janeiro de 1966, o esboço que enviou para a National virou o vilão *Black Shrike*. Ele ganhou uma cópia da arte original de Murphy Anderson, iniciando um contato que lhe renderia frutos. Cockrum tinha apenas 21 anos.

Saindo do exército, casou-se com Andrea Kline, sua amiga de correspondência. Sim,

jovem, antes do Tinder era assim que muitas pessoas se comunicavam: por cartas. Sua estreia no mercado foi na Warren, que vinha sacudindo tudo com suas novas HQs em formato *magazine*. Cockrum conseguiu fazer parte do Continuity Associates, estúdio que Neal Adams e Dick Giordano tinham aberto. Foi um senhor aprendizado. Tanto que dali já foi para a National. O ídolo Murphy Anderson estava precisando de alguém para ajudar na arte-final e a vaga ficou com ele.

Dave Cockrum começou finalizando *Superman* e *Superboy*. Foi quando entrou em contato com o título que o destacaria no meio: *Legion of Super-Heroes*.

O artista recordou como foi:

— Fiquei tempo suficiente para trabalhar em cinco ou seis edições, mas Murphy Anderson precisava de arte-final no *background* para o trabalho que estava fazendo no *Superman* de Curt Swan e no *Superboy* de Bob Brown. Ele também ganhou a tira *John Carter of Mars*, na qual eu queria desesperadamente ajudar (sendo um fã de *John Carter* por toda a minha vida), mas Murphy não me deixou tocar nisso. Ele dizia: “Isso é meu! Vá embora!” Trabalhei para Murphy por cerca de um ano em um estúdio no centro de Manhattan. (...) Enquanto eu trabalhava para Murphy, a HQ da *Legion of Super-Heroes* ficou disponível. Murray Boltinoff, o editor, conseguiu que Murphy concordasse em fazer. Murray percebeu que Murphy seria o responsável pela qualidade do gibi e consentaria qualquer coisa que eu fizesse de errado. Como Murphy era um profissional antigo e eu o recém-chegado, Murray listou o nome de Murphy primeiro nos créditos, então todos pensam que Murphy desenhou as primeiras três ou quatro HQs, quando na verdade eu fiz. Era o contrário: eu desenhei e ele arte-finalizou. Mas Murray pensou que Murphy ficaria ofendido por ser listado em segundo lugar, embora ele não ficasse. Na quarta HQ de *Legion* que fiz, Murphy estava envolvido em *John Carter* e *Superman*, e ele simplesmente não podia ajudar mais. Então ele disse: “Você está por sua conta!” Cockrum se revelou uma fábrica de conceitos, modernizando a HQ e criando diversos novos personagens. Logo os coadjuvantes se tornaram a principal atração na revista do jovem *Clark Kent*, a partir da *Superboy* #197, com capa de setembro de 1973. Tudo graças ao novato.

Só que houve um problema. O artista fez a edição especial *Superboy* #200, com capa de fevereiro de 1974, mostrando o casamento de *Bouncing Boy* e *Duo Damsel*. Sem nem pensar na questão de direitos ou no valor financeiro, Cockrum pediu para ficar com a arte original da página. O editor-chefe Carmine Infantino não deixou:

- A DC [National] não estava devolvendo a arte naquele momento, e a Marvel estava, mas eu pedi que a página dupla do casamento de *Bouncing Boy* e *Duo Damsel* fosse devolvida. Eu só queria como um *souvenir*, e Murray disse: “Não vejo por que não”. E ele aparentemente o reservou para me dar. Mas Carmine apareceu no dia em que passei para buscá-la e disse: “O que é isso?” Murray disse a ele, e Carmine disse: “Você não pode devolver isso a ele. Nós não fazemos isso.” Foi a única obra de arte que eu pedi de volta e eu disse: “Puxa, rapazes, vocês não podem quebrar as regras? É tudo que estou pedindo.” Ele disse: “Não, não posso fazer isso.” Eu disse: “Tudo bem. Até mais.” (Pouco antes deste incidente, eu tinha conseguido o trabalho de *Captain Marvel Jr.* de Julie Schwartz). Eu então fui para a Marvel e consegui alguns trabalhos, e perguntei a Julie e Roy Thomas: “Vocês se importam se eu continuar fazendo *Captain Marvel Jr.*?”

Porque eu realmente tentei muito conseguir isso.” Ambos disseram que estava bem, mas Carmine disse: “Não, ele não pode.” Então eu caí fora da DC.

Na Marvel, ele já tinha começado fazendo a preto e branco *Gulliver of Mars*. Quando deu esse rolo com a National, foi bem no período em que o editor-chefe Roy Thomas estava querendo resgatar os cancelados *X-Men*. Cockrum se viu no lugar certo na hora certa. E trouxe umas ideias que teria usado na *Legion* se tivesse ficado por lá.

— Roy sugeriu que queria fazer uma nova HQ dos *X-Men*, mas estava falando sobre abordá-lo como *Blackhawks Mutantes*. Essa foi a sugestão de Roy quando nos levou a um restaurante chique, nos dizendo para pedir o que quiséssemos - ele comeu um hambúrguer. Essa era a proposta de Roy: ele os queria internacionais e operando a partir de uma base secreta. Parte do raciocínio, pelo que entendi, era que a Marvel estava procurando mercados estrangeiros. E então, no final das contas, escolhemos um monte de nacionalidades cujos países não eram susceptíveis de comprar a HQ! De qualquer forma, nunca acabou se encaixando nessa proposta. (...) Eu fui para casa e comecei a projetar alguns personagens, mas por algum motivo, houve uma pausa no desenvolvimento e eles ficaram suspensos por meses. Quando voltou, Mike Friedrich não estava mais envolvido, mas Len Wein estava. Eu havia elaborado vários personagens: a mulher negra original do grupo deveria se chamar *Black Cat*. Ela tinha a fantasia de *Storm* (Tempestade), mas sem a capa, e um corte de cabelo de gato com tufo no lugar das orelhas. Seu poder era que ela poderia se transformar em um gato humanóide ou um gato malhado. Ela usava uma gola com um sino. Quando voltamos ao projeto após o hiato, de repente, todas essas outras personagens gatas haviam surgido - *Tigra*, *The Cat*, *Panther* - então achei que seria melhor revisarmos! Ela acabou ficando com o cabelo branco, a capa, e se tornando *Storm*.

O *Nightcrawler* (Noturno) era uma ideia que o artista vinha mexendo há anos, desde o tempo da Marinha, quando ele e a esposa moravam numa casa muito simples em Guam. Numa noite de tempestade, resolveram brincar de criar personagens. Pintou uma dupla: *Intruder* (uma mistura de *Punisher*/Justiceiro e *Batman*) e o seu *sidekick* demônio *Nightcrawler*. Nesse rascunho era um demônio que foi deixado aqui por engano, uivava para lua e todo o pacote do inferno. Quando foi para o grupo mutante sua biografia mudou.

Colossus chegou pronto, como o fortão da equipe. Quem bolou seu *background* foi o roteirista Wein. Já *Thunderbird* era todo pensado por Cockrum, trazendo elementos do seu lado militar, desde o pai. Os colegas na Marvel acharam que ele parecia um piloto da Força Aérea, o que fez o artista abandonar o capacete que tinha.

Só que no meio de tudo, Wein virou o novo editor-chefe e ficou complicado seguir na série. Foi quando Chris Claremont subiu a bordo como roteirista. Com o tempo, acabou pesando também para Cockrum.

- Fiquei até o #107 [capa de outubro de 1977]. Não pude ficar com isso porque já fazia parte da equipe - meu trabalho era desenhar capas - e simplesmente não conseguia mais lidar com isso. Eu estava cansado e desisti. Mais tarde, eles me pediram para fazer *Marvel Fanfare* com os *X-Men* na Terra Selvagem e foi divertido! Liguei para Chris e disse: “Isso é realmente divertido! Se Byrne algum dia quiser deixar a HQ, me dê outra chance.” E Byrne deixou o gibi na segunda-feira seguinte. Essa foi uma coisa estranha!

Então peguei o gibi de volta e fiquei entusiasmado novamente. Foi divertido por muito tempo. A única razão pela qual deixei o gibi pela segunda vez foi porque eu já havia feito uma proposta para o *The Futurians*. Ficou na mesa de Jim Shooter por cerca de um ano, e ele finalmente disse: “Sim, você pode fazer isso se quiser.” Eu estava em dúvida se deveria largar os *X-Men* e fazer isso, mas eu realmente queria fazer isso. Chris e Louise Simonson, a editora, me convenceram a desistir dos *X-Men* porque achavam que eu estava mais entusiasmado com os *Futurians*. Esse foi provavelmente o maior erro da minha vida! Foi nessa época que começaram a pagar os *royalties* e a reimprimir o dinheiro. Leva nove meses depois que uma edição vai à venda antes de você receber um cheque de royalties, então eu não tinha recebido um ainda quando parei os *X-Men*. Cockrum voltou para os mutantes por causa da briga entre Claremont e Byrne, indo da *X-Men* #145, com capa de maio de 1981, até a #164, com capa de dezembro de 1982. Foi quando passou para a citada *The Futurians*.

Na história é mostrada uma avançada sociedade futurística chamada *Terminus*. Eles enviam para o passado algumas informações genéticas que dão superpoderes a certas pessoas. A ideia é preparar a todos para um desastre que ocorrerá. No final do século XX, um misterioso habitante do futuro chamado *Vandervecken* ou *The Dutchman*, mandou sua consciência para um morador de rua. Ele se tornou o dono da Future Dynamics e reunirá todos os poderosos para a grande missão.¹²

A HQ saiu na *Marvel Graphic Novels* #9, com capa de maio de 1984. Mas depois foi para editora independente de vida curta Lodestone Comics, que publicou suas três edições finais.

Empresa irmã da Deluxe Comics, ela teve apenas um ano de vida e, além da obra de Cockrum, lançou *Codename Danger*, *Evangeline Special*, *The March Hare*, *The Honey-mooners* e *T.H.U.N.D.E.R. Agents* - que Wally Wood tinha criado lá na Tower Comics.

Teoricamente a criação de Wood estava em domínio público e a Lodestone montou um time de notáveis para recriar a série: o próprio Cockrum, Murphy Anderson, George Pérez, Keith Giffen e Jerry Ordway.

O problema era que John Carbonaro, da JC Comics, tinha comprado os direitos da falida Tower. A disputa na justiça deu vitória dele. Talvez por todo esse rolo a Lodestone tenha durado tão pouco. E a nova HQ de Cockrum ficou apenas com suas quatro partes mesmo.

Em 1995, pela Aardwolf Publishing (que Cockrum abriu com amigos), ele retomou a saga, a partir de uma edição #0 (que deveria ser a #4 na Lodestone). No texto de apresentação explicou o que houve:

— *The Futurians* começou como uma história em quadrinhos para a Marvel (*Marvel Graphic Novel* #9), onde eu contei as aventuras de oito humanos extraordinários com poderes adquiridos por meio de manipulação genética do futuro. A história em quadrinhos foi muito bem, teve três edições e uma série foi solicitada. Infelizmente, eu me deixei ser atraído para longe da Marvel e fiz a série para uma editora independente que prometia um ótimo dinheiro. Se eu tivesse ficado com a Marvel, poderíamos estar

12. Curiosamente a premissa tem semelhança com a série *Travelers*, criada por Brad Wright. Estrelada por Eric McCormack, MacKenzie Porter e Nesta Cooper, teve três temporadas pela Netflix. A diferença é que as pessoas do presente, prestes a morrer, recebiam a consciência de alguém do futuro. Tudo para tentar impedir algo que causou o horrível cenário de onde vieram. Não, ninguém tinha poderes.

publicando *Futurians* #250 ou algo assim agora. Em vez disso, fui com a independente Lodestone Comics, e minha corrida durou apenas três edições. Uma quarta edição foi concluída; este gibi que você tem em suas mãos. (...) Ele foi reunido com as três edições anteriores em uma segunda história em quadrinhos de edição limitada em 1987. Essa segunda história em quadrinhos foi impressa de forma curta e é quase impossível de encontrar. Tem havido um interesse renovado em *The Futurians* nos últimos meses, e meus amigos no AARDWOLF e eu decidimos reimprimir a quarta edição “perdida”, agora numerada como #0 para esta edição, para testar as águas para uma possível nova série. Se você comprou as três edições do Lodestone, mas nunca viu a segunda história em quadrinhos (e eu sei que há muitos de vocês por aí), esta é sua chance de terminar a história.

Em 1985, o artista matou a saudade de seu *X-Men* favorito fazendo uma minissérie de quatro partes de *Nightcrawler*. E em 1990 fez uma de duas partes do grupo que tinha criado como coadjuvantes dos mutantes, os *Starjammers*. No ano seguinte, fez uma HQ especial em *Marvel Holiday Special* #1.

A partir de 1993, Cockrum trabalhou para a Claypool Comics, estando em títulos como *Elvira*, *Deadbeats* e *Mistress of the Dark*. Com o roteirista Peter David teve um longo *run* em *Soulsearchers and Company*, indo da #13 até a #44, em 2000 (a maioria das edições foi ele quem desenhou).

Só que nesse período sua diabetes já estava afetando bastante sua produção. O editor e roteirista da Aardwolf, Clifford Meth, e o artista Neal Adams organizaram um evento para levantar fundos para o tratamento de saúde. Até a Marvel colaborou, com valor não revelado e protegido por um acordo de sigilo com o desenhista.

Na época, ele declarou que estava:

— Muito feliz que tantas pessoas se importaram com meu trabalho e comigo. (...) Estou imensamente grato a Clifford Meth e Neal Adams por terem feito isso. (...) Estou muito feliz com o que todos fizeram, incluindo a Marvel.

Dave Cockrum morreu por complicações da doença em 26 de novembro de 2006. No ano anterior estava fazendo oito páginas para *Giant Size X-Men* #3. Como sua saúde não permitiu, Neal Adams finalizou o trabalho para ele.

Desde 2008, a Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art tem uma bolsa de estudo em seu nome. Com a equipe de *X-Men* ganhou o Eagle Award de 1977 por Melhor Quadrinho Colorido. Em 1982 ele recebeu o Inkpot Award.

Páginas 17, 409, 586, 698, 699, 700, 720, 760, 928.

Ross Andru (1927 - 2010)

Rossolav Andruskevich nasceu em 15 de junho de 1927, filho de imigrantes russos que fugiram da Revolução de 1917. Seu pai era músico e tocava trompa na companhia Ballets Russes. Sua mãe, segundo a família, era de origem polonesa e parte da realeza russa. Adotando o nome Ross Andru, o futuro artista teve sua infância em Cleveland, Ohio.

A família se mudou para Nova York e, na nova cidade, Andru se formou na The High School of Music & Art. Lá conheceu o amigo e parceiro de uma vida toda, Mike Esposito. Será uma das maiores duplas de artista/arte-finalista da nossa saga.

Seguindo o roteiro padrão, Andru serviu durante a Segunda Guerra. Dispensado, em 1946, entrou no mercado via animação. O estúdio que trabalhou em Manhattan fazia muita publicidade. Ele produziu um comercial para a famosa marca que virou nome da categoria: Chiclets.

Para aperfeiçoar sua arte, ele e Esposito entram na Cartoonists and Illustrators School de Burne Hogarth (como você sabe, hoje se chama School of Visual Arts). Lá ficaram amigos de futuros profissionais como Joe Kubert. O lendário Hogarth se encantou com o jovem pupilo. Andru foi convidado para ser seu assistente na tira do *Tarzan*. Talvez essa seja a estreia mais grandiosa da nossa saga.

Numa entrevista para o site *The Silver Age Sage*, Esposito lembrou como foi a escolha do amigo pelo mestre:

— Então ele [Burne Hogarth] agarrou Ross e ensinou-o tudo. E cara, Ross devorou tudo. Estou dizendo a você, Ross estudou usando páginas grandes, fazendo apenas orelhas, orelhas, narizes, narizes, tudo o que podia obter de Burne Hogarth. Rochas, rochas, rochas, árvores, árvores, selvas, selvas, galhos... Eu nunca poderia fazer isso. Eu não teria paciência.

Esse é um dos motivos de uma afirmação de muitos fãs e críticos de que Ross Andru é um dos mais injustiçados artistas da nona arte. Seu talento era impressionante e ele fará, como veremos, trabalhos marcantes.

Em 1950, com o final de *Tarzan* nos jornais, Andru se uniu ao amigo Esposito iniciando a parceria que durará décadas. Com arte de Andru e finalização de Esposito, eles estrearam na HQ *Wylie's Wild Horses*, na *Western Fighters vol. 2, #12*, com capa de novembro de 1950, publicada pela Hillman Periodicals.

Vendo a sintoniza que tinham, criaram sua própria editora, juntando suas iniciais: MR Publications. Conseguiram publicar uma série chamada *Mister Universe*. Teve cinco edições, indo de julho de 1951 a abril de 1952. Só que era bem o início da caça às bruxas e do cataclisma que quase destruiria o meio. Não deu certo.

Eles insistiram com outra empresa, a Mikeross Publications. Com um ano de vida, de 1953 a 1954, tentou pegar carona na onda romance e 3D lançando os títulos *3-D Love* e *3-D Romance*. Chegaram a fazer três edições da humorística *Get Lost* e duas edições da igualmente romântica *Heart and Soul*. Mas, como Joe Simon e Jack Kirby também aprenderam, aquela era a pior hora possível para se abrir uma editora.

A solução foi voltarem a ser profissionais. A dupla fez *Mister Mystery* para a Key Publications, em 1951, e *The Unseen and Joe Yank* para a Standard Comics. Eram tão felizes com a amizade e parceria que nessa assinaram Mikeross.

Foi quando meteram o pé na National. O editor e roteirista Robert Kanigher os escalou para suas revistas de guerra, onde aliás reencontraram o antigo colega Joe Kubert. Andru e Esposito estrearam em *Our Army at War #14*, *Star Spangled War Stories #13* e *All-American Men of War #6*, as três com capa de novembro de 1953. Junto com Kanigher farão diversos contos do gênero, também em revistas como *Our Fighting Forces* e *G.I. Combat*.

Entre seus destaques no campo de batalha teve a HQ *Gunner and Sarge*, na *All-American Men of War #67*, com capa de março de 1959. Foi a primeira a mostrar personagens de guerra recorrentes. E falando em personagens, foi com Andru e Esposito que

História dos Quadrinhos: EUA

o roteirista Bob Haney apresentou aos leitores a criação de Kanigher, *Sgt. Rock*, na *Our Army at War* #81, com capa de abril de 1959.

Kanigher escalou a dupla Andru e Esposito para assumir as aventuras da princesa amazônica na *Wonder Woman* #98, com capa de maio de 1958. Por nove anos é a arte deles que define a cara da super-heroína, durante toda a Era de Prata, na complicada fase assinada por Kanigher.

Com o editor/roteirista, ainda criam *Suicide Squad* (Esquadrão Suicida) na *The Brave and the Bold* #25, com capa de setembro de 1959; o curioso grupo *The Metal Men* (Homens Metálicos) na *Showcase* #37, com capa de abril de 1962 (Andru e Esposito desenham as 29 edições solo deles, de 1963 a 1968); e a mistura de *Sci-Fi* e guerra *The War that Time Forgot*, lançada na *Star Spangled War Stories* #90, com capa de maio de 1960.

A dupla Andru e Esposito, em 1961, ainda achou tempo para tocar as primeiras edições do herói temporal *Rip Hunter*, *Time Master*.

Após sua fase na *Wonder Woman*, Andru e Esposito assumiram *The Flash*, indo com o corredor escarlate da *The Flash* #175, com capa de dezembro de 1967, até a #194, com capa de fevereiro de 1970.

Ao mesmo tempo que trabalhava para a National, a dupla de amigos realizou outras coisas. Em 1970, tentaram novamente uma empresa com a Klevart Enterprises. Em dois anos de vida, conseguiram publicar duas edições da humorística *Up Your Nose (and Out Your Ear)*, título tirado de uma fala do apresentador de TV Johnny Carson.

Para Skywald (nova editora aberta pelo ex-gerente de produção da Marvel, Sol Brodsky, focada em *magazines* preto & branco), em 1971 atuaram em títulos como *Wild Western Action*, *The Bravados*, *Butch Cassidy*, *Nightmare* e *Psycho*.

Com o roteirista Gary Friedrich, criaram para editora de Brodsky o super-herói de vida curta, *Hell-Rider*, na *Hell-Rider* #1, com capa de agosto de 1971. O veterano do Vietnã, *Brick Reese*, usa suas habilidades de faixa preta para combater o crime com uma moto e equipamentos. Conta com super força graças à droga experimental Q-47. De dia, paga as contas como advogado.

Após o longo período na National, Andru foi contratado pela Marvel no começo da década de 1970. Não, não acabou a dupla. Esposito finalizou boa parte das suas HQs. Andru passou por *The Defenders* e *Marvel Team-Up*. Como essa última era a que reunia o *Spider-Man* com outros heróis da casa, a partir de 1973 ele virou o desenhista oficial de *The Amazing Spider-Man*.

Na sua fase, com roteiros de Gerry Conway, o Cabeça de Teia se tornou o *best seller* da Marvel. Conway e Andru, entre outras importantes realizações, criaram *The Punisher* (O Justiceiro), na *The Amazing Spider-Man* #129, com capa de fevereiro de 1974.

Em 1976, quando a National e a Marvel resolveram se unir na *Superman vs. The Amazing Spider-Man*, como contamos no livro, Conway e Andru ficaram com a missão pois eram os dois únicos profissionais que tinham os dois super-heróis no currículo. O curioso é que, com a dança das cadeiras, Conway foi representando a DC e Andru a Marvel. E Andru teve duas “ajudas” na arte: de John Romita Sr. e Neal Adams (como detalhamos). Dois anos depois, Ross Andru foi convidado a voltar para a agora DC Comics e como editor. Mas não pense que abandonou a prancheta. Ele e Dick Giordano viraram os

principais artista de capas da editora, criando para diversos títulos.

Em 1979, mais uma obra da parceria com Esposito. Eles, com o roteirista Marv Wolfman, criaram a tira de jornal *The Unexplained*.¹³ Em 1981, com Roy Thomas agora na DC, Andru fez *Superman and His Incredible Fortress of Solitude*, publicada na *DC Special Series* #26, com capa do verão daquele ano.

Durante a década de 1980, realizou algumas participações especiais. Desenhou para *Wonder Woman* #300, com capa de fevereiro de 1983; para uma edição dos *New Teen Titans*, patrocinada pela American Soft Drink Industry, e parte do programa *The President's Drug Awareness Campaign*, uma ação de alerta sobre as drogas; para *World's Finest Comics* #300, com capa de fevereiro de 1984; para *Vigilante* em 1984; para minissérie *DC Challenge* em 1986; e para *Blue Beetle* (1987–1988).

A última HQ de Ross Andru, simbolicamente, foi com o amigo Mike Esposito. Eles fizeram *Zen, Intergalactic Ninja*, em 1993, para Archie Comics. Andru faleceu em 9 de novembro de 1993. Postumamente, em 2007, entrou no Will Eisner Award Hall of Fame. Sobre ele, numa entrevista em 2010, o colaborador Gerry Conway declarou:

— Ross Andru poderia colocar um personagem em qualquer lugar que quisesse. Ele tinha um ótimo senso de relações espaciais; ele podia enquadrar uma batalha facilmente pelos telhados, de painel a painel. Ele desenhou algumas grandes sequências onde manteve o mesmo fundo fixo, um telhado ou uma rua, em uma página inteira, mas movia os personagens de painel em painel. Sei que há artistas hoje que fazem isso, mas muitos dos artistas de hoje são orientados para a figura. Espaço e contexto não parecem tão importante para eles, ao passo que era extremamente importante para Ross. Ele costumava sair pela cidade de Nova York tirando fotos dos edifícios para que pudesse ser preciso sobre onde colocar o *Spider-Man*.

Páginas 428, 550, 575, 590, 591, 592, 602, 695, 737.

Mike Esposito (1927 - 2010)

Michael Esposito nasceu em 14 de julho de 1927, em Nova York. Seu pai era músico e líder da *Ralph Perry and His Orchestra*, mas com a crise acabou abrindo um pequeno mercado. Como a maior parte da vida profissional de Esposito se mistura com a de Ross Andru, deixamos as duas juntas para não ficar repetitivo.

Numa entrevista para o site *Adelaide Comics and Books*, Esposito contou como descobriu os quadrinhos:

— Como todo mundo, eu era um garoto em 1938, 39. A maioria dos quadrinhos dos anos 30 eram reimpressões de tirinhas de jornal, como os jornais de domingo, *Dick Tracy* e coisas assim. Então, em 1938, 39, a Timely Comics, que agora é Marvel Comics, começou super personagens. Dois de meus amigos, Carl Burgos e Bill Everett, fizeram o *Submariner* (Namor) e o *Human Torch* (Tocha Humana). Então foi basicamente quando comecei a lê-los e, como todas as outras crianças, queria ser um dos artistas.

Entre suas influências estavam Milton Caniff, com *Terry and The Pirates*, e George Tuska

13. Sobre ela, Marv Wolfman explicou para uma entrevista com Mike Esposito, no site da *Adelaide Comics and Books*: — A protagonista feminina era *Raven Winters* - usei os dois nomes nos quadrinhos mais tarde, *Raven* nos *Titans* (Novos Titãs), *Winters* na *Night Force*. Ela era parapsicóloga em uma universidade com um associado do sexo masculino. Feito em 1979, foi uma década ou mais antes do *X-Files* (Arquivo X) e quase exatamente o mesmo.

nas suas HQs policiais na Lev Gleason. Com apenas 14 anos, Esposito ficava tentando reproduzir a arte de Tuska, encantado com sua simplicidade e expressões faciais.

Esposito cursou e se formou na The High School of Music & Art, onde conheceu o amigo e parceiro de carreira Ross Andru. Numa entrevista para o site *The Silver Age Sage* relembrou como foi e confirmou o carinho que havia entre os dois:

— Bem, nós nos conhecemos na aula através de uma garota da França. A guerra começou, e essa garotinha imigrante francesa que mal falava inglês, mas ela era tão doce, ela me viu fazer um esboço na parede, no quadro-negro, de animação; como isso é feito. Eu tinha cerca de quatorze anos e meio e estava mostrando como isso era feito. Como você faz a animação intermediária e a animação extrema. E ela ficou tão impressionada. Ela me levou para a aula e disse: “Há alguém que eu acho que você deveria conhecer. Ele é um cara muito tímido de Cleveland. Ele nasceu em Cleveland, mudou-se para Nova York e pulou o primeiro semestre. Eu farei com que ele encontre você.” Então eu disse, “Encontre-me na árvore.” Ao lado do prédio da escola havia uma grande árvore. Então ele me encontrou lá e estava fazendo bolas de neve. Ele era muito desajeitado (risada), coitado. Era como se ele tivesse dois pés esquerdos. Ele nunca poderia jogar bola. Eu poderia, mas ele não tinha ritmo. Na verdade, meu filho, que faleceu, era igual a ele. Talvez ele seja o pai. (Risos) Ele era tão parecido e desorientado. Ambos tinham dois pés esquerdos.

Esposito e Andru iniciaram a amizade se tornaria uma das mais bem-sucedidas duplas da nona arte. Na verdade, os dois queriam ir para os estúdios de Walt Disney para fazer animação. Mas o pai de Esposito foi contra:

- Ross [Andru] e eu íamos para a Disney quando tínhamos 17, mas meu pai disse: “Não, não vou deixar você ir para a Califórnia”. Eu tinha 17 anos, então disse: “Por favor, por favor, por favor!” E o que aconteceu? Fui convocado e fui para a Alemanha. [risos]

Chamado para lutar na Segunda Guerra, Esposito entrou no exército em 15 de setembro de 1945. No início ficaria em Camp Dix e Camp Crowder, mas como houve com tantos colegas, quando descobriram seu talento, foi mandado para a Alemanha. Lá desenhou cartazes para ajudar na prevenção de doenças venéreas. Alguns se tornaram clássicos entre as tropas.

Em 1947, estava de volta. Tudo que queria era mergulhar na arte. Ele e Andru foram cursar a Cartoonists and Illustrators School de Burne Hogarth e o amigo descolou um emprego na tira do *Tarzan*. Esposito entrou no mercado pela Fox, como todo iniciante, ajudando em várias áreas, de arte a letras.

Dois anos depois, em 1949, pegou de *freelancer* na Lev Gleason e foi para a Timely — que estava virando Atlas. Foi quando viu de perto futuros grandes nomes como John Buscema, Johnny Severin, Gene Colan e Mike Sekowsky. Esposito recordou:

- Havia uma sala de lápis e tinta [desenho e arte-final] e, em seguida, outra sala que é onde eu estava porque cheguei tarde, eu tinha uma mesa que tinha outros lápis e roteiristas. Alguns deles se tornaram grandes nomes. Mike Sekowsky estava na sala onde estavam todas as tintas e lápis e ele foi fantástico. Ele costumava fazer cinco páginas por dia. Sem precedentes, ele simplesmente as fazia e bem. Muito bom. Seu design era lindo. (...) Stan Lee o amava lá. Ele era como uma chave para todo aquele *bullpen*. Se alguém fosse demitido, seria todo mundo, menos ele, porque ele agitava tantas pági-

nas por aquele salário. Outro grande artista que estava lá, e ele tinha quase a mesma idade que eu, era John Buscema.

Um dia, graças a uma colega que selecionava quem faria a arte-final, Esposito pegou o trabalho. Sua primeira finalização profissional foi a HQ *Heat of Battle*, na *Men's Adventures* #6, com capa de fevereiro de 1951. No início Stan Lee até foi tirar satisfação, afinal era um desenhista e iniciante. Mas, gostando do que viu, autorizou Esposito a seguir com a nova função.

Nesse meio tempo, a tira de *Tarzan* que Andru fazia acabou, inaugurando a parceria Andru/Esposito. Eles começaram com HQ *Wylie's Wild Horses*, na *Western Fighters* vol. 2, #12, com capa de novembro de 1950, publicada pela Hillman Periodicals.

O problema é que a Atlas quase fechou as portas com a crise. E todo o feliz *bullpen* foi procurar serviço em outro lugar. Foi quando Esposito e Andru, de 1951 a 1952 tiveram a MR Publications, depois a Mikeross Publications, de 1953 a 1954.

Como contamos na bio de Andru, os dois se viraram de *freelancers* para a Key Publications, em 1951 com *Mister Mystery*, e para a Standard Comics, com *The Unseen and Joe Yank* (nessa assinando Mikeross).

E conseguiram entrar na National, estreando em publicações com capas de novembro de 1953. Com o roteirista e editor Robert Kanigher estiveram nos títulos de guerra *Our Army at War*, *Star Spangled War Stories*, *All-American Men of War*, *Our Fighting Forces* e *G.I. Combat*.

Também, a partir de *Wonder Woman* #98, com capa de maio de 1958, cuidaram da mais importante super-heroína dos quadrinhos por nove anos, definindo sua identidade na Era de Prata. Esposito e Andru ainda criaram, como já citado, *Suicide Squad*, *The Metal* e *The War that Time Forgot*. Além de atuar em *Rip Hunter*, *Time Master*.

Com a Marvel surgindo das cinzas, Stan Lee foi atrás de Esposito. Só que ele estava contratado pela National. Foi quando entrou em cena um dos seus pseudônimos, Mickey Demeo:

— Stan Lee queria que eu assinasse e eu disse: “Não posso”. Ele queria que eu voltasse e eu ainda estava trabalhando para a DC [National] e eu disse: “Sabe, Stan, sou exclusivo da DC. Eu faço *Wonder Woman*, eu faço *Metal Men* com Ross” e ele disse: “Bem, mude seu nome, escolha um pseudônimo. Eles estão todos fazendo isso”. Frankie Ray era Frank Giacoia, Joe Carter era Jerry Siegel, Adam Austin era Gene Colan, Gil Kane era alguma coisa. Johnny Romita era Johnny Romita porque Johnny era jovem e só chegou lá mais tarde. Ele não tinha nenhum motivo para não revelar seu nome ou dizer quem era porque não estava exclusivo com a DC. Então ele me disse: “Dê a si mesmo um pseudônimo”.

Além de Demeo, Esposito também usou Mickey Dee, Michael Dee e Joe Gaudio. Aos poucos, na Marvel, foi pegando mais e mais trabalhos. Finalizou Jack Kirby na capa de *Fantastic Four Annual* #3 (1965). Bob Powell na HQ de *Human Torch and The Thing* em *Strange Tales* #132 (capa de maio de 1965) e Don Heck no *Iron Man* em *Tales of Suspense* #65 (capa de maio de 1965).

Então Esposito fez história. Quando Steve Ditko abandonou *Spider-Man*, ele foi o arte-finalista de John Romita Sr. Eles assumiram a bronca e mudaram o visual do personagem, começando a trajetória de *Peter Parker* para se confirmar como o astro da

editora.

A dupla Romita/Esposito iniciou na *The Amazing Spider-Man* #39, com capa de agosto de 1966. Foram juntos em quase todas as edições (menos a #65, arte-final de Jim Mooney), até a #66, com capa de novembro de 1968. Como você sabe, hoje muita gente considera essa a versão definitiva do Aranha.

Enquanto isso, na concorrente National, ele e Andru saíram da *Wonder Woman* e ficaram com o *Flash*, indo da *The Flash* #175, com capa de dezembro de 1967, até a #194, com capa de fevereiro de 1970. Com o amigo, ainda fez as aventuras de *Batman* e *Superman* em *World's Finest Comics*. Esposito também finalizou para nomes como Irv Novick e Curt Swan, em títulos como *Superman*, *Superboy* e *Superman's Girl Friend, Lois Lane*.

Paralelo, a dupla Esposito e Andru não parava. Em 1970 abriram outra empresa, Klevert Enterprises, para publicar a humorística *Up Your Nose (and Out Your Ear)*. O artista explicou na entrevista para o site *Adelaide*:

— Éramos irritados com o mundo, a política e o preconceito racial; tudo o que nos incomodava como liberais. Ficamos irritados e queríamos fazer um gibi sobre isso. Lançamos um chamado *Up Your Nose*, e o motivo pelo qual o título era o que era - minha esposa odiava o título. Ela queria fazer *Get Lost 2*, como uma extensão de *Get Lost*. Mas como estávamos sendo processados por causa da *Get Lost*, Ross não quis tomar parte nisso.¹⁴ Então eu disse: “Ok”. Johnny Carson costumava ter uma expressão na TV: “Que a ave do paraíso voe pelo seu nariz e saia pela sua orelha.” Então eu disse: “Ei. Por que não? “Suba pelo nariz e saia pela orelha.” “Não é ruim,” Ross disse, “Por que não?” Então tínhamos camisetas com o dedo subindo pelo nariz. Vendemos muitas camisetas. Os universitários adoraram. Porque era o humor profundo e seco que fazia sentido.

Ao mesmo tempo, para a Skywald, em 1971, produziram para HQs como *Wild Western Action*, *The Bravados*, *Butch Cassidy*, *Nightmare*, *Psycho* e, com Gary Friedrich, criaram o super-herói *Hell-Rider*.

Com sua empresa não dando certo, Esposito e Andru ficaram mesmo com a Marvel. E desta vez abertamente, sem precisar de pseudônimos. A dupla cuidou de *Marvel Team-Up*, o título que reunia o Aranha com algum convidado.

Esposito virou meio que o arte-finalista oficial do Cabeça de Teia, trabalhando com todos que passaram pelo herói. Além de Romita e Andru, fez finalização para desenhistas como Gil Kane, Sal Buscema e Mark Bagley. Em todas as revistas de *Peter Parker*, *The Amazing Spider-Man*, *The Amazing Spider-Man Annual*, *The Spectacular Spider-Man*, as infantis *Spidey Super Stories*, e até as coletâneas especiais *Spider-Man Giveaway: AIM Toothpaste Exclusive Collectors' Edition* (1980) e *Spider-Man Giveaway: National Committee for Prevention of Child Abuse #1* (1984).

Na década de 1970 e início dos anos 80, Esposito atuou em todos os principais títulos da Marvel, incluindo *The Avengers* e *X-Men*. Mas na nova década seu ritmo na editora

14. A ironia das ironias é que a *Get Lost* estava sendo processada pela *Mad*. Sim, a revista que zoava todo mundo não curtiu ser alvo de piada. O processo acabou com a justiça do lado de Esposito e Andru. O resultado foi que, um tempo depois, quando Esposito e Andru voltaram a ser *freelancers*, ele foi até a *Mad*. O artista contou: — Então fui ver [Bill] Gaines e disse que queríamos trabalhar. Nós puxamos nossos chifres e deixamos o negócio e queríamos voltar a trabalhar como *freelancers*. [Al] Feldstein apareceu e disse: “Você é a última pessoa no mundo para quem daríamos trabalho”. Quem diria que a rebelde *Mad* não sabia brincar.

foi diminuindo.

Poeticamente, sua HQ final do Aranha foi também a última de Andru com o personagem, a *graphic novel Spider-Man: Fear Itself*, com capa de fevereiro de 1992. Andru morreu no ano seguinte.

A última HQ que Esposito finalizou para a Casa de Ideias foi *Darkhold*, com arte de Dan Lawlis e publicada na *Midnight Sons Unlimited #2* com capa de julho de 1993.

Fora da Marvel, seguiu firme na Archie Comics, finalizando para o amigo de longa data com quem também tinha trabalhado na editora anterior, Stan Goldberg. Sua última HQ para o povo de *Riverdale* foi *Betty #56*, com capa de dezembro de 1997.

Mike Esposito morreu em 24 de outubro de 2010. Em 2007, entrou no Will Eisner Award Hall of Fame. Sobre sua longa parceira com Andru, comentou:

— Ross Andru e eu formamos uma equipe desde o ensino médio por seis décadas. Somos conhecidos como a equipe mais antiga dos quadrinhos. Lembro-me de dizer a Ross, quando éramos jovens, que queríamos superar Simon e Kirby, porque eles tinham tipo, cinquenta anos. Chegamos a sessenta anos e, infelizmente, Ross faleceu em 1995. Sinto muita falta dele, mas estávamos juntos desde os tempos de colégio. Uma parceria de aperto de mão.

Páginas 428, 500, 929, 931.

Jenette Kahn (1947 - 73 anos)

Editora, editora-chefe e presidente da DC Comics. Foi ela quem renomeou a empresa e comandou importantes mudanças que tornaram possíveis obras como *The Dark Knight Returns* (O Cavaleiro das Trevas), *Watchmen* e a criação do selo *Vertigo*.

Páginas 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 601, 605, 633, 709, 730, 734, 735, 736, 738, 739, 740, 742, 746, 748, 750, 751, 752, 753, 755, 757, 770, 781, 782, 802, 803, 804, 816, 861, 870, 873, 874, 877, 898, 913, 920.

Dik Browne (1917-1989)

Artista e roteirista, co-criador de *Hi & Lois* e criador de *Hägar the Horrible*.

Páginas 123, 371, 608, 609, 610.

Jim Davis (1945 - 75 anos)

Artista e roteirista criador de *Garfield*.

Páginas 610, 611, 612, 613, 925, 929.

ERA MODERNA

Charles Rozanski (1955 - 65 anos)

Presidente e CEO da Mile High Comics Inc, apontado como o pioneiro das comic shops. Também é colunista do *Comics Buyer's Guide*.
Páginas 623, 624, 627, 629, 696.

Phil Seuling (1934 - 1984)

Pioneiro das convenções e o empresário que iniciou o novo sistema de distribuição para as *comic shops*, a Sea Gate Distributors.
Páginas 564, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 642, 648, 652, 655, 752, 919, 930.

Harvey Pekar (1939 - 2010)

Harvey Lawrence Pekar nasceu em Cleveland, Ohio, em 8 de outubro de 1939. Seus pais eram imigrantes poloneses vindo de Białystok, Saul e Dora Pekar. A família morava no mesmo prédio onde era a mercearia de Saul, na Avenida Kinsman e o primeiro idioma que Harvey aprendeu foi o iídiche. O carinho pela língua o acompanhou a vida toda, gostando muito de ler romances escritos nela.

Durante seu crescimento, por sua família ser uma “estranha no ninho” no bairro, Pekar era alvo de constante *bullying* e não criou amizades. Como muitos de nossos biografados, achou refúgio na arte. Pekar lia muito obras de autores como James Joyce e Arthur Miller e se encantou pelo jazz. Dos quadrinhos ele meio que enjoou, achando tudo o que vinha aparecendo repetitivo e sem graça. Até ser trazido de volta pela *Mad* de Kurtzman e o movimento *underground*, principalmente Robert Crumb.

Em 1957, concluiu a Shaker Heights High School. Ficou um tempo na Marinha e depois frequentou a Case Western Reserve University. Não curtindo, largou os estudos. Pekar teve pequenos empregos provisórios até ser contratado como arquivista no Veterans Administration Hospital em 1965. A curiosidade é que realmente se comprometeu com o cargo, nunca aceitou uma promoção ou se demitiu, mesmo depois de alcançar o sucesso.

Paralelo à sua ocupação, iniciou uma carreira de crítico literário e de música, em publi-

cações como *Review of Contemporary Fiction*, *The Village Voice*, *The Austin Chronicle*, *DownBeat* e *JazzTimes*. Sua estreia foi em 1959, no *The Jazz Review*.

Pekar escreveu centenas de artigos. Essa foi a ponte que o levou a se tornar amigo do ídolo Robert Crumb, um apaixonado pelo jazz. Então, em 1972, Pekar mostrou ao amigo Crumb e ao quadrinista Robert Armstrong alguns roteiros que vinha rabiscando há mais de 10 anos. Os dois artistas adoraram o que viram e se ofereceram para ilustrar e buscar novos desenhistas.

A primeira HQ de Pekar saiu na *The People's Comics*, da Golden Gate Publishing Company, em 1972. A arte era de Crumb e se chamou *Crazy Ed*. Curtindo a experiência e confirmando seu potencial, o roteirista fez mais. Com Greg Budgett publicou *A Mexican Tale*, na *Flaming Baloney X*, pela Propaganda Ink. em 1975; com Willy Murphy, na *Flamed-Out Funnies #1*, pela Keith Green, com capa de agosto de 1975, foram três: *It Pays to Advertise*, *Ain't It the Truth* e *The Boys on the Corner: A Good Shit Is Best*; com Greg Budgett e Gary Dumm, na *Bizarre Sex #4*, pela Kitchen Sink Press, com capa de outubro de 1975, veio *The Kinsman Cowboys: How'd Ya Get Into This Bizness Ennyway?*; com Robert Armstrong na *Comix Book #4*, pela Kitchen Sink Press, com capa de fevereiro de 1976, fez *Famous Street Fights: The Champ*; e também com Armstrong, na *Snarf #6*, pela Kitchen Sink Press, com capa de fevereiro de 1976, a *Don't Rain on My Parade*.

A partir de 1976 ele marcou nossa saga ao assumir para si a missão de publicar sua obra de forma independente. Com arte de nomes como Robert Crumb, Brian Bram, Gary Dumm e Greg Budgett lançou *American Splendor*. A *graphic novel* focava no seu dia a dia em Cleveland e se tornou uma das pioneiras no gênero autobiografias.

O que destaca Pekar é que de 1977 em diante, até 1990, lançou uma edição por ano de *American Splendor*, atingindo impressionantes 15 números. A partir da 16, publicou com o apoio de editoras como Tundra (em 1991), Dark Horse (15 *graphic novels*, de 1993 a 2002) e do selo Vertigo da DC Comics (oito *graphic novels*, de 2006 a 2008). As 39 edições da série estão entre as mais elogiadas, cultuadas e influentes de toda a história dos quadrinhos.

O talento de Pekar para transformar o comum em algo tocante e envolvente era tamanho que arrecadou a parceria de artistas como Alison Bechdel, Spain Rodriguez, Frank Stack, Joe Sacco, Brian Bram, Chester Brown, Joe Zabel, Ed Piskor, Eddie Campbell, Gilbert Hernandez, Ho Che Anderson, Greg Budgett, David Collier, Gary Dumm, Drew Friedman, Dean Haspiel, Ty Templeton, Richard Corben, Hunt Emerson, Val Mayerik, Josh Neufeld, Gerry Shamray, Rick Geary e Jim Woodring. Mesmo quem não era desenhista profissional, como sua terceira esposa Joyce Brabner e o roteirista de HQs e escritor Alan Moore, participaram com artes.

Dez anos depois, a Doubleday fez uma coletânea com os melhores momentos chamada *American Splendor: The Life and Times of Harvey Pekar*. Esse volume despertou ainda mais atenção para seu incrível trabalho. Também em 1986, Pekar passou a ser convidado do *talk show* *Late Night with David Letterman*. Logo o interesse por sua obra e a noção de que era possível fazer quadrinhos independentes explodiu.

Harvey Pekar se tornou uma das mais conhecidas figuras da cultura dos EUA. A prova disso é que, em 2007, quando o chef Bourdain esteve na cidade num episódio de *An-*

História dos Quadrinhos: EUA

thony Bourdain: No Reservations, o escolhido como cicerone foi ele, fazendo jus ao seu apelido o “poeta laureado de Cleveland”.

Além de retratar seu cotidiano, Pekar também abordou outros temas na sua série. Por exemplo, na #23 tratou de músicos de jazz, na #25 de quadrinistas e nas # 29-31, intituladas *American Splendor: Unsung Hero*, contou a experiência do amigo Robert McNeill, um afro-americano que serviu no Vietnã.

Em 2003, *American Splendor* foi adaptada para o cinema, com Paul Giamatti como Pekar e dirigido por Robert Pulcini e Shari Springer Berman. O filme conquistou o prêmio de Melhor Roteiro Adaptado do Writers Guild of America, o prêmio da crítica FIPRESCI no Festival de Cinema de Cannes e o Grande Prêmio do Júri de Cinema Dramático no Festival de Cinema de Sundance. Também concorreu ao Oscar de Melhor Roteiro Adaptado.

Pekar não ia deixar de narrar essa inusitada experiência em quadrinhos. Em 2004 publicou *American Splendor: Our Movie Year*. Vale destacar que duas HQs, oficialmente, não usam o título *American Splendor*, como *Our Cancer Year* (sobre sua luta com a doença, com ilustrações de Joyce Brabner e Frank Stack) e *The Quitter* (sobre a juventude de Pekar, com arte de Dean Haspiel e publicado pela DC Comics em 2005).

Fora da sua aplaudida série, Pekar realizou outros trabalhos. Pela Ballantine / Random House, em 2006, lançou a biografia *Ego & Hubris: The Michael Malice Story* sobre a vida de Michael Malice, editor fundador da Overheard. Junto com Heather Roberson e o artista Ed Piskor, em junho de 2007, fez *Macedonia*, sobre os estudos de Roberson sobre o país. No ano seguinte, em janeiro de 2008 pela Hill & Wang, saiu o biográfico *Students for a Democratic Society: A Graphic History*. Em 2009 realizou duas obras: em março, com ilustrações de Ed Piskor, a história da geração beat em *The Beats*; e, em maio, *Studs Terkel's Working: A Graphic Adaptation*.

Em 2010 estreou, com a revista *Smith*, a webcomic *The Pekar Project*. E no ano seguinte, com Paul Buhle e Hershl Hartman, publicou pela Abrams Comicarts o livro *Yiddishkeit*, sobre a cultura e o idioma iídiche.

Os roteiros de Pekar foram adaptados, também, para o teatro algumas vezes. E, em 2009, ele mesmo realizou *Leave Me Alone!*, uma ópera de jazz.

Depois de enfrentar duas vezes o câncer, o autor faleceu em 12 de julho de 2010. Seu nome é um dos mais venerados do meio por causa do talento como autor e por sua influência no mercado independente.

Após sua morte, alguns roteiros seus foram publicados. *Harvey Pekar Meets the Thing*, que mostra ele conversando com o mais carismático membro do *Fantastic Four*, esteve na *Marvel Comics Strange Tales II*, com arte de Ty Templeton. Além disso, teve *Yiddishkeit: Jewish Vernacular and the New Land*, com Paul Buhle; *Huntington, West Virginia: On the Fly*, com Summer McClinton; *Not the Israel My Parents Promised Me*, com JT Waldman; e *Harvey Pekar's Cleveland*, com Joseph Remnant.

Harvey Pekar conquistou diversos prêmios, entre eles, em 1986 o Inkpot Award, em 1987 o American Book Award por *American Splendor: The Life and Times of Harvey Pekar*, em 1995 o Harvey Award de Melhor Graphic Album por *Our Cancer Year*, e, postumamente, em 2011, entrou no Will Eisner Award Hall of Fame.

No ano seguinte, em outubro de 2012, na frente da Biblioteca de Cleveland na Univer-

sity Heights, lugar que frequentava constantemente, foi colocada uma estátua em sua homenagem.

Páginas 454, 637, 638, 639, 640, 927, 929.

Dave Sim (1956 - 64 anos)

Em 1977, junto com a então namorada Deni Loubert, fundou a independente Aardvark-Vanaheim para publicar *Cerebus the Aardvark*. Lançada em dezembro do mesmo ano, a HQ era uma mistura de *Conan* e *Howard The Duck*, fazendo paródia com o gênero espada e feitiçaria. Com a evolução da história, foi virando um vasto universo, explorando cada vez mais o tema religião e política (e a triste misoginia do seu autor). O ilustrador Gerhard, a partir da #65, ajudou Sim com os cenários.

Páginas 618, 640, 641, 642, 653, 703, 847.

Wendy e Richard Pini (Wendy 1951 - 69 anos, Richard 1950 - 70 anos)

O casal Wendy Fletcher (ela assume o sobrenome do marido) e Richard Pini construíram sua carreira juntos, na mais bela história de amor da nossa saga. Com roteiro e arte de Wendy e colaboração de Richard, lançaram o sucesso independente *ElfQuest*, em 1978.

Páginas 641, 642, 644.

Kevin Eastman (1962 - 58 anos)

Kevin Brooks Eastman nasceu em Portland, Maine, em 30 de maio de 1962. Cursou a Westbrook High School e cresceu como um fã de quadrinhos, apaixonado por Jack Kirby - principalmente na série *Kamandi*. Seu sonho era poder trabalhar no meio.

Como a oportunidade não aparecia, seguiu desenhando e se virando com um emprego aqui e outro ali. Em 1983, de garçom, conheceu uma garçonete que era aluna da University of Massachusetts Amherst. Bem interessado, mudou-se para Northampton, Massachusetts. Enquanto estava por lá, tentando contato com o *underground* e fandom, conheceu e ficou amigo de Peter Laird, que trabalhava como ilustrador para um jornal local na vizinha Dover, New Hampshire.

O interesse em comum sobre quadrinhos aproximou os dois. Numa noite, tentando se distrair de um horrível programa de TV, a dupla iniciou um *brainstorm* para uma HQ. Sua inspiração foram as quatro revistas que mais estavam chamando atenção: *The New Mutants*, *Cerebus the Aardvark*, *Daredevil* e *Ronin*.

Realmente empolgados com o que surgiu, reuniram um pouco de dinheiro de uma restituição de impostos e conseguiram US\$ 1 mil de um tio de Eastman chamado Quentin. Com o "enorme" orçamento imprimiram 3.275 cópias de uma HQ de 40 páginas, P&B e formato *magazine*.

Mas o mais importante foi, a partir da vivência de Laird no mercado, separar um pouco do investimento para criar um *kit press release*. Os amigos enviaram o material para 180 estações de rádio e televisão, além da Associated Press e United Press International. Também entraram em contato com o fandom e a mídia especializada, conseguindo um comunicado no *The Comics Journal* #89 e um anúncio de página inteira no *Comics Buyer's Guide* #547.

História dos Quadrinhos: EUA

Na hora de dar seriedade para a coisa, como não tinham uma empresa real, inventaram o Mirage Studios. Com todo o *buzz* causado pela divulgação, em maio de 1984 foi para as lojas a aguardada de *Teenage Mutant Ninja Turtles* (As Tartarugas Ninjas) #1.

A primeira edição se esgotou rapidamente e hoje é um valioso item de colecionador. Em setembro de 1985, foi preciso uma terceira reimpressão. A partir da #2, Eastman e Laird tinham encomendas de mais de 15 mil unidades. Com o lucro de US\$ 2 mil para cada, os dois entenderam que tinham achado um emprego.

A HQ se tornou, talvez, o *case* de maior sucesso do mercado independente. Da #5 em diante, eles mudaram o formato para o tamanho tradicional dos comics. E chamaram mais colaboradores para o Mirage Studios. Publicaram, junto com a série, um novo título bimensal, *Tales of the Teenage Mutant Ninja Turtles*, com arte de Ryan Brown e Jim Lawson. Focava em tramas que completavam o universo dos heróis. Seu primeiro arco foi de 1987 a 1989.

Então, a partir de 1986, a pequena obra independente iniciou sua rota de dominação mundial. A Dark Horse Miniatures lançou um conjunto de estátuas de chumbo de uns 15 cm, a First Comics republicou as primeiras HQs em versão colorida e a Palladium Books lançou um jogo de RPG.

Isso colocou as tartarugas no radar de um especialista em licenciamento chamado Mark Freedman. Ele convenceu a dupla a pensar em outros caminhos.

Em janeiro de 1987, conversaram com a Playmates Toys, uma iniciante fábrica de brinquedos que desejava entrar no segmento de *action figures*. Na mesma época, venderam os direitos para produtora Murakami-Wolf-Swenson Film Productions, Inc. (mudou para Fred Wolf Films) realizar uma minissérie animada da HQ, em cinco partes, que foi ao ar em 28 de dezembro de 1987.

A Playmates e a Murakami, juntas, desenvolveram uma nova série animada. A hoje cultuada *Teenage Mutant Ninja Turtles*, estreou na CBS em 1º de outubro de 1988. Teve 10 temporadas, encerrando em 2 de novembro de 1996. Virou uma mania em todo o mundo.

Assim como em outros exemplos da nossa saga, o desenho se tornou mais famoso que o quadrinho. Mais infantil, foi na animação que surgiu a expressão *cowabunga* e a paixão por pizza.

Com a força da TV, as tartarugas viraram todo tipo de produto. E migraram para o cinema também, em três filmes *live-action* feitos pelo Jim Henson's Creature Shop: *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1990), *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze* (1991) e *Teenage Mutant Ninja Turtles III* (1993).

Como explicamos no livro, houve mais diversas séries nas HQs, bem como na TV e no cinema. Enquanto sua franquia ia crescendo, Eastman resolveu ampliar sua linha editorial. Ele até conversou com Laird, que achou uma loucura pois mal tinham tempo para administrar os animais mutantes.

Com o aval do amigo, em voo solo, Eastman abriu a Tundra Publishing em 1990. Foi outra independente que ajudou a sair importantes quadrinhos, entre eles *From Hell* de Alan Moore e Eddie Campbell, *Lost Girls* de Alan Moore e Melinda Gebbie, *Madman* de Mike Allred, *Cages* de Dave McKean e *The Crow* de James O'Barr.

O artista Rick Veitch, que esteve com Eastman no projeto, numa entrevista para o blog

do quadrinista Jeff Smith, em fevereiro de 2008, explicou:

— Um dos planos era que a Tundra agisse como um exoesqueleto para uma editora independente existente; oferecendo força de marketing, valores de produção mais altos, custos de impressão pagos e uma taxa de página inicial para garantir metade da ação sem amarras. Só que, diferente das Tartarugas que praticamente se vendiam sozinhas, o portfólio da Tundra precisava de mais atenção. Isso e, segundo Eastman, uma imensa má vontade das tradicionais editoras (que viram uma ameaça na empresa, afinal estava tomando importantes nomes e dando liberdade a eles), fez a produção dela ser um sucesso de crítica (com indicações ao Harvey Awards e Eisner Awards), mas não de vendas.

Após três anos de atividades, Eastman vendeu a empresa para a Kitchen Sink Press, que preferiu encerrar com ela.

Em 1992, ao descobrir que a *Heavy Metal* estava à venda, não pensou duas vezes. Até porque os quadrinhos europeus sempre o influenciaram e seria uma forma de auxiliar no tipo de conteúdo que a Tundra queria desenvolver. Foi nessa que publicou na revista a HQ *Fistful of Blood*, uma combinação de terror e *western*, com arte de Simon Bisley. Em 1º de junho de 2000, todo o estresse de ser dono de um império multimídia acabou esgotando o artista. Ele vendeu sua parte para o amigo Laird e para o Grupo Mirage, ficando com uma pequena participação. Em 1º de março de 2008, Laird e Mirage adquiriram a parte que Eastman ainda tinha.

Com a IDW Publishing começando a publicar *Teenage Mutant Ninja Turtles*, em 2011, retornou à sua criação como roteirista e artista.

Em 2014, Eastman vendeu a *Heavy Metal* para o veterano da música David Boxenbaum e o produtor de cinema Jeff Krelitz, ficando com uma parte minoritária. Seguiu como editor.

Na comemorativa *Teenage Mutant Ninja Turtles* #100, a IDW fez um anúncio prometendo a volta da dupla Eastman/Laird, e também na aventura *The Last Ronin*, programada para 2020.

Páginas 641, 644, 645, 646, 647.

Peter Laird (1954 - 66 anos)

Peter Alan Laird nasceu em 27 de janeiro de 1954, em North Adams, Massachusetts. Tendo oito anos a mais que o parceiro Eastman, em 1983, quando os dois se conheceram e iniciaram a amizade, Laird já colaborava para fanzines como *The Oracle* e faturava US\$ 10 por ilustração para um jornal local de Dover, New Hampshire.

Foi justamente essa sua experiência no mercado que fez ele convencer o amigo da necessidade de investirem num material de divulgação da sua criação *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

A bio de Laird segue igual a de Eastman até a separação da dupla. Outra diferença é a The Xeric Foundation. Laird achou loucura a ideia de Eastman de abrir o leque de publicações, quando administrar o império das tartarugas já sugava todo o tempo deles. Mas ao mesmo tempo queria poder ajudar novos artistas. Afinal, se não fosse o tio Quentin e seus US\$ 1 mil nada teria acontecido.

Foi daí que nasceu sua ideia para uma fundação. A empresa funciona basicamente

como uma ONG que financia novos projetos. Desta forma Laird consegue contribuir sem precisar ficar com a responsabilidade de realmente tocar os negócios.

Na ativa desde 1992, a The Xeric Foundation contribuiu com mais de US\$ 2.500.000 em apoios. A partir de julho de 2011, com todas as mudanças no mercado de HQs (incluindo as causadas pela internet), Laird mudou o foco da entidade. Desde então ela faz caridade, principalmente com ações em prol do ambientalismo, da alfabetização e das artes.

Em 19 de outubro de 2009, depois de ter adquirido toda a parte do amigo no ano anterior, Laird vendeu a franquia para Viacom (empresa dona da Nickelodeon). Mas ainda detém os direitos de publicar pelo menos 18 HQs preto & branco por ano das tartarugas.

Foi por isso que, a partir de 24 de agosto de 2011, a IDW Publishing lançou novos quadrinhos dos personagens. Inclusive com a participação do ex-parceiro Eastman. Na *Teenage Mutant Ninja Turtles* #100, foi anunciado para 2020 uma nova aventura feita pela dupla Laird & Eastman: *The Last Ronin*.

Páginas 641, 645, 646, 647.

Bill Schanes (1958 - 62 anos)

Ele e seu irmão Steve abriram a primeira grande editora independente, a Pacific Comics. Com a falência da empresa, virou diretor da que se tornou a maior distribuidora do país, a Diamond Comic Distributors.

Páginas 647, 649, 650, 651, 652, 653.

Howard Chaykin (1950 - 70 anos)

Howard Victor Chaykin nasceu em 7 de outubro de 1950, em Newark, New Jersey. Seus pais, Rosalind Pave e Norman Drucker, logo se separaram. Ele nunca conviveu com o pai biológico, que foi até declarado morto (apesar de Chaykin contar que o viu anos depois). Durante a infância, foi criado pelos avós em Staten Island, Nova York.

A mãe se casou novamente, com Leon Chaykin em 1953, e acabaram indo para o Brooklyn. Nesse período ele ficou de cama um tempo. Foi quando descobriu, na TV, os filmes de gangsters da Warner Brothers. O tema teria muito impacto na sua formação. No ano seguinte, a mãe encarou outro divórcio. Sobre seu crescimento, Chaykin contou numa entrevista para o podcast *Comic Book Historians*, de Alex Grand e Jim Thompson: — Eu nasci em 1950 e fui criado no Brooklyn. Fui criado a um quarteirão e meio e 25 anos mais tarde do que Gil Kane. Fomos para a mesma escola primária, devo acrescentar. E minha experiência quando menino foi escapar para os quadrinhos. Revistas em quadrinhos, filmes e televisão foram os meios para isso... porque sou basicamente um covarde. Eu não gosto de confrontos de nenhum tipo fisicamente porque tenho medo de me machucar. E os quadrinhos eram um lugar para se esconder, e eu amava os quadrinhos e amo os quadrinhos de forma inequívoca. (...) Eu amo a linguagem. E no minuto em que vi os gibis reconheci que alguém fazia essas coisas e queria ser uma dessas pessoas.

Em 1955, ganhou de um primo uma caixa de quadrinhos e mergulhou em títulos da Archie, National e Disney. Leu algumas das imitações da EC, mas os originais só foi des-

cobrir nas republicações anos mais tarde. Ele se tornou um colecionador, apaixonado principalmente por coisas da Era de Ouro, como Will Eisner, Lou Fine e Jack Cole.

Chaykin se formou na Jamaica High School aos 16 anos, em 1967. Foi quando foi expulso de casa. Chegou a frequentar a Columbia College, mas abandonou e foi fazer um mochilão pelo país. Descobriu a Marvel e o que vinha rolando na Era de Prata. Entre seus preferidos estava Gil Kane.

No começo da década de 1970, já frequentando o fandom e em contato com diversos profissionais, começou a desenhar para fanzines. Nesse ponto se tornou assistente do ídolo Gil Kane.

— Naquela época estávamos [o fandom] em contato o tempo todo. Tomávamos café juntos. Bebíamos juntos. E ouvi boatos que um cara que tinha sido seu assistente [de Gil Kane] morreu durante o sono, um cara que ia ser um grande, um talento sério. Um cara chamado Kim Battersby, que trabalhava em um estilo semelhante ao de [Wally] Woody. (...). E ele morreu aos 21 anos de uma doença cardíaca não diagnosticada. E por causa da insensibilidade da juventude, liguei para Gill e: “Oi. Ouvi dizer que seu cara morreu. Você precisa de alguém.” Fui trabalhar para ele (...). Ele disse que basicamente esse trabalho é uma merda total. Não há valor algum. E meu sentimento foi ferido. (...) Mas, no final das contas, aprendi que devo 95% da minha carreira ao ano que passei trabalhando para Gill mais do que qualquer trabalho prático que fiz para Woody ou Gray ou qualquer outra pessoa. Quer dizer, o ritmo, eu aprendi a fazer o que faço assistindo Gil fazer.

A sombra de Kane na vida de Chaykin não se limitou à parte profissional, como ele salientou:

— Ele foi a influência masculina mais importante da minha vida. Meu pai desapareceu da minha vida quando eu tinha nove anos. Minha mãe levou a mim e a meus dois irmãos para fugir porque meu pai [padrasto] era um agressor físico. Então fui criado com assistência social até a adolescência e fui embora... Fui expulso de casa quando tinha 16 anos porque era um completo idiota.

Após Kane, Chaykin emendou de assistente de outra lenda viva: Wally Wood. Foi apresentado pelo também artista, Gray Morrow. Foi outra grande escola, mas algo bem pesado de lidar.

— Uma verdadeira experiência de aprendizado. Como já disse mais de uma vez, queria que minha vida terminasse como Gil Kane, mas tive a terrível experiência de que poderia acabar como Wallace Wood. Woody era um bêbado, racista e antisemita miseravelmente deprimido, irritado a essa altura de sua vida e furioso. Era apenas uma presença assustadora.

Chaykin trabalhou, principalmente, no material erótico de *Sally Forth* que Wood fazia para o periódico *Overseas Weekly*. Algo que teria influência no futuro. Então as amígdalas lhe colocaram em contato com Neal Adams, confirmando sua sorte para mentores.

— Neal viu algo em mim, que eu nunca fui capaz de entender, ele mudou minha vida. Ele realmente fez. Ele me empurrou, gritou comigo, me convenceu. Mas ele me forçou a conseguir trabalho e ele me deu trabalho, pelo que serei eternamente grato. Você sabe, ele é uma figura muito difícil e controversa. Estou usando a palavra polêmico neste contexto, mas eu o conheço pessoalmente, então estou dizendo isso. Mas ele é

um cara difícil, mas devo a ele esse aspecto da minha carreira.

Adams o levou até os editores da National, Julius Schwartz e Murray Boltinoff. O problema era que o artista não estava nem um pouco empolgado com os super-heróis. Schwartz nem quis tentar algo. Mas via Boltinoff, Chaykin conseguiu seus primeiros trabalhos.

Ele ilustrou e fez arte-final da história *Not Old Enough!* na *Young Romance* #185, com capa de agosto de 1972; finalizou *Eye of the Beholder* na *Forbidden Tales of Dark Mansion* #7, com capa de outubro de 1972 e *Enter the Portals of Weird War* na *Weird War Tales* #9, com capa de dezembro de 1972; e desenhou *Secrets of Sinister House* #17, com capa de maio de 1974.

Seu primeiro destaque foi a espada e feitiçaria *Sword of Sorcery* #1, com capa de março de 1973, e adaptada por Dennis O'Neil da obra de Fritz Leiber - seguindo a porta aberta por *Conan*. Ao mesmo tempo, com Neal Adams, na Marvel, produziu a estreia de *Killraven* na *Amazing Adventures* #18, com capa de maio de 1973 e roteiro do também amigo Roy Thomas. E fez arte e finalização para uma aventura do *Batman*, com roteiro de Archie Goodwin na *Detective Comics* #441, com capa de julho de 1974.

Com os Goodman tentando sua Atlas Comics, Chaykin foi um dos que criou personagens para a editora. Quando ela afundou, ele reaproveitou seu *Scorpion*, agora renomeado *Dominic Fortune*, e o lançou na *Marvel Preview*.

O autor foi um dos que contribuiu para o nascimento das independentes, produzindo para a *Star*Reach* de Mike Friedrich. Ele introduziu seu pirata espacial, *Cody Starbuck*, na *Star*Reach* #1, com capa de abril de 1974. Foi outra obra sua que chamou muita atenção. Inclusive de um certo cineasta fã de quadrinhos que estava para tirar do papel seu segundo filme.

Na entrevista, Chaykin relembrou isso:

ALEX: É verdade que George Lucas pediu você pessoalmente? [para adaptar o roteiro]

CHAYKIN: Sim. Sim, ele pediu. Ele tinha visto as coisas do *Cody Starbuck* que eu fiz para alcançar as estrelas. (...) Lucas era meio-proprietário de uma loja de quadrinhos em Nova York chamada Super Snipe. Isso é o que ele estava fazendo por dinheiro entre a época do *American Graffiti* e *Star Wars*. (...) Ele fez parceria com um cara no verão que havia sido um dos outros graduados dessa classe na faculdade de cinema da USC. Lucas viu esse trabalho, quero dizer, certamente *Han Solo* foi profundamente inspirado por *Cody Starbuck*. Quem conhece quadrinhos sabe disso. Mas, para dizer publicamente, pareço um velho amargo, então vou manter minha boca fechada. Ops, acabei de dizer isso em público. Então sim, ele fez.

Como contamos no livro, assim como o filme mudou a cultura *pop* e virou a franquia modelo e o primeiro *blockbuster* (e por décadas o maior), a HQ vendeu tanto que salvou a Marvel.

Só que Chaykin, além de na época não ter noção do que viraria a criação de Lucas, queria coisas mais pessoais e ficou apenas com essa adaptação do hoje chamado Episódio IV. Para ele, a HQ não conseguiu traduzir o que o cineasta fez na tela, apenas deixando claro de onde vinham suas influências.

— O material não se traduziu tão bem em quadrinhos quanto você pensa. (...) As coisas de *Star Wars* na página e nos desenhos parecem com qualquer quantidade de... sopa

de merda barata, filmes de ficção científica que você já viu. Não havia nada de especial nisso. Quero dizer, qualquer pessoa com qualquer base em *Sci-Fi* poderia ver cada lugar que Lucas pegou emprestado.

Em 1978, com os amigos e colegas Jim Starlin, Walt Simonson e Val Mayerik montou um estúdio chamado Upstart Associates. Dali produziu diversos materiais para diferentes editoras. Inclusive para a revista *Heavy Metal*.

Foi nessa época que lançou três *graphic novels* que também brilharam: adaptou a obra de Alfred Bester em *The Stars My Destination*; com o escritor Michael Moorcock fez *The Swords of Heaven, the Flowers of Hell*; e, com roteiro de Samuel R. Delany, *Empire*. Além disso, colaborou com a animação *Heavy Metal*, que levou para os cinemas algumas HQs da revista.

Em 1979, marcou história ao desenhar a primeira minissérie do mercado: *World of Krypton*. Escrita por Paul Kupperberg, foi dividida em três edições, com capas de julho a setembro.

No começo da década de 1980, ele fez a capa do especial *The Legend of Jesse James*, sobre o famoso pistoleiro, e trabalhou em algumas edições da série *Micronauts*, adaptação da Marvel para uma linha de brinquedos.

Então, com capa de outubro 1983, pela independente First Comics, veio com sua obra-prima *American Flagg!*. Num clima que mistura *Sci-Fi*, aventura *pulp*, sexo e jazz, Chaykin fez nascer uma das mais influentes HQs do alvorecer das independentes.

Era completamente diferente de tudo que vinha saindo no meio e sedimentou o terreno para quadrinhos mais autorais, profundos e fora da caixa do *mainstream*. No ano seguinte, no britânico Eagle Award, foi indicada a 10 prêmios e levou sete.

Chaykin cuidou sozinho das 12 primeiras edições pela First. Depois teve mais números indo até a #50, com capa de março de 1988. Ele teve colaborações de Steven Grant e J.M. DeMatteis nos roteiros e de Mark Badger na arte e, mais tarde, de John Francis Moore e Mike Vosburg. O autor reclamou que ficou entediado de fazer a mesma coisa, mesmo curtindo demais sua criação.

O barulho causado pela HQ foi tanto que ele tomou uma chamada da toda poderosa da DC, como explicou na entrevista:

— Janette Kahn literalmente me questionou por não ter trazido isso para a DC primeiro. E eu disse a ela e mantenho isso, que eles nunca teriam publicado o gibi como eu fiz, nunca, porque a única razão de *Flagg* existir daquela maneira era porque estava funcionando. [o meio independente]

Já que não teve *American Flagg!*, a DC Comics o convidou para o *reboot* do clássico herói *pulp*, *The Shadow*, numa minissérie em quatro partes lançada em 1986. O autor realocou o personagem para os dias (então) atuais.

Também produziu o *one-shot* de *American Flagg! Special*. Nessa *graphic novel* em duas partes apresentou: *Time²*, com a trama numa versão bem diferente de Nova York com muito jazz e clima *noir*, a exemplo da série principal.

Em 1988, novamente para a DC, revisitou numa minissérie em três partes o grupo de aviadores da Segunda Guerra, *Blackhawk*. Desta vez a história ficou nos anos 30.

No mesmo ano, saiu o que é seu mais polêmico quadrinho: *Black Kiss*, pela Vortex Comics. Algo que deixa *Sally Forth* parecendo livro infantil. Em 12 edições, com capas de

junho de 1988 a julho de 1989, a série aborda de forma explícita sexo e violência, numa Hollywood com direito a personagem trans (que para o leitor de hoje pode ser bem ofensivo), prostituição, rituais macabros e vampiros. A revista foi vendida ensacada com medo da reação do público e de ser taxada de pornografia.

Adivinhe? Sim, vendeu horrores, sendo um dos maiores êxitos do autor.

— Bem, foi proibido. Inferno, sim, era porque era nojento. (...) Eu queria fazer uma HQ que fosse literalmente terrível e consegui, eu acho. (...) Por página, dois dos produtos mais lucrativos que já fiz comercialmente foram *Black Kiss*, aquele *Black Kiss* original e a história em quadrinhos de *Nick Fury* e *Wolverine* que fiz com Archie Goodman no final dos anos 80. (...) Porque eu tirei uma taxa enorme de primeira página no *Black Kiss* porque achei que não iria vender e vendeu como um louco.

Em 1990, com arte de José Luis García-López, escreveu para DC a minissérie em três partes *Twilight*, que resgatou heróis clássicos da ficção científica da fase National (anos 50/60) como *Tommy Tomorrow* e *Space Cabby*.

No ano seguinte, do outro lado do mercado, no selo Epic da Marvel, escreveu a minissérie *Fafhrd and the Gray Mouser*, com arte de Mike Mignola e arte-final de Al Williamson. Em 1992, rendeu a *graphic novel Ironwolf: Fires of the Revolution*, com a mesma equipe.

Em 1993, colaborou com o *Ultraverse* da independente Malibu Comics, com a HQ *Fi-rearm* e ainda com a minissérie em quatro partes, *Power and Glory*. Na sequência, para o selo Helix da DC, roteirizou a *graphic novel Cyberella*, com arte de Don Cameron, sobre uma distopia *cyberpunk*.

Paralelo a isso, na década de 90 ele se dedicou à TV, trabalhando em seriados como *The Flash* (onde foi consultor e curtiu), *Earth: Final Conflict*, *Mutant X* e *Viper*. Sobre essa experiência, sua opinião é bem clara:

— Meu último trabalho foi como produtor executivo de *Mutant X*, um dos piores programas de televisão já feitos. Não é o pior em que já trabalhei, o pior em que já trabalhei foi o pior programa de televisão que se chamava *Earth: Final Conflict*, que era uma série de televisão que deveria estar em um romance sobre televisão ruim, era tão terrível. Quero dizer, sério, era execrável.

Durante a primeira década do século XXI sua produção foi bem puxada. Fez em 2001, com David Tischmann pelo selo Vertigo, *American Century* (um *pulp* pós Segunda Guerra); em 2004 a *graphic novel* que marcou sua volta como artista e roteirista, *Mighty Love*; com Tischmann, em 2004, o *reboot* de *Challengers of the Unknown* para a DC numa minissérie em seis edições; o policial com vampiros para Vertigo, *Bite Club*, também com Tischmann, em duas séries: uma em 2004 com seis edições e outra em 2006 com cinco edições; em 2005 a mini em seis partes *City of Tomorrow* para DC/Wildstorm; a partir de 2006 desenhou algumas edições de *Hawkgirl* para o roteirista Walter Simonson na DC; no mesmo ano, na Marvel, para Marc Guggenheim iniciou como artista de *Blade* por vários números; em 2008, para a DC, produziu a mini em duas partes *Guy Gardner: Collateral Damage*; e fechou o período com vários trabalhos para a Marvel: uma HQ do *Punisher*, *Wolverine Vol. 3* da #56 a #61, *Punisher War Journal Vol. 2*, da #16 a #24, *War Is Hell: The First Flight of the Phantom Eagle* (no selo Marvel Max, com roteiro de Garth Ennis), *Supreme Power Vol. 3* #1–12 e resgatou sua

criação *Dominic Fortune*.

Em 2010, para Boom! Studios, Chaykin escreveu *Die Hard: Year One*, visitando o universo da série de cinema estrelada por Bruce Willis como o policial *John McClane*. No mesmo ano, pela Marvel, lançou a minissérie *Rawhide Kid*, com arte sua e roteiro de Ron Zimmerman.

No ano seguinte, na mini de cinco edições *Avengers 1959*, realizou um *spin-off* do que a Marvel vinha trazendo em *The New Avengers*. Em 2013, ele assumiu um *reboot* de *Buck Rogers*, cuidando da arte e roteiro.

A partir de 2018, começou a trabalhar e publicar sua nova série, *Hey Kids! Comics!*, pela Image Comics. O primeiro arco teve quatro edições. Ele segue produzindo.

Ao longo da sua carreira, Howard Chaykin ganhou um Inkpot, em 1977, recebeu sete Eagles Award e foi indicado mais cinco vezes ao prêmio.

Páginas 403, 587, 604, 607, 608, 618, 620, 632, 654, 657, 706, 745, 803, 804, 867, 914.

Scott McCloud (1960 - 60 anos)

Scott McLeod (ele trocou o nome) nasceu em 10 de junho de 1960, filho de Willard Wise e Patricia Beatrice McLeod. Wise, apesar de cego, era um talentoso inventor e engenheiro. O tipo de pessoa que derruba preconceitos.

Seguindo nosso roteiro, McCloud se encantou com quadrinhos durante o colégio. Em 1978, com os colegas de escola Kurt Busiek (futuro aplaudido roteirista, criador de HQs como *Marvels* e *Astro City*), Christopher Bing e Richard Howell produziu uma revista chamada *Biff! Bang! Pops!*. Era um crossover entre Marvel e DC, com autorização das editoras, vendida a US\$ 10 para arrecadar fundos para a Boston Pops Orchestra. O combinado foi destruir os exemplares não vendidos (claro que são cobiçados itens de colecionador)

McCloud seguiu os estudos indo para Syracuse University, formando-se em Belas Artes em 1982. Logo depois, entrou na parte de produção da DC Comics. Nem um pouco feliz com o rumo *dark* e pesado que os quadrinhos estavam tomando, criou *Zot!*.

Publicada pela Eclipse Comics em 36 edições, de 1984 a 1990, a divertida HQ era uma declaração de amor ao clima mais leve e de puro entretenimento da Era de Ouro e Prata (algo que Alan Moore repetirá, depois, em *Tom Strong* - com várias semelhanças). Na trama, o jovem *Zot*, de uma Terra paralela, enfrenta vilões com suas traquitanas, como arma laser e botas antigravidade. Conta com a ajuda da também adolescente *Jenny Weaver* (vinda do “nosso mundo”), o irmão mais velho dela *Butch* (um valentão que se transformou num macaco falante no novo mundo), *Uncle Max* (o tio inventor de *Zot*) e outros.

Claro que nesse utópico lugar retro-futurista é sempre 1965 (mas só *Jenny* e pessoas do nosso universo notam isso). A HQ ganhou o Jack Kirby Award de Melhor Nova Série em 1985 e o Russ Manning Award de Série Mais Promissora. Além disso, foi indicada, ao longo da sua publicação, a 5 Harvey Award e 7 Eisner Award, em categorias como Melhor Roteirista/Artista, Melhor Edição Única, Melhor Série Contínua e Melhor História. Nesse período, com vários outros artistas independentes, McCloud participou e fez a versão final do texto do *Creator's Bill of Rights*. Como citado no livro, foi a declaração exigindo mais respeito e direitos para os criadores, motivada pela reação da distribui-

dora Diamond contra a ideia de Dave Sim de vender sua HQ, também, pelo correio. Com a visibilidade e o reconhecimento pelo seu trabalho, McCloud seguiu produzindo. Após as 10 primeiras edições de *Zot!*, ele lançou *Destroy!!*, em 1986. O autor explicou a ideia:

— Fiz uma pausa de um ano e meio (não inteiramente voluntária, já que o gibi [*Zot!*] estava perdendo dinheiro na época) e, além de mudar a mobília do escritório, também decidi fazer um tamanho *one-shot* preenchido com nada além de pura violência sem sentido do início ao fim. Tive a ideia quando ouvi pela primeira vez pessoas reclamando de um gibi da Marvel chamado *SuperBoxers* e alegando que era “nada além de violência sem sentido do começo ao fim”. Achei isso legal, mas fiquei desapontado, ao adquirir uma cópia, ao descobrir que os *SuperBoxers* incluíam um enredo, caracterização e outras distrações. Não foi PURO. *Destroy!!* foi minha tentativa de acertar. *Destroy!!* foi meio de brincadeira creditado por Alan Moore por ter começado os anos 90 da “Era da Image” mais cedo.

Em 1990, ele veio com um inusitado e surpreendente evento: *24-hour Comic*. A ideia, para incentivar a publicação independente e estimular a criatividade, é um autor produzir, em 24 horas, uma HQ de 24 páginas. A primeira vez, a “disputa” foi uma brincadeira com o amigo Steve Bissette. McCloud fez o dele em 31 de agosto e Bissette em 5 de setembro.

De lá para cá, diversos criadores já participaram, como Neil Gaiman, Dave Sim (que publicou as HQs deles na sua revista *Cerebus*), Erik Larsen e Chris Eliopoulos (que publicaram os seus numa *one-shot* da Image), Kevin Eastman e Rick Veitch (que reaproveitou a sua na obra *Rarebit Fiends*).

A partir de 2004, Nat Gertler, usando a internet, ajudou a popularizar a ação estabelecendo o *24 Hour Comics Days*, que acontece simultaneamente ao redor do mundo, numa data pré-anunciada.

Em 1993, McCloud fez a obra que o elevou ao posto de um dos mais ouvidos e respeitados teóricos da nona arte: *Understanding Comics: The Invisible Art* (Desvendando os Quadrinhos). Todo narrado em forma de quadrinhos, analisa como funciona uma HQ e as ferramentas que os autores usam para contar suas histórias e se comunicar com os leitores. É fonte obrigatória em qualquer TCC, artigo, dissertação, tese ou livro que queira debater o tema. Sim, está nas nossas referências.

Em 1996, para a DC, escreveu a série *Superman Adventures*, baseada no desenho animado. Ele contou a experiência:

— Em 1996, recebi uma oferta de emprego para escrever *Superman Adventures* da DC Comics, uma história em quadrinhos para todas as idades baseada no então novo *WB Cartoon*. Eu gostei muito do desenho animado e estava convenientemente quebrado naquele mês, então resolvi dar uma chance. Eu me referi a esse período como meu “trabalho diário” na época (todos os quadrinhos que fiz eram de propriedade do criador, escritos e desenhados por mim), mas na verdade, gostei de escrever essas histórias e tenho até um leve orgulho delas. A primeira edição foi escrita pelo co-criador do programa Paul Dini, então comecei com a edição #2 e entreguei uma dúzia de histórias, terminando com a #13. Mais tarde, escrevi *Justice League Adventures* #16 na mesma linha.

Dois anos depois, publicou a *graphic novel* *The New Adventures of Abraham Lincoln*, que misturava arte tradicional com desenhos feitos em computador. Em 2000, veio com outro importante livro teórico: *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. O autor elegeu 12 inovações e discutiu como afetam os quadrinhos.

Em 2005, de volta à DC Comics, escreveu a minissérie em três edições, *Superman: Strength*. No ano seguinte, publicou sua terceira grande contribuição para pensar os quadrinhos, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. É um essencial manual para orientar na produção de uma HQ.

Em 2015, de volta ao lado autor, lançou a *graphic novel* *The Sculptor*. Na trama, o jovem novaiorquino *David Smith* tem 26 anos e está no pior momento possível: quebrado e sem família. Ele então encontra a Morte que lhe dá o poder para esculpir qualquer coisa que imaginar, por apenas 200 dias. Fim do prazo, fim da vida. O problema é que, nesse meio tempo, ele se apaixona e descobre que a vida não é tão ruim quanto parece. A obra recebeu diversas críticas apaixonadas, inclusive de grandes veículos como *The Guardian* e *The New York Times*. Scott McCloud segue trabalhando.

No seu currículo, além dos prêmios e indicações por *Zot!* ainda tem: o Eisner Award em 1994 por Melhor Livro Relacionado a Quadrinhos (*Understanding Comics*), o Harvey Award de 1994 de Melhor Escritor por *Understanding Comics*, o Harvey Award de 1994 de Melhor Graphic Album por *Understanding Comics*, o Harvey Award de 1994 de Melhor Apresentação Biográfica, Histórica ou Jornalística por *Understanding Comics*, o Harvey Award de 2001 de Melhor Apresentação Biográfica, Histórica ou Jornalística por *Reinventing Comics*, o Eagle Award de 2007 por Melhor Livro Relacionado a Quadrinhos por *Making Comics*, e o Quill Award de 2007 de Melhor Graphic Novel por *Making Comics*.

Fora dezenas de nomeações ao Eisner, Harvey e Hugo Award.

Páginas 641, 655, 827, 910, 911, 920.

John Ostrander (1949 - 71 anos)

John Ostrander nasceu em 20 de abril de 1949 e estudou teologia para ser padre. Só que acabou se descobrindo agnóstico e mudou de planos no meio do caminho.

Numa entrevista para o blog *QRD* ele comentou:

— Fui criado no catolicismo e até pensei em me tornar padre, a ponto de ir para o seminário por um ano, até que decidi que minha “vocação” era apenas uma overdose de *Going My Way* (a série de TV, não o filme¹⁵). Acho que meu último QUESTIONAMENTO sobre religião, conforme fui criado nela, influenciou mais sobre minha escrita, embora questões morais sejam uma parte importante de minha escrita.

Já que o sacerdócio não rolou, Ostrander entrou na Organic Theatre Company, de Chicago, e virou ator. Era tão entrosado com o fandom que estava virando profissional no mercado de quadrinhos, que seu amigo, o roteirista Paul Kupperberg, o colocou de personagem numa aventura da prima do *Superman* em *The Daring New Adventures of*

15. Única série de TV estrelada pelo ator, diretor, coreógrafo e dançarino Gene Kelly. Era baseada no filme de mesmo nome de 1944, com Bing Crosby. Foi ao ar na ABC em uma temporada de 30 episódios, de 3 de outubro de 1962 a 24 de abril de 1963.

Supergirl, em 1982.

No ano seguinte, ele mesmo resolveu entrar nos quadrinhos. Mas não como personagem e sim como escritor, aproveitando o surgimento das independentes.

Sua companhia encenava uma peça de ficção científica, de Stuart Gordon e Lenny Kleinfeld, chamada *Warp!*. A First Comics adaptou para HQ, com roteiro de Peter B. Gillis, arte de Frank Brunner e arte-final de Bob Smith. Ostrander fez uma história de oito páginas de *Sargon, Mistress of War*, com arte de Lenin Delsol e arte-final de Joe Staton. A série durou 19 edições, de março de 1983 a fevereiro de 1985. Reuniu muita gente, como Howard Chaykin, Steve Ditko e Mark Silvestri.

Com a porta aberta, Ostrander já emendou sua criação, com Timothy Truman, *Grimjack*. O mercenário da pan-dimensional cidade de *Cynosure* agradou tanto que ganhou revista solo. Foi um dos maiores êxitos da First, indo da #1 com capa de agosto de 1984 até a #81 com capa de abril de 1991. Com a First falindo, ganhou *graphic novel* independente e depois passou a sair pela IDW Publishing em várias publicações.

Sua estreia no *mainstream* foi pela DC Comics, na história que marcou a nova fase da editora: *Legends*. O *plot* foi dele para a minissérie em seis edições, com capa de novembro de 1986 a maio de 1987, com roteiro de Len Wein e arte de John Byrne. A saga ainda se desdobrou em vários outros títulos da editora.

A grande contribuição de Ostrander em *Legends* foi criar a nova versão do *Suicide Squad*, introduzindo a personagem *Amanda Waller* e vários outros. A revista solo do grupo, agora composto por super vilões, iniciou com capa de maio de 1987 e durou 66 números, até junho de 1992. A arte era de Luke McDonnell.

Paralelo, também na DC, com o ator e escritor Del Close, criou a antologia *Wasteland*. A série revistava o clima de terror mais adulto, na tradição da EC, e durou 18 edições, com capas de dezembro de 1987 a maio de 1989.

Quem colaborava constantemente nos seus roteiros era sua esposa, Kim Yale. Até falecer de câncer em 1997, ela co-escreveu com Ostrander o resgate da série *Manhunter* e uma marcante produção do casal: a nova fase de *Barbara Gordon*.

Após ficar parálitica pelo que ocorreu em *Batman: The Killing Joke* (Batman: A Piada Mortal) de Alan Moore e Brian Bolland, com capa de março de 1988, a antiga *Batgirl* foi “salva” da aposentadoria por Kim Yale que não curtiu nada a forma como ela foi tratada.

Ostrander relembrou depois, numa entrevista:

— Não havia planos para ela na continuidade naquela época. Decidimos que, se isso acontecesse, não íamos apenas curá-la magicamente - queríamos explorar o que acontecia quando alguém como ela era aleijado e como reagiria.

Na *Suicide Squad* #23, com capa de janeiro de 1989, a misteriosa *hacker Oracle* (Oráculo) aparece auxiliando o grupo. Ela também faz algumas participações na série *Manhunter*. Então, na *Suicide Squad* #38, com capa de fevereiro de 1990, os leitores descobrem que é a nova identidade de *Barbara Gordon*. Logo ela se firma como a maior especialista em T.I. do universo DC, virando a principal fonte de informação e auxílio dos heróis. Inclusive do *Batman*, que leva a ideia de Yale e Ostrander para suas revistas. Ainda na década de 1990, outro destaque foi a série *The Spectre*. Usando seu *background* religioso, Ostrander soube aprofundar as questões envolvendo o atormentado

espírito do falecido policial *Jim Corrigan*.

Foi nessa fase que Ostrander e o desenhista Tom Mandrake apresentaram o novo *Mister Terrific, Michael Holt*. A dupla criativa deu tão certo que eles fizeram também *Fires-torm the Nuclear Man* (Nuclear) e *Martian Manhunter* (Caçador de Marte), na DC, e *Grimjack* nas HQs solas.

De 1990 a 1993, escreveu a série *Hawkworld*, que redefiniu (mais uma vez, para confusão geral) as vidas de *Katar Hol* (*Hawkman*/Gavião Negro) e *Shayera Thal* (*Hawkwoman*/Mulher Gavião). Teve 32 edições.

Na Marvel, ao longo dos anos, produziu para diversos títulos como *Punisher*, *X-Men*, *Heroes for Hire*, *Quicksilver*, *Bishop* e a minissérie *Western Blaze of Glory: The Last Ride of the Western Heroes*, em quatro edições, com capas de fevereiro a março de 2000.

Só que Ostrander nunca abandonou no mercado independente. Para a WaRP Graphics roteirizou aventura solo do personagem *Jink* de *Elfquest*; para Chaos! de *Lady Death*; e para Valiant Comics escreveu *Eternal Warrior*, *Rai and the Future Force*, *Magnus* e *Robot Fighter*.

Na Dark Horse foi um dos principais roteiristas na série *Star Wars: Republic*, que foi de dezembro de 1998 a fevereiro de 2006. Ostrander fez os arcos *The Clone Wars*, *Twilight* e *Darkness*.

Quando a editora foi lançar a nova *Star Wars: Legacy*, a missão ficou com o roteirista. A série durou 50 edições, com capa de junho de 2006 a agosto de 2010. O desenho era da artista Jan Duursema (com quem Ostrander tinha trabalhado em *Hawkman*).

De volta à DC Comics, com a roteirista Gail Simone, produziu o arco de história das edições #14 a #18 do *Secret Six*, com capa de dezembro de 2009 a abril de 2010.

Ao mesmo tempo que fazia quadrinhos, em 2002, o autor escreveu ainda para o RPG *Silver Age Sentinels* da empresa canadense Guardians of Order.

John Ostrander segue trabalhando e tem uma coluna semanal no site *ComicMix*. Ele foi escolhido escritor favorito do *Comics Buyer's Guide* em 1997, 1998, 1999 e 2000.

Páginas 654, 789, 856, 920.

Mike Grell (1947 - 73 anos)

Mike Grell nasceu em 13 de setembro de 1947. Como muitos de nossos biografados, aprendeu na mitológica Chicago. Seu contato com os quadrinhos vem de longe, como relatou numa entrevista para Jon B. Cooke na *Comic Book Artist* #8:

- Desde cedo me interessei por quase tudo relacionado com quadrinhos ou histórias em quadrinhos. Meus irmãos e eu costumávamos comprar gibis e trocá-los com os vizinhos, geralmente uma cópia quente do *Sub-Mariner* [Namor] ou do *Captain America* [Capitão América] por uma cópia do *Donald Duck* [Pato Donald] ou algo assim. Curiosamente, provavelmente proporcionou nosso primeiro interesse em quadrinhos. Lembro-me de ter lido *The Human Torch* [Tocha Humana] na época em que era *The Human Torch* e *Toro* [Centelha], e isso pode ter sido um resquício da Era de Ouro. (...) Eu cresci em uma área onde não tínhamos televisão até os oito anos de idade, e eu tinha 11 antes de comprarmos um aparelho de TV, então cresci com o rádio, histórias em quadrinhos e tiras, e realmente aprendi a ler livros sem fotos também. Minha mãe era uma artista muito boa e sempre nos incentivou a desenhar. Sempre que um novo filme

era lançado, meus irmãos e eu sentávamos e desenhávamos várias cenas do filme. Por um tempo ele até quis ser lenhador, como seu pai. Mas bastou trabalhar na área para entender o quão pesado era o ofício. Achou que a matemática o impedia de ser um arquiteto como Frank Lloyd Wright, então se matriculou na University of Wisconsin - Green Bay para focar no mercado de arte promocional. Em 1967, com um ano na universidade, abandonou e entrou na Força Aérea.

Grell decidiu que quatro anos desenhando na Força Aérea era melhor que dois no exército. Ainda mais com o Vietnã a pleno vapor. Chegou a servir em Saigon. Lá um colega falou que devia abandonar a arte comercial e ser quadrinista, pois eles ganhavam “US\$ 1 milhão por ano e só trabalhavam três vezes por semana.”

Talvez querendo acreditar nas irreais ideias do amigo, fez o curso por correspondência da Famous Artists School. Nesse período, meio que tinha largado as HQs. Até dar de cara com algo que o sacudiu e trouxe de volta o fascínio (e seria inspirador para sua futura carreira):

— Enquanto eu estava em Saigon, encontrei um cara que era um colecionador de quadrinhos e ele trouxe alguns de seus favoritos com ele! Entre eles estava *Green Lantern/Green Arrow*, de Denny O’Neil e ilustrado por Neal Adams e Dick Giordano. Foi revelador, não percebi que as pessoas estavam realmente escrevendo histórias sobre o mundo real, com personagens que eram críveis. Sempre achei o personagem *Green Arrow* mais interessante, porque ele não tinha superpoderes especiais ou algo do tipo, apenas sua habilidade e seu ímpeto e determinação pessoal, visão filosófica do mundo, que lhe permitiam fazer o que fazia. E naquele momento eu soube que era o tipo de arte que queria fazer.

Em 1971, civil novamente, foi para a, sempre presente aqui, Chicago Academy of Fine Art. Conseguindo fazer um portfólio foi atrás de emprego e acabou contratado como assistente de Dale Messick na tira *Brenda Starr*, em 1972.

Com mais experiência, criou a tira *The Savage Empire* e, no ano seguinte, tentou a sorte indo para Nova York. Não a vendeu, mas, na New York Comic Com, exibiu seu material para Irv Novick e Allan Asherman. Eles indicaram que fosse até a National conversar com Julius Schwartz.

O artista relembrou:

— Não pude fazer isso naquela viagem, mas voltei e marchei para o escritório de Julie com meu portfólio em mãos e comecei meu discurso de vendedor de enciclopédia preparado: “Boa tarde, Sr. Schwartz, posso mostrar esse deluxe 37- volume conjunto de enciclopédias?” (Se você for interrompido em qualquer lugar ao longo da conversa, você tem que voltar até, “Boa tarde, Sr. Schwartz.”) [risos] Eu cheguei exatamente até “Boa tarde, Sr. Schwartz”, e ele disse:” O que diabos o faz pensar que pode desenhar quadrinhos?” [risos] Abri o zíper do meu portfólio e coloquei sobre a mesa dele, e disse: “Dê uma olhada e você me diz.” Ele folheou as páginas e chamou Joe Orlando da porta ao lado, e eu saí meia hora depois com um roteiro nas mãos. Joe conseguiu ver algo naqueles primeiros desenhos que o levou a acreditar que valia a pena tentar. Ele me deu o roteiro para desenhar uma história em quadrinhos de *backup* para *Aquaman*. Mike Grell tinha conseguido! Bem... quase. Ele lembrou como foi a reação do editor:

— Joe Orlando deu uma olhada na primeira página, balançou a cabeça e disse: “Você

não pode mais fazer isso.” Eu disse: “Como assim?” Ele disse: “Você fez *Aquaman* [nadando] sem rumo.” (...) Nunca me ocorreu. Eu fiz outro painel de *Aquaman* sentado no trono, e parecia que ele estava sentado em um banheiro. [risos] Entre Joe e Julie [Schwartz], fiquei conhecido como o cara que desenhou *Aquaman* no banheiro. Joe se tornou meu mentor. Quando eu trazia uma edição e ele detectava um erro no desenho, ele se sentava e me dava uma aula de desenho na hora, me mostrava onde cometi erros e me ajudava com muitas correções.

Além de Orlando como mentor, esse seu início, como vários da sua geração, foi bem construído sobre o artista escola Neal Adams. Grell declarou:

— Claro, fui inspirado por Neal. Ele foi provavelmente a influência individual mais forte em minha arte, com a possível exceção de Joseph Clement Coll e Paul Calle. Passei por algumas evoluções no meu estilo de arte. (A arte é um processo de crescimento, e se você para de crescer, e para de mudar e se desenvolver, você fica estagnado, e o som que ouve são os passos do próximo jovem que está prestes a atropelar você.). Eu realmente admirei o trabalho a lápis de Neal e o realismo que ele colocou nos personagens, o sentimento, a emoção que ele poderia gerar.

Logo Grell já estava em *Phantom Stranger* e *Batman*. Com Elliot S. Maggin lançou o título *Batman Family*, com capa de setembro/outubro de 1975. Vendeu bem. Mas, com o *DC Implosion*, com capa de outubro-novembro de 1978, foi cancelada e renomeada *Detective Comics* - para evitar a péssima imagem que causaria deixar de existir a revista que deu nome à editora.

Ainda em 1975, mexeu na sua antiga *The Savage Empire* e ganhou sinal verde da DC para *Warlord*. Lançado na *1st Issue Special #8*, com capa de novembro de 1975, é bem inspirado em alguns conceitos clássicos de Edgar Rice Burroughs, como *John Carter* e *Pellucidar*.

O veterano piloto do Vietnã, *Travis Morgan* entra num estranho buraco na crosta da Terra e cai no subterrâneo mundo de magia chamado *Skartaris*. Ao lado da princesa *Tara* (sempre tem realeza, lembra?) lutará contra as forças do mal do lugar, armado de espada, pistola e vários aliados.

A série agradou aos leitores e teve revista solo, chegando a 133 edições, de fevereiro de 1976 ao inverno de 1988. Grell voltou ao personagem em mais três volumes, sendo o último em 2010. Era tão bem aceita que foi palco de várias *backups* no mesmo clima, como *Arak, Son of Thunder* de Roy Thomas e Ernie Colón, *Dragonsword* de Paul Levitz e Thomas Yeates e *Arion* de Paul Kupperberg e Jan Duursema.

O curioso é que um dos mais longos êxitos da empresa quase foi cancelado. Grell explicou:

— O acordo que fiz com Carmine Infantino era que começaria na *1st Issue Special* porque estávamos tentando mostrar que a *1st Issue Special* era um trampolim para novidades e que me garantiria uma execução de seis edições. Claro, depois da terceira edição, fiquei surpreso ao encontrar uma pequena sinopse na parte inferior dizendo “Fim”; Carmine cancelou a HQ sem mencioná-lo para mim. Felizmente para mim, cerca de um mês depois, o regime da DC Comics mudou e alguém cancelou o Carmine. Jene-tte Kahn acompanhou tudo o que estava acontecendo. Ela olhou a lista de HQs e disse: “Onde está o *Warlord*?” Eles disseram: “Bem, Carmine cancelou.” Ela disse: “Bem, não

está cancelado”, e imediatamente o colocou de volta na programação. Pouco depois, veio o *DC Implosion*, e passou de uma HQ bimestral para uma HQ mensal.

Em 1976, Mike Grell realizou um sonho e, junto com Dennis O’Neil, relançou a série *Green Lantern/Green Arrow*. Algo que não teve o menor pudor em se oferecer:

- Certo dia, eu estava em um corredor quando ouvi uma conversa em que Denny O’Neil falava sobre trazer o *Green Lantern/Green Arrow* de volta, e me aproximei dele e disse: “Quem devo matar para conseguir este trabalho?” Ele disse: “Você está interessado?” Eu disse: “Oh, sim!” E foi isso! Um verdadeiro chute. Aprendi mais sobre contar histórias com Denny O’Neil do que qualquer outra pessoa no ramo. Ele ainda é o melhor contador de histórias que já existiu.

Ao mesmo tempo, o artista fez algumas aventuras no título do policial espacial de OA. Quando Dave Cockrum se desentendeu com a DC por causa da devolução de uma arte e abandonou *Legion of Super-Heroes*, por coincidência, Grell estava passando na sala. O editor Murray Boltinoff, que já tinha entregado algumas finalizações para Grell na revista, ofereceu para ele o cargo de artista também. Ele ficou com *Legion of Super-Heroes* e *Superboy*.

Grell entrou a década de 1980 realizando outro sonho: fazer a tira *Tarzan*. De 19 de julho de 1981 a 27 de fevereiro de 1983 foi o responsável por cuidar das aventuras do Homem Macaco.

— Foi um verdadeiro chute nas calças! Foi a coisa mais divertida que já tive como desenhista. Eu achei isso muito agradável e excitante. Quando eu estava fazendo o guia de cores para minha primeira tira de domingo, comecei a hiperventilar, e ri tanto que tive de me deitar. Eu estava tão animado, tão emocionado com isso, era a resposta ao meu sonho, realmente. É claro que, com o passar dos anos, mudei meu foco do *cartoon* estilo *bigfoot*, as coisas engraçadas, para uma ilustração mais realista. Para mim, isso foi definitivamente o mais divertido que já fiz. Infelizmente, as recompensas financeiras não estavam lá, eu estava ganhando tanto em 1982 e 83 quanto Hogarth ganhava 30 anos antes.

E falando em grana, a porta das independentes foi um caminho que ele também aproveitou. Grell foi outro atraído pelo barulho que a Pacific Comics vinha fazendo. Seu *Warlord* tinha sobrevivido e até se beneficiado do *DC Implosion*, mas o novo personagem *Starslayer* não.

Indo até os irmãos Schanes com a ideia recebeu Ok. Com capa de fevereiro de 1982, *Starslayer* #1 foi para as comic shops. Na trama, o guerreiro celta *Torin Mac Quillon* é levado do Império Romano para um futuro distante por *Tamara* (descendente de sua esposa). Juntamente com a tripulação da nave *Jolly Roger*, ele lutará contra a tirania na Terra.

Foi uma das séries que a Pacific perdeu para a concorrente First Comics quando entrou na crise que a levou a falência. Foi até a #34, com capa de novembro de 1985 e só parou quando a First também faliu.

Também na First lançou a mistura de *007* e *pulp*, *Jon Sable*, debutando na *Jon Sable, Freelancer* #1, com capa de junho de 1983. *Sable* é um ex-atleta que sobreviveu ao atentado de Munique em 1972. Casado com uma colega, foi morar na África organizando safaris e como guarda florestal. Quando a família foi assassinada por caçadores

ilegais, fez justiça com as próprias mãos. De volta aos EUA, virou um mercenário e caçador de recompensas.

Ela teve 56 edições, de junho de 1983 a fevereiro de 1988. Com a First fora, em março de 2005 saiu pela IDW Publishing em várias minisséries até 2010. Ganhou uma temporada de sete episódios na ABC, de 7 de novembro de 1987 a 2 de janeiro de 1988. *Sable* foi vivido por Lewis Van Bergen e *Eden Kendell* por Rene Russo, na sua estreia na TV, antes de virar uma atriz de cinema.

Em 1987 ele voltou à DC para o que é, talvez, seu mais influente trabalho, sua grande obra-prima. Grell fez o roteiro e a arte da minissérie em três edições, com capas de agosto a outubro, *Green Arrow: The Longbow Hunters*. Assim como o ídolo Neal Adams, com Dennis O'Neil, tinha recriado o personagem, Grell o reinventou ainda mais real e atual. Na verdade, essa passou a ser a versão definitiva de *Oliver Queen* desde então.

O herói se assumiu como um caçador urbano, sem flechas engraçadinhas ou especiais, e com um novo uniforme com capuz para esconder seu rosto nas sombras. E como sua perícia é uma arma, ele agora mata quando é necessário - o que ocorre na trama, algo até então inédito.

A reação do público e crítica foi um estrondoso aplauso. A ponto de Grell assumir uma nova revista mensal com a DC que, pela primeira vez na sua longa história, fez um contrato de *ongoing series* (quando não é definido o número de edições que o autor vai trabalhar). Grell produziu da *Green Arrow* #1, com capa de fevereiro de 1988, até a #80, com capa de novembro de 1993.

Foi nessa fase que *Queen* foi para Seattle (cidade da sua amada, *Dinah Lance*, a *Black Canary*) e surgiram elementos como a "ninja" *Shado*. Grell teve tanto cuidado em deixar tudo o mais autêntico possível que evitou qualquer interferência "super". Mesmo quando aparecia alguém como *Hal Jordan (Green Lantern)*, ele ficava em suas roupas civis e não usava seus poderes. A curiosidade é que, por Grell achar o nome *Green Arrow* "estúpido", fora a *Longbow Hunters* # 1, em nenhuma HQ sua *Oliver Queen* foi chamado assim. Apenas no logo da capa.

O autor fez também a releitura da origem de *Green Arrow*, na *Secret Origins* vol. 2 # 38, com capa de março de 1989; co-escreveu com Mark Ryan e desenhou a capa de *Green Arrow Annual* Vol. 2 #4 de 1991; ilustrou a capa de *Green Arrow Annual* Vol. 2 #5 de 1992; roteirizou o *Green Arrow Annual* Vol. 2 #6 de 1993; e desenhou e escreveu a origem oficial pós-Crise na minissérie *Green Arrow: The Wonder Year* em 1993.

Paralelo, em 1988, fez um arco dos aviadores *Blackhawk* na antologia *Action Comics Weekly* da #601 a #608, com capas de maio a julho. No ano seguinte, na colaboração Eclipse Comics/Acme Press, produziu a *graphic novel* que adaptou *Licence to Kill*, longa da franquia *007* estrelado por Timothy Dalton. Na sequência fez uma original minissérie em três partes chamada *Permission to Die*.

Para a Image Comics, fez a série limitada *Shaman's Tears*, com capas de maio de 1993 a agosto de 1995. Foram 12 edições, com uma #0 extra. Na trama, *Joshua Brand* é filho de um sioux com uma irlandesa. Adulto, voltou à reserva que tinha deixado na infância. É quando descobre seu lado místico, que lhe dá os poderes de todos os animais e da Terra. *Brand* vira o protetor do planeta. *Jon Sable*, que não dava as caras desde o fim da

First Comics, faz uma participação especial nas edições #5 a #9.

Na Valiant, fez o *spin-off* da série na mini em quatro partes, *Bar Sinister*, com capas de junho a setembro de 1995. Mas Grell cuidou apenas do roteiro e das capas, com Rick Hoberg assumindo a arte. Grell também escreveu e desenhou o crossover em duas partes entre *Shaman's Tears* e *Turok Dinosaur Hunter* (personagem da Dell da década de 1950 que a Valiant retomou). E fez algumas edições da série do próprio *Turok Dinosaur Hunter*.

Na primeira década do século XXI, ficou bem dividido entre as duas maiores editoras. Em 2002 e 2003 fez *Iron Man* para a Marvel (revelando a identidade de *Tony Stark* para o público) e em 2009 foi um dos desenhistas em *X-Men Forever*, escrita por Chris Claremont.

Para a DC, em 2008, produziu uma das capas variantes para *Action Comics* #861, com data de março, sobre a história *Superman and the Legion of Super-Heroes*. Em comemoração aos 35 anos de *Warlord*, escreveu e desenhou algumas edições do *Volume 4*, arco em 16 edições que finalizou a história de *Travis Morgan*. Foi de junho de 2009 a setembro de 2010. Em 2011, para a série *DC Retroactive*, desenhou uma aventura do *Green Lantern*.

Quando a Warner foi lançar a série *Arrow* no canal CW, em 2012, claro que Mike Grell foi o escolhido para a ilustrar a capa da HQ promocional divulgada na San Diego Comic-Con. Depois, ainda fez a #6 e a #11 das HQs digitais baseadas no seriado.

Mike Grell ganhou um Inkpot em 1982 e segue trabalhando.

Páginas 93, 599, 654, 695, 928.

Cat Yronwode (1947 - 73 anos)

Catherine Anna Manfredi nasceu em 12 de maio de 1947, no epicentro do *underground comix*, São Francisco. Sua mãe, Liselotte Erlanger, era uma judia que conseguiu fugir do nazismo na Alemanha e virar escritora. Seu pai, Joseph Manfredi, era um artista abstracionista de ascendência italiana.

Em 1950 seus pais se separaram. Sua mãe se mudou para Berkeley para estudar biblioteconomia e, depois, abrir uma livraria com o padastro Bill Glozer. Yronwode também morou um tempo em Santa Monica, pois a mãe trabalhou no Department of Special Collections (Departamento de Coleções Especiais) da UCLA.

Na sua autobiografia, que está no site da empresa que mantém hoje, ela relembrou essa época:

— Em 1965, fui para o Shimer College em Mount Carroll, Illinois, como um *early entrant* [aluna precoce], antes de terminar o ensino médio - mas logo desisti e peguei a estrada com meu namorado Tom Hall. Durante a segunda metade da década de 1960, viajei pelos Estados Unidos e morei na Tolstoy Peace Farm, uma comuna anarquista rural no estado de Washington. Entrei para o I.W.W.; protestei contra a guerra do Vietnã; participei do Great Human Be-In no Golden Gate Park. Fui para a prisão em Spokane por cultivar maconha. Viajei para a Inglaterra para realizar um sonho em que me disseram que deveria procurar John Lennon. Conheci meu parceiro de longa data, Peter Paskin, um colega fanático por blues e história natural, e adotamos o sobrenome inventado Yronwode, e desde então sou conhecida como Cat Yronwode.

No começo da década de 1970, ela começou a investir na carreira de escritora *freelancer*. Colaborou com algumas publicações *underground* e periódicos de grupos de movimentos sociais.

Cat e Peter se separaram no meio da década e ela iniciou seu interesse por cultura popular. Em 1980 começou *Fit to Print*, sua coluna semanal sobre HQs. E passou a trabalhar como editora cuidando de reimpressões para Kitchen Sink Press e para Ken Pierce. No ano seguinte, publicou o livro *The Art of Will Eisner* e editou e escreveu vários materiais para Kitchen Sink Press.

Mergulhada no meio, acabou conhecendo e se casando com Dean Mullaney, bem quando ele estava dando forma à Eclipse. De 1981 a 1993, sob seu comando, a editora virou uma das mais respeitáveis independentes e abriu as portas para a futura *British Invasion* (Invasão Britânica). Cat contou:

— Dean e eu éramos sócios e dirigíamos uma editora de quadrinhos e cartões colecionáveis chamada Eclipse Enterprises, que tinha como missão central o pioneirismo dos direitos dos criadores para escritores de quadrinhos e artistas, semelhante ao que os criadores desfrutaram no campo da publicação de livros. A empresa também era conhecida por ser pioneira no uso de uma paleta de cores mais completa do que os quadrinhos convencionais empregados na época, e por introduzir inovações em cores de computador à medida que essa tecnologia se desenvolvia.

Com a amiga Trina Robbins, em 1983, lançou o antológico *Women and the Comics*, resgando a história das profissionais que ajudaram a construir o meio. Nesse ano, Cat e Dean mudaram a empresa para Califórnia e ela assumiu como editora-chefe.

Apesar da qualidade das publicações da Eclipse, as crises do mercado, a inundação que destruiu quase todo seu estoque em 1987 e o divórcio de Cat e Dean resultaram no fechamento da empresa em 1993.

Yronwode seguiu adiante:

— De 1993 a 2007, trabalhei no departamento de produção da Claypool Comics ao mesmo tempo em que possuía e operava dois negócios online, The Comics Warehouse (que fechou em 2003 com a venda final de todas as publicações anteriores da Eclipse) e The Lucky Mojo Curio Co., uma loja de ocultismo. Além disso, criei e mantenho um site chamado *southern-spirits.com*, um arquivo de pesquisa acadêmica para estudantes de rootwork hoodoo.

Na Claypool ela cuidou de títulos como *DNAgents* e *Elvira, Mistress of the Dark*. Foi quando conheceu seu marido, Tyagi Nagasiva. Os dois se casaram em 2000 (ele mudou seu nome para Nagasiva Bryan W. Yronwode) e seguiram trabalhando na editora até ela fechar em 2007.

Desde então, o casal mantém a Lucky Mojo Curio Company, uma mistura de editora, loja de ocultismo, fábrica de suprimentos espirituais e web rádio. Cat ainda cuida da Yronwode Institution for the Preservation and Popularization of Indigenous Ethnomagicology (YIPPIE), uma ONG que arquiva a cultura material de magia e adivinhação popular dos séculos XIX e XX.

Ela ainda acha tempo para ser pastora da Missionary Independent Spiritual Church. Com a Lucky Mojo e a igreja, Cat e Nagasiva editam e publicam livros e outros materiais seus e de diversos autores. Yronwode segue produzindo.

Páginas 166, 460, 655, 656, 660, 768, 910, 931.

Mike Mignola (1960 - 60 anos)

Artista e roteirista, entre muitas realizações é o criador de Hellboy.

Páginas 657, 658, 815, 828, 913, 918, 919.

Irmãos Hernandez (Mario 1953 - 67 anos, Gilbert 1957 - 63 anos, Jaime 1959 - 61 anos)

Artistas e roteiristas, criadores da seminal HQ independente *Love and Rockets* e todos os derivados desse rico universo.

Páginas 639, 660, 661, 662, 663, 768, 920.

Daniel Clowes (1961 - 60 anos)

Daniel Gillespie Clowes nasceu em 14 de abril de 1961, em Chicago, Illinois. Foi um artista que bateu ponto em dois cenários recorrentes na nossa saga: em Chicago (onde se formou na University of Chicago Laboratory Schools, em 1979) e depois no Brooklyn (onde frequentou o sempre citado Pratt Institute, que concluiu em 1984). Foi no Pratt que ficou amigo de Rick Altergott, com quem fundou a editora Look Mom Comics.

Uma das mais antigas memórias de Clowes com os quadrinhos foi ter ficado terrivelmente impactado com uma história que leu na *Strange Adventures*, sobre uma família que morria por causa do calor. Ele só tinha quatro anos de idade. Depois, a influência seguinte veio das caixas e caixas de HQs que recebeu do seu irmão mais velho, principalmente com material da década de 1950 e 1960, com coisas como *Mad*, *Fantastic Four*, *Archie* e Robert Crumb.

Sua estreia no mercado foi na *Cracked*, em 1985. Deu certo e ficou na revista até 1989. Inicialmente usava alguns pseudônimos, como Stosh Gillespie, mas no final já estava se identificando com seu próprio nome. Um dos destaques dessa fase foi a tira *The Ugly Family*, em parceria com o roteirista Mort Todd.

Foi também em 1985 que criou seu personagem *Lloyd Llewellyn*. Após enviar a HQ para Gary Groth da Fantagraphics, ele saiu na *Love and Rockets* #13 dos irmãos Hernandez, com capa de setembro do mesmo ano. A Fantagraphics curtiu tanto o material que publicou seis edições de *Lloyd Llewellyn*, em preto e branco e formato magazine, entre 1986 e 1987. No ano seguinte saiu *The All-New Lloyd Llewellyn*, última HQ de Clowes com o tema.

Então, em 1989, a Fantagraphics lançou a primeira edição da grande obra do autor, *Eightball*. Na apresentação da #1, Clowes explicou que era:

— Uma orgia de desonra, vingança, desesperança, desespero e perversão sexual.

Eightball se tornou uma das mais aclamadas e premiadas HQs da história da nona arte, durando 23 edições até 2004. Seu mix foi mudando ao longo da publicação. Da #1 a #18, o autor usou mais histórias curtas, com diversos gêneros, da comédia à crítica cultural, passando por contos de fadas ou análises psicológicas. O material foi depois coletado em volumes únicos: *Like a Velvet Glove Cast in Iron* (1993), *Pussey!* (1995 e lançado pela Skript no Brasil em 2021) e *Ghost World* (1997).

A partir da #19, Clowes mudou. Em vez da antologia com várias histórias, concentrou-se em uma trama só, a obra *David Boring* - dividida em três atos, da #19 a #21. Em 2000 também foi reunida e lançada como uma *graphic novel*.

Na edição #22, outra alteração. Desta vez era colorida e com apenas uma história que começa e termina ali: *Ice Haven* (depois republicada pela Pantheon em 2005). Mesmo recursou que utilizou para a final #23 a qual apresentou a HQ *The Death-Ray*, relançada em 2011 pela Drawn and Quarterly.

Paralelo a isso, na década de 1990, Clowes colaborou bastante com o selo musical Sub Pop, fundado em 1986 por Bruce Pavitt e Jonathan Poneman. Eles tiveram muito sucesso trabalhando com bandas seminais do movimento grunge, como Nirvana e Soundgarden. O artista fez artes para discos como *Thee HeadCoats*, *The Supersuckers*, *The John Peel Sessions* e *The Sub Pop Video Program*. Além de ter criado o mascote *Punky*, que esteve em diversos produtos.

Na música, uma das suas mais marcantes colaborações foi desenhar um clip para os Ramones, em 1995. Para Elizabeth Benefiel, numa entrevista para *AV Club* em 3 de janeiro de 2008, ele lembrou:

— Recebi um telefonema sobre esse projeto em primeiro de junho de 1995, e ele foi transmitido na TV em primeiro de julho. Demorou um mês desde que soubesse disso até que tudo acontecesse na TV. Foi uma loucura. Eu ficava acordado a noite toda desenhando para ele. Às 6 da manhã, esse mensageiro de olhos turvos vinha à minha porta e pegava os desenhos mais recentes, levava para um estúdio de animação em Mill Valley e voltava mais tarde para pegar mais. Eu tive que adiar meu casamento para fazer isso. O melhor momento da minha vida foi quando alguém me enviou um programa de Chicago que tinha Joey Ramone mostrando aquele vídeo. E ele estava falando, tipo, [imita o sotaque do Queens] “Esse cara, Dan Clowes, adiou seu casamento para nós. Ele é um cara ótimo.” [Risos]

Com o fim de *Eightball*, Clowes passou a publicar HQs coloridas, sendo a primeira a citada versão de *Ice Haven* de 2005 (que ele revisou e alterou algumas partes). Depois dela veio em 2010 a inédita *Wilson*, pela Drawn and Quarterly. Em 2011 a Pantheon trouxe *Mister Wonderful*, resgatando (e revisando), uma HQ que tinha saído na *The Sunday New York Times Magazine*, em 2007 e 2008. No mesmo ano, via Drawn and Quarterly, foi para as lojas a citada capa dura de *The Death-Ray*.

Já no século XXI, Clowes também colaborou com publicações como *New Yorker* (fazendo várias capas), *The Book of Other People* (2008) de Zadie Smith e *Kramers Ergot* (participando da #7, de 2008).

Consolidado como um dos mais respeitados quadrinistas, Clowes iniciou uma também elogiada carreira de roteirista de cinema. Em 2001 com o diretor Terry Zwigoff adaptou sua HQ *Ghost World*. Apesar de não ter feito muito sucesso na bilheteria se tornou um *cult* imediato, sendo indicado a mais de 15 prêmios, entre eles Oscar de Melhor Roteiro Adaptado, Roteiro do Ano no American Film Institute, Melhor Primeiro Roteiro no Independent Spirit Awards e Melhor Roteiro no Los Angeles Film Critics Association. O segundo longa que escreveu foi *Art School Confidential* (2006) baseado na HQ de quatro páginas que tinha feito com o mesmo título, focando em suas experiências no Pratt Institute. Também foi dirigido por Zwigoff. O terceiro foi *Wilson* (2017), feito a partir do quadrinho e dirigido por Craig Johnson. A Fantagraphics chegou a publicar os dois primeiros roteiros, *Ghost Word: A Screenplay*, em 2001, e *Art School Confidential: A Screenplay*, em 2006.

Em 2016 a Fantagraphics publicou a maior *graphic novel* de Clowes, *Patience*. Foi apresentada como:

— Uma história de amor psicodélica de ficção científica, que se desvia com incrível precisão da destruição violenta à profunda ternura pessoal de uma forma que é essencialmente ‘clowesiana’ e totalmente única na essência da obra do autor.

Ainda na entrevista para *AV Club*, Clowes explicou o motivo de boa parte da sua produção focar em jovens entrando na fase adulta:

— Vejo muitas possibilidades nessa época. Você tem uma janela de oportunidade quando deixa sua infância para trás e tem a chance de se tornar o que sempre quis ser. Para mim, aquela foi uma época em que poderia ter seguido muitos caminhos diferentes. Eu estava em um fluxo e decidindo que tipo de pessoa eu me tornaria. Há algo interessante sobre a visão do que será e a realidade de como fazer isso acontecer, e como você realmente é o que é. A menos que você esteja “no personagem”, é impossível contornar isso. Eu posso ver isso no meu filho. Ele tem três anos e tem uma personalidade muito clara. Não acho que tenha nada a ver com nossa influência. Tudo o que podemos fazer é flexioná-lo de alguma forma, mas ele já é sua própria pessoa. Sempre tentei interpretar minha infância, descobrir quais eventos me transformaram na pessoa que sou hoje. Agora vejo que provavelmente nenhum deles fez isso. Eu teria seguido o mesmo caminho, no que diz respeito à personalidade, não importa o quê.

E quando perguntado sobre as várias informações e detalhes que coloca em seus quadrinhos, que exigem mais de uma leitura, disse:

— Eu apenas tento fazer isso por mim mesmo, tento dar algum tipo de unidade ao longo (da HQ). Isso geralmente envolve pequenos detalhes. Nunca tenho certeza o que será óbvio ou o que ninguém notará. Coloquei coisas em meus quadrinhos que achei óbvias e ninguém percebeu. E as coisas que eu acho que estão enterradas em segundo plano, todo mundo entende. Portanto, tento estar sempre ciente de cada parte do quadro.

A lista de prêmios conquistados por Daniel Clowes inclui: Harvey Awards de Melhor Escritor em 1997 e 2005; Melhor Série em 1990, 1991, 1992 e 1997; Melhor Letrista em 1991 e 1997; Melhor edição ou história individual em 1990, 1991, 1998 e 2005; e Melhor Cartunista em 2002. No Eisner Award obteve Melhor Escritor/Artista: Drama em 2000 e 2002; Melhor Edição/História Única em 2002 e 2005; Melhor conto de 2008; Melhor Novo Álbum Gráfico em 2011. Conta ainda com o Pen Award de Outstanding Body of Work in Graphic Literature (2011) e o Inkpot em 2006.

Daniel Clowes mora em Oakland, Califórnia, com sua esposa Erika, o filho Charlie e segue produzindo.

Páginas 663, 912.

Chris Ware (1967 - 53 anos)

Franklin Christenson “Chris” Ware nasceu em 28 de dezembro de 1967, em Omaha, Nebraska. Como conta sua biografia no site da Fantagraphics, o contato com os quadrinhos veio do seu avô. Diretamente, o patriarca lhe apresentou *Peanuts*. Indiretamente, um cartunista que trabalhava para o avô de Ware, no jornal *Omaha World-Herald*, ajudou a fortalecer a paixão pela nona arte.

No final da década de 1980, Chris Ware cursou a Universidade do Texas em, Austin. Obedecendo a regra que você já conhece bem, teve seus primeiros quadrinhos publicados no jornal do campus, *The Daily Texan*.

Desenvolvendo várias HQs, aqui nasceram os embriões que dariam vida a obras como *Quimby the Mouse* e *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*. Um desses trabalhos iniciais, a sátira de ficção científica *Floyd Farland: Citizen of the Future*, foi publicado em 1988 pela Eclipse Comics no *boom* das independentes.

Quem notou o jovem foi simplesmente Art Spiegelman. Em 1987, o autor de *Maus* convidou Ware para a revista *Raw*, que editava com sua esposa, Françoise Mouly. O material saiu nas duas edições finais da publicação, em 1990 e 1991, dando projeção nacional para o novato. E mais importante: garantindo confiança e aprendizado sobre como produzir uma obra.

Foi nesse período, em 1991, que se mudou para Chicago para estudar no Art Institute of Chicago. Apesar de não concluir o curso, ainda no primeiro ano passou a colaborar com o jornal *Newcity*. Em maio de 1992, surgiu a HQ semi-autobiográfica, *Jimmy Corrigan*. Ela durou sete anos até sua conclusão.

Pouco depois, em 1994, o editor da Fantagraphics Kim Thompson lhe convidou para desenvolver uma série regular. Surgiu *The ACME Novelty Library*. A aclamada HQ foi resumida pela editora da seguinte forma:

— Publicados em uma variedade de tamanhos diferentes e formatos (...). Como resultado desses experimentos, entre aproximadamente 1995 e 2001, Ware descaradamente confiscou os troféus gerais dos quadrinhos por letras, cores e edição, ganhando dezenas dos chamados Harvey, Eisner e Ignatz Awards, bem como conquistando o Angouleme “Alph Art” e o indescritível Prêmio Reuben de Excelência. Na verdade, em sua escassa carreira, Ware inexplicavelmente conquistou mais prêmios do que qualquer um na história dos quadrinhos e pode ser o único cartunista do mundo a ter mais prêmios do que quadrinhos publicados.

The ACME Novelty Library teve 15 números, sendo a #14, colorida e lançada em 1999, o desfecho de *Jimmy Corrigan*. A partir da #16, Ware começou a publicar de maneira independente, mantendo com a Fantagraphics um contrato de distribuição. Ao mesmo tempo, passou a colaborar com diversos periódicos, como *Chicago Reader*, *Nest Magazine*, *The New Yorker*, *The New York Times*, *The Village Voice*, *Yale Review* e *Esquire*. Algumas dessas HQs acabaram reunidas em edições solo, aumentando o currículo do artista. Em 2003 saiu *Quimby the Mouse* pela Fantagraphics; em 2005 *The Acme Novelty Library* pela Pantheon; em 2007 *Acme Novelty Datebook* pela Drawn & Quarterly; em 2010 *Jordan Wellington Lint*, pela Drawn & Quarterly; em 2012 *Building Stories* pela Pantheon; em 2013 *The Acme Novelty Datebook: Sketches and Diary Pages in Facsimile* pela Drawn & Quarterly; em 2017 *Monograph* pela Rizzoli; e em 2019 *Rusty Brown, Part I* pela Pantheon.

O grande destaque das suas coletâneas foi a versão capa dura de *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, feito pela Pantheon em 2000. Com ela o autor conquistou, em 2001, os Guardian First Book Award e American Book Award. Foi a primeira vez que uma história em quadrinhos realizou tal feito, pois são premiações focadas na literatura (leia-se livros). Além de ser um *best seller* e ser apontado como Melhor do Ano por

veículos como *TIME*, *The Village Voice Literary Supplement* e *Entertainment Weekly*. Entre as colaborações com periódicos, o último destaque foi *The Last Saturday*, iniciado no britânico *The Guardian* em setembro de 2014. Teve 56 tiras. Encerrou com um aviso: END, PART ONE (Fim, Parte Um). Mas até fecharmos o livro não tinha retornado ainda.

O sucesso de Chris Ware vem de seu estilo bem característico, baseado no design do começo do século XX. Entre suas fontes de inspiração estão desde a publicidade da época até quadrinhos como *Little Nemo em Slumberland* de Winsor McCay, *Gasoline Alley* de Frank King e a mais “recente” *Peanuts* de Charles Schulz. O mais impressionante é que seus desenhos, com a quantidade absurda de detalhes, muitos apresentando complicadas formas geométricas, são todos feitos à mão. Nada é gerado por computador. Apenas lápis, régua e tinta.

Sobre sua produção, numa entrevista para Sam Leith no *The Guardian* de 28 de setembro de 2019, revelou:

— A aparente meticulosidade das minhas coisas só vem de tentar fornecer uma experiência de leitura tão clara quanto possível a partir da experiência de vida emaranhada e complicada como eu a conheci. Eu tenho feixes de notas e ideias de para onde a história vai - ou pior, o que eu posso pensar que é “sobre” - quase todas elas são jogadas fora no momento em que me sento para desenhar. Se eu prestar atenção ao que me ocorre quando meus desenhos aparecem na página, no entanto, tudo acabará se conectando de maneiras que, de outra forma, seriam impossíveis de prever ou controlar. Acredito que é papel do artista não impor uma estrutura à sua arte, mas deixar que a estrutura se construa - e sempre acontecerá, se você permitir.

Fora dos quadrinhos, Ware se dedicou à sua outra paixão, o estilo musical *Ragtime* (do período histórico que mais influencia seu trabalho). De vez em quando publica uma revista sobre o tema, *The Ragtime Ephemeralist*. Além disso, fez capas para músicos do gênero, como Paragon Ragtime Orchestra, Guido Nielsen, Virginia Tichenor, Reginald R. Robinson e Et Cetera String Band. E até outros que não são do *Ragtime*, como o álbum *Bowl of Fire*, de Andrew Bird.

Chris Ware fez também a capa para o livro *The Wind-Up Bird Chronicle*, de Haruki Murakami, e o poster para o filme *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* (2010) do diretor Apichatpong Weerasethakul.

Caso queira saber a tal lista incrível de prêmios, além dos já citados, prepare sua tabela de Excel. Ware arrecadou ao longo da carreira vários Eisner: Melhor Artista/ Escritor em 2009 por *Acme Novelty Library* e 2013 por *Building Stories*; Melhor Artista/Roteirista-Drama em 2008; Melhor série contínua em 1996 e 2000 por *Acme Novelty Library*; Melhor Novo Álbum Gráfico em 2000 e 2013 por *Building Stories*; Melhor Álbum Gráfico: Reimpressão em 2001 por *Jimmy Corrigan*; Melhor Colorista de 1996, 1998, 2001 e 2006; Melhor Design de Publicação em 1995, 1996, 1997 por *Acme Novelty Library*, em 2001 por *Jimmy Corrigan*, em 2002 e 2006 por *Acme Novelty Library Annual Report for Shareholders* e 2013 por *Building Stories*.

Teve também vários Harvey: Melhor Série Contínua ou Limitada em 2000 e 2001; Melhor Cartunista em 2006 por *Acme Novelty Library*; Melhor Roteirista em 1996, 2000, 2002 e 2006; Melhor Colorista em 1996, 1997, 1998, 2000, 2002 e 2004 por *Acme*

Novelty Datebook; Prêmio Especial de Excelência em Apresentação em 1996, 1997, 1998, 1999, 2000 por *Acme Novelty Library* e em 2001 por *Jimmy Corrigan*, em 2004 por *Acme Novelty Datebook* e em 2013 por *Building Stories*.

Em 2003, recebeu o Prêmio de Melhor Álbum no Angoulême International Comics Festival, por *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*; em 2013 o Lynd Ward Graphic Novel Prize por *Building Stories*; e em 2021 o Grand Prix de la ville d'Angoulême por sua carreira.

Realmente ele tem muito mais troféus que obras publicadas. Ware mora em Chicago, com sua esposa Marnie e a filha Clara. E segue trabalhando.

Páginas 459, 655, 663, 785.

Cathy Guisewite (1950 - 70 anos)

Cathy Lee Guisewite nasceu em Dayton, Ohio, em 5 de setembro de 1950, filha de William L. e Anne Guisewite. Para Tom Heintjes do site *Hogan's Alley*, Guisewite lembrou como foi crescer lendo HQs:

— Adorei ler as histórias em quadrinhos. Normalmente lia com meu pai. (...) Nunca teria me ocorrido colocar meus pensamentos em uma história em quadrinhos se não fosse por *Peanuts*. Aquela tirinha foi absolutamente, 100 por cento a influência norteadora da minha história em quadrinhos. Eu cresci lendo a tira de *Sparky* [Charles M. Schulz] sobre ansiedades, frustrações e humilhações reais e todas as emoções humanas reais, e ele deu voz a todas essas emoções nas páginas de quadrinhos. Eu acho que nunca houve uma tira antes de *Peanuts* que lidou com vulnerabilidades humanas reais. Quando eu era mais jovem e lia a tira, nunca pensei que fosse plantar as sementes para colocar minhas frustrações em forma de imagem. Eu não posso acreditar que um dia teria me ocorrido fazer isso quando eu tinha meus 20 anos, se eu não tivesse lido todas aquelas tiras quando eu tinha meus primeiros anos.

Cathy cursou a Midland High School e se formou em 1968. Já emendou com a University of Michigan, de onde saiu com um diploma em inglês, em 1972.

Seguindo os passos do pai, entrou no mercado publicitário e fez uma carreira de sucesso, virando vice-presidente da W.B. Doner & Co. Como forma de se distrair da extenuante rotina da agência, e inspirada por *Peanuts*, fazia desenhos e charges que enviava para os pais junto com as cartas.

Tanto sua mãe insistiu que mandou o material para o iniciante Universal Press Syndicate. Com muita surpresa, recebeu de resposta um contrato para publicação. Mais: o syndicate queria que a nova tira se chamasse *Cathy*, sinal que algo havia mudado no meio. Estreando em 22 de novembro de 1976, *Cathy* se tornou uma das mais fundamentais HQs nos 34 anos em que foi distribuída, alcançando mais de 1.400 jornais. Era a voz feminina que ajudou a espelhar e contar as dúvidas e façanhas de mais de uma geração de estadunidenses.

No começo, a autora não sabia nada sobre quadrinhos. Guisewite explicou como foi esse início:

— Eu estava completamente alheia à falta de mulheres nas histórias em quadrinhos. Nunca me ocorreu que não havia vozes femininas nas páginas de quadrinhos quando eu comecei. Obviamente, na história, muitas mulheres tentaram, mas eu não sabia

nada sobre a luta das mulheres para ser ouvida nas páginas de quadrinhos. Eu estava vindo de um lugar de total ignorância [risos]. (...) Eles me disseram que eu precisava criar seis semanas de trabalho em um formato de história em quadrinhos convencional e que, quando eu tivesse feito seis semanas, seus vendedores o levariam para a estrada e veriam se poderiam vendê-lo. (...) Eu estava apenas desenhando no papel com uma caneta esferográfica, então Lee [Salem, editor do UPS] me disse que algumas pessoas usam canetas Rapidograph. Eu comprei isso. Tudo nos próximos meses foi um pânico constante e divertido de aprender a fazer tudo completamente do zero. Aprender a desenhar com uma caneta, e sou canhota, então é uma caneta que mancha. (...) Porque eu não sabia desenhar, não conseguia desenhar a lápis e passar por cima. Comprei um livro chamado *Backstage at the Strips*, de Mort Walker, e esse livro era minha bíblia de como fazer fisicamente uma história em quadrinhos. Tirei grande inspiração disso. Comprei papel vegetal e desenvolvi um sistema para desenhar a mesma figura repetidamente. Alguém me falou sobre as mesas de luz, então eu peguei uma mesa de luz e desenvolvi um sistema que quando eu pegasse quatro molduras que fossem decentemente desenhadas em papel vegetal, eu usaria a mesa de luz para traçá-las com tinta. Eu nunca desenhei a lápis. Esse foi o sistema que usei para montar as primeiras seis semanas de tiras, e é exatamente o mesmo sistema que usei 34 anos depois, quando desenhei a última.

Cathy teve um imenso apelo popular pela sintonia que conseguiu criar, graças à autenticidade da autora em revelar, com muito bom humor, suas dúvidas, medos, inseguranças e dramas. Os mesmos problemas que viviam as mulheres da época em que foi publicada e que ela resumiu nos “quatro grupos básicos de culpa”: comida, amor, família e trabalho.

Com o êxito, migrou para diversos produtos, aproveitando a experiência de Guisewite na publicidade. Tornou-se a voz feminina de mais de uma geração. Em 1980, com o imenso sucesso, a autora largou a publicidade e se dedicou apenas à HQ. Ela foi adaptada para três especiais animados na CBS: *Cathy*, *Cathy's Last Resort* e *Cathy's Valentine* (produzidos pela mesma empresa que cuidada de *Peanuts*). Com isso, Guisewite conquistou um Emmy de Melhor Animação.

Após seu marcante discurso na premiação, foi chamada por Johnny Carson e virou participante recorrente do *The Tonight Show* aumentando ainda mais sua influência na cultura e na sociedade dos EUA. Em 1993, ganhou o Reuben Award da National Cartoonists Society.

Após o longo período como uma das mais importantes tiras do país, Guisewite decidiu encerrar *Cathy* em 3 de outubro de 2010:

— Lee Salem é um cara muito gentil, e foi por isso que liguei. Ele me ajudou a começar, e foi ele quem chamei no final. Acho que antecipei minha conversa falando sobre como eu estava indo para o último ano de escola de Ivy [sua filha], e muitas coisas estavam entrando em uma fase diferente. Por muito tempo, meu contrato foi renovado automaticamente por dois anos. Quando realmente comecei a pensar em desistir da tira, foi um conceito incrivelmente bizarro - levei meses para ser capaz de falar isso para meu próprio cérebro, muito antes de falar com Lee. Mas eu olhei meu contrato e vi que a última renovação automática estava terminando em 30 de setembro de 2010. Então

teríamos que fazer uma nova renovação. Eu vi isso impresso e pensei: “Puxa, só queria poder ter esse último ano com minha filha.”

O fato de seus pais estarem mais velhos também pesou. Ela queria poder passar mais tempo com eles. Mesmo sem ter novas HQs desde seu fim, Cathy segue sendo referenciada em outros quadrinhos e produções como *Sex and the City*, *30 Rock*, *Saturday Night Live*, *The Big Bang Theory* e *The Simpsons*.

Páginas 665, 666, 667, 917.

Alisson Bechdel (1960 - 60 anos)

Artista e roteirista criadora de séries como *Dykes to Watch Out For* e *graphic novels* como *Fun Home*. É a responsável pela tira que deu origem ao *Bechdel Test*.

Páginas 639, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 785, 925.

Garry Trudeau (1948 - 72 anos)

Artista e roteirista, criador da tira política mais importante dos EUA, *Doonesbury*.

Páginas 666, 672, 673, 674, 678, 684, 845.

Gary Larson (1950 - 70 anos)

Artista e roteirista, autor da tira de painel único *The Far Side*.

Páginas 610, 675, 676, 677, 684.

Berkeley Breathed (1957 - 63 anos)

Artista e roteirista criador da tira *Bloom County* e de vários livros infantis.

Páginas 677, 678, 679, 681, 682, 912, 929.

Bill Watterson (1958 - 62 anos)

Artista e roteirista criador de *Calvin and Hobbes* (Calvin e Haroldo).

Páginas 42, 49, 340, 377, 610, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 918, 925.

Rich Buckler (1949 - 2017)

Rich Buckler é um dos gigantes da nona arte, o tipo de artista que sozinho daria um ótimo livro. Afinal, sua vida se confunde com a trajetória do próprio meio. Ele desenhou praticamente todos os grandes personagens da DC e da Marvel, além de criar muitas e muitas capas. Fora o fato de ter trabalhado diretamente com nomes como Jack Kirby, Stan Lee, Jim Steranko, Frank Frazetta, Neal Adams, Al Williamson, Berni Wrightson, Jim Starlin, Joe Rubinstein, Steve Ditko, Alex Toth, Dick Ayers, Wally Wood, Dick Giordano e Joe Orlando.

Nas nossas fontes há uma excelente série de entrevistas com ele no blog *Oh, Danny Boy*. Vale muito a leitura.

Buckler desde cedo foi apaixonado por desenhar. Já na escola recebeu muito apoio de um professor de arte que o incentivou. Sim, era mais um dos ratos de biblioteca que devorava tudo. Inclusive quadrinhos.

Ele foi mais um integrante do jovem fandom que surgiu na década de 1960. Ainda adolescente, em Detroit, com os amigos Robert Brosch e Shel Dorf, organizou a Detroit

Triple Fan Fair, em 1969 e 1970.

Para o citado blog, ele relembrou seu início:

— Conheci Jerry Bails (fundador da revista/fanzine *Alter Ego* e um dos fundadores do fandom de quadrinhos organizado) no final dos anos 1960 via Shel Dorf (sim, o mesmo cara que começou a Detroit Triple Fan Fair e depois foi para a costa oeste para fundar a Convenção de Quadrinhos de San Diego). (...). Seu conhecimento e coleção de tiras de jornal eram enciclopédicos. Por meio dele e de seus contatos, me familiarizei com o trabalho de Will Eisner, Burne Hogarth, Dan Barry e Sy Barry, na verdade todos os cartunistas de histórias em quadrinhos. Tive a oportunidade de passar horas a fio examinando centenas de enormes páginas coloridas de domingo de *Prince Valiant* de Hal Foster, *Flash Gordon* de Alex Raymond, *Tarzan* de Burne Hogarth e páginas de colecionador de *Little Nemo* - mais toneladas de edições de colecionador de “grandes livrinhos” e milhares de revistas populares como *Shadow*, *Doc Savage* e *The Spider*. Isso, para um aspirante a artista de quadrinhos, era como o equivalente a uma visita ao Louvre (o que fiz muitos anos depois). Essas eram as coisas que “eram” histórias em quadrinhos antes de existirem histórias em quadrinhos. Foi Jerry quem me deu uma educação rudimentar que cobriu a Era de Ouro dos quadrinhos. Ele também deu meu primeiro trabalho profissional, que foi a capa de um de seus fanzines (ele me pagou por isso também - foi isso que o tornou “profissional”, pelo menos para mim foi). Acho que você pode dizer que Jerry e Shel foram meus primeiros mentores, por causa do tempo que passamos juntos e dos interesses que compartilhamos - e foi um momento mágico. Devo ter visto centenas de revistas em quadrinhos da Era de Ouro nos arquivos de microfilme de Jerry. Foi nessa época que conheci Roy Thomas (que assumiu *Alter Ego* depois de Jerry Bails), cuja energia e entusiasmo sempre foram contagiantes, e Roy mais tarde se tornaria um grande impulsionador do meu trabalho e foi o responsável por minhas atividades mais significativas nas primeiras atribuições, quando se tornou editor-chefe da Marvel Comics.

Com seus contatos, foi diversas vezes a Nova York participar de convenções e conversar com editores em busca de uma chance. Como foi recusado pelo serviço militar, pôde focar toda sua energia no sonho de virar um quadrinista.

Foi numa dessas que pintou seu primeiro trabalho, a HQ *Freedom Fighters: Washington Attacks Trenton*, na revista *Flash Gordon* #10 da King Features, com capa de novembro de 1967. Com o portfólio aumentando, foi novamente bater na porta da National:

— No começo, fui rejeitado (literalmente, ninguém estava procurando por novos talentos). Então, inesperadamente, Neal e Dick pediram licença e tiveram uma reunião privada rápida. Neal voltou com a notícia - ele e Dick me apoiaram e conseguiram convencer o editor Murray Boltinoff a me dar a chance de desenhar um conto de Marv Wolfman (*The Symbionts*). Disseram-me que Neal Adams faria a arte-final (agora, não foi um sonho que se tornou realidade?) - e eu entendi, a partir disso, que era a garantia de que sairia com aparência profissional, mas mesmo assim naqueles tempos conservadores o Sr. Boltinoff ainda estava arriscando. (...) Marv Wolfman e Len Wein conseguiram arranjar um convite para visitar Frank Frazetta em sua casa no Brooklyn e perguntaram se eu gostaria de ir junto. Sendo o grande fã de quadrinhos que eu era, minha resposta, claro, foi um sonoro “SIM!”

O trio de jovens rumou para a casa do já lendário artista. Tente calcular a emoção dos iniciantes profissionais indo conhecer um dos seus ídolos, um dos maiores desenhistas que a nona arte já teve.

Eles foram recebidos por Frazetta com toda atenção e carinho. O mestre mostrou diversos trabalhos e o agradável bate-papo fez horas parecerem segundos. Um bom tempo depois, a esposa de Frank apareceu e, gentilmente, avisou que o marido precisava voltar ao batente. Só nessa hora Buckler lembrou de mostrar seu portfólio.

— Eu não tinha ideia do que esperar. Havia cerca de quinze páginas a lápis, cada uma em um estilo diferente, algumas para outros gêneros além do super-herói, algumas ilustrativas, algumas delas até mesmo mostrando alguns de seus próprios maneirismos elegantes. Tudo ficou quieto por cerca de cinco minutos. Finalmente, quebrei o silêncio e perguntei: “Então, o que você acha?” Prendi a respiração e esperei pela resposta. “Bem”, disse ele, escolhendo as palavras com cuidado, “eu vi muitas páginas de amostra de muitos artistas que querem desenhar quadrinhos. Para ser honesto, nunca vi tantos estilos vindos de uma pessoa!” Foi isso. Sem comentários ou sugestões. No entanto, foi mais do que suficiente para mim. Len e Marv ficaram entusiasmados por terem conhecido Frank e conversaram sobre isso durante todo o caminho até a casa de Len. Fiquei muito quieto o tempo todo. Acho que nenhum deles jamais percebeu o efeito profundo que aquela visita teve sobre mim. O que me veio à mente, anos depois, foi uma história que li sobre Salvador Dali visitar Pablo Picasso em seus primeiros anos. Dali dissera que, quando Picasso se despediu e o desejou felicidades (acho que foi algo assim), ele sentiu como se o próprio Papa o tivesse abençoado e impulsionado sua carreira. Eu me senti da mesma forma naquele dia, embora estivesse tão pasmo que por muito tempo não consegui nem colocar o que sentia em palavras!

Com tanta energia positiva o novato estava certo que a porta para o futuro estava aberta. E seria uma rápida e imediata viagem rumo ao sucesso. Não foi bem assim.

- Voltei para minha cidade natal vitorioso (pensei), tomei meu tempo e coloquei tudo o que tinha naquele trabalho. E tinha certeza de que agora as coisas estavam pelo menos indo na direção certa. Enviei de volta a arte original e tudo parecia estar no lugar. Exceto que não foi realmente assim. Quando solicitei mais trabalho, nenhum foi enviado. Parece que, em todos os casos, as empresas de quadrinhos não estavam dispostas de forma alguma a fazer negócios com “pessoas de fora”, pelo menos não regularmente. Carmine Infantino, por alguma gentileza no coração (ou talvez por pena), chegou a se oferecer para criticar algumas das minhas páginas de amostra pelo correio - e ele o fez, e isso me ajudou a aguentar e me deu algum consolo. (...) Então, de volta à prancheta, com novos exemplos para trabalhar, ganhando meu tempo e repensando minha estratégia. Bem, logo depois surge uma oportunidade de meu amigo Shel Dorf. Shel, ao longo dos anos, tornou-se amigo íntimo de Jack Kirby. Acontece que Jack estava procurando finalizadores. Isso foi durante o tempo em que ele se mudou para a Costa Oeste e estava apenas começando a reunir seus títulos para a DC [National] (a série do *Fourth World*/Quarto Mundo). A pedido de Shel, trabalhei em algumas amostras de arte-final, traçando com tinta sobre fotocópias da arte a lápis de Jack e as enviei pelo correio. Eu nunca tinha pensado em ser um arte-finalista antes - eu tinha certeza, porém, de que minhas habilidades de “tinta” estavam muito bem aprimoradas e que eu estava à

altura da tarefa. Mais ou menos uma semana depois, recebi um telefonema de Jack. Quase perdi minha voz e resmunguei muito. Eu estava tão intimidado. Jack foi amigável e cortês. A tinta não era exatamente o que ele procurava, mas gostou das fotocópias das minhas páginas de amostra a lápis (que tive o cuidado de incluir no pacote que lhe enviei). Ele me disse que eles eram muito bons. Eu não conseguia acreditar no que estava ouvindo. Então ele me disse:

— Se você estiver em Nova York, procure Stan Lee e diga a ele que eu disse que ele deveria te dar um emprego.

Agradei e desliguei e demorei dias para me recuperar daquela conversa!

Com novo ânimo, Buckler ligou para Dick Giordano. Numa conversa bem franca com o editor da National, perguntou se caso mudasse para Nova York suas chances seriam melhores. Giordano respondeu que se tivesse talento, mesmo não podendo prometer lhe garantir trabalho, suas chances seriam maiores sim estando na cidade. Botando lápis e pincel na mala, o artista se mudou para a *Big Apple*.

Só que não foi algo fácil. Sua família vivia uma situação apertada. Buckler perdeu o pai vítima do câncer quando tinha 10 anos. A mãe precisou ralar muito para garantir o sustento dos três filhos (o artista tinha uma irmã e um irmão). Foi sua irmã, aliás, que conseguiu economizar o dinheiro para ele comprar a passagem.

Instalado num minúsculo apartamento na YMCA, na 34th Street com a Eighth Avenue, descobriu que a vizinhança era a mesma que ficaria conhecida nos filmes barra-pesada dos anos 70.

Com o portfólio debaixo do braço, visitou todo editor que conhecia ou tinha contato via fandom. O que criou um enorme problema. Ao comentar que tinha se mudado para lá para poder trabalhar, recebeu pedidos de todos. Para complicar, ainda foi escolhido para ser assistente de outro gigante, Gil Kane. Posto que também era ocupado por Howard Chaykin.

Logo Buckler estava produzindo como louco, fazendo *freelancer* para diversas empresas. Isso o fazia se atrasar constantemente para seu estágio com Kane. De forma educada, o mestre questionou se o aprendiz realmente não estava com muita coisa. Entendendo o recado, ele precisou abandonar a chance de aprender com Gil Kane. Mas seguiram amigos.

Com os dois pés no mercado, finalmente a tal porta para o futuro era real:

— O trabalho vinha da Marvel, da Warren e da DC Comics [National]. Meu encontro com Stan Lee está muito claro em minha memória. Liguei para a Marvel, marquei uma reunião por meio de Flo Steinberg para ver Stan Lee. Fiquei surpreso por ter conseguido uma reunião real. Meu encontro com ele foi ainda mais incrível. Stan me cumprimentou quando cheguei ao escritório da Marvel. Havia uma pequena área de espera fora do escritório de Stan, talvez um outro escritório e um pequeno *bullpen* ao lado dele - é assim que eu me lembro de qualquer maneira. Era um negócio muito modesto, que não se parecia em nada com as armadilhas corporativas e a escala das acomodações das grandes editoras de quadrinhos de hoje. Stan olhou minha arte e disse que tudo parecia “muito bom”. Eu estava pronto para desenhar uma história, ele perguntou. “Agora?” Eu gaguejei. “Certo.” E ele começou a inventar algo na hora enquanto eu rapidamente fazia anotações. Foi isso. Sem enredo de história escrita, sem papelada.

“Agora”, ele pronunciou, “vá e desenhe!” Deixei aquele compromisso mais do que um pouco tonto. De repente, percebi que havia esquecido de mencionar a recomendação de Jack Kirby. Mas, surpreendentemente - não era necessário! Ou assim pensei. Poucos meses depois, tive uma epifania e percebi que a coisa toda com Stan foi muito rápida e fácil. Suspeito que Jack me mencionou a Stan em um telefonema antes de eu chegar, e provavelmente foi esse o caso, embora eu nunca tenha conseguido verificar. O trabalho era uma curta história de *Man-Wolf* [Homem-Lobo], que, infelizmente, nunca foi publicada.

Graças à segurança financeira, vindo inclusive das HQs de mistério e terror que fazia para Marvel, Buckler saiu do horrível local onde morava. Ele ficou um tempo com o amigo Denny O’Neil e, com saudade de casa, algumas semanas em Detroit, para recarregar as energias. De volta, ouviu um conselho do mestre Neal Adams e decidiu primeiro achar um novo apartamento e depois um colega para dividir o aluguel. Deu certo. Detalhe: conseguiu alugar o local mesmo sem referência alguma, apenas com a indicação de Adams.

Foi nesse período que passou a conviver com os outros novatos da indústria, como Alan Weiss, Steve Mitchell, Steve Gerber e Jim Starlin. Todos iam se ajudando, num aprendizado coletivo. Inclusive em relação a conseguir atender aos prazos.

No início da década de 1970, também realizou HQs para a Skywald, que o lendário Sol Brodsky tinha aberto quando saiu da Marvel. Sim, Buckler atuou na linha de terror preto & branco.

Então finalmente assumiu um título regular: *Rose and the Thorn*. As aventuras de Rose Canton¹⁶ (que tinha uma dupla personalidade malvada chamada *Thorn*), saíam na *Superman’s Girl Friend, Lois Lane*. Buckler ficou na HQ das edições #117 a #121, com capas de dezembro de 1971 a abril de 1972.

O sucesso tinha chegado. Nas décadas de 1970 e 1980 ele se firmou como um dos mais requisitados artistas e arte-finalistas. Só nas duas grandes¹⁷ fez, como falamos, praticamente todos os principais personagens. Entre tantos, seu currículo tem: *Batman, Superman, Justice League of America, Teen Titans, Hawkman, The Flash, Jonah Hex, New Gods, Superboy, Spider-Man, The Avengers, Captain America, Thor, Conan, Daredevil, Hulk, Iron Man, Luke Cage, Namor, New Mutants* e muito mais!

Os destaques foram: ter desenhado as três primeiras edições da série do *Black Panther*, na *Jungle Action Vol. 2*, #6 a #8, com capas de setembro de 1973 a janeiro de 1974, com roteiro de Don McGregor; a hoje clássica *Superman vs. Shazam!*, com roteiro de Gerry Conway e publicada na *All-New Collectors’ Edition #C-58*, com capa de abril de 1978; e ter criado com o amigo de longa data Roy Thomas a maior homenagem à Era de Ouro, o *All-Star Squadron* - que debutou na *Justice League of America* #193, com capa de agosto de 1981 e depois ganhou revista solo.

16. Criada por John Broome e Carmine Infantino na *Flash Comics* # 89, com capa de novembro de 1947. A moça chegou a casar com o *Green Lantern Alan Scott*, com quem teve os filhos *Jennie-Lynn Hayden* e *Todd James Rice* (respectivamente os heróis *Jade* e *Obsidian/Manto Negro*). Claro que toda essa cronologia foi bagunçada com os diversos *reboots* da DC Comics.

17. Claro que no começo, antes de Neal Adams romper a barreira, Rich Buckler precisava usar um pseudônimo para atuar na Marvel e na National, por isso muitos de seus trabalhos nessa fase foram assinados como Ron Validar.

Rich Buckler ainda realizou três importantes contribuições para a nona arte. Primeiro, com Doug Moench, criou o ciborgue anti-herói *Deathlok*, na *Astonishing Tales* #25, com capa de agosto de 1974. Segundo, foi o mentor que contratou um rapaz de 19 anos para ser seu assistente na estreia de *Deathlok*. O nome do pupilo que debutou no mercado? George Pérez. Por fim, o mestre escreveu três relevantes obras sobre o ofício de desenhista: *How to Become a Comic Book Artist* e *How to Draw Superheroes*, ambas publicadas pela Solson Publications em 1986, e *How to Draw Dynamic Comic Books*, lançada pela Vanguard Publications em 2007.

Quando a Archie Comics mais uma vez, em 1983-84, tentou reviver sua linha de super-heróis no selo Red Circle Comics, Buckler foi o nome escolhido. Mesmo com todo talento envolvido, que contou ainda com a colaboração de autores como Cary Burkett nos roteiros, os fantasiados da editora, de novo, não vingaram. Pouco depois, em 1987, para a mesma Solson Publications (que fez seus livros), criou a breve série *Reagan's Raiders*.

Durante a década de 90, seguiu trabalhando para Marvel e DC, além das novatas Malibu, Image e Topps Comics. Não, ele não parou. Em 2011, com roteiro de Enrico Teodorani, fez *Djustine* para o mercado italiano. E em 2015 virou embaixador do Inkwell Awards.

Após uma longa e frutífera carreira, Rich Buckler faleceu de câncer em 19 de maio de 2017.

Páginas 691, 735, 761, 821, 865, 868, 919.

José Luís García-López (1948 - 72 anos)

Nascido em 26 de março de 1948 em Pontevedra, Espanha, García-López cresceu na Argentina, para onde sua família se mudou quando tinha três anos de idade.

Por isso, pode ser chocante para os fãs descobrirem que o artista que é praticamente a cara da DC Comics não cresceu com os heróis da editora. Numa entrevista para Carlos Mucha e publicada no site *Caped Wonder*, em 6 de julho de 2014, ele revelou:

- Não cresci com isso. Sim, *Superman* e *Batman* foram publicados esporadicamente. Eu me lembro de ter lido *Batman*, de quem gostei. Mas nunca foram tão importantes para mim. Quer dizer, no meu desenvolvimento como artista, eu estava vendo outros tipos de coisas. As referências argentinas que eu tinha eram mais ligadas às referências europeias e não tanto as referências [norte] americanas. Mas todos nós conhecíamos e respeitávamos os grandes artistas da América [do Norte], especialmente os dos *syndicates*.

E na hora de listar quem foram essas importantes referências, García-López tem na ponta da língua os nomes (e revela sua modéstia):

— Alex Raymond, Frank Robbins, John Cullen Murphy, Harold Foster, Stan Drake, Roy Crane. Esses são os artistas americanos. Na Argentina, lugar onde cresci, aprendi e comecei a desenhar, tivemos artistas magníficos como Alberto Breccia, José Luis Salinas. Jose Luis Salinas ficou famoso pelo *Cisco Kid* que fez para a King Features. Bruno Premiani e tantos outros que não me atrevo a citar, porque esquecerei tantos outros e muito bons. A América do Sul é um terreno fértil de grandes artistas, e não me incluo entre eles.

Sua entrada no mercado dos EUA foi na década de 1960, produzindo para a Charlton. O estreante fez *Just Married* (as edições #68, #69, #71 e #74, com capas de dezembro de 1969, fevereiro de 1970, junho de 1970 e de dezembro de 1970), *Ghostly Tales* (#77 e #79, com capas de dezembro de 1969 e abril de 1970) e *Career Girl Romances* #71 (com capa de outubro de 1972).

Já morando em Nova York, foi bater na porta do editor Joe Orlando, iniciando sua relação de longa data com a empresa que seria sua casa por toda a sua carreira. Na Nacional (futura DC Comics) iniciou fazendo arte-final para Dick Dillin na história *Nightmare In Gold*, publicada na *Action Comics* #448, com capa de junho de 1975.

Paralelo, para a Golden Key, fez *Grimm's Ghost Stories* #24 com capa de julho de 1975 e a #25, com capa de agosto de 1975. E *Boris Karloff Tales of Mystery* #64, com capa de outubro de 1975, e a #65, com capa de dezembro de 1975.

Mas ele acabou conquistando de vez a confiança da Nacional e o passo seguinte foi finalizar o personagem mais importante da editora, com o artista mais lendário. García-López colocou tinta na arte de Curt Swan em *Private Life of Clark Kent*, na *Superman* #289, com capa de julho de 1975.

Então, como desenhista, debutou numa aventura de *Hawkman* chamada *The Curse of the Ancient Weapons!*, com roteiro de E. Nelson Bridwell, presente na *Detective Comics* #452, com capa de outubro de 1975.

Com capa de novembro, em parceria com o roteirista Gerry Conway, lançou a série *Hercules Unbound*. A trama jogava o semideus num futuro apocalíptico e teve 12 edições, sendo a final com capa de agosto/setembro de 1977. García-López não ficou em todos os números, pois já tinha outras tarefas.

O sucesso do pistoleiro *Jonah Hex*, criado por John Albano e Tony DeZuniga na *All-Star Western* #10, com capa de fevereiro/março de 1972, o fez ganhar sinal verde para uma revista solo que durou 92 edições. Com roteiros de Michael Fleisher, foi para as prateleiras com capa de março/abril de 1977. García-López cuidou de boa parte das HQs, dividindo o posto com o criador DeZuniga.

Daí em diante, nas décadas de 70 e 80, o artista desenhou praticamente todos os principais nomes da *DC Universe*. Com destaque para algumas obras que se tornaram *cults*, como *Superman vs. Wonder Woman* na *All-New Collectors' Edition* #C-54, com capa de janeiro de 1978 e roteiro de

Gerry Conway; e o *crossover* *Batman e Hulk* na *DC Special Series* #27, com capa de outono de 1981 e roteiro de Len Wein.

Além disso, sabendo da elegância e impacto da arte de García-López, a DC o escalou para projetos especiais como *Atari Force*, *Cinder and Ashe*, *Twilight* e *Road to Perdition*.¹⁸

Tornando-se exclusivo da DC, o artista oficializou ser o traço que definiu o visual dos super-heróis da empresa para gerações e gerações de leitores. Em 1982 coube a ele fazer

18. Na *Atari Force*, García-López desenhou a *graphic novel* de 1983, com roteiro de Elliot S! Maggin, e a segunda série que teve roteiro de Gerry Conway e durou 20 edições, com capas de janeiro de 1984 a agosto de 1985. *Cinder and Ashe*, minissérie em quatro partes, com capa de maio a agosto de 1988, teve roteiro de Gerry Conway. *Twilight* foi uma minissérie no formato *Prestige*, em três edições, com roteiro de Howard Chaykin, com capas de dezembro de 1990 a fevereiro de 1991. Em *Road to Perdition*, do roteirista Max Allan Collins, o artista fez os especiais *On the Road to Perdition Book 1: Oasis* (2003), *On the Road to Perdition Book 2: Sanctuary* (2003) e *On the Road to Perdition Book 3: Detour* (2004).

o guia ilustrado que foi a base para toda a linha de merchandising. Tarefa que repetiu diversas vezes nos anos seguintes e ainda segue fazendo.

Em 1985, quando o estúdio Hanna-Barbera Productions produziu a última temporada da hoje clássica animação, *Super Friends*, intitulada *The Super Powers Team: Galactic Guardians*¹⁹, a base dos personagens veio toda do guia que García-López desenvolveu em 1982.

Aliás, esse mesmo guia hoje é definido pela DC como a linha *Retro*. Na entrevista para Carlos Mucha, ele explicou como ocorreu isso e seu processo criativo:

— Quando você está desenhando, você não pensa no futuro desse desenho. Você pensa em fazer, ver publicado e pronto. Mas sim, me surpreende que depois de tantos anos, eles continuem usando esse material. Principalmente todo o material do primeiro guia de 1982, que agora foi renomeado [pela DC Comics] como material “retro”. No licenciamento, esse material foi referido dessa forma. Há alguns anos, um estilista fez uma linha completa de bolsas e muitas coisas, todas com imagens da *Wonder Woman*. E isso ficou conhecido como o projeto “retro”. Agora, quando me pedem para recriar algumas dessas imagens para os novos guias, eles me dizem “queremos o estilo retro”. (Risos)

E, numa entrevista para o site *Comics Cube*, em 12 de abril de 2013, o artista deu uma aula de como se lida com um trabalho assim:

— A maioria desses personagens - pelo menos os grandes como *Superman*, *Wonder Woman* ou *Batman* - existiam antes de eu nascer, então não estamos trabalhando no vácuo. Já sabemos quais poses funcionam melhor de acordo com a personalidade dos personagens. De qualquer forma, as regras que regem essas peças são diferentes das revistas em quadrinhos. Eles não são direcionados a um fã regular de quadrinhos, mas a um público mais geral, que não está familiarizado com as últimas mudanças nos quadrinhos e vê esses personagens como algo não diferente de um logotipo da Coca-Cola, por exemplo. Normalmente eu faço pelo menos três esboços para cada pose, e o Diretor de Arte, Gerente de Merchandising e um monte de outras pessoas têm a última palavra sobre como será a pose.

E complementou na conversa com Carlos Mucha, destacando a diferença entre um guia para linha produtos e um guia para as HQs:

— Quando é um guia de estilo para filmes, você tem que esperar pelos documentos necessários com as referências das imagens para adereços como o *Batmobile* ou a nova máscara do *Batman*. Porque a cada filme eles inventam uma nova máscara do *Batman* para vender um novo brinquedo, e tudo é assim. Além disso, todos os documentos vêm marcados com seu nome para garantir que você não os compartilhe antes do momento certo. Os guias de estilo dos quadrinhos são diferentes. Muitas vezes, primeiro, os editores são consultados para saber o que está sendo feito atualmente. Você também tem que levar em conta o que está querendo ser feito, como um *Superman* clássico? Ou um novo *Superman*, agora conhecido como *New 52*.

O envolvimento de García-López com o merchandising da DC que faz a sua arte ter um

19. *The Super Powers Team: Galactic Guardians* foi a temporada final de *Super Friends*, após 12 anos no ar. Ela veiculou na ABC de 7 de setembro de 1985 a 6 de setembro de 1986. Teve oito episódios com 30 minutos de duração cada.

valor emocional tão significativo para tantos leitores e leitoras, principalmente os que cresceram nas décadas de 80 e 90.

E não pense que o veterano mestre parou com a virada do século. Ele seguiu produzindo. Na nova série da criação máxima de Will Eisner, *The Spirit*, García-López desenhou uma das aventuras da edição #17, com capa de outubro de 2011 e roteiro de Paul Levitz.

Com capa de janeiro de 2015, ele e o amigo Len Wein adaptaram o roteiro de Harlan Ellison nunca usado para o programa de TV *Batman 66*, em *Batman '66 the Lost Episode* (série da DC no universo do show).

Quando teve a comemorativa *Action Comics* # 1000, com capa de novembro de 2018, o artista que é a interpretação definitiva do *DC Universe* para tanta gente não podia ficar de fora. Ele ilustrou a HQ *Actionland!*, com roteiro de Paul Dini.

Se acha que fomos um pouco exagerados na questão García-López & *DC Universe*, fique com esse trecho da entrevista para o *Caped Wonder*:

CARLOS MUCHA: O que você acha da expressão “Louvado seja o nome dele” que alguns fãs dizem sempre que seu nome é mencionado por escrito, em podcasts ou blogs?

JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ: O quê? Não, não pode ser. (Risos)

CARLOS MUCHA: Sim, é verdade! Dizem “José Luis Garcia-Lopez, louvado seja o seu nome”.

JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ: Meu Deus. Oh meu Deus! Não sei. Agora estou descobrindo sobre isso.

CARLOS MUCHA: Sim, é o seu “apelido” ultimamente.

JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ: Não, não. Pai, perdoe-os. Eles não sabem o que estão dizendo! (Risos)

José Luis García-López continua guiando fãs e artistas no que diz respeito ao panteão DC. Louvado seja o seu nome.

Páginas 313, 587, 693, 694, 731, 737, 738, 763, 867, 913, 915.

Jim Shooter (1951 - 69 anos)

Nascido em Pittsburgh, Pennsylvania, em 27 de setembro de 1951, a vida de Shooter se confunde com a nossa própria *timeline*, por isso aparece tantas vezes no livro. Ele foi de revelação mirim (sendo contratado pelo editor Mort Weisinger, aos 14 anos, como roteirista de *Legion of Superheroes*) até ser o polêmico (e odiado) editor-chefe da Marvel. Páginas 460, 521, 522, 588, 601, 604, 632, 635, 636, 693, 695, 696, 697, 698, 701, 703, 704, 705, 706, 707, 710, 714, 715, 716, 717, 718, 726, 727, 729, 733, 745, 746, 750, 760, 763, 786, 787, 788, 789, 804, 805, 820, 842, 843, 850, 866, 884, 913, 917, 919, 930.

Bill Mantlo (1951 - 69 anos)

William Timothy Mantlo nasceu em 9 de novembro de 1951, sendo mais um da turma do Brooklyn, Nova York. Ele cresceu fã dos quadrinhos, claro. Numa entrevista para *BEM: The Comics News Fanzine* #24 de julho de 1979, postada no *Innerspace Online* em fevereiro de 2009, relembrou essa época:

— Leio quadrinhos desde os sete ou oito [anos]. Quando comecei, nos anos 50, os

quadrinhos custavam 10 centavos. Minha mesada semanal era de 25 centavos - isso, é claro, antes da inflação e antes de eles tirarem a prata das moedas - e com isso eu subia na minha bicicleta e ia até a confeitaria local, onde compraria dois gibis e um pacote de cartões de beisebol (ou monstro, futebol, cartões de Davy Crockett, etc). (...) De qualquer forma, os quadrinhos que comprei na época eram os habituais da DC [National] - *Superman* e *Batman* de queixo quadrado. Achava que eram maravilhosos e ainda acho. Outros eram livros como *House of Mystery*, *Strange Adventures* - eu me lembro de muitas dessas histórias curtas de terror ou ficção científica como sendo contadas de forma simplesmente brilhante. A Marvel, na época ainda chamada de Atlas, com seus livros de monstros, de alguma forma nunca chamou minha atenção. Então, no início dos anos 60, houve uma explosão repentina. Eu entrei em uma loja de doces e, ao lado de *Batman*, havia títulos como *Flash*, *Justice League*, *Green Lantern* e *Showcase*, apresentando mais heróis em um ano do que na década anterior. Foi tremendamente empolgante, uma abordagem totalmente nova. E eu seguiria as aventuras desses heróis da DC religiosamente, adicionando *Metal Men*, *Sea Devils*, *Blackhawk*, *Hawkman*, *The Atom*, etc, à minha lista de leitura - obviamente minha mesada havia aumentado. Mas mesmo essa explosão da DC não foi nada comparada ao dia em que entrei na mesma loja de doces e lá, no estande onde eles normalmente estocavam o *Batman*, estava uma cópia do *Spider-Man* #4. Parecia... diferente. Eu o folhiei, sem saber bem o que fazer com ele, e o coloquei de volta na prateleira. Então eu o tirei de volta, comecei a ser pego pela estranha teia desse personagem tentando segurar esse vilão arenoso que parecia se derramar por entre os dedos e, bem, eu não acho que perdi uma única edição do *Spider-Man* daí em diante, em meados ou no final dos anos 60, até quando Ditko saiu.

A paixão fez ele perseguir outras revistas da iniciante Marvel. Mantlo começou a desenhar, imitando os traços dos ídolos Ditko e Jack Kirby. Até criou sua própria HQ, feita com lápis de cor e giz de cera. O nome era *Congo Comics*, e trazia histórias como *Bulk and the Avengers*. Ele realmente estava maluco pela Marvel.

Graças ao incentivo de uma professora de arte, acabou fazendo um teste e passando na High School of Art & Design, em Manhattan.

— Milagrosamente, passei no teste e passei os quatro anos seguintes ignorando meus professores, que declararam que quadrinhos eram uma porcaria, e continuei desenhando. Sim, desenho. Escrevi muita prosa e tal, e escrevi os quadrinhos primitivos que desenhei, mas meu interesse principal era me tornar o próximo Gil Kane. Isso continuou até eu entrar na Cooper Union School of Art, uma escola de arte de grande prestígio em Manhattan. Lá eu larguei os quadrinhos como uma pedra, comecei a pintar e fui para a fotografia. Passei os quatro anos seguintes tirando fotos e lá conheci outra fotógrafa, Karen Pocock, que se tornaria minha esposa.

Após se formar, ele pegou vários bicos no serviço público. Então uma colega de aula, Annette Kawecky, avisou que tinha uma vaga na Marvel. Ela trabalhava como redatora nas cartas e, ao saber que precisavam de alguém na produção, lembrou de Mantlo.

— Eu não pensava na Marvel Comics há anos, literalmente, parei de comprá-los depois de me formar no ensino médio, mas trabalho era trabalho. Fui entrevistado pelo falecido John Verpoorten, contratado e me tornei seu assistente, fazendo o trabalho

de produção mais estúpido que existe. Mas eu era um fã ativo de quadrinhos? Bem, como eu disse, comprei e li as revistas durante todo o ensino médio, eventualmente deixando a DC [National] em meados dos anos 60, e a Marvel conforme eu crescia, eu senti, entrou em uma rotina no final dos anos 60, início dos 70. Fiz o colégio com Frank Brunner e íamos a algumas convenções de quadrinhos, mas acho que nunca fiz parte de nenhum movimento organizado de “fãs” e nunca vi, muito menos li, os fanzines.

A princípio ele estava lá apenas temporariamente. E ser um roteirista foi algo que nunca passou pela sua cabeça. Mas os deuses da nona arte sabem mexer seus pauzinhos. Vindo “de fora”, Mantlo tinha um olhar crítico. Notou que as histórias, na sua maioria, eram bem infantis. E realmente não entendia como os roteiristas perdiam tantos prazos uma vez que o material entregue não era algo tão complicado assim.

- Então, um dia, Tony Isabella, um roteirista da Marvel e então editor da linha preto e branco, correu para o escritório de Verpoorten em pânico e chorou que ele precisava de alguém para fazer o roteiro, durante a noite, de uma história do *Sons of the Tiger* [Filhos do Tigre] para *Deadly Hands of Kung Fu*. Ele planejou o trabalho, que seria desenhado pelo então artista novato George Pérez, mas foi pego em um aperto de prazo e não conseguiu roteirizar. John Verpoorten, que adorava torturar o pobre Tony, disse que não tinha ninguém que pudesse entregar o trabalho no dia seguinte sem bagunçar seus próprios horários. Tony, disse ele, teria que fazer isso sozinho. Foi então que me ouvi dizer quase involuntariamente: “Tony, farei isso.” Tony me olhou incrédulo. Quer dizer, eu era um homem que tinha começado a colorir as HQs da Marvel recentemente. Mas Tony teve a decência de não rir e me deu o emprego. Eu fiz o roteiro durante a noite, entreguei no dia seguinte e, com poucas mudanças editoriais, foi aceito. O resto é história. Desde então, minha velocidade e confiabilidade me deram a reputação de “rei do preenchimento” da Marvel. Eu escreveria qualquer personagem rapidamente e, embora minha trama fosse fraca, todos gostavam do meu diálogo. Eu parecia ter um dom para captar a sintaxe do herói da Marvel.

Esse título de “Rei do Preenchimento” é tão sério que Bill Mantlo virou o maior curinga dentro da editora, fazendo HQs tapa-buracos de praticamente todo mundo. Muitos fãs e até pesquisadores gostam de brincar e falar que ele foi o roteirista que mais escreveu os personagens Marvel, rivalizando com Stan Lee.

Algo que se consolidou graças à ideia do então editor-chefe Marv Wolfman de sempre ter HQs de preenchimento sobrando, para evitar os recorrentes atrasos na linha de produção. Não ficou pronta a HQ principal do *Spider-Man*? Bota no lugar uma curta dele ou de qualquer outro herói. Quem fazia a maior parte dessas aventuras no começo dos anos 70 era justamente Bill Mantlo.

Com a confiança ganha, logo recebeu títulos como *Marvel Team-Up*, *Frankenstein e Morbius*. Mas seu destaque foi mesmo em *Sons of the Tiger* onde, com George Pérez, criou o primeiro super-herói porto-riquenho, *White Tiger (Hector Ayala)* na *Deadly Hands of Kung Fu* #19, com capa de dezembro de 1975.

Mantlo contou:

— Havia mais liberdade nos quadrinhos preto e branco na época em que fiz *Sons of the Tiger*, principalmente porque ninguém se importava. George Pérez e eu praticamente fizemos o que quisemos, e George começou a aperfeiçoar algumas de suas maravilho-

sas narrativas experimentais em vários painéis, sem supervisão ou preocupação editorial. George, claro, é hispânico, porto-riquenho para ser exato, e tinha um conhecimento íntimo da parte da cidade que é o South Bronx. Então eu disse: “Ei George - vamos fazer um personagem que reflita essa realidade sombria!” Descrevi o traje como o de *Spidey* sem os detalhes (lembre-se, em quadrinhos preto e branco a cor é inexistente) e George foi certo e desenhou. A concepção foi minha, mas ninguém dá vida a um personagem como George Pérez, então compartilhamos o crédito de ter criado *Hector Ayala*, o *White Tiger*.

O passo seguinte foi ajudar Archie Goodwin em *The Spectacular Spider-Man* (com Goodwin desenvolvendo as tramas e ele os diálogos e recordatórios) e finalmente assumir seu primeiro longo arco em *Iron Man*.

Em pouco tempo seu currículo aumentou ainda mais, com títulos como *The Spectacular Spider-Man* (agora fazendo tudo), *Tarzan*, *Howard The Duck*, *X-Men*, *Fantastic Four*, *Daredevil*, *The Defenders*, *Moon Knight* e *Ka-Zar the Savage*.

Bill Mantlo é um interessante contraponto à péssima imagem que o editor-chefe Jim Shooter deixou. Dando mais pistas sobre os conturbados bastidores da Marvel no período pós saída de Stan Lee, o roteirista comentou:

— Marv Wolfman foi o primeiro editor que parecia ter mais respeito pelo meu trabalho e mais compaixão pelo que era ser um “rei da substituição”. Mas Marv, como Len, Archie e Roy, foi inundado por negócios idiotas pela Cadence [empresa que controlava a Marvel] e, depois de um tempo, não conseguiu supervisionar os quadrinhos. Marv é um escritor, não um empresário. Ele não poderia fazer as duas coisas e ainda obter qualidade de seus escritores. Então ele desistiu. Gerry Conway foi contratado e pediu demissão. Archie Goodwin foi contratado e pediu demissão. O Jim Shooter foi contratado... e as mudanças começaram a ser feitas. Jim, em estreita consulta com Stan, dividiu a carga editorial entre os editores associados, enquanto ele, como editor-chefe, era responsável por toda a linha. Isso significava que ele poderia dedicar seu tempo e energias consideráveis ao negócio e ao fim conceitual, enquanto seus associados (Roger Stern, Al Milgrom, Mark Gruenwald, Ralph Macchio, Jo Duffy e Rick Marschall) se dedicavam à direção e revisão de HQs específicas e gerais. Jim é totalmente profissional. Ele designa escritores para HQs porque acha que elas pertencem a eles, não por favoritismo, nepotismo ou fanatismo. Um escritor sempre sabe onde está sob Jim (literalmente sob Jim, tendo bem mais de um metro e oitenta), o que é uma mudança refrescante em relação à incerteza e insegurança constantes que atormentaram a Marvel por anos. Jim também é o melhor desenvolvedor de tramas (Marv Wolfman é o segundo próximo!) que já conheci. Ele sabe o que você está fazendo com seus personagens e pode rapidamente apontar o que você deve fazer com eles. Ele vai ignorar suas instruções, mas vai lhe dizer por que está fazendo isso, e seu raciocínio nunca é inconstante. Ganhei um respeito enorme por ele no último ano e meio. Ele fez escrever para a Marvel ser divertido novamente.

Aparentemente ele estava se divertindo tanto que chegou a trazer novas ideias para a editora. Uma foi aprovada e virou um dos maiores *hits* da empresa, na crescente onda das licenças.

— Meu filho ganhou alguns dos brinquedos *Mego Micronaut* no Natal de 1977. Achei

que eles tinham um grande potencial e escrevi uma proposta, detalhando as direções que previ para esses minúsculos alienígenas de um *Microverse* subatômico e entreguei ao Jim Shooter. Jim aparentemente gostou da ideia, porque ele entrou em contato com Stan e eles entraram em contato com a Mego. A ideia foi aprovada e Jim me deu autorização para desenvolver os personagens, para escrever um tratamento. Sim, depois procuramos um artista. Jack Kirby foi mencionado, mas ele estava terminando seu contrato com a Marvel, então ninguém sabia se ele iria renová-lo posteriormente, ele não o fez. Em seguida, George Pérez foi contatado. George aceitou, mas rapidamente ficou óbvio que ele não conseguiria lidar com a carga de trabalho. Jim me ligou - eu estava desesperado para começar - e perguntou se eu tinha visto o trabalho de Michael Golden na National. Eu disse não, nunca li quadrinhos da DC, mas Jim sugeriu que eu pegasse o *Mister Miracle*! Eu fiz, e me apaixonei pela arte de Michael imediatamente. Jim entrou em contato com Michael, que perguntou: "O quê? Uma história em quadrinhos sobre brinquedinhos?" mas concordou em se reunir conosco para discutir isso. Mike evidentemente gostou da direção que eu dei, porque ele aceitou, e ele, eu e o editor Bob Hall começamos a traçar as primeiras doze edições.

Em relação ao processo criativo de desenvolver um dos clássicos mais queridos da época, Mantlo revelou:

— As personalidades dos personagens surgiram parcialmente de sua aparência visual como brinquedos. Sem saber a concepção de Mego de seus próprios brinquedos na época, decidi que o *Space Glider* parecia o comandante de uma nave estelar, que o *Biotron* parecia um robô semi-humano obsoleto, que o *Microtron* parecia ser um carinha engraçado, aquele *Acroyear* parecia difícil, e *Acroyear II* e o *Barão Karza* pareciam malvados. O *Time Traveler* parecia etéreo. *Force/Commander* sugeriu não tanto a força definitiva para o bem, mas um emissário para o bem. Não havia brinquedos femininos (...) então criei *Marionette*, *the Princess Mari*. *Galactic Warrior* da Mego eu fiz um inseto e dei o nome de *Bug*, mas o *Bug* foi rejeitado pela Mego e agora ele é um personagem pertencente à Marvel. *Slug*, *Captain Universe*, *Jasmine*, *Cilicia* e outros personagens que farão aparições mais cedo ou mais tarde são todas minhas, ou minhas e de Michael.

A *Micronauts* #1 foi para as prateleiras com capa de janeiro de 1979. Pela revista ainda passaram artistas como Gil Kane, Steve Ditko, Howard Chaykin, Rich Buckler, Pat Broderick, Val Mayerik, Keith Giffen, Greg LaRocque e Kelley Jones.

A curiosidade histórica é que, ao lado de *Moon Knight* e *Ka-Zar the Savage*, foi a primeira série da Marvel a ser exclusiva no novo mercado de venda direta, as nascentes comic shops. E, do outro lado do oceano, também fez muito sucesso, sendo publicada pela Marvel UK em *Star Wars Weekly*.

Parece que além do Rei do Preenchimento, Mantlo abocanhou outro apelido: o Rei da Licença. Quando a Marvel fechou para lançar outra linha de brinquedos, no embalo do êxito dos *Micronauts*, foi ele quem assumiu a novidade.

O também cultuado *Rom the Space Knight* estreou na *Rom* #1, com capa de dezembro de 1979. A adaptação da linha de bonecos da Hasbro tinha roteiro de Mantlo e arte de Sal Buscema. Sua primeira fase durou impressionantes 75 números, mais quatro anuá-

rios, indo até fevereiro de 1986.²⁰

Na década de 1980, entrou no seu currículo o título *The Champion* e o que seria, talvez, o maior destaque da sua carreira: *Hulk*. A partir da *The Incredible Hulk* #245, com capa de março de 1980, Mantlo iniciou um longo arco de cinco anos à frente das aventuras do Gigante Esmeralda. É uma das fases mais elogiadas do personagem.

Ele ainda achou tempo para escrever *Iron Man*, *Alpha Fight* e criar a dupla de heróis *Cloak and Dagger* (Manto e Adaga), na *The Spectacular Spider-Man* #64, com capa de março de 1982 - junto com o artista Ed Hannigan.

Só que durante a década de 80, talvez já preocupado com as constantes crises no mercado, Bill Mantlo se formou em direito e iniciou uma carreira como defensor público no Bronx. Um dos seus últimos trabalhos foi o único que fez para a concorrente DC, a minissérie *Invasion!*.

Infelizmente, em 17 de julho de 1992, enquanto andava de patins, Mantlo foi atropelado. O criminoso motorista não prestou socorro e fugiu. O roteirista sobreviveu, mas com graves sequelas no cérebro. Desde então ele vive numa casa de repouso, sob constantes cuidados médicos.

Numa entrevista para *Comics Should Be Good*, em 27 de outubro de 2006, o quadrinista independente David Yurkovich falou sobre seu livro *The Bill Mantlo Benefit Book*, que conta a vida do roteirista e serviu para ajudar a arrecadar fundos para seu tratamento. Yurkovich explicou como estava Mantlo:

— Bill não está com a melhor saúde. (...) Por um tempo, Bill ficou em coma. Embora não esteja mais em coma, o dano cerebral sofrido no acidente é irreparável. Suas atividades da vida diária são severamente restringidas e ele reside em um centro de saúde onde recebe cuidados em tempo integral.

O roteirista que tanto fez pela nona arte e era nome presente em muitas e muitas histórias que emocionaram gerações e gerações de leitores conquistou o Eagle Award, em 1979, de Melhor Novo Título (*Micronauts*) e o Bill Finger Award, em 2014, em reconhecimento à sua carreira.

Ele segue sob cuidados médicos.

Páginas 695, 700, 761, 762, 822.

Terry Austin (1952 - 68 anos)

Terry Kevin Austin nasceu em 23 de agosto de 1952, em Detroit, Michigan. Seu nome se tornou um dos mais conhecidos na sua área, arte-final. E não apenas por seu talento. Austin é o tipo de cara de sorte que estava na hora certa, no lugar certo.

Ele cresceu em Detroit mesmo e estudou na Wayne State University (não, não tem relação com a fortuna de um certo bilionário de Gotham). Começou a trabalhar com quadrinhos como assistente de Dick Giordano e Neal Adams. Foi mais um dos pupilos do mestre Adams, com passagem pela Continuity Associates. Seu primeiro “pé quente” foi finalizar o elogiado arco de *Batman*, em 1976-1977, escrito por Steve Englehart e desenhado por Marshall Rogers.

20. Como conquistaram uma aura de *cult*, tanto *Micronauts* como *Rom* foram republicados ao longo dos anos. O primeiro título teve uma série pela Image em 2002 e uma minissérie em 2003; pela Devil's Due Publishing mais uma série em 2004; e, a partir de 2016, nova série, desta vez pela IDW Publishing. *Rom* saiu pela IDW Publishing a partir de 2016.

Foi quando iniciou sua longa participação na editora, o que o levaria a estar em praticamente todos os grandes títulos e com todos os principais personagens, como *Action Comics*, *Detective Comics*, *Showcase*, *World's Finest Comics*, *Batman*, *Superman*, *Justice League of America*, *Green Lantern*, *The Flash* e muito mais. Apesar disso, na virada da década de 80 passou a atuar na Marvel, em revistas como *The Amazing Spider-Man*, *The Avengers*, *Epic Illustrated* e *Doctor Strange*.

Estando na Casa das Ideias, viveu outro momento afortunado. Quando a dupla Chris Claremont e John Byrne fez a cultuada fase dos *X-Men*, Austin foi o finalizador. Após sair dos mutantes, acabou se concentrando mais na DC, onde tocou, de novo, vários títulos. E mais uma vez confirmou sua estrela. Quando a editora foi lançar a primeira série de luxo e a primeira para o mercado direto, *Camelot 3000*, a arte-final da hoje clássica obra de Mike W. Barr e Brian Bolland caiu nas mãos de Terry Austin.

Da década de 90 em diante ele se dividiu entre Marvel e DC, mas também contribuiu para empresas como Image, Malibu, Dark Horse e Archie.

Apesar de raro, Austin também atacou de roteirista. Nos seus velhos conhecidos *X-Men*, em *Cloak and Dagger* (Manto e Adaga) e realizou a adaptação do livro do universo Star Wars *Splinter of the Mind's Eye* para Dark Horse, em 1995-96.

Como desenhista, fez poucas capas para os *X-Men* (*Uncanny X-Men* #123 e #142) e publicou, em 2003, seu livro *Austin Art: 60 Pages of Drawings by Terry Austin*.

Ele segue trabalhando. Austin tem no currículo diversos prêmios na categoria Melhor Arte-finalista, no Eagle Awards, no Comics Buyer's Guide Fan Awards e recebeu, também, o Inkpot Award. Nem precisamos falar que é uma das maiores referências na área.

Páginas 590, 693, 694, 700, 701, 702, 703, 716, 743, 783, 815, 821, 889.

Roger Stern (1950 - 70 anos)

Roger Stern nasceu em 17 de setembro de 1950, em Noblesville, Indiana. Apesar de vir de uma família simples, o amor pela leitura sempre foi algo incentivado em seu lar. Numa entrevista para George Khoury, no site *Marvel Masterworks*, ele lembrou sua infância e o contato com livros e quadrinhos:

— Éramos uma família da classe trabalhadora. Papai era maquinista em uma pequena empresa de ferramentas e matrizes e, por fim, chegou a contramestre. De qualquer forma, ele sujou as mãos e trabalhou duro pelo dinheiro. Meus pais nasceram na Grande Depressão, então cresci aprendendo os valores do trabalho árduo e da simplicidade. (...) Sempre havia muita comida na mesa. Podemos não ter sido ricos, mas com certeza nos divertimos muito. (...) E sempre houve muitos jornais, revistas e livros quando eu era criança. Todos na família liam. Antes mesmo de poder ler, eu já tinha minha própria pilha de *Little Golden Books*²¹. Meus pais e avós sempre liam para mim. E como que eu era uma criança dos anos 50, também havia televisão, é claro. (...) A TV foi importante porque me apresentou ao *Superman*. Também ao *Lone Ranger*, *Rocky Jones*, *Space Ranger*, *Roy*, *Gene and Hopsy*. *Jackie Gleason*, *Lucy*... todos os antigos desenhos da

21. Série de livros infantis ilustrados lançada em 1942 pela Simon & Schuster; Western Printing and Lithographing Company. Abordava os mais diversos assuntos, desde fábulas até contos bíblicos. Tornou-se a mais vendida do gênero de todos os tempos. Hoje pertence a Penguin Random House.

Warner Brothers. Me fez o que sou hoje.

Especificamente sobre HQs, Stern contou que seus pais não caíram nas bobagens de Wertham e, para eles, o importante era ler. Fossem livros, quadrinhos ou revistas. Quanto mais leitura, mais orgulhosos ficavam. E foi isso que colocou o futuro roteirista em contato com os gibis.

— Eu tinha 11 anos quando *Fantastic Four* #1 foi colocado à venda, mas a distribuição de quadrinhos era terrível em Indiana naquela época, então eu não vi nenhum quadrinho da Marvel até os 13 ou 14 anos. Para mim, era principalmente Dell e DC [National], com um ocasional Archie ou Harvey Comic adicionado à mistura. Ah, e por alguma estranha casualidade, encontrei uma cópia de *Space Adventures* #33 com a primeira história do *Captain Atom* [Capitão Átomo] de Steve Ditko. Esse foi um dos três quadrinhos que li várias vezes até que as capas caíssem. No início, eu li muitas das ótimas histórias do *Donald Duck* [Pato Donald] e do *Uncle Scrooge* [Tio Patinhas] de Carl Barks, sem saber, é claro, quem era Carl Barks. E como conheci o *Superman* da televisão, quando descobri seus quadrinhos, também descobri *Batman* e *Green Arrow* [Arqueiro Verde] e *Aquaman* e *Martian Manhunter* [Caçador de Marte]. (...) E então, o *Flash* e o *Green Lantern* [Lanterna Verde] e a *Justice League* [Liga da Justiça] apareceram, e eu fui seriamente fisgado. Dê-me qualquer um dos gibis de Julie Schwartz naquela época, e eu lia em silêncio no canto por horas. Eu realmente não descobri a Marvel até o segundo grau. Mas assim que o fiz, fui fisgado de novo.

Stern se formou na Universidade de Indiana num curso que se chamava Rádio e TV [depois virou Telecomunicações]. Ele tinha entrado pensando em ser engenheiro, mas curtiu mais ficar na rádio tocada pelos alunos, a WIUS. Poucas semanas após pegar o diploma, no verão de 1973, começou a trabalhar na rádio WXLW, em Indianápolis.

Na mesma época, graças ao fandom que ia se formando, ficou amigo de várias pessoas da região que curtiam quadrinhos. Tudo graças à própria Marvel que publicou vários anúncios com fanzines. Rastreado as publicações, Stern encontrou outros fãs. Ele chegou até a conhecer o lendário Don Rosa, herdeiro oficial de Carl Barks.

Bob Layton, como tantos no período, vendia HQs no seu apartamento, no movimento que fez brotar as comic shops. O local virou meio que o quartel general do grupo. Foi lá que Stern e Layton criaram o fanzine *CPL* (*Contemporary Pictorial Literature*).

A publicação tinha começado como um catálogo de vendas de Layton, logo evoluindo para um material requisitado pelos fãs. De olho no que rolava, a Charlton fez um acordo com a dupla de jovens e surgiu a hoje clássica *Charlton Bullseye*. O “fanzine oficial” da editora vinha com quadrinhos, entrevistas, cards, artigos e tudo que um maluco por HQ curte.

Foi na *CPL* que Stern escreveu seu primeiro roteiro de quadrinhos, desenhado por Bob Layton. E, como abordamos no livro, foram eles que publicaram os trabalhos iniciais de John Byrne. Roger Stern lembrou como foi ficar amigo da futura lenda:

— Sempre houve muita personalidade no trabalho de John. E havia pensamento por trás de sua arte, mesmo antes de ele integrar totalmente a anatomia e a narração de histórias. O trabalho inicial de John parecia influenciado por Neal Adams e Jack Kirby, talvez com um pouco de Bernie Wrightson e Gil Kane. Não é uma base ruim para construir. Além disso, ele era rápido e trabalhava barato. Não tenho certeza, mas acho que

Bob e eu dividimos uma lista de colaboradores com os quais queríamos manter contato, e John acabou na minha metade da lista. De qualquer forma, assim que começamos a trabalhar na *CPL*, John e eu nos tornamos correspondentes regulares. Descobrimos que, apesar de termos nascido em hemisférios diferentes, nossos gostos se sobrepunham um pouco.

Só que sendo na Charlton, a mais mão de vaca editora da história da nona arte, obviamente o projeto era quase um hobby que mal se pagava para girar.

— A *CPL* trouxe dinheiro suficiente para que pudéssemos pagar a impressora e produzir mais exemplares - talvez com o suficiente sobrando para pagar a conta de telefone de Bob - mas nenhum de nós jamais ficaria rico com isso. Todos nós trabalhamos na *CPL* pela mesma razão que lemos quadrinhos - por pura diversão. Eu diria que tivemos sucesso nisso. Também aumentou nossa visibilidade o suficiente para que a maioria de nós finalmente conseguisse trabalhos profissionais em quadrinhos. Mas não sabíamos que isso iria acontecer. Pelo menos, eu não sabia. (...) A *CPL* me deu um lugar para alongar diferentes músculos e uma válvula de escape onde eu poderia produzir artigos, resenhas e, eventualmente, quadrinhos. Muito aprendizado básico, veja bem, mas provavelmente era o que eu precisava na época.

Foi na *CPL* que Stern teve a honra de roteirizar uma sobra de material de ninguém menos do que Steve Ditko. E justamente com uma HQ do *Captain Atom*, que marcou sua infância. Ainda inseguro, usou até um pseudônimo na primeira parte da história, Jon G. Michels. Só na seguinte que teve coragem de colocar seu nome nos créditos.

Apesar de toda a emoção, Stern vivia mesmo do salário da rádio. Ele ficou na WXLW dois anos e meio, aprendendo a produzir diversos comerciais para os clientes da emissora. Só que como o amigo de um chefe precisava da vaga, Stern rodou.

Sem emprego, ficou sabendo por Roger Slifer, um dos amigos da *CPL*, que tinha uma vaga na Marvel. Nem havia cogitado migrar para o mercado profissionalmente. Mas os deuses da nona arte, como sempre, interferiram e lá foi ele para entrevista. Era dezembro de 1975 e Marv Wolfman estava de editor-chefe.

— Basicamente, eu entrei e fiz um teste de revisão, que consistia em revisar as fotocópias de uma história do *Power Man* - uma que estava mal escrita e com tinta - com um lápis azul e tentar pegar o máximo de erros que eu pudesse. Ah, e só para tornar as coisas interessantes, não havia uma cópia do roteiro para comparar. “Aqui está, idiota, boa sorte!” Eu acho que você passaria se pudesse pegar pelo menos tantos erros quanto os caras que já fazem parte da equipe pudessem. E devo ter passado, porque depois fui convidado para almoçar com Marv e ele basicamente disse: “O trabalho consiste em revisar as páginas das cartas e histórias para a reimpressão dos gibis. Interessado?” “Uh, claro.” “Ok, você começa oficialmente após o primeiro dia do ano. Pagaremos você como *freelancer* até então.” Eu estava muito enérgico para pensar em perguntar quanto pagava. De qualquer forma, passei de desempregado a editor-assistente na empresa de quadrinhos número um da América. Acabei trabalhando para a Marvel pelos onze anos seguintes.

Na Marvel, Stern escreveu para todos os grandes personagens e títulos, se envolvendo diretamente com alguns dos momentos mais marcantes da cronologia de heróis como *Spider-Man*, *Avengers* e *X-Men*. Em 1976 já ocupava o cargo de editor. Ele revelou um

pouco mais dos bastidores dessa conturbada fase da empresa:

— Todos nós assistentes respondíamos ao editor, que era o Marv. E então, brevemente, Gerry Conway. E então, Archie Goodwin. E depois que Archie deixou o cargo, toda a estrutura editorial foi reorganizada, com um editor-chefe oficial, editores e assistentes. A Marvel havia crescido tanto desde os anos 60 que simplesmente não era mais viável para um indivíduo ser o editor de tudo. Havia de trinta e cinco a quarenta títulos sendo produzidos a cada mês. Quando Jim Shooter recebeu a oferta de emprego, ele disse à gerência que o modelo anterior simplesmente não funcionava mais. Para surpresa de quase todos, eles concordaram em mudá-lo. Então, quando Jim se tornou editor-chefe, ele me pediu para ser um de seus editores. No começo éramos apenas Bob Hall e eu na linha de cores. Fui editor por cerca de dois anos. Jim Salicrup era meu assistente, e éramos responsáveis pela maioria dos títulos relacionados aos *Avengers*: *Avengers*, *Captain America*, *Iron Man* e *Ms. Marvel*, além de *Master of Kung-Fu*, *John Carter: Warlord of Mars*, *Marvel Two-In-One*, *Spider-Woman* - e essas eram as mensais. Também editamos *Captain Marvel*, *Marvel Premiere*, *Marvel Spotlight* e (brevemente) *Power Man & Iron Fist* - eram publicações bimestrais. Éramos responsáveis por supervisionar a produção de onze gibis por mês. Espere, isso é dez... o que estou esquecendo? Oh sim. Também tínhamos um gibizinho chamado *X-Men*. O que aconteceu com esse título, afinal?

A ironia de Stern em relação aos mutantes é fácil de entender. Qualquer leitor de quadrinhos sabe que foi com Chris Claremont e John Byrne que os alunos do *Professor Xavier* viraram o mega sucesso que são hoje. E Roger Stern era o editor no comando. Sua amizade com Byrne foi essencial para que a magia acontecesse. Os deuses da nona arte não dão ponto sem nó.

Sobre esse histórico momento, Stern falou como foi ver de camarote a união de uma das maiores duplas de criadores da nossa saga:

— Diversão. Grande diversão. Diversão maravilhosa. Chris, a essa altura, já era um ótimo escritor e trouxe muita paixão ao seu trabalho. Idem para John nos lápis. Eles podiam bater de frente quanto à direção da história, mas havia uma grande sinergia entre os dois. Além disso, eu era o árbitro, então sempre tinha a última palavra. E Terry [Austin], é claro, foi o primeiro grande arte-finalista de John. Sua linha complementava a de John perfeitamente. Claro, Terry é um grande desenhista por si só. (...) Eles eram um bando de jovens tendo a chance de provar seu valor com uma HQ que, na melhor das hipóteses, não vendeu muito. E eles produziram uma história em quadrinhos consistentemente boa que melhorava a cada edição. Os *X-Men* durante esse período foram emocionantes. Foi divertido. Foi uma história que pegou os leitores de surpresa. Isso os fez dizer: “Uau!” e os trouxe de volta no mês seguinte para mais. Era “o” quadrinho da hora. E eu ajudei.

Roger Stern é outro que traz um interessante novo olhar sobre a tão criticada passagem de Jim Shooter no controle da Marvel. Em relação ao ex-chefe ele afirmou:

— Oh, eu me dei bem com o Jim. Claro, às vezes nós discutíamos e brigávamos e ocasionalmente irritávamos um ao outro, mas isso acontecia. Nós dois começamos a trabalhar para a Marvel com algumas semanas de diferença, então éramos os novos garotos. (...) O cargo! Essa era a maior parte do problema. Qualquer um que seja

editor-chefe da Marvel Comics pode muito bem pintar um alvo em seu peito. Você se senta atrás daquela mesa e automaticamente se torna o bandido designado. O único homem que conheço que passou por essa posição e ainda era amado e respeitado foi Archie Goodwin. Só um rato bastardo malvado odiaria aquele homem. A raça humana não produz nada perto de Archie Goodwin o suficiente.

Foi Shooter que mostrou para Stern que ele poderia se manter financeiramente como roteirista *freelancer*. É que para conseguir cumprir todos os loucos prazos que o cargo de editor exigia, Stern tinha largado os roteiros. Shooter, um dia, foi conversar com ele. Sentiu que o amigo não estava feliz e veio com a ideia de Stern ser roteirista em tempo integral, abrindo mão da carga de cuidar de tantos títulos.

De volta à máquina de escrever, Stern cuidou das três edições finais de *Marvel Presents* [com *Guardians of the Galaxy*], uma de *Omega the Unknown*, o anual de *Thor* e *Doctor Strange*. Logo assumiu a mensal do *Hulk*, bem no momento que o seriado de TV deu mais visibilidade para o monstro. Foi seu ponto de virada.

Com um contrato de exclusividade com a Marvel, o editor Dennis O'Neil lhe passou *The Spectacular Spider-Man*. E como era fã do grupo, pediu para ficar também com *Avengers*.

Em relação ao seu estilo de roteiro, Stern explicou que seguia as normas da casa. Afinal, com os nomes que teve como desenhistas ao longo da carreira, era meio caminho andado. Ele pôde trabalhar com Sal Buscema, John Buscema, John Romita (Junior e Senior!), Gil Kane e John Byrne. Logo, usar o *Marvel Method* funcionava muito bem.

- Estilo Marvel, sempre. Foi a Marvel Comics, certo? E pude trabalhar com muitos artistas que eram grandes contadores de histórias. Por exemplo, seria ridículo para mim escrever um roteiro completo para Sal Buscema. A narrativa de Sal foi excelente. Ele sempre me fez parecer bem, não importa a premissa maluca que eu dei a ele. Eu escrevi algumas tiras de humor para *Crazy* que eram roteiros completos, mas tudo o mais que escrevi para a Marvel foi traçado primeiro e, em seguida, roteirizado da arte a lápis.

Na virada da década de 1980, ele e John Byrne tocaram *Captain America*, numa das mais elogiadas fases do personagem, como lembrou:

— Fizemos apenas nove edições (que foram impressas, pelo menos), e gostei de todas, por diferentes motivos. A trilogia *Machinesmith* introduziu - e então matou - um novo/velho vilão para o Capitão, além de apresentar *Bernadette Rosenthal*, que se tornou seu interesse amoroso por vários anos. A história do *Captain for President* era interessante como uma mudança de ritmo. A dupla *Batroc e Hyde* foi uma oportunidade de colocar o Capitão em outra grande armadilha mortal e colocá-lo contra alguns vilões clássicos de Kirby (E fazia parte do meu plano contínuo mostrar aos leitores o quão difícil e desagradável *Hyde* poderia ser.). O *Baron Blood* foi ideia de John e foi uma oportunidade divertida de reconhecer o passado do Capitão com os *Invaders* [Invasores]. Foi também uma espécie de carta nossa de fã para Frank Robbins [roteirista de várias aventuras do herói]. E a história do 40º aniversário foi apenas uma fusão direta de todas as versões da origem de *Captain America*.

Só que problemas internos de responsabilidade da Marvel, com prazos e cronograma, fizeram com que Stern e Byrne deixassem a revista após a comemorativa *Captain America* #255, com capa de março de 1981. Ele seguiu brilhando em *The Spectacular*

Spider-Man e, naturalmente, pegou também o carro-chefe *The Amazing Spider-Man*, na #224, com capa de janeiro de 1982. Stern, novamente, pôde acompanhar de perto a evolução de mais um jovem que se tornaria um gigante: John Romita Jr.

Foi nessa fase que ele e Romita Jr. criaram a segunda *Captain Marvel* (Capitã Marvel), *Monica Rambeau*. A personagem debutou em *The Amazing Spider-Man Annual* #16, com capa de outubro de 1982.

A parceria com John Romita Jr. rendeu ainda a criação do vilão *Hobgoblin* (Duende Macabro), na *The Amazing Spider-Man* #238, com capa de março de 1983. A ideia do personagem veio da necessidade de misturar novidade com nostalgia.

— Eu realmente queria apresentar alguns novos vilões do *Spider-Man*. Mas muitos leitores queriam ver os velhos vilões de volta, mesmo que fosse pela primeira vez. E na época, o *Green Goblin* [Duende Verde] - o verdadeiro *Green Goblin* - estava morto. *Harry Osborn* nunca foi realmente o *Green Goblin* para mim. *Harry* teve um episódio psicótico induzido por drogas e apenas pensou que era o *Goblin*. Ele não tinha a grande força do *Goblin*. (...) O *Hobgoblin* foi minha solução para a questão do *Goblin*. Eu apresentaria um novo vilão que roubou alguns equipamentos do *Goblin* e inventou uma nova identidade. Assim como o *Green Goblin*, nem o *Spider-Man* nem os leitores saberiam quem ele realmente era. E ao contrário do *Goblin*, ele não seria clinicamente insano. O *Hobgoblin* seria o mais friamente calculista que eu poderia fazê-lo.

Se tudo isso já não fosse suficiente, Roger Stern ainda escreveu a mais emocionante e adorada história do *Spider-Man* - e uma das mais elogiadas de toda a nona arte: *The Kid Who Collects Spider-Man*, na *The Amazing Spider-Man* #248, com capa de janeiro de 1984. Como alguém pode ainda não ter lido esse clássico absoluto, vamos evitar spoilers.

Sobre ela, Stern declarou:

— Essa foi uma história com a qual literalmente acordei uma manhã. Na verdade, estava tão completamente formada que tive certeza de que devia estar me lembrando de alguma outra história. Eu estava com medo de que meu cérebro adormecido tivesse se lembrado pela metade de uma história do *Superman* que eu tinha lido quando menino e substituído o *Spider-Man* na mistura. Por alguns dias, passei a perguntar a outros escritores e perguntar se eles se lembravam da história. Quando nenhum deles o fez, eu percebi que devia ter inventado a coisa sozinho. Eu nem mesmo escrevi na época, porque eu podia ver isso completamente em minha mente. Quando finalmente escrevi o enredo, ele simplesmente saiu da máquina de escrever. O script também. Claro, eu tinha os lápis de Ron Frenz na minha frente como inspiração, e isso ajudou. Essa foi nossa primeira história juntos. Mas quando eu vim com a história, eu não tinha certeza do que fazer com ela. Eu sabia que “*The Kid ...*” era um conto - não uma edição inteira ou uma cena de uma história maior. Por um tempo, pensei que poderia escrevê-lo como uma HQ especial de um anuário. Mas então, chegou o Mês do Editor Assistente e a história acabou como metade da edição *Amazing Spider-Man* #248.

Stern ainda ficou cinco anos à frente dos *Avengers*, criando até a base para o *spin-off* *West Coast Avengers* - que surgiram numa minissérie que escreveu. Mas divergências criativas com editor Mark Gruenwald sobre a formação do grupo principal causaram sua demissão, como relatou:

— Eu discordei de uma sugestão editorial sobre a formação dos *Avengers*. Meu editor queria uma mudança que eu achei desagradável, e enviei a ele um memorando nesse sentido. Eu gostaria de ter discutido mais o assunto, mas nunca tive a chance. Em vez disso, recebi uma mensagem informando que fui demitido. E então, descobri que meu contrato exclusivo com a Marvel era praticamente inútil. Graças a algumas palavras nas letras miúdas, fui obrigado a entregar tantas páginas de material para a Marvel em um determinado momento, mas a Marvel não foi obrigada a me dar nenhum trabalho. Um interessante *Catch-22*.²² Felizmente, o contrato também tinha uma cláusula de escape, então eu a apliquei e fui procurar Mike Carlin, que naquela época já havia pousado na DC.

Na nova editora, Stern entrou no time que cuidava do Homem de Aço, ficando em títulos como *Action Comics*, *Superman: The Man of Tomorrow* e *Superman Vol. 2* por quase dez anos. Como resgatamos no livro, ele fez parte da equipe criativa que desenvolveu o hoje clássico arco *The Death of Superman*. E também escreveu importantes momentos, como a HQ onde finalmente (após décadas!) *Clark Kent* revelou para *Lois Lane* que é o *Superman*, na *Action Comics* #662, com capa de fevereiro de 1991. E ainda contribuiu com o especial *Superman: The Wedding Album*, com capa de dezembro de 1996.

Em relação ao mega hit *The Death of Superman*, Stern tem uma passagem hilária e que confirma como o resto do mundo ainda considerava os quadrinhos algo sem importância. Incluindo aí as outras pessoas e empresas que atuam em uma corporação gigante como a Warner:

— Na verdade, houve uma sequência divertida da *The Death of Superman*. Na semana em que a mídia jornalística acordou para a história, apareceu um anúncio de página inteira na revista *People* - de baterias Energizer, eu acho. Ele mostrava uma grande cena dramática do *Superman* com a legenda: “Funciona como se estivesse energizando”. Bem, quando a agência [de publicidade] do pessoal da bateria soube que *Superman* estava morrendo, eles não ficaram muito animados. E quando o pessoal do merchandising desceu para gritar com Mike [Carlin, editor dos títulos do Superman], ele puxou sua cópia do memorando interno que eles assinaram alguns meses antes, o memorando sobre a história iminente *The Death of Superman*. Acho que todo mundo começou a prestar mais atenção depois disso.

E como além de excelente roteirista é um ótimo contador de casos, não conseguimos deixar de fora sua lembrança de como foi escrever para o super-herói que inaugurou o gênero:

— Foram dez anos emocionantes e tive a sorte de ter uma grande participação em tudo isso. Sempre foi uma emoção trabalhar no *Superman*. Lembre-se, eu cresci com o *Superman*, começando com a série de televisão de George Reeves. Era bom, como se eu estivesse dando algo em troca. Quando recebi uma carta de um fã de sete anos na minha primeira edição da *Superman*, eu sabia que estava fazendo certo. E quando Curt Swan me ligou para dizer o quanto ele gostou dos roteiros que eu estava escrevendo

22. A expressão *Catch-22* vem do romance de Joseph Heller do mesmo nome. É quando alguém se encontra numa situação que não tem como vencer, pois todas as regras/limitações envolvidas a impedem disso. Em 1970, ajudando a popularizar ainda mais o termo, foi adaptado para o cinema com direção de Mike Nichols, roteiro de Buck Henry e estrelado por Alan Arkin, Martin Balsam, Richard Benjamin, Art Garfunkel, Anthony Perkins, Martin Sheen, Jon Voight e Orson Welles.

para ele (para a *Action Comics*)... uau! “Venda minhas roupas, estou indo para o céu!” A propósito, escrevi toda a cerimônia de casamento. As últimas vinte páginas da história do casamento - tudo, desde o jantar de ensaio à cerimônia - foram minhas. Literalmente, no caso da cerimônia. Foi baseado nos votos que minha esposa Carmela [Merlo] e eu escrevemos para nosso casamento. Achei que se era bom o suficiente para nós, seria bom o suficiente para *Clark e Lois*.

Além disso, na DC Stern ainda criou o novo *Starman*, *Will Payton*, com o desenhista Tom Lyle e lançado na *Starman #1*, com capa de outubro de 1988; cuidou de quase toda a nova série do *Atom*, *Power of the Atom*, com o artista Dwayne Turner, que teve 18 edições, de agosto de 1988 a novembro de 1989; e do novo título da *Legion of the Super-Heroes*, *Legionnaires* (de 1996 a 1999).

E também desenvolveu algumas edições especiais em formato *graphic novel*. Em maio de 1991, com o artista Kerry Gammill fez *Superman for Earth*; em julho de 1999, com o artista Steve Rude, oficialmente pela Marvel, *Incredible Hulk vs. Superman*, com capa de julho de 1999; e no mesmo ano, com arte de Eduardo Barreto, *Superman: A Nation Divided*.

Como é o tipo de pessoa que não fecha portas, ele também seguiu produzindo para a Marvel. Um dos destaques foi a *graphic novel Doctor Strange & Doctor Doom: Triumph and Torment*, com capa de julho de 1989 e arte de Mike Mignola. O roteirista explicou como foi:

— Acho que essa história levou cerca de sete anos para ser feita. Após o sucesso da *graphic novel Death of Captain Marvel* [Morte do Capitão Marvel], a Marvel estava solicitando ideias para mais histórias nesse formato. Eu vim com uma lista de quatro ou cinco tramas possíveis, e a história que se tornou *Triumph and Torment* foi a que Jim [Shooter] mais gostou. Depois de aprovado, os únicos problemas eram encontrar tempo para escrevê-lo e encontrar o artista certo para o trabalho. Como mencionei, os prazos da Marvel estavam mudando mais rápido do que qualquer um poderia acompanhar. Cada vez que eu pensava que seria capaz de começar na história em quadrinhos, o prazo para uma de minhas atribuições regulares aumentava. Foi uma época insana.

Eu também continuei procurando por um tempo e lugar onde a história se encaixasse com o Universo em andamento da Marvel. John [Byrne] teve um grande enredo de *Doctor Doom* [Doutor Destino] acontecendo por um tempo, e eu coloquei o trabalho no enredo de lado por muitos meses enquanto ele estava trabalhando nisso. Foi só quando fui demitido dos *Avengers* que decidi, “que se dane”. Vou fazer o enredo para esses otários e dar à Marvel a melhor história de *Doctor Strange* que eles já viram. Feito isso, pedi que Ralph Macchio fosse o editor - e acreditei que ele escolheu Mike Mignola para a HQ. E Mike sugeriu Mark Badger para as tintas e coloração. Mas, desde a venda da ideia à Marvel até a produção da história - sim, teve que levar sete anos. (...) Eu me diverti escrevendo a história. Foi o meu maior projeto na época, e o primeiro trabalho meu a ser impresso em capa dura. E comecei a trabalhar com Mike Mignola. Droga, ele é bom. Ele também é um grande contador de histórias.

Outra *graphic novel* pela Marvel foi *Untold Tales of Spider-Man: Strange Encounters*, com capa de junho de 1998, roteiro de Stern e Kurt Busiek e arte de Neil Vokes.

Quando a DC, aproveitando o *hype* da morte do Homem de Aço, decidiu fazer uma

novelização do arco, Stern foi o escolhido. Publicado em 1993 pela Bantam Books, o livro *The Death and Life of Superman* fez o autor entrar na lista de Best Sellers do New York Times por várias semanas. Foi relançado mais de uma vez, incluindo uma versão em 2004.

A experiência deu tão certo que, paralelo a sua carreira de roteirista, Stern ainda fez os livros *Smallville: Strange Visitors*, pela Warner Books em 2002, e *Superman: The Never-Ending Battle*, pela Pocket Books em 2005.

De volta à Marvel, na segunda metade da década de 90, fez bastante coisa. Entre elas três edições da *The Spectacular Spider-Man* que reuniram pela primeira vez os dois vilões Duendes, *Norman Osborn* e *Roderick Kingsley*; a minissérie em três partes *Spider-Man: Hobgoblin Lives*, com arte de Ron Frenz e capas de janeiro a março de 1997; repetiu a parceria com Busiek no título do *Iron Man* e na maxissérie em 12 edições *Avengers Forever*, com arte de Carlos Pacheco e capas de dezembro de 1998 a novembro de 1999; a minissérie em quatro partes *Avengers Infinity*, com arte de Sean Chen e capas de setembro a dezembro de 2000; a minissérie em três partes *Spider-Man: Revenge of the Green Goblin*, com arte de Ron Frenz e capas de outubro a dezembro de 2000; e voltou a escrever com o amigo John Byrne a maxissérie em 12 partes *Marvel: The Lost Generation*, com arte de Byrne e capas de março de 2000 a fevereiro de 2001 (a numeração é em contagem regressiva).

No começo dos anos 2000, mais uma confusão interna na Marvel o deixou sem trabalho. Stern então foi escrever para as editoras europeias Egmont (onde fez *The Phantom*) e Panini UK (onde cuidou de alguns da Marvel, como *Spider-Man* e *Hulk*).

Para Dynamite Entertainment., novamente com Kurt Busiek e agora com arte de James Fry, produziu o crossover que adaptou dois filmes do cineasta Sam Raimi: *Darkman vs. Army of Darkness*. A minissérie em quatro partes teve capas de agosto de 2006 a março de 2007. No mesmo ano, na DC, fez uma edição de *The All-New Atom*. E, no ano seguinte, junto com Byrne, fez um arco em cinco edições para *JLA Classified*.

Stern não ficou longe da Marvel não. A partir de 2009 ele participou de diversas edições, como *The Amazing Spider-Man*, *Young Allies 70th Anniversary Special*, *Captain America*, *The Many Loves of the Amazing Spider-Man*, *Amazing Spider-Man Family* e *Web of Spider-Man Vol. 2*.

Com o parceiro Busiek, escreveu *Marvels: Eye of the Camera*, a continuação da aclamada *Marvels*. A minissérie em seis partes teve arte de Jay Anacleto e capas de fevereiro de 2009 a abril de 2010.

Na sequência, roteirizou a minissérie em quatro partes *Captain America: Forever Allies*, com arte de Nick Dragotta e Marco Santucci e capas de outubro de 2010 a janeiro de 2011; e a minissérie em cinco edições *Captain America Corps*, com arte de Phil Briones e capas de junho a outubro.

Ainda na Marvel, tocou nos anos seguintes títulos como *Hulk Smash Avengers*, *Peter Parker: Spider-Man Vol. 2* e *Spider-Verse Team-Up*. Bem como o especial de 80 anos *Avengers: Loki Unleashed!*, com arte de Ron Lim e capa de setembro de 2019.

Roger Stern segue trabalhando. Está previsto para agosto de 2021, pela Sitcomics, a *Heroes Union #1*, com roteiro dele, arte de Ron Frenz e arte final da lenda Sal Buscema. Páginas 698, 699, 700, 704, 712, 716, 724, 862, 889, 918, 931.

Bob Layton (1953 - 58 anos)

Nascido em 25 de setembro de 1953, em Indiana. Ele se tornou um dos mais completos e respeitados profissionais do meio, atuando como desenhista, arte-finalista, roteirista, editor e editor-chefe.

Layton aprendeu a ler com apenas quatro anos de idade, quando sua irmã mais velha, Sue, cansou de reler para ele uma edição da *Showcase* com os *Challengers of the Unknown*. Isso ajudou a acelerar sua educação, pulando um ano na escola e se formando com apenas 17 anos.

O começo da carreira de Layton se confunde com a do amigo Roger Stern que você acabou de ler. Ele começou a vender quadrinhos no seu apartamento e, com Stern, criou o fanzine *CPL (Contemporary Pictorial Literature)* que lhes abriu as portas no mercado. Trazendo novas informações sobre esse início, numa entrevista para Richard Vasseur do site *Jazma Online*, em 30 de maio de 2006, Layton disse:

— A estreita associação com Charlton (e com o mago da produção, Bill Pearson) me levou a trabalhar para Woody [o mestre Wally Wood], as portas começaram a se abrir para mim em todo o lugar. Enquanto aprendia com Woody, comecei a trabalhar com tinta na Charlton, DC e Marvel, ao mesmo tempo que continuava a publicar meus fanzines. (...) Nesse ínterim, continuei a fazer coisas com Woody e ocasionalmente entregava páginas para ele, quando fazia uma viagem de Connecticut para Nova York. Um dia, eu estava nos escritórios da Marvel, entregando as páginas de Woody ao departamento de produção. Então, aproveitei a oportunidade para apresentar minhas amostras enquanto estava “com o pé na porta”. Quando passei pelo escritório do Diretor de Arte, ouvi John Romita [Sr.] ao telefone, tentando freneticamente encontrar alguém para finalizar uma edição desesperadamente atrasada do *Iron Man*. Como um idiota, coloquei minha cabeça em sua porta e disse que poderia terminar o trabalho nos quatro ou cinco dias que faltavam no cronograma. Foi uma invenção total... mas eu realmente queria trabalhar para a Marvel Comics! Johnny me deu as páginas e disse: “Mostre-me o que você pode fazer, garoto.” Em pânico, corri pela Madison Ave. até a Continuity Associates, onde muitos de meus contemporâneos mais jovens trabalharam para Dick Giordano e Neal Adams (A gangue na época era composta por Terry Austin, Bob Wiacek, Jore Rubinstein, Bob McLeod, Joe Brosowski, Carl Potts e vários outros). Para meu alívio, todos eles contribuíram com a arte-final e terminamos o quadrinho inteiro em mais ou menos quatro dias. Depois de entregar o trabalho, não tive notícias de ninguém da Marvel por semanas. Tinha certeza de que destruí permanentemente qualquer chance de algum dia conseguir trabalho lá novamente. Então, cerca de um mês após o trabalho de Tuska, um pacote chega à minha porta. Abro para encontrar uma edição inteira de lápis dos *Champions*. Presumi que ele me foi enviado por engano, então liguei para os escritórios da Marvel para ver para onde eles querem que eu encaminhe o material. Mas, para meu espanto absoluto, Romita me diz que sou o novo arte-finalista regular do gibi. Para tornar uma longa história um pouco mais longa, trabalhei lá por cerca de um ano, então assinei um contrato exclusivo de um ano com a DC - depois que eles me fizeram “uma oferta que eu não poderia recusar”.

Nesse ano na Marvel, além de *Champions* ele finalizou coisas como *Iron Man*, *Ghost Rider*, *Hulk*, *X-Men* e *John Carter, Warlord of Mars*.

Já na DC, a partir de 1977, assumiu a arte-final em edições de títulos como *Secret So-*

ciety of Super Villains, DC Super Stars, DC Special, All Star Comics, Adventure Comics, Batman Family, The Superman Family, Superboy, World's Finest Comics, Claw the Unconquered e *House of Mystery*.

Foi na DC que finalizou as cinco primeiras edições de *Star Hunters*, com roteiro de David Michelinie e arte de Don Newton, com capas de novembro de 1977 a julho de 1978. Foi o princípio de uma amizade com Michelinie que marcaria a carreira dos dois.

Com a empresa passando pela *DC Implosion* que explicamos no livro, os amigos resolveram voltar para Marvel. Layton explicou isso:

— David e eu somos melhores amigos - e já o somos há mais de trinta anos. David foi o padrinho do meu casamento e o cara que sempre esteve lá para mim quando os tempos eram difíceis. Pouco antes de meu contrato expirar na DC no final dos anos 70, David Michelinie e eu (havíamos formado nossa parceria pela primeira vez na DC, trabalhando juntos em *Star Hunters* e *Claw the Unconquered*) concordamos em deixar a empresa por pastos mais verdes. Nós dois sentimos a iminente 'Implosão' e não queríamos ser uma vítima dela. Juntos, fomos para a Marvel e entrevistamos para trabalhar como uma equipe lá. Foi-nos dada uma escolha de gibis de baixo custo para trabalhar e eu pulei da minha cadeira quando percebi que o *Iron Man* era uma dessas escolhas. Esse era o único gibi em toda a indústria que eu queria fazer mais do que qualquer outro. Juntos, reformulamos a série da maneira que eu sempre imaginei que poderia ser. O fato de o David não ter um histórico com a mitologia do *Iron Man* da Marvel provou ser um grande trunfo - traduzindo-se em sua abordagem mais renovada do personagem. Tínhamos um relacionamento 50/50 nas tramas, com ambos contribuindo igualmente para a história e o desenvolvimento do personagem. Devo dizer que David e eu sempre nos complementamos bem criativamente e nosso tempo no *Iron Man* foi um dos mais gratificantes da minha carreira.

Não só deles, foi o ponto alto (e ainda é) na carreira do próprio *Tony Stark*. Foi a dupla de amigos que criou o clássico arco *Demon in a Bottle* (Demônio na garrafa), que abordou o alcoolismo de *Stark*. Durou da *The Invincible Iron Man* #120 a #128, com capas de março a novembro de 1979. Na arte, além de Layton, teve colaboração de John Romita Jr. e Carmine Infantino - com arte-final de Layton, claro.

Layton foi com Michelinie até a *The Invincible Iron Man* #154, com capa de janeiro de 1982. Foi na sua aclamada fase que surgiram personagens como *James Rhodes* (que virou o herói *War Machine*), o empresário rival e vilão *Justin Hammer* e introduziram o conceito de armaduras especiais.

Paralelo, continuou desenhando capas e arte-finalizando para revistas como *Captain America, Micronauts, The Incredible Hulk* e *Power Man and Iron Fist*.

Layton roteirizou, desenhou e fez a arte-final de uma das primeiras minisséries da Marvel a ir para o mercado direto: *Hercules, Prince of Power*. Em quatro partes, com capas de setembro a dezembro de 1982, fez tanto sucesso que ganhou uma sequência (*Hercules, Prince of Power Vol. 2*, também em quatro partes e com capas de março a junho de 1984) e uma *graphic novel: Hercules, Prince of Power: Full Circle*, com capa de agosto de 1988.

Sobre esse trabalho, comentou:

— A minissérie *Hercules* foi uma das primeiras na história dos quadrinhos (lançada

quase na mesma época que a minissérie *Wolverine*). Mas foi preciso um pouco de esforço para publicar uma série finita sobre um super-herói bêbado na Marvel. O grande problema foi convencer as partes envolvidas de que zombar do *Marvel Universe* não causaria danos permanentes a ele como um todo. Eu amei o grande e idiota beberrão e sempre tive uma queda por personagens secundários esquecidos. Além disso, eu senti que *Hercules* não tinha encontrado seu nicho no *Marvel Universe*, sendo relegado a papéis coadjuvantes e tal. Além disso... Eu senti que os gibis da Marvel se levavam MUITO a sério naquela época. Eu queria iluminar um pouco as coisas. Sempre gostei de escrever comédias e *Herc* foi o contraponto perfeito para meu tipo de humor. Depois de *Hercules*, comecei a escrever comédia irônica com meu *Dr. Mirage* e *The Bad Eggs*, da Valiant.

Quando Marvel e Mattel se juntaram para a maxissérie em 12 partes *Secret Wars* (com capas de maio de 1984 a abril de 1985) foi Layton quem cuidou do design da linha de brinquedos que foi vendida a partir das revistas.

Pouco depois, a editora fez um *revival* dos *X-Men* originais no título *X-Factor*. O roteiro e arte-final das cinco primeiras edições (capas de fevereiro a junho de 1986) ficou com Layton, que depois passou a missão de escrever para Louise Simonson e a finalização para nomes como Joe Rubinstein. A arte era de Jackson Guice.

Na sequência, ele e Michelinie retornaram ao *Iron Man* a partir da #215, com capa de fevereiro de 1987. E mais uma vez realizaram um cultuado arco do personagem. Das edições *The Invincible Iron Man* #225 a #231, com capas de dezembro de 1987 a junho de 1988, houve a *Armor Wars* (Guerra das Armaduras).

Na virada da década de 1990, Layton foi um dos nomes a ajudar Jim Shooter a abrir e tocar a independente Valiant. Atacando em diversas funções como roteirista, desenhista, arte-finalista, editor e editor-chefe. Layton trabalhou em títulos como *Magnus - Robot Fighter*, *Solar - Man of the Atom*, *X-O Manowar*, *Archer & Armstrong*, *Eternal Warrior*, *Unity*, *H.A.R.D. Corps.*, *Turok - Dinosaur Hunter* e *The Second Life of Doctor Mirage*. Só que apesar do meteórico sucesso, a ponto de virar a terceira grande editora, logo após ser comprada pela empresa de games Acclaim Entertainment ela foi uma das que sofreu com a crise da bolha das independentes. Isso fez Layton se mudar para Florida e começar uma quase aposentadoria. Seu último trabalho para a Valiant foi escrever o roteiro e fazer boa parte da arte-final das 11 edições de *Doctor Tomorrow*, com capas de setembro de 1997 a julho de 1998.

Como a #6 teve arte do gigante Dick Giordano, isso começou uma amizade entre ele e Layton, no melhor estilo Obi-Wan Kenobi e Luke Skywalker. O mestre Giordano, também morando na Florida, virou um mentor que teria participação em projetos futuros do currículo do profissional multitarefa.

Em 1998, Layton voltou à DC. Fez arte-final para *New Gods Secret Files and Origins*, com capa de setembro de 1988. Com Giordano, emendou duas minisséries. Para o selo Elseworlds, *Batman: Dark Knight of the Round Table*, em duas edições com capas de dezembro de 1998 e janeiro de 1999, teve roteiro de Layton e arte e arte-final dos dois. E produziram *The L.A.W. (Living Assault Weapons)*, em seis edições com capas de setembro de 1999 a fevereiro de 2000, reunindo vários personagens da Charlton: *Blue Beetle*, *Captain Atom*, *The Peacemaker*, *The Question*, *Nightshade*, *Judomaster* e *Sarge*

Steel. Com roteiro e arte-final de Layton e desenhos de Giordano.

Na Marvel, a dupla Layton e Michelinie se uniu novamente na minissérie em quatro partes *Iron Man: Bad Blood*, com capas de setembro a dezembro de 2000. E ele achou tempo para finalizar algumas edições de *Captain America* e *The Avengers*.

Em dezembro de 2000, com David Michelinie, Dick Giordano e Allen Berrebbi, Layton criou a editora independente Future Comics. Apesar do talento de todos os envolvidos, ela foi mais uma que não resistiu ao jogo de cartas marcadas que tinha chegado a sua versão 2.0. após o estouro da bolha. Em 2004 ela encerrou, com apenas os seguintes títulos publicados: *Freemind* #0-7 (capas de agosto de 2002 a junho de 2003), *Freemind: The Origin* (com capa de abril de 2003), *Metallix* #0-6 (com capas de dezembro de 2002 a junho de 2003) e *Deathmask* #1-3 (com capas de março de 2003 a junho de 2003).

Em relação ao polêmico monopólio da Diamond Comics Distribution que se formou, e complicou a vida de tantas editoras menores, Layton declarou:

— O maior problema hoje [2006] é a distribuidora Diamond Comics. Precisamos quebrar esse monopólio e forçá-los a competir em um mercado justo. Eu não tive nada além de experiências ruins com Diamond durante meus dias de operação da Future Comics. Eles raramente atendiam a qualquer pedido e nunca promoviam produtos conforme o prometido. Durante esse tempo, houve mais do que uma sugestão de conluio entre Quebecor e Diamond. Nossos gibis começaram a ser impressos dias ou semanas após o horário programado para impressão e eram frequentemente maltratados no transporte e na alfândega. Tudo isso resultou em grandes problemas financeiros para nós. E hoje, a Diamond está criando novas políticas de distribuição que acabarão por eliminar as editoras independentes. Em retrospecto, agora parece claro que se livrar das pequenas é a melhor maneira para os dois (Quebecor e Diamond) garantirem a distribuição da quantidade finita de dólares de consumo igualmente entre seus clientes maiores e mais lucrativos. Simplesmente há muito produto sendo produzido no mercado direto a cada mês. Marvel e DC (sendo de propriedade corporativa) têm que fazer seus números. E, eles fazem isso despejando mais produtos no mercado direto para impulsionar a queda nas vendas de outros títulos. É tolice e contraproducente pensar que a Diamond pediria à Marvel e à DC para cortar a quantidade do produto mensal. A solução mais simples parece ser livrar-se dos editores independentes. Então, agora, a Diamond está estabelecendo regulamentações draconianas sobre a distribuição de pequenas tiragens de quadrinhos. Resultado final: mais espaço em rack para seus clientes maiores. Portanto, se alguém está atualmente pensando na possibilidade de se tornar um editor independente, eu os aconselharia a pensar muito sobre a autodistribuição. Desde então, Bob Layton meio que se afastou dos quadrinhos, realizando alguns trabalhos pontuais para Marvel e DC. Ele está mais envolvido com Hollywood, direta ou indiretamente contribuindo com adaptações de seus personagens para as telas. Além de realizar bastante *commission* para os fãs.

Páginas 693, 695, 712, 714, 724, 842, 843, 856, 912.

David Michelinie (1948 - 73 anos)

Nascido em 6 de maio de 1948, David Michelinie é um dos mais produtivos roteiristas

História dos Quadrinhos: EUA

do mercado e teve boa parte da sua trajetória atrelada ao amigo Bob Layton.

Michelinie entrou no mercado pela National, com créditos na *House of Mystery* #224, com capa de maio de 1974. Logo já estava escrevendo para títulos como *Swamp Thing*, *Tales of Ghost Castle*, *Weird Mystery Tales*, *Weird War Tales*, *House of Secrets*, *Phantom Stranger*, *Secrets of Haunted House* e *Adventure Comics* - onde fez *Superboy* e *Aquaman*.

As HQs do herói anfíbio foram seu primeiro grande destaque. Foi ele quem fez o roteiro da *Adventure Comics* #452, com capa de agosto de 1977 e arte de Jim Aparo, em que o vilão *Black Manta* (Arraia Negra) mata o filho de *Aquaman*, o bebê *Arthur Curry Jr.*. Esse será um ponto de virada na trajetória do herói, algo resgatado pela editora em outros momentos.

Na mesma época, fez ainda trabalhos para a revista solo do *Aquaman* e para outras como *DC Comics Presents*, *DC Super Stars*, *Hercules Unbound*, *Jonah Hex*, *Sgt. Rock*, *Starfire*, *Star Spangled War Stories* e várias edições do *spin-off* da *Legion of Super-Heroes*, *Karate Kid*.

Paralelo, na Warren, escreveu para *Creepy* #84, com capa de novembro de 1976, e para *Eerie* #81, com capa de fevereiro de 1977 (aqui dividindo o roteiro com Louise Simonson).

Na National (virando DC) participou indiretamente de um momento de importância histórica, como explicamos no livro. Ele escreveu a primeira HQ de *Madame Xanadu* em *Doorway to Nightmare* #1, com capa de fevereiro de 1978 e arte de Val Mayerik. A personagem foi uma mudança na linha editorial e o primeiro teste da empresa no nascente mercado de venda direta, quando lançaram uma *one-shot* dela com roteiro de Steve Englehart e arte de Marshall Rogers.

Michelinie ainda criou duas séries próprias de curta duração. *Claw the Unconquered*, com o desenhista Ernie Chan, durou 12 edições com capas de maio de 1975 a agosto de 1978. Com o editor Joe Orlando e o artista Don Newton fez *Star Hunters*, que teve sete edições de novembro de 1977 a novembro de 1978.

Como você sabe, foi quando iniciou a amizade com Bob Layton, que finalizou *Star Hunters*. Vendo a turbulência que foi o *DC Implosion* (que cancelou várias das revistas do roteirista, incluindo *Doorway to Nightmare*, *Claw the Unconquered* e *Star Hunters*) os dois amigos picaram a mula para a concorrente Marvel.

Lá chegaram ao topo do mercado com sua elogiada fase no *Iron Man*, comentada na bio de Layton. Além da sua fase inicial na vida de *Tony Stark*, que foi de 1978 a 1982, Michelinie abraçou diversos personagens da Casa das Ideias, virando um dos principais roteiristas.

Na virada das décadas de 70-80 até metade dos anos 80 ele escreveu para títulos como *The Amazing Spider-Man*, *The Avengers*, *Captain America*, *Daredevil*, *Doctor Strange*, *The Incredible Hulk*, *Krull*, *Marvel Fanfare*, *Marvel Premiere*, *Marvel Super Special*, *Marvel Team-Up*, *Star Wars* e *What If...?*

Teve tempo para cuidar das adaptações de *Indiana Jones and the Temple of Doom*, minissérie em três partes com capas de setembro a novembro de 1984, e de diversos números da série mensal do arqueólogo.

O destaque nesse período foi ter criado, com John Byrne, o novo *Ant-Man* (Homem-

-Formiga) *Scott Lang*, na *The Avengers* #181, com capa de março de 1979. E com George Pérez o vilão *Taskmaster* na *The Avengers* #195, com capa de maio de 1980. Além de escrever três edições da série *Marvel Graphic Novel*: a #16 *The Aladdin Effect* (com ajuda de Jim Shooter no roteiro e arte de Greg LaRocque, com capa de setembro de 1985), a #17 *Revenge of the Living Monolith* (com ajuda no roteiro de Jim Owsley e arte de Marc Silvestri, com capa de outubro de 1985) e a #27 *Emperor Doom* (com arte de Bob Hall e capa de janeiro de 1987).

A partir de 1987 ele começou uma longa e marcante fase em *The Amazing Spider-Man*, que o levou a produzir também para as outras revistas do Cabeça de Teia, como *The Spectacular Spider-Man*, *Spider-Man* e *Web of Spider-Man*.

É justamente quando Michelinie está nos roteiros que os desenhistas Todd McFarlane, Erik Larsen e Mark Bagley passam pelas revistas. A combinação Michelinie e McFarlane fez o Aranha um dos maiores *best sellers* da época e transformou o desenhista numa estrela. Mas, ao se aventurar sem o roteirista, McFarlane provou que apenas imagem não adianta (sim, foi uma indireta).

Com McFarlane, Michelinie criou o vilão *Venom* na *The Amazing Spider-Man* #298, com capa de março de 1988, e com Bagley o vilão *Carnage* (Carnificina) na #361, com capa de abril de 1992. Com a confusão toda envolvendo o momento Artista Estrela, em detrimento dos roteiristas, Michelinie acabou saindo das HQs de *Peter Parker*. Mas sua passagem foi tão marcante que apenas Stan Lee ficou mais tempo com o personagem na *The Amazing Spider-Man*.

Michelinie realizou também a minissérie em seis edições *Venom: Lethal Protector*. Com capas de fevereiro a julho de 1993, artes de Mark Bagley e Ron Lim, foi a primeira vez que *Venom* apareceu como um anti-herói, surfando na onda de violentos protagonistas que pintou de sangue os quadrinhos.

Na década de 90, o roteirista seguiu o amigo Bob Layton e foi para a independente Valiant, capitaneada por Jim Shooter. Lá tocou títulos como *Magnus - Robot Fighter*, *H.A.R.D. Corps*, *Rai* e *Turok: Dinosaur Hunter*. Mas você sabe que foi bem complicado. Por isso, ao mesmo tempo, já estava escrevendo para DC Comics.

Na DC escreveu *Justice League Task* e assumiu como titular da *Action Comics*, posto no qual ficou por três anos, de 1994 a 1997. Como um dos autores da equipe do Homem de Aço, participou do especial *Superman: The Wedding Album*, com capa de dezembro de 1996.

Com isso, apenas Michelinie e o desenhista Paul Ryan estiveram nos casamentos mais famosos do mundo dos super-heróis. É que os dois também fizeram parte da equipe criativa de *The Amazing Spider-Man Annual* #21, com capa de setembro de 1987, que casou *Peter Parker* e *Mary Jane Watson*.

O currículo do roteirista engordou trabalhando para *Legion: Science Police*, *Steel*, *Superman Annual*, *Superman Adventures* e as minisséries *Superman's Nemesis: Lex Luthor* (com arte de Val Semeiks, em quatro edições com capas de março a junho de 1999) e *Superman vs. Predator* (com arte de Alex Maleev, em três edições com capas de julho a setembro de 2000). Em 2000, com o amigo Bob Layton, retornou ao *Iron Man* na minissérie *Iron Man: Bad Blood*.

Michelinie também fez parte da independente Future Comics que Layton abriu, com

Dick Giordano e Allen Berrebbi. E isso você também já sabe como infelizmente terminou.

Após a queda da Future Comics, Michelinie fez a minissérie em três edições *Kolchak Tales: The Frankenstein Agenda* para Moonstone Books, com capas de janeiro a março de 2007. E para mesma empresa escreveu diversos contos em prosa, publicados nas antologias *Werewolves: Dead Moon Rising* (2007), *The Phantom Chronicles* (2007) e *The Avenger: The Justice Inc. Files* (2011).

A dupla Michelinie e Layton cuidou de mais quatro aventuras de *Tony Stark*. Em 2008 fizeram a minissérie de quatro edições *Iron Man: Legacy of Doom*, com capas de junho a setembro. No ano seguinte saiu *Iron Man: The End*, com capa de janeiro. Na sequência veio *What If...? Iron Man: Demon in an Armor*, com capa de fevereiro de 2011 e quatro edições de *Iron Man* no arco *Armor Wars*, da *Iron Man* #258.1 a #258.4, com capas de julho de 2013.

Falando em matar a saudade, o roteirista revisitou sua criação *Venom* em *Venom* #150 (com capa de julho de 2017), *Venom Annual* #1 (com capa de dezembro de 2018) e *Venom Vol. 4* #25 (com capa de julho de 2020).

Além da atuação nos quadrinhos, Michelinie também colaborou com as adaptações do personagem que o consagrou. Ele escreveu os roteiros de dois episódios da animação *Iron Man: Armored Adventures*, que foi ao ar em duas temporadas de 2009 a 2011.

Curtindo a experiência na tela, ainda fez os roteiros dos curtas *Hellevator* (dirigido por Heath McKnight em 2012) e *Nobody's Tomorrow* (dirigido por Heath McKnight em 2018).

David Michelinie segue escrevendo.

Páginas 695, 699, 719, 735, 748, 763, 789, 805, 811, 815, 821, 836, 837, 856, 889.

Louise Simonson (1946 - 74 anos)

Mary Louise Alexander nasceu em 26 de setembro de 1946, em Atlanta, Georgia. Ela estudou na Georgia State College e, em 1966, começou a namorar o colega Jeffrey Catherine Jones. Eles se casaram dois anos depois, Louise adotou seu sobrenome e tiveram a filha Julianna. A família se mudou para Nova York logo após a formatura.

Seu contato com o mundo dos quadrinhos foi bem inusitado. Ela foi modelo para o artista Bernie Wrightson para a capa de *House of Secrets* #92, de junho/julho de 1971. Simplesmente a edição de estreia de *Swamp Thing* (Monstro do Pântano). No mesmo período, começou a trabalhar para a editora e distribuidora McFadden-Bartell, onde ficou por três anos.

Louise e Jeffrey se separaram logo depois, mas ela seguiu com o sobrenome. Por isso que seus primeiros créditos ainda aparecem assim. Pouco tempo depois, em 1973, conheceu o quadrinista Walt Simonson. No ano seguinte, engataram um relacionamento. Os dois se casaram em 1980 e seguem juntos até hoje.

Foi por isso que depois mudou seu nome para Louise Simonson. O curioso é que essas mudanças só serviram para dar dor de cabeça nos pesquisadores. Afinal, seus amigos só a chamam de Weezie.

No mesmo ano em que o amor apareceu, Louise começou sua carreira na Warren Publishing. Numa entrevista para Rich Johnston do *Bleeding Cool*, publicada em 31 de

agosto de 2011, recordou como foi:

— Comecei na Warren, na produção. Aí fui transferida para o editorial, fui nomeada editora-assistente, eles colocaram o cargo de editora-assistente para mim, especificamente, porque eu era muito melhor nisso do que na produção. Então, vários anos depois, essencialmente torci o braço de James Warren para me dar a linha de gibis para editar. Naquele ponto, eu não estava envolvida com quadrinhos *mainstream*, quer dizer, eu tinha amigos nos quadrinhos *mainstream* - mas nunca me ocorreu que as mulheres não faziam quadrinhos *mainstream*! Isso nunca passou pela minha cabeça. Quando fui dizer a Warren que queria assumir a linha de HQs, depois que Bill DuBay saiu, Warren me disse: “Meninas não podem fazer quadrinhos de super-heróis.” Meninas, não mulheres, “meninas não sabem fazer quadrinhos de super-heróis”. Agora, Warren é um personagem, ele adora apertar os botões das pessoas, adora vê-las pular. (...) Nem me ofendeu, pessoalmente, apenas revirei os olhos e disse: “Olha, vou editar a linha por seis meses com o meu salário de editora-assistente e vou fazer isso, vou fazer dentro do prazo.” E esse cara não é estúpido, ele basicamente disse: «Quanto dinheiro estou economizando fazendo o que você faria de qualquer maneira?» É claro que eu fiz isso e ele me nomeou a editora da linha, então ele me nomeou vice-presidente e eu fui um grande peixe em um pequeno lago. (...) Adorei trabalhar na Warren, foi uma experiência maravilhosa! E então, quando fui contratada pela Marvel, não me ocorreu até que alguém disse que era um clube de meninos. Você sabe, eu meio que fiz o que fiz e aqueles caras fizeram o que fizeram e nunca realmente foi algo que incomodou - eu era ingênua ou estúpida ou algo assim...

Na Warren ela já foi construindo um dos mais impressionantes currículos da nossa saga, cuidando de títulos como *Creepy*, *Eerie* e *Vampirella*. Até escreveu três roteiros: na *Eerie* #81, com capa de fevereiro de 1977 e junto com David Michelinie; na *Creepy* #101, com capa de setembro de 1978; e na *Eerie* #99, com capa de fevereiro de 1979. Louise fez tão bem seu trabalho de editora que chamou atenção da Marvel, para onde foi em janeiro de 1980. Fazia dois anos que Jim Shooter tinha assumido como editor-chefe e a empresa estava passando pelas reformulações que descrevemos no livro. Louise chegou de editora justamente no momento que em que Chris Claremont e John Byrne estavam produzindo a antológica fase dos *X-Men*.

Ela ficou de editora da revista da #137, com capa de setembro de 1980, a #182, com capa de junho de 1984. Outro feito incrível. Tão incrível que deu origem ao *spin-off* *New Mutants*, que ela também editou por bastante tempo.

Mas não foi um mar de rosas não. Numa reportagem da *Vulture*, feita por Abraham Riesman em 31 de maio de 2016, a editora recordou:

— Houve pessoas que ficaram chocadas com a ideia de eu chegar perto dos verdadeiros gibis da Marvel: o *Fantastic Four*, *Avengers*, essas coisas. Eu conheço uma ou duas pessoas que simplesmente não achavam que as mulheres pertenciam a nenhum dos títulos principais.

Com a mexidas na Marvel, organizando a linha de produção, a demanda de edição dela ficou mais leve. E o tempo livre lhe incentivou a também se tornar roteirista, agora assinando como Louise Simonson. Para Riesman explicou:

— Eu não tinha problemas para fazer o trabalho antes disso, então, quando foi cortado

ao meio, fiquei entediada.

Na nova função já teve uma senhora estreia, confirmando que seu talento era mesmo versátil. Com a artista June Brigman criou o supergrupo infantil *Power Pack*, que debutou na *Power Pack* #1, com capa de agosto de 1984. Já de cara conquistaram o Eagle Award de 1985 como Melhor Novo Título.

Sobre a obra, e o fato de nem notar que a viam como algo “de mulheres”, ela contou a Rich Johnston:

— Mais tarde, quando comecei a escrever e criei o *Power Pack*, chamei June Brigman para ser a artista. Ela veio ao meu escritório em busca de trabalho e eu não tinha nenhum trabalho em nenhum dos meus quadrinhos, mas ela sabia desenhar crianças e ela desenhou crianças realmente lindas. Então eu disse: “Tudo bem, faça alguns esboços de crianças e se eles estiverem certos, vou nos apresentar como uma equipe e talvez [a Marvel] nos dê uma pequena minissérie.” Honestamente, foi apenas no ano passado [2010] que alguém me disse: “Ah, sim, [*Power Pack*] era um daqueles quadrinhos femininos.” (...) Criados por mulheres! Nunca me ocorreu que June era uma mulher. Eu estava tipo, ela é uma mulher? O quê? Mas, ela faz essas crianças maravilhosas, a maioria das pessoas nos quadrinhos não consegue fazer crianças - o corpo do super-herói é tão diferente do corpo de uma criança, que seus filhos parecem pequenos anões. Então, June - isso nunca me ocorreu!

Com o sucesso, logo Louise já estava escrevendo para títulos como *Amazing High Adventure*, *The Amazing Spider-Man Annual*, *Marvel Super Special*, *Marvel Team-Up*, *Red Sonja*, *Starriors* e *Web of Spider-Man*.

Também assumiu o que tinha ajudado a criar, *New Mutants* (a partir da #55, com capa de setembro de 1987) e colaborou com o marido na *Marvel Graphic Novel* #6 *Star Slammers*, com capa de abril de 1983.

Em 1986, com Bob Layton saindo do novo *X-Factor*, ficou para ela roteirizar a volta dos *X-Men* originais. E mais uma vez Louise fez história.

Na matéria da *Vulture*, lembrou como o amigo Layton estava armando para que o grupo de heróis estivesse sob ataque de um plano secreto do vilão do *Daredevil* (Demolidor), *The Owl* (O Coruja). Algo que não lhe pareceu muito emocionante:

— *The Owl* simplesmente não me parecia o tipo de cara mau que eu queria ter. Então, perguntei a Bob Harras [editor do *X-Factor*] se poderíamos substituí-lo por um bandido que eu quisesse. Por algum motivo, gostei da ideia de um vilão darwiniano: matar os fracos e forçar os fortes a serem ainda mais fortes.

Se é fã dos mutantes já entendeu. Ela simplesmente criou *Apocalypse*, um dos personagens mais marcantes da franquia e que terá grande efeito na cronologia dos heróis. A arte ficou por conta de Jackson Guice.

Novamente com Walter Simonson, dividiu o roteiro da minissérie em quatro partes *Havok and Wolverine Meltdown*, com capas de dezembro de 1988 a janeiro de 1989. A arte foi de Jon J. Muth e Kent Williams.

Caso ainda não tenha ficado claro, ao lado de Chris Claremont, ela foi a pessoa que mais contribuiu com os *X-Men*. E, como aconteceu com ele, foi afastada das revistas com total falta de respeito, quando a Marvel decidiu valorizar os desenhistas em detrimento dos roteiristas e editores, durante o momento de surgimento da Image. No caso

de Louise, quem ficou em seu lugar foi Rob Liefeld - com quem ela tinha criado *Cable* e vários outros personagens.

Fora da Marvel, a roteirista e editora foi para DC Comics em 1991. Com o editor Mike Carlin e o artista Jon Bogdanove lançou o novo título *Superman: The Man of Steel*. Louise ficou escrevendo da #0 a #86, com capas de outubro de 1994 a fevereiro de 1999. Mais uma vez Louise Simonson carimbou seu nome na área VIP da nona arte sendo parte da equipe criativa do mega sucesso *The Death of Superman*. Foi nessa fase, aliás, que ela e Bogdanove criaram *Steel/John Henry Irons*, introduzido na *The Adventures of Superman* #500, com capa de junho de 1993. O personagem ganhou revista solo, com Louise desenvolvendo os roteiros da #1 a #31, com capas de fevereiro de 1994 a outubro de 1996.

Logo depois, com capa de dezembro de 1996, foi para as prateleiras o especial *Superman: The Wedding Album*. E Louise era uma das roteiristas.

Em 1999 ela voltou à Marvel para escrever a minissérie em nove edições do membro dos *New Mutants*, *Warlock*. Com arte de Pasqual Ferry, teve capas de outubro de 1999 a junho de 2000. Logo assumiu títulos como a minissérie em seis partes *Galactus: The Devourer*, *Fantastic Four Annual 2000* e *X-Men: Black Sun*.

Durante a primeira década do século XXI ainda fez *Avengers Origins*, *Chaos War: X-Men*, *Fantastic Four*, *Girl Comics* (novamente com June Brigman de *Power Pack* - pegou a ironia?), *Marvel Adventures: Super Heroes*, *Mystic Arcana: Magik*, *X-Factor Forever*, *X-Men: Gold* e *Power Pack: Grow Up*.

Paralelo, para a Valiant fez *Faith*, para IDW *Rocketeer Adventures* e *Super Secret Crisis War*, para Wildstorm a adaptação do game *World of Warcraft*, e um mangá do game para a Tokyopop.

E também seguiu colaborando com a DC em revistas como *Action Comics*, *Convergence Superman: Man of Steel*, *DC Primal Age*, *DC Retroactive: Superman - The '90s* e *Wonder Woman*. Em 2020 fez a adaptação para HQ da novela *Wonder Woman: Warbringer*, de Leigh Bardugo, e também o quadrinho relacionado com o filme *Wonder Woman 1984*. Além de atuar como roteirista, Louise Simonson também publicou literatura. De 1993 a 2009 escreveu diversos livros ilustrados e romances, principalmente com personagens da DC Comics. Entre eles um classificado como adulto com o *Batman*, os infanto-juvenis *Justice League: Wild at Heart* e *Justice League: The Gauntlet*, e o não ficção *Covergirls*. Ela segue produzindo. Além do citado Eagle Award, Louise Simonson recebeu também o Comics Buyer's Guide Award por *The Death of Superman* e o Inkpot, ambos em 1992. Páginas 561, 694, 700, 701, 703, 720, 789, 813, 815, 821, 835, 844, 861, 862, 889, 912, 929.

Tom DeFalco (1950 - 70 anos)

Tom DeFalco nasceu em 26 de junho de 1950, no Queens, em Nova York. Local significativo para um roteirista que estaria tão relacionado com o morador mais famoso do bairro, um certo Cabeça de Teia.

Ele entrou para o mercado enquanto ainda estava na faculdade, como revelou numa entrevista ao site *Spider's Web*:

— Sempre soube que queria ser escritor e adoro quadrinhos. Enquanto estava na fa-

História dos Quadrinhos: EUA

culdade, escrevi para alguns jornais locais uma história em quadrinhos semanal e fiz alguns contos. Depois que me formei, entrei em contato com várias empresas de quadrinhos e a Archie Comics me ofereceu um emprego.

Na editora do povo de *Riverdale*, ele iniciou como editor-assistente no verão de 1972 e ajudou a lançar *Archie Comics Digest Series*, que se tornou um dos maiores sucessos da empresa. Logo já estava escrevendo, começando na Archie #254, com capa de julho de 1976. E depois em diversos outros títulos como *Archie's Girls Betty and Veronica*, *Archie's Super Hero Comics Digest Magazine*, *Betty and Me*, *Laugh Comics* e *Life with Archie*.

Oficialmente, segundo o *Grand Comics Database*, sua estreia nos roteiros foi com a Charlton, na *Yogi Bear* #25, com capa de abril de 1975. Ele ainda colaborou com outras licenças da editora como *Scooby Doo*, *Where Are You?* e *Wheelie and the Chopper Bunch*. Algo bem comum com *freelancers*.

No final da década de 1970, também atacou na DC Comics em revistas como *House of Mystery*, *Secrets of Haunted House*, *Starfire*, *Superman Family* e *Young Love*.

Na Marvel, fez primeiro alguns números da imitação da *Mad*, *Crazy*. Aí pegou *Marvel Two-in-One* #40 (com capa de junho de 1978), *The Avengers* #179 e #180 (com capas de janeiro e fevereiro de 1979) e a licença *Battlestar Galactica* #10 (com capa de dezembro de 1979).

Aparentemente a coisa funcionou. DeFalco ainda fez algumas colaborações com Archie, mas entrou a década de 1980 focado na Marvel, empresa onde realizou a maior parte da produção da sua carreira. Ele atuou em revistas como *The Spectacular Spider-Man*, *What If...?*, *Machine Man*, *Star Trek*, *Marvel Team-Up* e *Tales to Astonish*.

Nesse período, houve dois destaques. O primeiro foi ter criado *Dazzler* (Cristal), com John Romita Jr, que apareceu na *The Uncanny X-Men* #130 (com capa de 1980). Como você sabe do livro, a revista solo de *Dazzler* tem a importância histórica de ser o teste da Marvel com o novo mercado de comic shops. O segundo, já que tinha uma certa experiência em licenças, foi cuidar das linhas derivadas do acordo Marvel e Hasbro, desenvolvendo as HQs de sucesso *G.I. Joe: A Real American Hero* e *Transformers*.

Com tudo isso, DeFalco já era um dos editores a auxiliar o editor-chefe Jim Shooter na polêmica organização que sacudiu a Marvel. Mesmo editando, seguiu escrevendo os roteiros de personagens como *Red Sonja*, *Thor*, *Fantastic Four* e o que ele teria mais participação na mitologia, *Spider-Man*. Foi com ele que apareceram os coadjuvantes de *Peter Parker* como *Rose*, *Black Fox* e *Silver Sable*.

Em 15 de abril de 1987, com a demissão de Shooter, DeFalco se tornou novo editor-chefe da Marvel. Ele ficou no cargo até 1994, sendo o quarto mandato mais longo, atrás apenas de Stan Lee, o próprio Shooter e Joe Quesada.

Mesmo como editor-chefe, seguiu de roteirista em títulos como *Thor* (onde criou os *New Warriors* com o artista Ron Frenz), *Fantastic Four* e alguns da linha infantil Star Comics. E, claro, no *Spider-Man*. Infelizmente.

É que DeFalco faz parte da equipe criativa que desenvolveu a famigerada *Clone Saga*. Em sua defesa, ele também fez a *Spider-Girl*, com o artista Ron Frenz. Lançada na *What If...? Vol. 2* #105, com capa de fevereiro de 1998 virou um dos maiores êxitos do MC2, o novo universo que a Marvel desenvolveu na virada do século XXI.

Seu título solo *Spider-Girl* teve impressionantes 100 edições, com capas de outubro de 1998 a setembro de 2006. E depois foi relançada como *Amazing Spider-Girl* chegando a 30 edições, com capas de dezembro de 2006 a maio de 2009. E houve fôlego para mais 11 edições de *The Spectacular Spider-Girl*, com capas de abril de 2009 a março de 2010. Sempre com roteiro de DeFalco e arte de Frenz. Ironicamente, boa parte das tramas trazia elementos da *Clone Saga*, mas sem ofender.

De lá para cá, ao mesmo tempo, DeFalco colaborou novamente com a Archie Comics e com a DC Comics, além da Moonstone Books. Em títulos como *Archie*, *Archie & Friends*, *Archie's Funhouse Double Digest*, *Betty and Veronica V Reggie and Me*, *World of Archie Double Digest Vol. 2*, *Adventures of Superman Vol. 3*, *Justice League of America Vol. 3*, *Justice League of America Vol. 4*, *Legion Lost Vol. 2*, *Nightwing*, *Superboy vol. 5* e *The Phantom*.

Ainda na Marvel, além das HQs, escreveu diversos guias de personagens, como *Spider-Man: The Ultimate Guide*, *Avengers: The Ultimate Guide*, *Fantastic Four: The Ultimate Guide* e *Hulk: The Incredible Guide*. E, entre 2004 e 2006, para a Titan Books, fez três livros de ensaios sobre os heróis *Spider-Man*, *Fantastic Four* e *X-Men* na série *Comics Creators On...*

Tom DeFalco ainda está na ativa.

Páginas 575, 704, 717, 787, 788, 805, 806, 836, 850, 866, 881, 884.

Bill Sienkiewicz (1958 - 63 anos)

Boleslav William Felix Robert “Bill” Sienkiewicz nasceu em 3 de maio de 1958, em Blakely, Pennsylvania. Ele foi mais um artista que começou como pupilo do mestre Neal Adams, mas acabou desenvolvendo um estilo único que o transformou num dos mais admirados e originais nomes da nona arte.

Em 1963, a família se mudou para Hainesville, Nova Jersey. Foi onde Sienkiewicz cursou a escola. Ele, claro, cresceu lendo quadrinhos. Mas também consumindo livros como Júlio Verne e H.G. Wells e assistindo programas como *Star Trek*.

Numa entrevista para Dan Greenfield do *13th Dimension*, em 3 de novembro de 2019, ele relembrou seu despertar para a arte:

— Acho que sempre adorei desenhar. Sei que quando estava no jardim de infância fiz o desenho de um homem de anoraque, um daqueles casacos de pele, e todos os meus outros amigos do jardim de infância queriam saber como eu fiz. E eu pensei que toda criança sabia desenhar.

Quando percebi que era o único em minha classe que podia, foi tipo, “Uau, acho que devo brincar um pouco mais com isso e ver o que acontece.” Então, eu me apaixonei pela arte, mas realmente me apaixonei pelos quadrinhos. Eu era um grande nerd dos quadrinhos. Tiras de jornal, tudo. Eu simplesmente os adorei. Achei que algumas das tiras eram muito, muito caricaturas, algumas das coisas eram muito sérias. Você tinha tipo, *Dick Tracy*, e depois *Dondi* e Charles Schulz. Os quadrinhos eram um nível totalmente diferente, como *Superman* e a realidade disso. Acabei dizendo ao meu pai, quando tinha sete anos, que ganharia a vida desenhando histórias em quadrinhos. (...) Lembro-me de como li *Batman*, a edição *Robin Dies at Dawn* - como fiquei com o coração partido e imerso nisso. E os *Giants* de 80 páginas com o *Rainbow Batman*

e tudo mais, era apenas uma espécie de mistura surreal de escuridão e luz - se parece que estou ficando desconexo, é porque as lembranças estão vindo em *flashes*. (...) Tipo, eu ainda me lembro de ter lido *Legion of Super-Heroes*, como quando *Ferro Lad* morreu. É como, “personagens podem morrer”. Eu me lembro de ter lido *Superman*, a morte do *Superman* [*Superman* #149, com capa de novembro de 1961] com todos os personagens passando por sua tumba enquanto ela estava lá, e era tão... era tudo para mim. E então Neal Adams começou a fazer as capas, e eu odiava o trabalho do Neal, então comecei a ler as coisas da Marvel. Porque a Marvel era um pouco mais velha, e os personagens tinham mais problemas e coisas assim. O material do Curt Swan em *Superman*, o *Flash* de Carmine Infantino, todas aquelas imagens daquela faixa amarela percorrendo a cidade e coisas assim. As caixas de legenda com os dedos e as mãos... (...) Linguagem de todos os tipos, visualmente, pictoricamente, linguisticamente. (...) Eu apenas pensei: “É isso, é isso que eu quero”. As coisas do Kirby. As coisas de Neal, eventualmente eu vim a me apaixonar por isso.

Lógico que Dan Greenfield não ia deixar passar uma declaração dele revelando que não gostava de Neal Adams no início. Sobre isso, o artista esclareceu:

— Bem, o que aconteceu foi que era muito novo. As coisas de Neal não eram nada confortáveis. Isso me desafiou como um jovem leitor e como um jovem artista, porque o trabalho de Curt Swan era muito seguro para mim. Era muito familiar e eu adorei. (...) Mas o lance do Neal Adams, conforme eu continuava a desenhar, me apaixonei pelo estilo dele. Eu voltei a ele e vi com uma lente totalmente diferente e disse: “Eu quero desenhar como esse cara”. Eu cresci em uma fazenda, então não havia nenhuma outra criança que desenhasse. (...) Eu era o que era mais louco por quadrinhos e por desenhar meus próprios gibis. Eu os desenhei para meus amigos, com “continua na próxima semana” no final - eles iriam querer saber o que estava acontecendo a seguir. Foi muito divertido.

Sienkiewicz depois se formou na Newark School of Fine and Industrial Arts, aprofundando seu estudo. Mesmo com a instituição focando em publicidade, Belas Artes (que ele se apaixonou) e Arte Industrial, o jovem não tirou da cabeça a ideia de trabalhar com quadrinhos. Por isso, no final da década de 1970, resolveu fazer um portfólio que pudesse apresentar para as editoras.

— Decidi que gostaria pelo menos de montar um portfólio, levá-lo para DC, porque não achava que meu trabalho fosse bom o suficiente para a Marvel. Eu me apaixonei por belas artes, expressionismo abstrato e jazz. Eu disse bem: “Talvez eu tente fazer algumas coisas em quadrinhos”. Então, eu disse, já que amo Neal Adams, deixe-me canalizar Neal, porque sei que há muitas pessoas fazendo Neal, como Mike Grell e Mike Nasser e pessoas assim. Eu desenhei cerca de 15-20 páginas, *pin-ups*, páginas de histórias, de todos os personagens da DC pelos quais Neal era conhecido. Não tinha hora marcada, só pensei que pelo menos vou receber uma análise crítica. Eu pensei, se eles me derem uma *pin-up*, eu vou pegar uma *pin-up*. Pelo menos vou receber algum feedback e, se não receber nada, posso voltar e terminar meu último ano da escola de arte e, no ano seguinte, decidir o que quero fazer. (...) Eu simplesmente não achava que era bom o suficiente para a Marvel. Quando fui para DC, Vinnie Colletta, que era o diretor de arte na época, olhou para meu trabalho e disse: “Acho que você poderia estar

trabalhando, mas em algumas semanas você estará na calçada”. Porque todo mundo estava sendo expulso naquele ponto, por meio da *DC Implosion*. (...) Então, ele ligou para Neal e, por acaso, alguém do escritório de Neal estava lá na DC e eles me acompanharam até o Continuity (estúdio de Neal em Manhattan). Então, estou entrando para encontrar meu herói. Ele chamou os artistas da Continuity e eles estavam todos falando sobre o meu trabalho.

No nosso livro, na bio de Denys Cowan, recordamos esse exato momento, já que o artista estava trabalhando para Adams quando Sienkiewicz apareceu. Ainda para Greenfield, Sienkiewicz completou a história:

— E Neal disse que ligou para o (editor da Marvel, Jim) Shooter e disse: “Tem um cara aqui, ele desenha como eu, faça disso o que quiser.” Então, acabei indo me encontrar com Jim Shooter e fui contratado pela Marvel com nada além de um portfólio de personagens da DC. (Bill ri.)

Shooter disse: “Olha, fantasias não importam. É a narrativa.” E então, quando eles me ofereceram o *Moon Knight* [Cavaleiro da Lua], eu não tinha ideia de quem era.

Seu começo foi totalmente influenciado pelo mestre Adams. Mesmo assim já mostrava uma personalidade que até ajudou o *Moon Knight* a não ser visto como mais uma cópia do *Batman*.

Logo o artista já estava desenhando para títulos como *Marvel Preview*, *The Hulk*, *Uncanny X-Men* e *Fantastic Four*. Inclusive realizando capas (para revistas como *The Mighty Thor*, *Dazzler*, *Rom*, *The Transformers* e *Return of the Jedi*) e com um destaque: atuando como desenhista e/ou arte-finalista. Em sua fase inicial no *Moon Knight*, por exemplo, fez todo o serviço.

Aos poucos o artista foi se afastando da influência de Adams e desenvolvendo sua própria assinatura visual. O primeiro momento em que isso brilhou foi no *spin-off* de *X-Men*, *New Mutants*.

Sienkiewicz assumiu o título na *New Mutants* #18, com capa de agosto de 1984 e roteiros do criador Chris Claremont. O novato ficou mais de um ano na função, conquistando fãs e crítica. Uma prova da sua ascensão foi que a Marvel lhe passou a adaptação do romance de Frank Herbert, *Dune*. Com roteiro de Ralph Macchio, a HQ foi a *Marvel Comics Super Special* #36, lançada em 1985 em parceria com a Berkeley Books e para pegar a onda do filme dirigido por David Lynch no ano seguinte (e que se tornou um fracasso de bilheteria e crítica).

Ele lembra como foi esse ponto de virada na carreira:

— Eu estava sendo criticado por não ser nada além de um clone de Adams, então pensei: “Com todas essas coisas nos meus cadernos de desenho, ou farei o que está nos meus cadernos como quadrinhos - porque acho que os quadrinhos podem lidar com qualquer coisa - ou eu vou sair.”

Em *New Mutants*, Sienkiewicz foi aprimorando o inovador e distinto estilo que o transformaria num dos mais admirados artistas do meio. O tipo de gigante que você reconhece o traço sem precisar ler os créditos.

Com o sucesso, rapidamente engordou seu currículo. Para a *Epic Illustrated*, fez a HQ *Slow Dance* estreando também como roteirista. Nesse meio tempo já era um nome consagrado, atuando tanto na Marvel quanto na DC, seja produzindo capas ou atuando

como desenhista e/ou arte-finalista. Um destaque no período foi participar da especial *Batman #400*, com capa de outubro de 1986.

Com o contemporâneo, também revelação e também pupilo de Neal Adams, Frank Miller, veio sua primeira obra-prima. A minissérie em oito partes *Elektra: Assassin*, com capas de agosto de 1986 a março de 1987, carimbou de vez o nome de Sienkiewicz no Olimpo da nona arte. Foi até indicado ao Eisner de Melhor Série Fechada de 1988. Na sequência a dupla fez outra cultuada HQ, a *graphic novel Daredevil: Love and War*, com capa de dezembro de 1986.

Ainda na Marvel, novamente como roteirista e artista, criou a minissérie em quatro partes *Stray Toasters*, publicada em 1988 pelo selo Epic. Na DC, desenhou as seis primeiras edições da série que resgatou o herói *pulp The Shadow*, com capas de agosto de 1987 a janeiro de 1988 e roteiros de Andrew Helfer.

O problema do trabalho de Sienkiewicz ser tão maravilhoso é que ele acabou sendo cada vez mais requisitado para capas de HQs, ilustrações em livros e revistas como *Entertainment Weekly* e *Spin* e diversos produtos - como os cards *Friendly Dictators* e *Coup d'état: the assassination of John F. Kennedy* (ambos para a Eclipse Comics), cartas para o jogo *Magic: The Gathering*, capas para vários discos e arte para um show de Roger Waters (em parceria com o mentor Neal Adams). Com isso seu ritmo nos quadrinhos diminuiu.

Em 1988, com Alan Moore, fez parte da antologia da Eclipse *Brought to Light: Thirty Years of Drug Smuggling, Arms Deals, and Covert Action*. A parceria deu início à lendária obra *Big Numbers* que nunca foi terminada, ficando apenas nos dois primeiros números.

Com capa de fevereiro de 1990, adaptou o livro de Herman Melville, *Moby Dick*, na *Classics Illustrated #4*. Em 2007, para IDW, fez a minissérie em três partes *30 Days of Night: Beyond Barrow*. No ano seguinte participou da *graphic novel The Nightmare Factory: Volume 2*, antologia publicada pela Fox Atomic Comics. Sua HQ, *The Clown Puppet*, teve roteiro de Joe Harris.

Ainda em 2008, para DC Comics, fez a arte-final na minissérie em oito partes *Reign in Hell*. Escrita por Keith Giffen e com arte de Thomas Derenick, teve capas de setembro de 2008 a abril de 2009. Na sequência, finalizou o número final de *Batman: Odyssey*, minissérie em seis edições escrita e desenhada por Neal Adams, com capas de setembro de 2010 a fevereiro de 2011.

Sobre finalizar, Sienkiewicz tem uma visão bem interessante:

— As pessoas me perguntam por que gosto de pintar o trabalho de outras pessoas e sinto que não é apenas um reconhecimento da história, mas também é algo sobre quadrinhos que são exclusivamente colaborativos, bem como individuais. É como entrar no lugar de alguém e ver como ela vê as coisas.

Em 2012, pela Marvel, finalizou a minissérie em oito partes *Daredevil: End of Days*. Com roteiro de Brian Michael Bendis e David W. Mack, arte de Klaus Janson, foi publicada com capas de outubro de 2012 a junho de 2013. Ele segue desenhando e derrubando queixos com sua arte. Afinal, não é um artista fácil de rotular.

Quando Greenfield lhe perguntou que trabalho era a sua cara, eis o que Sienkiewicz respondeu:

— *Moon Knight* era uma forma muito tradicional, mas era eu naquela época. *New Mutants* era eu em abstração e animação em preto e branco. *Elektra: Assassin* estava pintando os interiores, e *Stray Toasters* e *Moby Dick* e coisas assim estavam trazendo muito mais belas artes - mimeógrafos ou xeroxes ou colagem, fotografia, muitas das coisas que você vê Dave McKean fazendo. É como toda aquela ideia de trazer todos os tipos de coisas de fora. Suponho que, para responder à sua pergunta, é como se eles fossem todos eu. O meu verdadeiro eu é provavelmente a próxima obra que estou fazendo.

A lista de prêmios de Bill Sienkiewicz incluiu Eagle Award, Inkpot Award, Yellow Kid Award e Eisner Award.

Páginas 461, 645, 695, 703, 706, 711, 712, 718, 783, 865, 866, 867, 911.

Chris Claremont (1950 - 70 anos)

Roteirista e criador de diversos personagens como *Kitty Pryde* e *Phoenix*. Ele ficou muitos anos no comando dos *X-Men*, sendo o responsável pelos mais significativos arcos da franquia.

Páginas 554, 632, 645, 694, 697, 699, 700, 701, 702, 703, 705, 706, 711, 712, 719, 720, 721, 722, 723, 725, 726, 727, 789, 803, 813, 815, 835, 836, 849, 852, 889, 914, 915, 926.

John Byrne (1950 - 70 anos)

Artista e roteirista, criador de diversos personagens como *Kitty Pryde* e *Alpha Flight*. Seus arcos em *X-Men* (com Chris Claremont), *Fantastic Four* e *Superman* estão entre os mais marcantes do meio.

Páginas 651, 656, 657, 658, 695, 697, 699, 700, 701, 702, 703, 705, 709, 710, 711, 712, 719, 723, 724, 725, 726, 727, 730, 731, 733, 757, 760, 772, 773, 774, 782, 783, 789, 798, 799, 811, 812, 821, 822, 835, 856, 889, 898, 913, 921, 928, 929.

Frank Miller (1957 - 64 anos)

Artista e roteirista, criador de personagens como *Elektra* e do clássico *The Dark Knight Returns* (O Cavaleiro das Trevas).

Páginas 69, 85, 273, 632, 636, 645, 656, 695, 696, 703, 707, 708, 709, 712, 719, 727, 728, 729, 730, 745, 746, 747, 748, 752, 759, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 779, 790, 799, 800, 802, 803, 804, 815, 834, 841, 842, 853, 854, 856, 865, 867, 881, 898, 912, 913, 917, 925, 926, 930.

Jo Duffy (1954 - 67 anos)

Roteirista com passagem por diversas editoras como Marvel, DC e Image e títulos como *Power Man and Iron Fist*, *Star Wars*, *Wolverine*, *Conan the Barbarian*, *Catwoman* e *Glory*.

Páginas 393, 729, 730, 866, 880.

Jim Aparo (1932 - 2005)

James N. Aparo nasceu em 24 de agosto de 1932 e cresceu em New Britain, Connec-

ticut. Ele é um dos maiores desenhistas da nossa saga, sendo o seu *Batman* a versão definitiva do personagem para muita gente. Não bastasse isso, Aparo foi um dos poucos gigantes a fazer, ao mesmo tempo, arte, arte-final e letreiramento das suas HQs.

O mais impressionante de tudo é que o artista era um autodidata, como revelou na entrevista para Jim Amash no *Comic Book Artist* #9, em maio de 2000:

— Eu fui para a Hartford Art School por um semestre, apenas para me atualizar em anatomia. Sou autodidata. Eu apenas desenhava quando criança e curtia isso. Estudei e copiei tiras e gibis. Eu cresci com o *Superman*, *Batman* e o *Captain Marvel*. Eu realmente gostei do *Captain Marvel Jr.* de Mac Raboy. Isso foi uma coisa linda. Eu gostava de Alex Raymond, Milton Caniff... todos aqueles caras.

No final da escola, ele se virava com alguns empregos em fábricas e como balconista. O desenho ficava apenas para o período noturno. Dos 18 aos 20 anos, aproveitando as férias de verão, ia bater na porta de várias editoras em Nova York. Um tempo depois, na EC Comics, chegou a conversar com o editor Al Feldstein, mas a empresa (como todas) não estava contratando naquele momento pós Segunda Guerra. E você sabe o motivo. Sem opção, entrou na publicidade e virou diretor de arte numa agência em West Hartford. Mas a vontade de fazer quadrinhos não o largou. Durante 1963, por pouco menos de um ano, conseguiu fazer uma tira de jornal chamada *Stern Wheeler*, escrita por Ralph Kanna e que saía num jornal de Hartford, Connecticut.

Um dia, em 1966, já casado e estabelecido, resolveu ir atrás do seu sonho.

— Eu estava em férias de verão. Eu não tinha dinheiro para ir a lugar nenhum. Tínhamos acabado de comprar nossa própria casa e tínhamos três filhos. Decidi apenas correr para a Charlton, que ficava a cerca de uma hora de distância. Trouxe amostras das minhas coisas que fiz sozinho; uma página disto, uma página e meia daquilo, e conheci Dick Giordano pela primeira vez. Antes disso, costumava enviar amostras do meu trabalho pelo correio e eles sempre devolviam. Isso foi antes de Dick. Pat Masulli era o editor, mas nunca o conheci. De qualquer forma, quando conheci Dick, ele era o homem responsável na época. Mostrei a Dick o que podia fazer. Foram minhas próprias coisas, que eu inventei. Eu pegava páginas de quadrinhos que existiam de gibis e escrevia a cópia como um roteiro, ignorando o artista que fez isso. Eu disse: “Agora, como eu faria isso se estivesse desenhando?” Dick viu que as possibilidades existiam. Ele gostou do que viu, então me deu um roteiro para fazer.

Contratado, Aparo revelou que podia desenhar, finalizar e ainda fazer as letras da HQ. Era um pacote completo que uma empresa como a Charlton, conhecida por ser mão de vaca, não ia deixar passar.

Seu primeiro título foi a de humor *Miss Bikini Luv* na *Go-Go Comics* #5, com capa de fevereiro de 1967²³. Logo pegou mais coisas, mostrando sua versatilidade em gêneros como romance, western, ficção científica, horror e mistério, em revistas como *I love You*, *Career Girl Romances*, *Gunfighters*, *Hercules*, *Secret Agent*, *Strange Suspense Stories*, *The Many Ghosts of Dr. Graves*, *Ghostly Tales* e *Cheyenne Kid*.

Aparo também produziu para a linha de ação que a empresa vinha investindo, sob o

23. No CGD aparecem dois créditos antes dessa estreia: *Survival*, na *Wild Frontier* #4, com capa de junho de 1956, e *We kid you not...* na *Judomaster* #90, com capa de agosto de 1966. Ambas da Charlton. Parece que nem sempre a editora devolvia seu trabalho. A memória dos nossos autores não pode ser a única fonte, algo normal já que há décadas separando o fato das entrevistas.

comando de Giordano. Por isso desenhou para os super-heróis *Nightshade* (Sombra da Noite) e *Thunderbolt*, e para a licença *The Phantom*, criação máxima de Lee Falk.

A curiosidade histórica é que aí já começou a parceria com o futuro editor/roteirista Denny O’Neil, que também dava seus primeiros passos no mercado e assinava seus roteiros como Sergius O’Shaunessy.

No princípio, Aparo fazia o material da Charlton como um extra, ainda atuando na agência de publicidade. Mas uma conversa com Dick Giordano o fez entrar de vez na nona arte, para alegria dos leitores:

— Dick estava sempre me pedindo para embarcar. Eu ainda estava comprometido com a agência de publicidade por um tempo. Trabalhei meio período em Charlton por talvez um ano. Aí fui até ele e disse: “Bem, você tem que me garantir trabalho.” E ele disse: “Ah, sim, não se preocupe com isso.” Na agência de publicidade, estava sempre ocupado e recebia um cheque quinzenal.

Só que justamente quando Aparo mergulha na Charlton, Giordano recebe a proposta de ir para a National [DC Comics]. Como explicamos no livro, o editor levou seus melhores autores consigo. E foi assim que Aparo entrou na empresa que seria sua casa e o consagraria, como explicou na entrevista:

— Ele [Dick Giordano] me ligou. Me disse que estava seguindo em frente e perguntou se eu estava interessado em trabalhar para a DC [National]. “Claro. Mas e Charlton?” Dick disse: “Você pode fazer arranjos aqui.” E é por isso que eu estava fazendo *The Phantom*. Os gibis eram bimestrais. Então, um mês eu estava fazendo *The Phantom* e no mês seguinte eu estava fazendo *Aquaman*. Nunca houve um conflito de programação. Eu estava ocupado o tempo todo.

Aparo iniciou com *Aquaman* #40, com capa de julho de 1968. E como era uma bimensal, pôde seguir com *The Phantom* na Charlton, que também era bimensal. Por um bom tempo ele se dividiu entre as duas empresas, até sua carga na National o absorver completamente.

Um cuidadoso artista, Aparo não fazia as páginas em ritmo industrial (até por realizar todo o trabalho, de arte, finalização e letras). Sobre isso, comentou:

— Eu fazia uma página por dia, lápis, tintas e letras - nunca fui um Jack Kirby - e mantive o ritmo e nunca o aumentei. Lembro-me de quando fui para a DC [National] e o Carmine Infantino era o encarregado de toda a operação. Ele me ligou e disse: “Puxa, gostaria que você pudesse trabalhar mais”. Eu disse: “Como você quer? Bom ou rápido?” Ele disse: “Eu quero que seja bom.” Eu disse: “Tudo bem”. (...) Ele nunca me incomodou. Depois de *Aquaman*, Aparo assumiu *Phantom Stranger* (na #7, com capa de junho de 1970) e realizava algumas histórias em *House of Mystery* e *House of Secrets*. Então os deuses da nona arte mexeram suas cordas.

Na *The Brave and the Bold* #98, com capa de outubro/novembro de 1971, o convidado de *Batman* foi justamente o *Phantom Stranger*. O editor achou óbvio escalar Aparo para a aventura. E curtiu tanto o que viu que logo o artista assumiu como titular da revista, na #100 com capa de fevereiro/março de 1972, ficando nela por mais de dez anos, até a edição final #200, com capa de julho de 1983 (virou mensal a partir da #118, com capa de abril de 1975).

Aparo também ficou responsável pelo *Spectre* e pela volta de *Aquaman*, ambos na Ad-

venture Comics. Então, na *Detective Comics* #437, com capa de outubro/novembro de 1973, o artista virou o desenhista do Cavaleiro das Trevas na sua própria revista.

Algo que repetiria ao longo dos anos em especiais (como a primeira minissérie do Morcego, *The Untold Legend of the Batman*, que dividiu a arte com John Byrne), na revista *Batman* e na nova *Batman and the Outsiders* - que estreou com capa de agosto de 1983. Ele ficou até a #20, com capa de abril de 1985. Foi nesse período que a DC o pediu para fazer apenas a arte. Até então ele ainda realizava tudo, incluindo arte-final e letreiramento.

O interessante nessa rápida trajetória é que Aparo foi outro gigante influenciado por Neal Adams. Só que o ídolo também adorava demais o seu trabalho e fez questão de o conhecer:

— Sim, ele estava influenciando a todos. Ele foi uma grande influência para mim. E por melhor que ele fosse, estava esperando no escritório de Dick para ver o que eu estava trazendo. Neal alegou que era um grande fã meu. Você pode acreditar nisso? Ele era um cara e tanto!

Na sua longa carreira na DC, Aparo participou de alguns dos momentos mais emblemáticos da vida do Homem-Morcego. Incluindo o hoje clássico arco *A Death in the Family*, que rolou da *Batman* #426 a #429, com capas de dezembro de 1988 a janeiro de 1989. Com roteiro de Jim Starlin, essa é a saga onde o *Robin Jason Todd* morre, assassinado pelo *Joker*. Sim, é de Jim Aparo a icônica imagem de *Batman*, ajoelhado, segurando o menino morto nos braços. E, por várias edições nessa época, voltou a cuidar de toda a produção (arte, arte-final e letreiramento).

A partir de 1993, seu ritmo com *Batman* diminuiu. Aparo passou a desenhar para *Green Arrow*, indo da *Green Arrow* #81 a #100, com capas de dezembro de 1993 a setembro de 1995. É nessa fase que, com o roteirista, Kelley Puckett, cria o filho de *Oliver Queen*, *Connor Hawke*.

Durante o resto da década e começo dos anos 2000, Aparo desenhou algumas aventuras de *Batman* (nas revistas *Detective Comics*, *Batman* e *Batman: Shadow of the Bat*) e fez diversos especiais e minisséries, como *Azrael Annual*, *Batman Annual*, *Batman: Blackgate Isle of Men*, *Batman: Brotherhood of the Bat*, *The Batman Chronicles*, *Batman: GCPD*, *Batman: Legends of the Dark Knight*, *Deadman: Dead Again*, *Speed Force* e *Steel*.

Seu último trabalho em vida para a DC foi a capa do encadernado *Batman in the Eightsies*, publicado em setembro de 2004. Jim Aparo faleceu em 19 de julho de 2005, em Southington, Connecticut. Como já falamos, seu *Batman* é para muitas gerações a versão definitiva do herói ou, no mínimo, a com mais valor emocional.

Em 1972, Aparo ganhou o Shazam Award de Melhor História Curta por *The Demon Within*, publicada na *House of Mystery* #201 e com roteiro de John Albano. Em 1993 recebeu o Inkpot Award e, postumamente em 2019, entrou no Will Eisner Hall of Fame. Páginas 517, 518, 568, 695, 731, 748, 763, 815, 816, 880, 928.

Jerry Ordway (1957- 63 anos)

Jeremiah Ordway nasceu em 28 de novembro de 1957. Ele é um dos nomes dos quadrinhos que conseguiu realizar (quase todos) os sonhos de infância e ter a sorte de

estar na hora certa, no lugar certo. Com isso participou de alguns dos mais importantes momentos da nossa saga.

Desde cedo Ordway teve o incentivo de sua mãe e irmãos. Ele cresceu se imaginando desenhando as revistas de *Spider-Man*, *Daredevil* e *Avengers*. Um deles conseguiu. Entre seus ídolos estavam artistas como Wally Wood, Alex Raymond, Hal Foster, Roy Crane, Jack Kirby, Gil Kane, John Buscema, Curt Swan e Steve Ditko. Ele trabalhou com vários deles.

O artista estudou na Milwaukee Technical High School, focando em arte comercial. Em 1976, enquanto já publicava em fanzines, entrou num estúdio para atender o mercado publicitário. Numa entrevista para o site *Rough House Ink*, em agosto de 2007, ele relembrou:

— O único treinamento artístico que tive na escola foi através de um curso de arte comercial que fiz durante três anos no colégio. A melhor formação que recebi para melhorar no campo da arte foi primeiro como tipógrafo, e depois começando do zero em um estúdio de arte. Os artistas mais antigos me deram críticas muito duras sobre todo o trabalho que fiz. Eu aprendi muito. Descobri que os artistas são sempre professores bons e generosos.

Só que a paixão pelos quadrinhos não diminuiu, pelo contrário. O primeiro trabalho a sair foi a HQ *The Messenger*, publicada no fanzine *Tim Corrigan's Superhero Comics #4*, com capa de abril de 1975. No mesmo período, fez seu próprio fanzine, o *Okay Comix*, com capa de maio/junho de 1975.

Nesse finzinho de década de 1970, enquanto atuava de dia como publicitário, à noite fazia arte para várias publicações, entre elas *The Comics Journal* e *Omniverse*. Foi quando oficialmente debutou como artista, participando de *Superheroes Golden Beginning Stampbook*, obra que a Golden Books (da Western Publishing) licenciava da Marvel.

Com o portfólio mais gordo, Ordway resolveu arriscar. E deu certo:

— Eu estava trabalhando em um estúdio de arte comercial em Milwaukee, Wisconsin, fazendo vários projetos, incluindo desenhos licenciados relacionados a quadrinhos para a Western Publishing (Golden Books). Ouvi que a DC Comics iria procurar talentos na Chicago Comicon de 1980. Então levei minha arte relacionada à DC do Golden Books para a convenção e saí de lá com uma promessa de trabalho. Eu ainda estava trabalhando em tempo integral no estúdio de arte por mais seis meses, fazendo quadrinhos à noite, antes de ser *freelancer* em tempo integral em fevereiro de 1981.

Ordway entrou a década de 1980 com o pé na DC e no mercado. Seu debut foi simplesmente finalizando outro ídolo, Carmine Infantino, na *Mystery in Space #117*, com capa de março de 1981. Além desse título, também assumiu a finalização na *Weird War Tales* a partir da #99, com capa de maio de 1981.

Paralelo, como era *freelancer*, também aproveitou o *boom* das independentes e trabalhou para editoras como First Comics, AC Comics e Eclipse Comics, além da concorrente Marvel (em *Fantastic Four*).

Lembra o lance de lugar certo na hora certa? Roy Thomas, como você leu no livro, tinha mudado para a DC bem nesse período. Seu primeiro grande projeto foi resgatar os heróis da sua infância na Era de Ouro da *Justice Society of America*, agora rebatizados de *All-Star Squadron*. O grupo teve um preview na *Justice League of America #193*, com

roteiro de Thomas, arte de Rich Buckler e arte-final de Ordway.

Foi tanto sucesso que ganhou título solo, na *All-Star Squadron* #1, com capa de setembro de 1981. A revista durou 67 edições (a última com capa de março de 1987) e teve três anuais. Ordway finalizou a maioria e, a partir da #19, com capa de março de 1983, desenhou alguns números.

Na *All-Star Squadron* #25, com capa de setembro de 1983, Thomas e Ordway criaram o grupo de sucessores *Infinity, Inc.*, reunindo os herdeiros dos veteranos heróis. Com capa de março de 1984, ganharam título solo, que foi até a #53, com capa de junho de 1988. Desta vez a arte era de Ordway.

No mesmo período, desenhou para *House of Mystery* #319 (com capa de agosto de 1983), *Batman Annual* #9 (com capa de julho de 1985) e *DC Comics Presents Annual* #4 (com capa de outubro de 1985).

Só que Marv Wolfman e George Pérez vieram com a antológica *Crisis on Infinite Earths*. Adivinha quem escolheram para finalizar? Ordway cuidou da arte de Pérez a partir da #5 até o final da mega saga que mudou tudo, na #12.

Quando Roy Thomas escreveu a então definitiva origem do *Superman* da Era de Ouro, publicada na *Secret Origins* #1, com capa de abril de 1986 e arte do lendário Wayne Boring, a arte-final ficou com Ordway.

No mesmo ano, John Byrne (com a ajuda de Wolfman) iniciou a remodelação do Homem de Aço no seu arco *The Man of Steel*. Uma das estratégias da DC foi trazer mais revistas do kryptoniano. A antiga *Superman* foi renomeada de *The Adventures of Superman* (mas seguindo com a numeração). Essa ficou sob os cuidados de Wolfman e Ordway.

Jerry Ordway acabou, também, virando roteirista das aventuras do Azulão, seja em parceria com Wolfman e Byrne, seja em voo solo. Ele ficou com o personagem durante todo o resto dos anos 80 e início dos 90. A hoje clássica história onde *Clark* pede *Lois* em casamento, na *Superman Vol 2* #50, com capa de dezembro de 1990, tem roteiro e arte de Ordway.

Como contamos no livro, foi Ordway que veio com a piada que resultou na saga *The Death of Superman*. Sendo da equipe criativa que cuidava das aventuras do Homem de Aço, ele foi um dos responsáveis pela mais marcante batalha dos quadrinhos de super-heróis, quando *Kal-El* tombou enfrentando *Doomsday*.

Além disso, durante todo esse tempo, Ordway ainda fez várias capas para a DC e, novamente, se viu muito bem posicionado em mais três momentos de destaque. Ele fez a arte-final para John Byrne na capa especial da *Time* comemorando os 50 anos do *Superman*, em 14 de março de 1988. Desenhou a capa e finalizou a lenda Curt Swan na *graphic novel* especial *Superman: The Earth Stealers*, com roteiro de John Byrne e capa de maio de 1988. E foi o artista escolhido para a adaptação em quadrinhos do *blockbuster* *Batman* de Tim Burton, em *Batman: The Official Comic Adaptation*, com roteiro de Dennis O'Neil e capa de agosto de 1989.

Na década de 1990, ele fez alguns títulos para a Image e deixou *Superman* para se dedicar ao único herói que superou o Homem de Aço em vendas na Era de Ouro. Com capa de março de 1994, Ordway escreveu, desenhou e finalizou a *graphic novel* *The Power of Shazam!*, resgatando para o DC Universe (de novo) o *Captain Marvel*.

A obra foi tão elogiada que deu origem a uma nova série do herói. Com roteiros e muitas capas de Ordway, arte de Peter Krause e Mike Manley, teve 47 números e alguns especiais, indo de março de 1995 a março de 1999.

Ainda em 1999, seu sonho de infância se realizou. Para a Marvel fez roteiro e arte para três edições de *Avengers*, da *The Avengers Vol. 3* #16 a #18, com capas de maio a julho. Já que estava na casa, atuou também em títulos como *Captain America*, *Hulk*, *Thor* e alguns especiais.

Na DC, ele seguiu participando de importantes acontecimentos. Os destaques foram roteirizar e finalizar a mega saga escrita e desenhada por Dan Jurgens em 1994, que tentou organizar a cronologia, *Zero Hour: Crisis in Time*; desenhar a versão de Stan Lee para a *Justice League* em *Just Imagine...*, com capa de fevereiro de 2002; desenhar o arco em seis partes da *Wonder Woman*, escrito por Walt Simonson nas edições *Wonder Woman Vol. 2* #189 a #194, com capas de abril a setembro de 2003; finalizar o histórico retorno da dupla Chris Claremont e John Byrne no arco *Tenth Circle*, que aconteceu da *JLA* #94 a #99, com capas de maio a julho de 2004; e ilustrar as cenas de flashback na *Earth-Two* na minissérie em sete edições *Infinite Crisis*, escrita por Geoff Johns e lançada com capas de dezembro de 2005 a junho de 2006.

Desde então, Jerry Ordway segue trabalhando para a DC, como escritor, artista e arte-finalista, em HQs ou capas, em revistas como *The Brave and the Bold*, *Action Comics*, *Adventure Comics*, *Adventures of Superman*, *The Authority*, *Green Lantern*, *Justice League* e *Tom Strong* (do selo America's Best Comics de Alan Moore). Na Marvel, retornou em obras como o especial *Captain America and the Invaders: Bahamas Triangle*, escrito por Roy Thomas e com capa de julho de 2019.

Apesar de ainda não ter desenhado os títulos de *Spider-Man* e *Daredevil*, ele segue produzindo. Em 1994 recebeu o Inkpot Award e, em 2017 entrou para o Sinnott Hall of Fame, do Inkwell Awards, por sua carreira como finalizador.

Páginas 735, 744, 755, 811, 861, 862, 883, 884, 889, 931.

Mike W Barr (1952 - 69 anos)

Mike W. Barr nasceu em 30 de maio de 1952, em Akron, Ohio. Ele começa nos quadrinhos bem quando a National está para virar DC, podendo ver de camarote toda a agitação que sacudiu a empresa com a chegada de Jenette Kahn.

Sua estreia foi com um roteiro de *Elongated Man* (Homem Elástico), numa história de apoio de oito páginas na *Detective Comics* #444, com capa de janeiro de 1975. Logo virou um dos nomes na nova equipe editorial, passando principalmente a auxiliar na comunicação com os leitores via seção de cartas e assumindo a edição de *Legion of Super-Heroes* na edição #277, com capa de julho de 1981.

Ao mesmo tempo, escrevia de vez em quando para títulos como *The Brave and the Bold*, *DC Comics Presents*, *Green Lantern*, *House of Mystery*, *Mystery in Space*, *Secrets of Haunted House*, *The Unexpected*, *Weird War Tales* e *World's Finest Comics*.

Nesse começo, também batia ponto na concorrente Marvel em revistas como *The Amazing Spider-Man*, *Captain America*, *Marvel Preview*, *Marvel Spotlight* vol. 2, *Marvel Team-Up*, *Marvel Spotlight* vol. 2 e *What If...?*. Além das mensais das licenças *Star Wars* e *Star Trek* (mais tarde faria também os quadrinhos das novas séries *Star Trek: The Next*

Generation, Star Trek: Deep Space Nine e *Star Trek: Voyager*)

Então, em 1982, veio sua primeira grande obra. Uma que, como você aprendeu no livro, tem uma tremenda importância histórica. Com o artista britânico Brian Bolland produziu *Camelot 3000*, a primeira grande série focada no mercado direto. Na sequência, com o artista Trevor Von Eeden, fez a minissérie em quatro partes *Green Arrow*, com capas de maio a agosto de 1983.

Quando a DC encerrou o clássico *The Brave and the Bold* (na #200, com capa de julho de 1983), Barr assumiu os roteiros da nova *Batman and the Outsiders*, com arte de Jim Aparo. Ele escreveu todas as primeiras 32 edições, com capas de agosto de 1983 a abril de 1986. E seguiu na reformulação da revista, que virou *Adventures of the Outsiders* na #33, com capa de maio de 1986, e foi até a #46, com capa de junho de 1987 (além de dois anuários em 1984 e 1985).

Barr foi um dos roteirista da minissérie em 12 partes *DC Challenge*, com capas de novembro de 1985 a outubro de 1986. E já emendou fazendo *Batman: Year Two*, a continuação da reformulação do Homem-Morcego feita por Frank Miller e David Mazzucchelli em *Batman: Year One*. Seu arco foi publicado da *Detective Comics* #575 a #578, com capas de junho a setembro de 1987, e teve artes de Alan Davis, Paul Neary, Alfredo Alcalá, Mark Farmer e Todd McFarlane.

Também em 1987, com capa de setembro, outra importante *graphic novel*. Com arte de Jerry Bingham, ele escreveu *Batman: Son of the Demon*. É nessa aventura que *Bruce Wayne* e *Talia al Ghul* têm um filho. A obra fez tanto sucesso com o público e crítica que a DC teve que avisar que era uma história fora da cronologia, no clima do selo *Elseworlds*. Só que quando Grant Morrison virou o roteirista do *Batman*, resgatou a ideia no arco *Batman and Son* (*Batman* #655–658, com capas de setembro a dezembro de 2006) e hoje *Damian Wayne* faz parte do *DC Universe*.

O interessante é que a contribuição de Barr com *Batman* foi tão relevante que muitas de suas histórias migraram para outras mídias, principalmente nos desenhos da *Batman Animated Series* e seus derivados.

Na virada das décadas de 80 e 90 ele cuidou dos roteiros da série de *Doc Savage*, uma tentativa da DC de resgatar o clássico personagem *pulp*. Barr juntou ele com um famoso contemporâneo, *The Shadow*. E fez os dois se encontrarem com o herói que Bill Finger criou influenciado por eles e tantos outros, *Batman*. Seu nome esteve nos créditos desde a *Doc Savage Vol.2* #7, com capa de abril de 1989, até a final #24, com capa de outubro de 1990.

Durante os anos 90, Barr também trabalhou para Dark Horse Comics e Malibu Comics em títulos como *Dark Horse Presents*, *Break-Thru*, *Mantra* e *Wrath*.

Já no século XXI, na DC, seguiu colaborando com várias revistas, como *Batman: Gotham Knights*, *Detective Comics*, *JLA: Classified*, *JSA: Classified* e *The Outsiders: Five of a Kind*.

Paralelo, publicou seu romance de ficção científica *Majician/51*, em 2010, pela Invisible College Press. Mike W. Barr continua escrevendo.

Páginas 600, 695, 740, 741, 742, 743, 744, 748, 768, 802.

Brian Bolland (1951 - 70 anos)

Brian Bolland nasceu em Butterwick, Lincolnshire, Inglaterra, em 26 de março de 1951. Ele cresceu numa vila e até os dez anos de idade não teve contato com os quadrinhos.

Mas na virada da década de 50 para 60, várias HQs dos EUA começaram a chegar ao país. Foi quando descobriu títulos da Dell e da National, como *Dinosaurus*, *House of Mystery*, *Turok*, *Son of Stone* e *Tomahawk*. Quando se deu conta, os super-heróis *Superman*, *Batman* e *Wonder Woman* já tinham captado sua atenção. Toda vez que a família ia passear na praia de Skegness, Bolland dava um jeito de voltar com uma pilha de revistas.

Logo ele já tinha seus artistas favoritos, entendendo que o que faziam era algo realmente incrível. Nome como Carmine Infantino, Alex Toth, Gil Kane, Curt Swan, Murphy Anderson, Joe Kubert, Ross Andru, Mike Esposito e Nick Cardy viraram referência. Curiosamente, Jack Kirby só foi entender depois de adulto, pois na época não curtia o que o Rei e a Marvel faziam. Entre os britânicos lia muito, principalmente, as tiras de jornais de ficção científica/*space opera* de autores como Syd Jordan, David Wright e Eric Bradbury.

Em entrevistas Bolland declarou que seus pais não eram muito fãs de cultura, então não recebeu estímulos nessa área em casa. Mas um professor do colégio o incentivou a investir na sua paixão pela arte e desenho. Fora que teve a sorte de chegar à vida adulta no auge da explosão que foi a cena cultural do final dos anos 60, principalmente na Inglaterra. Psicodelia, rádios piratas, *flower power* e todo o pacote que você conhece estavam mudando a música, o cinema, a literatura, o teatro e, claro, os quadrinhos.

Bolland conheceu os quadrinhos *undergrounds*, via publicações como *Zap Comix*, bem no período em que estava cursando a escola de arte. Ele ficou cinco anos, de 1969 a 1974, em três escolas diferentes. E foi um aprendizado real. Fazendo um trabalho sobre Neal Adams descobriu diversos autores dos EUA que não conhecia, como Alex Raymond, Winsor McCay, Noel Sickles, Milton Caniff, Roy Crane, Hal Foster e George Herriman. Somando aos europeus como Milo Manara e Moebius, Bolland entendeu que havia ali uma evolução no meio, uma história que construiu toda a nona arte.

Enquanto fazia design gráfico na Norwich University of the Arts, seu trabalho saiu em fanzines próprios e revistas *undergrounds* britânicas como *OZ*, *Frendz* e *International Times*. Em 1971 fez a capa para *RDH Comix* e conseguiu vender sua primeira ilustração para a *Time Out* (que se destacou no cenário londrino), do guitarrista de blues Buddy Guy.

Ainda cursando a Norwich criou a paródia *Little Nympho in Slumberland*. Em 1973, já na Central School of Art and Design de Londres, seguiu publicando a tira no fanzine *Suddenly at 2-o-clock in the Morning*. E obedecendo o roteiro padrão da nossa saga, fez trabalhos para o jornal universitário da Central School, *Galloping Maggot*. A tira que saiu lá se chamava *The Mixed-Up Kid*.

Bolland esteve no British Comic Art Convention, realizado em 1972 no Waverley Hotel em Londres. Foi quando conheceu muitas pessoas do mercado de quadrinhos britânicos, como Dez Skinn, Angus McKie, Richard Burton e Nick Landau. Com destaque para o que se tornaria seu grande amigo, Dave Gibbons.

Foi graças a Gibbons que conseguiu um emprego para produzir tiras para a DC Thomson através da Bardon Press Features. A agência ia lançar um super-herói para seu cliente na Nigéria, Pikin Press.

Um pouco no clima do *Captain Marvel* da Fawcett, *Powerman* tinha roteiros de Don

História dos Quadrinhos: EUA

Avenall e Norman Worker, com artes de Dave Gibbons e Brian Bolland. Estreou na *Powerman #1*, com capa de 1975. Não, ele não tem relação com o *Luke Cage* - e por isso, quando foi republicado nos EUA depois, na carona do sucesso de Gibbons e Bolland, a Eclipse mudou seu nome para *Powerbolt*.

O plano original era os artistas revezarem as edições, mas Bolland se revelou um artista mais lento do que Gibbons. Enquanto o amigo fazia uma edição inteira, Bolland entregava quatro ou cinco páginas. Ele chegou a fazer perto de 300 páginas, mas volta e meia precisava da ajuda de alguém para terminar no prazo, como o também amigo Kevin O'Neill (que você conhece de obras como *Marshal Law* e *League of Extraordinary Gentlemen*). Foi um ótimo aprendizado e, ao mesmo tempo, algo meio profético. Essa característica no seu trabalho, sendo mais demorado, será definidora na carreira de Bolland.

No começo de 1977, o agente da Bardonia, Barry Coker, convidou Bolland e Gibbons para um novo projeto que a editora IPC lançaria. Era simplesmente a hoje cultuada revista de ficção científica *2000 AD*, lançada em 26 de fevereiro.

Como Bolland ainda estava envolvido com *Powerbolt*, não entrou desde o início, diferente de Gibbons. Mas a partir da edição #11, com capa de maio de 1977, já estava fazendo capa. Foram quase dez das 30 primeiras, já estabelecendo uma nova profecia profissional. Bolland também fez algumas HQs e finalizou Gibbons na HQ *Dan Dare*.

Quando o artista espanhol Carlos Ezquerro resolveu sair da sua criação com o roteirista John Wagner e o editor/roteirista Pat Mills, Bolland assumiu como o desenhista oficial de *Judge Dredd* (Juiz Dredd), iniciando sua fase no título na #41, com capa de 3 de dezembro de 1977.

As aventuras de *Judge Dredd* seguiam o padrão das HQs britânicas, com histórias curtas de cinco ou seis páginas, que se resolviam ali. Mas logo a popularidade do personagem mostrou que era possível expandir a brincadeira para tramas mais longas, como os quadrinhos dos EUA. O primeiro arco foi *The Lunar Olympics*. Na sequência vieram *Luna Period*, *The Cursed Earth*, *The Day the Law Died*, *The Judge Child Quest* e *Block Mania*.

Só que os apertados prazos semanais não combinavam com o meticuloso trabalho de Bolland. A partir de *The Cursed Earth* ele contou com a colaboração do então novato Mike McMahon. Com um estilo inovador e impressionista, McMahon influenciou bastante Bolland. O resultado dessa parceria é o sucesso de *Judge Dredd* - que por sua vez influenciaria muitos e muitos artistas estadunidenses.

Além de estabelecer a imagem definitiva do personagem principal, Bolland ainda criou outros relevantes membros do elenco de *Judge Dredd*, como *Judge Death* (e os outros três *Dark Judges*), *Judge Anderson* e *Walter, the Wobot* (o robô pessoal de *Dredd* que funcionava como alívio cômico e chegou a ganhar HQs solo, muitas feitas por Bolland). Quando o editor Nick Landau identificou que havia potencial para publicar edições encadernadas de *Judge Dredd* no mercado dos Estados Unidos, no começo da década de 1980, as capas ficaram com Bolland. O artista até fez artes extras para ajudar a fechar a publicação (pois faltavam páginas para compor o caderno, uma vez que algumas HQs tinham número ímpar - os britânicos respeitam a virada de página!).

O curioso é que mesmo com seu ritmo mais lento, Bolland achou ainda tempo para,

nesse período inicial, fazer outras coisas. Como várias HQs de terror para revista *House of Hammer* e a adaptação do roteirista Steve Parkhouse para o filme britânico *Vampire Circus* - todas publicadas pelo editor Dez Skinn. Além de 13 tiras de *Jeff Hawke*, do roteirista Syd Jordan.

Ele fez ainda diversas artes para discos, capas de revistas, capas de livros (incluindo a versão de bolso das antologias *Wild Cards* de George RR Martin), produtos (como cards de jogos) e participou de fanzines.

E criou muita, muita publicidade. Na lista estão materiais para linha de brinquedos de *Star Wars* comercializados pela Palitoy, para a *comic shop* Dark They Were, and Golden-Eyed e para cultuada loja aberta pelos editores e amigos Nick Landau, Mike Lake e Mike Luckman, a Forbidden Planet. As filiais dela em Londres e Nova York também tiveram artes de Bolland, nos anúncios e nos mais diversos produtos.

Na virada das décadas 1970/80, como contamos no livro, Bolland foi o ponta de lança da *British Invasion* comandada pela DC Comics. O nome que chamou atenção para os autores a serviço de sua majestade. Como detalhamos esse momento lá, e as grandes contribuições dele na editora, não vamos repetir.

Depois de ter produzido obras importantes, como *Camelot 3000* e *Batman: The Killing Joke*, Bolland meio que virou o capista de luxo da DC (e raramente para editoras como Dark Horse Comics, Titan e Fantagraphics), desenhando poucas HQs ao longo dos anos. Sua lista de capas para a DC é enorme, abrangendo desde títulos mensais até edições especiais e encadernados. Para ter uma ideia, apenas para *Animal Man* fez 63 e para *Wonder Woman* (principalmente na fase do brasileiro Mike Deodato Jr) mais de 30.

Desde 1997, quando adquiriu todo o equipamento necessário na época, Bolland abandonou o papel e as tintas. Suas artes passaram a ser todas digitais.

Como autor, ele fez algumas tiras, muitas de páginas únicas. Os destaques foram *Mr. Mamoulian* e *The Actress and the Bishop*. Elas chegaram a ser reunidas em *Bolland Strips!*, publicado pela Palmano-Bennet/Knockabout Comics em 2005.

Outra relevante obra foi *The Art of Brian Bolland*, lançado em 2006 pela Image Comics. Com diversos textos, fotos e, claro, desenhos, é um completo apanhado da carreira (e do processo criativo) de um dos maiores nomes da nona arte.

Brian Bolland acumulou diversos prêmios ao longo da sua carreira. Entre eles estão: em 1997 de Melhor Revelação no Society of Strip Illustration (prêmio criado nesse ano pelos britânicos, fazendo dele o primeiro vencedor); em 1982 o Inkpot Award; em 1983 de Melhor Artista no Eagle Awards; em 1989 o Eisner Award de Melhor Graphic Novel (por *Batman: The Killing Joke*); em 1989 os Harvey Award de Melhor Artista, Melhor Graphic Novel e Melhor Edição Única (por *Batman: The Killing Joke*); em 1992, 1993, 1994, 1999 e 2001 o Eisner Award de Melhor Capa (por diversos trabalhos); e em 2007 o Eisner Award de Melhor Publicação Relacionada aos Quadrinhos (por *The Art of Brian Bolland*).

Brian Bolland é casado com Rachel Birkett (enquanto namoravam ela foi sua colaboradora, como arte-finalista e colorista, em vários trabalhos) e o casal tem o filho Harry. O artista segue trabalhando.

Páginas 656, 695, 740, 742, 783, 810, 811, 817, 818, 873, 930.

Jamie Delano (1954 - 67 anos)

Jamie Delano é bem sucinto sobre sua biografia. Para ter uma ideia, no seu site pessoal ela tem apenas quatro frases. Nascido em Northampton, em 1954, fez uma série de bicos até tentar a carreira de escritor.

Sua paixão pela leitura e a descoberta dos clássicos veio da mãe, como relatou a Michael Gruneir, do site *The Fantasy Hive*, em 21 de novembro de 2018:

- Foi minha mãe quem me infectou, lendo para mim os “clássicos”, ou versões para crianças deles, quando eu ainda era pré-escolar - Rudyard Kipling, Robert Louis Stevenson, Lewis Carroll, etc. Quando eu pude ler por mim mesmo, devorei mitologia e séries de aventuras estudantis em igual medida. Na minha adolescência, fantasia e ficção científica predominaram - Howard, Conan Doyle, Moorcock, Disch, Vonnegut, LeGuin, Dick, Delaney etc, e, claro, J G Ballard. Mais tarde, prestei muita atenção a Burroughs, Pynchon, Donleavy, Flann O’Brien... Robert Stone, M R James, Angela Carter, James Ellroy, Kerouac, Garcia Marquez, Doris Lessing, Cormac McCarthy....

Delano foi incentivado a entrar nos quadrinhos, lá nos anos 80, por um vizinho e amigo que talvez você conheça: Alan Moore. O primeiro registro profissional é na Marvel UK, com alguns textos em prosa para o obscuro herói *Night Raven*.

Criação dos editores Dez Skinn e Richard Burton, com arte de David Lloyd, era um dos poucos originais da filial britânica da Casa das Ideias e debutou na *Hulk Comic #1*, com capa de março de 1979. Como agradou aos leitores locais (a ponto de ser indicado ao Eagle Awards), saiu em vários títulos e, também, ganhou histórias em forma de conto. Na Marvel UK, Delano ainda escreveu para algumas edições de *Captain Britain*. Ao mesmo tempo, seguindo a regra que parece valer para todos os nossos biografados ingleses, esteve na *2000 AD* - em *one-shots* e nas séries *Future Shocks* e *D.R. and Quinch* (criação do amigo Moore com o desenhista Alan Davis) - e na revista do *Doctor Who*.

Após a *British Invasion* sacudir todo o mercado, como explicamos no livro, a DC queria que Alan Moore fizesse uma mensal da sua criação *John Constantine*. Moore estava envolvido com outras coisas (como *Watchmen*) e indicou Delano.

Para Gruneir, o autor relembrou:

— Karen Berger me ofereceu a chance de desenvolver *John Constantine* de Moore no protagonismo de uma mensal. Parecia que um escritor britânico era necessário para o suposto título e, eu acho, eu era útil e me encaixava nessa descrição.

Constantine pode ter sido uma ideia de Moore, atendendo ao desejo dos artistas Rick Veitch, Steve Bissette e John Totleben de colocarem Sting nas HQs do *Swamp Thing*. Mas é inquestionável que foi Delano quem definiu e expandiu a carismática personalidade do sacana mago inglês (só para deixar claro, a referência aqui foi a *Constantine*, não a Alan Moore. Tem muito mago inglês nessa saga!).

Delano esteve no comando da revista *Hellblazer* nas suas primeiras 40 edições (apenas em três ficou de fora, sendo substituído por ninguém menos que Grant Morrison, nas #25 e #26, e Neil Gaiman na #27). Foi uma longa e elogiada fase, mas ao mesmo tempo bem puxada. O seu processo criativo foi, no mínimo, curioso.

— Para ser honesto, além da primeira meia dúzia de edições, para as quais concordei em esboços com Karen (com o conselho de Moore), eu não tinha ideia de para onde a série estava indo até que ela chegou lá. Eu sempre fui um passageiro assíduo, confian-

do (às vezes tolamente, talvez) em deixar meus personagens definirem o andamento de suas próprias histórias. Esta não é uma tática que eu recomendaria retrospectivamente aos escritores de séries - a tensão assim gerada conforme os prazos se aproximam e os fios da trama se arrastam em um emaranhado desesperado pode tender à exaustão mental. E, no final, acho que é por isso que deixei o título; tornou-se um pouco desgastante. Eu sempre ficava feliz em voltar e vestir o casaco velho e fumegante de vez em quando.

O sucesso lhe abriu portas na DC, e na Vertigo, ampliando seu currículo. Delano assumiu *Animal Man* #51, com capa de setembro de 1992, indo até a #79, com capa de janeiro de 1995. É outra fase elogiada por público e crítica.

Além das mensais, o autor fez diversas minisséries ou séries fechadas. Vieram obras como *World Without End* (com arte de John Higgins, em seis edições com capas de novembro de 1990 a abril de 1991), a *one-shot Tainted* (com arte de Al Davison e capa de fevereiro de 1995), *Ghostdancing* (com arte de Richard Case, em seis edições com capas de março a setembro de 1995), *Batman: Manbat* (com arte de John Bolton, minissérie do selo *Elseworlds*, em três edições, com capas de outubro a dezembro de 1995), *2020 Visions* (maxissérie em 12 edições, com capas de maio de 1997 a abril de 1998, com os artistas Frank Quitely, Warren Pleece, James Romberger e Steve Pugh), a *one-shot Hell Eternal* (com arte de Sean Phillips e capa de maio de 1998), *Cruel and Unusual* (com colaboração nos roteiros de Tom Peyer e artes de John McCrea e Andrew Chiu, em quatro edições com capas de junho a setembro de 1999), *Legends of the DC Universe* #24 e #25 (com arte de Steve Pugh e capas de janeiro e fevereiro de 2000) e *Outlaw Nation* (com arte de Goran Sudzuka, série em 19 edições, com capas de novembro de 2000 a maio de 2002).

Fora da DC/Vertigo, ele fez pela Dark Horse a mini em quatro edições *The Territory*, com arte de David Lloyd e capas de janeiro a abril de 1999. Pela Self Made Hero participou da coletânea *Nevermore*, que adaptou vários contos de Edgar Allan Poe.

Publicada em outubro de 2007, Delano escreveu *The Pit and the Pendulum*, com arte de Steve Pugh. Em 2012, Delano esteve em outra coletânea da empresa, também com adaptação da literatura: *The Lovecraft Anthology II*. Sua HQ foi *Pickman's Model*, novamente com arte de Steve Pugh.

Para a Avatar Press realizou dois trabalhos. Em 2008 a mini em quatro edições *Narcopolis*, com arte de Jeremy Rock, e no ano seguinte a mini em quatro edições *Rawbone*, com arte de Max Fiumara.

Na entrada da segunda década do século XX, Delano resolveu ir atrás do seu mais antigo sonho. Como explicou para Alex Dueben do *CBR*, numa entrevista em 22 de fevereiro de 2017:

— Eu fiz uma pequena pausa na escrita de quadrinhos alguns anos atrás, que de alguma forma se tornou um hiato indefinido. Era minha expectativa de criança, um dia, escrever romances. Percebendo que estava chegando aos sessenta anos sem ter feito nenhum esforço para realizar essa ambição, decidi que talvez devesse continuar enquanto ainda tinha tempo. Muita angústia e procrastinação se seguiu - mas acabei concluindo o *Book Thirteen*, uma saga familiar de humor negro de jeito nenhum autobiográfico, apresentando um “Velho Escritor” bloqueado que é atormentado ao ponto

da demência por sua necessidade percebida de criar uma trama em que os arcos de seus entes mais próximos e queridos os deixem livres de calamidades. Quando estava pronto, gostei, mas era muito tímido para arriscar com agentes e editores convencionais, optando, em vez disso, pela rota financeiramente suicida de publicá-lo eu mesmo. Desde seu lançamento, Lepusbooks.co.uk, expandiu um pouco suas atribuições para se tornar uma pequena editora cooperativa de último recurso para alguns amigos com algo a dizer e uma maneira interessante de dizê-lo.

Para lançar *Book Thirteen*, em 2012, Delano usou o pseudônimo A.W. James. Os seguintes já saíram com seu nome mesmo: *Leepus: Dizzy* (2014), *Leepus: The River* (2017) e *Finn of the Islunds* (2020).

Para encerrar, uma excelente dica para escritores. Quando perguntado por Dueben como consegue desenvolver histórias políticas que não são didáticas e maçantes, Delano respondeu:

— Para mim, os dois maiores incentivos que me encorajam a usar o teclado - além dos choramingos lamentáveis de crianças famintas - são o tédio e a raiva. Quer minha ficção seja de fantasia ou baseada no “mundo real”, geralmente é alimentada por minhas preocupações existenciais. As paisagens carnais de um futuro distante e o sobrenatural são geralmente cooptados pela minha imaginação com o propósito (embora tênue) de alegoria - embora a intenção não seja didática. Escrever, para mim, é um processo amplamente subconsciente. Não sou bom em planejar ou estruturar argumentos morais racionais; eu permito que o processo de escrita me absorva - mergulhe na “realidade” de uma história e habite os personagens em tentativas mais ou menos bem-sucedidas de compartilhar subjetivamente sua experiência dos mundos aos quais eu os atribuo. Visto que a maioria deles deve refletir aspectos de mim mesmo e de minha visão de mundo, acho que talvez a política seja mais orgânica do que polêmica. Outros podem discordar.

Por enquanto, o autor segue na carreira de romancista, ainda no hiato dos quadrinhos. Vive com sua esposa Sue.

Páginas 749, 750, 809, 810, 818, 874, 875.

Peter Milligan (1961 - 60 anos)

Peter Milligan nasceu em Londres, em 24 de junho de 1961. Ele debutou no mercado na revista semanal britânica *Sounds*, um veículo focado, como o nome diz, no mundo musical. Mas ela também trazia HQs e Milligan fez, usando pseudônimos, a série *The Electric Hoax*, com arte de Brendan McCarthy. Foi de setembro de 1978 a março de 1979.

Seguindo o roteiro dos nossos autores a serviço de sua majestade, entrou a década de 1980 produzindo para a *2000 A.D.* (revista que continuou colaborando ao longo de toda a carreira, retornando a várias séries).

Ele escreveu para a onipresente *Tharg's Future Shocks* (de 1981 a 1986, com artistas como Brendan McCarthy, Steve Dillon, Eric Bradbury, John Higgins, Massimo Belardinelli e Brett Ewins), *Sooner or Later* em 1986 com Brendan McCarthy e em 1989 com Jamie Hewlett), *Bad Company* (de 1986 a 2002, com Brett Ewins e Jim McCarthy), *Rogue Trooper* (em 1986, com José Ortiz), *The Dead* (em 1987, com Massimo Belardinelli),

Freaks (em 1987, com John Higgins), *Judge Anderson: Dear Diary* (em 1987, com Eddy Cant), *Tribal Memories* (em 1988, com Tony Riot), *Shadows* (em 1990, com Richard Elson), *Bix Barton* (de 1990 a 1994, com Jim McCarthy), *Hewligan's Haircut* (em 1990, com Jamie Hewlett), *Revolver* (mini em seis partes de 1990, com Brendan McCarthy) e *Judge Dredd Mega Special: Judge Planet* (em 1991, com Shaky Kane).

Só que você sabe que no final da década de 80 as independentes nos EUA estavam borbulhando. Já antecipando sua participação na *British Invasion*, Milligan realizou trabalhos para a Pacific Comics (*Freakwave*, em 1983/84 com Brendan McCarthy, e *The God Run*, em 1984 com George Freeman), para a Eclipse (*Strange Days*, mini em três partes com Brendan McCarthy e Brett Ewins em 1984/85, e *The Johnny Nemo Magazine*, mini também em três partes com Brett Ewins em 1985/86) e para a Vortex (*Paradox!*, mini em duas partes com Brendan McCarthy em 1987, e *Mister X Special: Mister Insect X*, com Brett Ewins em 1990).

Com a DC iniciando a invasão dos britânicos, claro que um talento como Peter Milligan não seria deixado de lado. Ele botou o pé na editora com *Skreemer*, minissérie em seis edições com arte de Brett Ewins e Steve Dillon, e capas de maio a outubro de 1989.

A trama se passa numa Nova York de um futuro pós civilização. O narrador *Peter Finnegan* conta a história desse último grande gangster, *Veto Skreemer*. Apesar de não ter sido um sucesso comercial, o roteiro de Milligan agradou, e muito, a crítica. Afinal, num resumo rápido, era uma mistura de filme de máfia com *Finnegans Wake*, uma das obras-primas de James Joyce.

Em relação ao gênio da literatura, para Marissa Guidara, do *Sequential Tart*, Milligan comentou:

— *Finnegans Wake* foi uma forma de escrever sobre este mundo quase futurista de gângsteres e gangues. Eu queria ter uma noção do alto e do baixo: os gigantes que parecem criar a história e a pessoa comum que vive através dela. (...) Não tenho certeza se amo Joyce. Embora ele pareça estar me seguindo.

Acompanhando a tendência inaugurada por Alan Moore em *Swamp Thing*, a editora deu liberdade para Milligan recriar um personagem de Steve Ditko. Com capa de julho de 1990, foi para as prateleiras *Shade, the Changing Man #1*, com arte de Chris Bachalo.

A fase Milligan, que foi até a #70, com capa de abril de 1996 (já no selo Vertigo e obedecendo o que citamos de um título acabar quando os autores decidissem), é uma das mais cultuadas da toda reverenciada divisão da DC. Colocou o nome do roteirista lado a lado com seus companheiros de tropa como Moore, Neil Gaiman e Grant Morrison. Na Vertigo, outras importantes HQs surgiram, como por exemplo *Enigma* (mini em oito partes com Duncan Fegredo, com capas de março a outubro de 1993), *The Extremist* (mini em quatro partes com Ted McKeever, com capas de setembro a dezembro de 1993), a mini em quatro partes de *Tank Girl* chamada *The Odyssey* (com Jamie Hewlett e capas de junho a setembro de 1995), *Egypt* (mini em sete partes com Glyn Dillon e capas de agosto de 1995 a fevereiro de 1996), *The Minx* (mini em oito partes com Sean Phillips e capas de outubro de 1998 a maio de 1999) e a minissérie do personagem *The Human Target* (Alvo Humano, em quatro partes, com arte de Edvin Biuković e capas de abril a julho de 1999).

Sobre a aplaudida *Enigma*, para Travis Hedge Coke do *Comicwatch*, numa entrevista em 15 de outubro de 2020, Milligan disse:

— Eu estava ouvindo muitos argumentos sobre natureza versus criação, se ser gay vinha de seus genes ou de alguma outra coisa com que você nasceu ou se era um produto de seu ambiente, de suas experiências. Eu queria sugerir que, se estamos realmente dizendo que ser gay é tão digno de respeito e uma forma tão válida de ser quanto ser heterossexual, então realmente não importa como você chegou lá. Então, para *Michael [Smith]*, protagonista da HQ] não importava que a *Enigma* pudesse ter usado seus poderes para transformá-lo ou trazer à tona sua “homossexualidade” latente, no entanto, ele chegou aqui, isso parece certo e verdadeiro e ele não quer que isso mude.

Com o reconhecimento, logo Milligan já estava em títulos tradicionais da DC, aumentando muito seu currículo durante a década de 1990. Ele passou por *Batman*, *Detective Comics* e escreveu as *graphic novels* *Catwoman Defiant* (com arte de Tom Grindberg e capa de julho de 1992) e *Scarecrow: Mistress of Fear* (com arte de Duncan Fegredo e capa de fevereiro de 1998).

Nessa fase com o Homem-Morcego, o roteirista participou do clássico arco *Knightfall* (A Queda do Morcego) e criou, com Denny O’Neil e Joe Quesada, o personagem *Azrael* (na *Batman: Sword of Azrael* #1, com capa de outubro de 1992).

Enquanto atuava regularmente em Gotham, Milligan ainda achou tempo para cuidar de *Animal Man* após a saída de Grant Morrison (indo da #27 a #32, com capas de setembro de 1990 a fevereiro de 1991 e arte de Chaz Truog).

Ao mesmo tempo, do outro lado do mercado, produziu para a Marvel. Com o artista brasileiro Mike Deodato Jr. cuidou da nova revista de *Elektra*, indo da #1 a #13, com capas de novembro de 1996 a dezembro de 1997.

Milligan entrou o novo século sacudindo o mundo dos mutantes. Após a relatada quebra da Casa das Ideias, Joe Quesada assumiu as rédeas para salvar a empresa. No lugar de Rob Liefeld em *X-Force*, a partir da #116, com capa de julho de 2001, Milligan e Mike Allred entraram e mudaram completamente o clima da revista. Tanto que foi cancelada na #129 (com capa de agosto de 2002) e rebatizada como *X-Static*.

O novo título tocado pela dupla foi da #1, com capa de setembro de 2002, a #26, com capa de outubro de 2004. O tom era de sátira, com o tipo de ironia que só um britânico consegue criar. Os heróis agora eram *popstars*, com o roteirista usando o gênero super-heróis para criticar as celebridades e a obsessão pela fama. Está entre uma das fases mais elogiadas dos mutantes.

Durante as primeiras duas décadas do século XXI, Milligan se dividiu principalmente entre Marvel, DC e Valiant. Sua lista de produção envolveu roteirizar personagens como *Punisher*, *X-Men*, *Spider-Man*, *Moon Knight* (Cavaleiro da Lua), *Daredevil* (Demolidor), *Thor*, *Hellblazer*, *Batman*, *Human Target*, *Superman*, *Stormwatch*, *Justice League*, *Infinity, Inc*, *Justice League Dark*, *Red Lanterns*, *Shadowman*, *Bloodshot* e *Eternal Warrior*. Um dos destaques desse período é a excelente minissérie em quatro partes *The Depths*, com capas de novembro de 2008 a fevereiro de 2009. Em uma abordagem de *Namor* que mais parece um conto de Lovecraft, Milligan e o artista Esad Ribic realizaram uma das mais aclamadas HQs do selo Marvel Knights. Indispensável em qualquer coleção. Em 2020, ao lado do artista espanhol ACO, lançou o thriller de espionagem em cinco

partes *American Ronin* (Ronin Americano) pela AWA, com capas de outubro a fevereiro de 2021. O encadernado foi publicado pela Skript em 2021.

Paralelo à sua agitada vida de quadrinista, Milligan ainda escreveu em 2000 o roteiro do filme *Pilgrim* (dirigido por Harley Cokeliss) e em 2002 a adaptação para as telas de *An Angel for May*, livro do autor Melvin Burgess.

Peter Milligan tem dois UK Comic Art Award de Melhor Roteirista, em 1991 e 1994. Ele segue escrevendo.

Páginas 655, 830, 835, 874, 875.

Paul Levitz (1956 - 64 anos)

Paul Levitz nasceu em 21 de outubro de 1956 e foi criado no bom e velho Brooklyn, em Nova York. Ele foi participante, ou no mínimo testemunha ocular, de vários importantes momentos da nossa saga. Afinal, toda sua vida foi dedicada aos quadrinhos e à Nacional/DC, onde chegou ao cargo de presidente.

Sua extensa (e excelente) entrevista para Alex Grand e Jim Thompson do *Comic Book Historians*, em 3 de dezembro de 2019, é um baú de tesouros de informações. Aqui vamos separar apenas alguns trechos, mas vale demais conferir nas nossas fontes e ler na íntegra.

Seu pai era secretário-chefe de uma loja de ferragens industriais. Sua mãe foi contadora e, quando cursou o Brooklyn College, chegou a ser aluna do famigerado Fredric Wertham.

Levitz brinca que se tivesse um super poder seria a capacidade de leitura. Desde muito cedo devorou tudo que caiu na sua mão. De livros de ficção científica ao *Dr. Doolittle*. Quadrinhos, pegava nas caixas de papelão que os amigos da vizinhança disponibilizavam numa improvisada biblioteca comunitária.

Sua mãe não curtia muito essa parte das HQs, pois achava que a qualidade (ou falta de) dos impressos estava prejudicando a vista do menino. O limite era poder comprar três por semana. Foi nessa que se apaixonou pela linha de títulos do *Superman*, que na época era editada por Mort Weisinger.

Levitz acrescenta mais uma camada sobre tão polêmico personagem:

— Ele foi um editor extraordinário. Quero dizer, Mort é uma peça complexa da história dos quadrinhos porque ele era um homem extremamente difícil com os *freelancers* com quem trabalhava. Mas sua consistência de trabalho editorial e a imaginação que estava nos títulos do *Superman* manteve o super-herói em alta, nos anos em que *Superman* era o único dos personagens de quadrinhos realmente com exposição na mídia por causa do velho programa de TV com George Reeves, Noel Neill.

E foi aí que o futuro de Levitz mandou um Olá, com ele se encantando pelo grupo que estrelava nas revistas do Homem de Aço: *The Legion of Super-Heroes*. Já a Marvel descobriu quando estava se formando na escola. Seu pai tirou férias e não estava familiarizado com a regra materna de três gibis por semana. *Fantastic Four*, de Kirby e Lee, e *Spider-Man*, de Ditko e Lee, entraram na lista de compras.

Um pouco antes disso, aos 11 anos e depois de ler o *The Comic Reader*²⁴ Levitz fez seu

24. Criado por Jerry Balls em outubro de 1961, num *spin-off* do seu fanzine que iniciou todo o *fandom*, o antológico *Alter Ego*. Inicialmente se chamava *On the Drawing Board* e foi renomeado *The Comic Reader* em

primeiro fanzine. Sim, foi mimeografado (se é da geração Z procure no Google). Três anos depois, em 1971 e na companhia de um colega da escola, nasceu o *Etcetera*. Ele contou como foi:

— A principal revista de notícias da época era a *Newfangles* de Don e Maggie Thompson. Eram um jovem casal. Eles faziam fanzines há vários anos. Eu acho que tinham o segundo filho naquele momento, e a vida estava ficando agitada e complicada, e perceberam que não poderiam continuar assim por muito tempo. Eles anunciaram que fechariam as portas dentro de um ano. Dessa forma, não precisavam devolver nenhum dinheiro a ninguém pelas assinaturas, mas você poderia enviar um pedido para as edições restantes. Meu amigo Paul Kupperberg e eu estávamos sentados na minha sala de estar, «Oh meu Deus, não vamos saber o que está acontecendo.» Nós juntamos 16 dólares entre nós dois, o que é um pouco mais de dinheiro do que é agora, mas ainda não era muito dinheiro, e começamos a *Etcetera*, uma revista de notícias. Enviamos cópias para Don e Maggie, e alguns lugares que faziam avaliações, e começamos a conseguir alguns assinantes.

Era a entrada oficial de Levitz no fandom. Algo que casou perfeito com sua mania de ficar lotando cadernos e cadernos com informações sobre os personagens e criadores. Então aconteceu algo que, mais uma vez, prova que a realidade pode ser mais incrível que qualquer ficção. Com apenas 15 anos, o jovem fã se viu comandando a publicação que tinha lhe inspirado.

— Mark Hanerfeld na época, que era o último editor do *The Comic Reader*, trabalhava como assistente de Joe Orlando, fazendo outros tipos de *freelance* na DC [National], ocasionalmente. Estou nos escritórios da DC, Mark se aproxima de mim um dia com um envelope de papel gigante cheio de moedas e fichas. “Aqui. Você está fazendo o que me propus a fazer.” Porque estávamos conseguindo publicar todo mês e rodar as listagens. “Por que você não pega isso? Cumpra essas assinaturas.” Então, de repente, éramos *The Comic Reader*, e de repente, éramos um dos dois fanzines de maior circulação da época, e realmente o maior em circulação, aquele que tinha conteúdo.

Foi isso mesmo que você leu. A dupla de amigos, além de ganhar o *The Comic Reader* ainda seguiu tocando o seu *Etcetera*. Da #78 até a #89, aliás, o nome ficou *Etcetera & The Comic Reader* (mas na #90 preferiram separar novamente). Para administrar a coisa toda, Levitz convenceu os pais a liberarem o inquilino do porão e o transformou num escritório.

Não pense que pela pouca idade dos envolvidos o material era inferior. Eles arrecadaram para as capas e artes autores como Jack Kirby, Rich Buckler, Howard Chaykin e Walter Simonson. Na equipe, entraram nomes que logo despontariam no mercado, como Doug Moench, Mark Evanier e James Warren. E até o organizador da parada de Halloween mais celebrada dos quadrinhos, Tom Fagan.

Além das duas publicações, Levitz e Kupperberg ainda realizaram o livro oficial da Comic Art Convention, em 1973, para Phil Seuling. O cara que mudaria o mercado com o novo sistema de distribuição ofereceu uma mesa para eles no evento (algo que se repetiu nos próximos anos e em outras convenções). Havia apenas uma condição: também venderem outros fanzines. Foi assim que Levitz entrou em contato com pessoas como

Gary Groth, que tinha o seu iniciante *Fantastic Fanzine*.

Você está reconhecendo vários personagens importantes da nossa saga, né? É que Levitz é praticamente o *Forrest Gump* da nona arte, tendo cruzado com quase todo mundo!

Como se tudo isso já não fosse uma história e tanto, com apenas 16 anos Levitz virou *freelancer* e auxiliar do editor Joe Orlando, na National.

— Eu estou no último ano do ensino médio. Estou andando pelos escritórios fazendo as coisas do fanzine. Um dia, em dezembro, Joe me ligou e disse: “Você quer escrever minhas colunas de cartas, garoto?” Eu disse: “Não sou um escritor”. Ele disse: “Você escreve seu fanzine. Você escreve bem o suficiente para escrever uma coluna de cartas.” (...) Pouco depois disso, tive a oportunidade de fazer o equivalente na DC das páginas Bullpen [a seção que Stan Lee conversava com os leitores Marvel]. (...) Então, no verão de 73, o assistente de Joe, Michael Fleisher, iria tirar o verão de folga, como férias prolongadas. Ele era um escritor e tinha um grande projeto de redação ou algo em que gostaria de trabalhar, e Joe me perguntou se eu poderia preencher, “Claro!” Um dia depois de me formar no ensino médio, aos 16 anos, sou um editor-assistente no cabeçalho. Trabalhando alguns dias por semana. Michael nunca mais volta.

Paul Levitz, com isso, se tornou um dos mais jovens profissionais a entrar na indústria. Com o foco na porta aberta, e na vida universitária que se iniciava, logo depois vendeu o *The Comic Reader* para a Street Enterprises.

Como você sabe, Orlando tocava, principalmente, HQs de mistérios. Mas também cuidava de vários outros títulos. O então editor-chefe, Carmine Infantino, um dia meteu a cabeça dentro da sala e gritou que precisavam de algo de Espada & Feitiçaria, já que *Conan* vinha se destacando na concorrente.

Com apenas 17 anos, Levitz criou o personagem *Stalker*, um jovem guerreiro que conquistou a imortalidade enfrentando um demônio, mas perdeu sua alma. A saga era ele tentando recuperar isso. Já estreou com revista solo, na #1 com capa de junho/julho de 1975.

E agora outra sensacional passagem da vida de Levitz. Com apenas 17 anos ele tinha não apenas uma criação sua em título próprio. Seu parceiro na criação foi simplesmente o ídolo Steve Ditko! E na arte-final o também ídolo Wally Wood. Imagine você, adolescente, fazendo um quadrinho com dois deuses da nona arte. E Levitz estava apenas começando!

Na mesma época, também escreveu para personagem como *Aquaman* (seu primeiro super-herói e com ninguém menos que Jim Aparo!), *Phantom Stranger*, *Starman* e *Elongated Man* (Homem Elástico). Aumentando sua network, foi editado por Denny O’Neil e Gerry Conway, que tinha vindo da Marvel. Os dois foram outros mentores para o jovem.

E esteve em títulos como *Weird Mystery Tales* (onde criou *Lucien the Librarian*, que com Neil Gaiman ganharia destaque em *Sandman*), *Kamandi*, *The Last Boy on Earth* (sim, com arte de Jack The King Kirby!), *Tales of Ghost Castle* e *Teen Titans*.

Mas o destaque do seu lado roteirista, no seu currículo e no mercado, foi com *All Star Comics* e *Legion of Super-Heroes*. No primeiro, que iniciou na #59 (com capa de março/abril de 1976) e ficou da #62 (setembro/outubro de 1976) a #74 (setembro/outubro de

1978), Levitz esteve lado a lado com profissionais como os já citados Gerry Conway e Wally Wood, bem como Mike Grell, Keith Giffen, Bob Layton e Joe Staton.

Foi aí que a National começou a explorar mais a *Earth-2* (Terra-2), algo que depois Roy Thomas seguiria, com o título renomeado *All-Star Squadron*. Para ter uma ideia da importância de Levitz, ele e Staton criaram a versão original da *Huntress* (Caçadora), filha de *Bruce Wayne* e *Selina Kyle* desse universo. *Helena Wayne* estreou na *All Star Comics* #69, e teve sua origem revelada na *DC Super Stars* #17, ambas com capa de dezembro de 1977.

Com o grupo de super-heróis do século XXX, Levitz entrou em contato primeiro via outro pedido de Infantino. Como a bola da vez era Kung Fu, o chefão meteu a cabeça para dentro da sala e pediu algo assim. Joe Orlando e Levitz decidiram reaproveitar um personagem do *Legion of Super-Heroes*, o *Karate Kid*, criado por Jim Shooter no tempo que cuidava do título como menino prodígio do mercado, na *Adventure Comics* #346, com capa de julho de 1966. Sim, isso mesmo que você está pensando: na nossa saga existem repetições muito poéticas. As trajetórias de Shooter e Levitz têm muitas similaridades, como veremos a seguir.

A *Karate Kid* #1 foi para as prateleiras em março/abril de 1976 e durou até a #15, com capa de julho/agosto de 1978, quando a febre das artes marciais tinha passado. Mas Levitz escreveu apenas o primeiro, ficou algumas edições como editor-assistente, e saiu. Seu destino, novamente, o chamou.

Eis que, como você leu no livro, em 2 de fevereiro de 1976 Jenette Kahn virou a editora da National, que logo oficialmente rebatizaria de DC Comics. Levitz estava há três anos na NYU estudando administração, e logo entraria no mestrado. O mercado estava, de novo, um caos - com destaque para a *DC Implosion*.

O editor/roteirista lembrou como foi, numa aula de *business*:

— Nos anos 70, a sabedoria predominante era que o negócio dos quadrinhos estava morrendo. (...) O modelo de negócios, o que você chama de ciclo de vida do produto, em termos de marketing, em que os quadrinhos tradicionais estavam, estava claramente chegando ao fim. Os retornos de declaração realmente têm muito pouco a ver com isso. Existem muitos fãs que ficam de fora da empresa e apresentam teorias complicadas sobre o que acontece dentro dela. Existem várias falhas nisso. Em primeiro lugar, sua profunda ignorância... Compartilho, quando criança, algumas vezes escrevi uma coluna chamada *Comic Economics* para o fanzine de Joe Brancatelli. É ingênuo. Eu não sabia muito sobre negócios. Eu certamente não sabia de informações privilegiadas, e o negócio de quadrinhos não era um negócio muito público. Nenhuma empresa de quadrinhos era pública, de modo que não havia informação publicada, sobre qualquer detalhe, de forma que mesmo que você soubesse de algo, teria sido muito difícil pesquisar. (...) A essência da história era que essa forma de distribuição de revistas, que existia na América, não era uma boa opção para histórias em quadrinhos, porque foi projetada para revistas patrocinadas por publicidade. Maximize a circulação, mesmo que não gere nenhum lucro com a circulação em si, porque o lucro viria da publicidade. Os quadrinhos nunca lucraram muito com a publicidade, então não éramos uma boa escolha para começar. Então, na década de 1950, quando a *Playboy* podia vender mais de 90% das cópias que lançava na banca de jornal, um gibi bem vendido poderia ven-

der 50 ou 60% das cópias que lançava. Na década de 1970, a *Playboy* vende 50%, 60% e os quadrinhos vendem 30%. Estamos imprimindo três para vender um, o que aumenta o preço e diminui a lucratividade. Ao mesmo tempo, o número de bancas de jornal continua diminuindo e os locais das bancas estão se tornando cada vez menos amigáveis para as crianças. Com base na localização da população e no funcionamento do varejo no país. Então, muitas coisas estão acontecendo, e não há esperança à vista para isso. No final dos anos 70, havia algumas lojas de quadrinhos. Mas muito poucas, talvez 10% das vendas do setor em um dia bom. A diferença entre o momento em que Jenette entrou e Jim Galton chegou à Marvel é algumas pessoas vieram de fora com algum entusiasmo, com alguma experiência. Jenette tinha muita experiência como editora de revistas infantis, o que se presumia que os quadrinhos fossem. Galton tinha muita experiência como editor de livros. E eles estavam tentando consertar as coisas. (...) No caso da DC, Jenette queria muito tornar as coisas melhores para os escritores e artistas. Na direção que lhe ajudou a mudar a editora (e o mercado), além dos veteranos Joe Orlando e Dick Giordano, Kahn trouxe para o time Levitz - que ainda nem tinha feito 20 anos. Não é errado chutar que ele se tornará o braço direito dela. Tanto que, anos depois, foi seu herdeiro natural no comando.

Sobre a chefe e amiga, Levitz disse:

— Nos demos bem rápido. Não havia muitos jovens no local. Ela era muito jovem. Ela chegou aos 28 anos, então temos nove anos e meio de diferença de idade. Havia três outros jovens no lado editorial e talvez dois no departamento de produção naquele momento. Algo parecido. Alguns jovens no departamento de produção como artistas de diretoria, mas não muitos de nós. A descrição de Jenette de como nos ligamos é, ela diz, eu era a única pessoa que ficava dizendo: “Não.” Os editores estavam com tanto medo da jovem estranha que havia chegado de Marte que ninguém discutia com ela, e eu o faria. Tivemos algumas discussões maravilhosas e encontramos boas soluções, eu acho. (...) Aprendi muito com Jenette, em uma profundidade muito diferente da que aprendi com Joe. Quer dizer, Joe é um cara de quadrinhos. Ele me ensinou sobre quadrinhos. Ele me ensinou um pouco sobre crescer como ser humano, certamente também. Mas as lições de Jenette foram muito mais sobre como trabalhar com as pessoas, como gerenciar como um líder, como se apresentar. Ela foi uma mentora de várias maneiras para mim em tudo isso.

Ele inclusive explicou como mudou sua rotina, com novas atribuições:

— Nos primeiros anos, quando Jenette chegou lá, comecei basicamente a dirigir o lado administrativo do departamento editorial. Usamos o título *Editorial Coordinator* naquele momento. Isso era manter os gibis dentro do prazo. Conforme começamos a passar para contratos escritos, concluindo os contratos escritos. (...) Levava uma eternidade para concluir os contratos e comecei a esboçá-los. Bob Stein era o conselheiro geral da divisão de publicação da Warner naquele ponto, que incluía DC, Warner Books, Mad Magazine, Independent News. (...) Então, eu faria um rascunho de algo e o apresentaria ao Bob. Ele foi ótimo. Ele era um bom professor. Ainda somos bons amigos. Ele iria em frente e diria: “Não, esta palavra não significa isso, legalmente.” (...) E aprendi a escrever um contrato. Eu não sou advogado. Eu não finjo ser. Fora da propriedade intelectual, não sei muito sobre a lei. (...) Mas dentro da área que era relevante para

nós, aprendi o que precisava saber.

Se acha tudo até aqui quase um conto de fadas, saiba que em 1978, Levitz virou o editor das revistas do *Batman*. Óbvio que esse era outro sonho de qualquer fã, mas novamente ele vem com outra aula de como pensar quadrinhos. E admite que não foi a melhor escolha para a função (apesar de ter se saído muito bem e disso envolver uma decisão da lenda Julius Schwartz.):

— Após a implosão, tivemos que fazer malabarismos com as atribuições editoriais. Parte da lógica decidida foi que deveríamos ter um único editor para cada um dos personagens principais. Julie, sendo Julie, ele teve sua escolha. Não havia espaço suficiente em sua agenda para ele ler todos os livros do *Superman* e todos os livros do *Batman*. “Então, qual você quer?” Ele escolheu o *Superman*. Na verdade, acho que foi a escolha errada para ele, porque acho que ele foi um editor do *Batman* melhor do que um editor do *Superman* no curso de sua vida. Mas ele sentiu que era a missão de maior prestígio e, particularmente, estávamos chegando aos filmes de Chris Reeve, então há muita lógica nisso desse ponto de vista. (...) Então eu peguei o *Batman*. Eu era muito mais um leitor do *Superman* do que um leitor do *Batman* enquanto crescia, mas eu li e gostei de uma boa quantidade de *Batman*. Achei que ele era um bom personagem. Então, eu fui à biblioteca, basicamente peguei todos os *Batman*, desde o início, e os li ou reli, e escrevi, o que eu acredito ser a primeira vez que a DC teve uma bíblia de personagem para um dos personagens. Para que eu pudesse ter todos os escritores na mesma página ao mesmo tempo.

E o mestre Schwartz ainda teve outro impacto na vida de Levitz. No controle das revistas do Homem de Aço, *Superboy and the Legion of Super-Heroes* ficava com ele. Foi nessa que escolheu o jovem para voltar a escrever para o grupo de super-heróis que mais tem *Boy* e *Girl* nos nomes. Foi a primeira grande passagem de Levitz pela equipe, indo praticamente da #225, com capa de março de 1977, a #251, com capa de maio de 1979 (não fez alguns números intermediários).

E foi quando sentiu que era mesmo um roteirista:

— Eu gostei muito de Julie. Aprendi muito sobre metodologia organizacional para quadrinhos com Julie. Manutenção de registros, administração para manter as coisas dentro do prazo. Ele era excelente nesse lado do trabalho. Quando ele finalmente me pediu para escrever para ele, por volta de 1978, foi a primeira vez que senti que realmente era um escritor profissional. (...) O papel de Julie em tornar os quadrinhos mais inteligentes e sofisticados, no início dos anos 60, toda a criação da segunda era heroica, se você preferir, a Era da Prata, é uma tremenda contribuição para o campo. (...)

Mesmo com a parte administrativa e editorial dominando seu cotidiano, na virada da década de 1980, o lado roteirista pesou no coração. Com a ida de Jim Shooter para a Marvel, o título *Legion of Super-Heroes vol. 2* estava vago. Levitz não perdeu a chance. Da *Legion of Super-Heroes vol. 2* #281, com capa de novembro de 1981, a #313, com capa de julho de 1984, ele realizou uma das mais elogiadas fases não apenas dos jovens do futuro, mas de toda a nona arte. Inicialmente com artistas como George Pérez e Steve Ditko, mas depois firmando a parceria com Keith Giffen.

Foi a dupla que fez o cultuado arco *Great Darkness*. E, caso você não saiba, comercialmente a revista também era um sucesso, ficando atrás apenas do *best seller Teen*

Titans de Wolfman e Pérez, como explicou seu roteirista:

— Era o gibi número dois da linha. É lembrado com muito carinho pelas pessoas. A saga *Great Darkness* tem sido impressa quase continuamente. Acabei de ver algo que eles estão prestes a fazer uma nova edição na França. Eu estou, “Ah ... O quê?” Quase 40 anos depois. Eu nunca teria esperado que qualquer uma dessas coisas tivesse sobrevivido por tanto tempo.

Na parte gerencial, Levitz seguiu firme ao lado de Jenette Kahn. E, mesmo quando pintou a oportunidade, nunca quis carimbar o cargo Editor-Chefe no seu currículo, muito menos na placa em sua mesa. A explicação tem a ver com o que houve com o amigo Shooter e sua polêmica passagem pela Marvel.

É bem interessante ver o outro lado, num raro momento de alguém se solidarizando com o tão odiado Shooter (e, de novo, criando um paralelo entre as histórias dos dois prodígios):

— Jim é um dos melhores editores de quadrinhos. Provavelmente um dos três melhores editores da minha geração. Eu diria que ele era um editor melhor do que eu. Ele tinha, acho que dois desafios, um, o título de editor-chefe é intrinsecamente uma faca de dois gumes para uma pessoa talentosa. Quando você assume a responsabilidade por uma linha inteira, do tamanho que a Marvel era, ou a DC era, se você assumir o editor-chefe dizendo: “Eu sou responsável por cada um desses gibis! Eu vou consertar isso!” Isso é extremamente desgastante. Se você é bom o suficiente para fazê-lo bem, eu acho, isso o prejudica emocionalmente ou fisicamente. Shelly Mayer, que fez isso na linha All-American, nos anos 40, que eu acho que era um editor extraordinário, destruiu muito sua saúde no processo. É uma parte importante do motivo pelo qual ele se aposentou ainda muito jovem, para voltar a ser um cartunista, que é o que ele amou, para o resto de sua vida. Jim, eu acho, prejudicou muito seus relacionamentos emocionais com muitas pessoas. E eu acho que o outro problema com isso é, se você é tão bom como editor-chefe e começa a consertar tudo que está ao seu redor, seus editores subordinados começam a criar de acordo com seus desejos e necessidades, ou tentando pensar: “O que o chefe vai achar disso?”. Essa foi a razão pela qual nunca aceitei o título de editor-chefe, quando tive a oportunidade. Acho que seria vulnerável exatamente à mesma coisa. Jenette nunca teve esse tipo de problema porque ela não era uma escritora de quadrinhos ou editora de coração. Então, ela nunca tomou posse da mesma forma. Sua visão de ser editora-chefe, o que é perfeitamente válido, era ser o espírito-guia e a líder de torcida para tudo. Definir política básica, direção básica, mas não ler todos os gibis. Jim lia todas as edições da Marvel antes de sair. Faria anotações. Consertaria as coisas. Exigiria uma mudança no final de uma história importante. Ele provavelmente estava certo 90% das vezes. Mas é muito difícil manter seu relacionamento com as pessoas criativas quando você está fazendo isso.

Essa foi a razão de Levitz seguir como o cara com a mão na massa, que ajudava a máquina a continuar rodando:

— Eu carregava o título de gerente de negócios. Na linguagem moderna, basicamente, o trabalho que fiz ao longo dos próximos 20 anos, foi mais ou menos diretor de operações. Jenette era a executiva-chefe da empresa. Eu era o cara que gerenciava as operações de porcas e parafusos, no dia a dia. Meu título mudou cerca de quatro vezes

ao longo desse período. Algumas mudanças na responsabilidade, mas elas estavam realmente nas bordas, o cerne do trabalho era o mesmo. Foi que a empresa mudou à medida que a construímos.

E como você aprendeu no livro, eles mudaram muita, muita coisa. Dentro e fora da DC Comics. Não vamos repetir aqui todas as ações estabelecidas pela direção da empresa, como implementar um inédito departamento de marketing ou o pagamento de *royalties* para autores. Mas vale destacar uma curiosidade e mais uma pequena aula, nesse caso de história.

A curiosidade revela que enquanto Len Wein foi o general da *British Invasion* e Karen Berger sua embaixatriz, Levitz funcionou meio que nos bastidores. Quase um agente secreto do movimento:

— Eu cheguei em casa um dia, nos anos 80, e tinha uma carta: “Oi, você não me conhece, mas eu sou o melhor escritor de quadrinhos da Inglaterra. E estou escrevendo para você porque acho que você é um dos melhores escritores de quadrinhos da América. Se você precisar de alguém para escrever *Martian Manhunter*, me avise.” (...) Eu tinha muitos amigos na Inglaterra, desde os meus dias de fanzine. Acho que Alan [Moore] se conectou a mim a partir disso. Naquela época, ele estava fazendo (...) *Skeeze*, na *2000 AD*. (...) E Len Wein também estava ciente dele. Len foi quem realmente o sugeriu para *Swamp Thing*. Len estava editando o gibi na época, ele precisava de um substituto.

O resgate histórico vem do surgimento dos encadernados e como foi um ponto de virada no mercado. Algo graças a obras como *Watchmen*, do citado Moore e Dave Gibbons, e de *Dark Knight* de Frank Miller:

— As brochuras comerciais são um formato de publicação de longa data. Os primeiros formatos comerciais de brochura usados para quadrinhos datam de 1978, o *First Kingdom* de Jack Katz, da Simon e Shuster. Notavelmente malsucedido. Acho que tenho orgulho, e acho que minha equipe e eu podemos levar o crédito, é de usar o *Dark Knight* e *Watchmen* para lançar o formato de brochura comercial que se tornou o padrão para a América para colecionar quadrinhos. Nós construímos... Novamente, não é uma ideia revolucionária que foi feita com o trabalho de Katz. Dave Sim havia feito o *Cerebus* em preto e branco, o que ele chamava de “Lista Telefônica”. Mas nós realmente comercializamos o *Dark Knight* de uma forma única e eficaz. Fizemos um acordo incomum com a Warner Books, onde criamos uma coedição com eles. Então (...) pegamos, acho que eram 70.000 cópias, nas livrarias, o que era um número fenomenal para qualquer coisa relacionada aos quadrinhos naquela época. Teve muito sucesso. O sucesso combinado de *Dark Knight*, *Watchmen*, *Maus* da Pantheon, três dos quais vieram muito próximos. Esse formato é realmente o que criou o peso comercial do formato de história em quadrinhos na América. (...) É a maior parte do negócio agora.

E assim Levitz seguiu no olho do furacão, contribuindo com ações que moldaram o *DC Universe* (claro que esteve nas decisões *Pós-Crise* e como seriam *Superman*, *Batman* e *Wonder Woman*), a empresa (ele que contratou Karen Berger e deu luz verde para a Vertigo) e a indústria como um todo.

Ele relembra o barraco que foi o aparecimento da Image, algo que, curiosamente, a DC já estava prevendo. E temos mais uma aula de mercado:

— A fundação da Image é algo que esperávamos há muito tempo. Examinamos o mo-

delo da United Artists, que é basicamente o que era, originalmente. Na verdade, primeiro esperávamos que isso acontecesse com Chaykin, Simonson e Starlin, que andavam muito juntos e certamente eram os caras que eram capazes disso. Provavelmente éramos um pouco ingênuos em pensar nisso na época, porque não tínhamos nos concentrado na necessidade de dinheiro para investir em algo assim. E foi o dinheiro que os caras da Image conseguiram com alguns dos grandes sucessos dos especuladores: *X-Men #1*, *Spider-Man #1*, naquela época, que permitiu que finalmente acontecesse. Todo o *boom* especulativo do início dos anos 90 teve alguns bons momentos associados a ele, e alguns tempos realmente desafiadores associados a ele. A falência da Marvel não foi tanto um problema quanto (...) o sistema de distribuição. E eu passei os próximos seis ou sete meses de minha vida não fazendo muito mais que descobrir como construir o sistema de distribuição que poderia funcionar nas próximas décadas. Trabalhar com uma equipe de dentro da DC e com alguns advogados do lado da Warner Bros.

Aliás, com a oficial fundida com a Warner Bros, os cargos de Kahn e Levitz mudaram, de novo, de nome. Viraram, por um tempo, presidente e editora-chefe e vice-presidente executivo e editor.

Quando em 2002, Jenette Kahn deixou a DC após uma das mais bem-sucedidas gestões da história dos quadrinhos, coube a Levitz assumir como presidente e editor (note que ele não usou o maldito editor-chefe).

Por incrível que pareça, no meio disso tudo, achou tempo para escrever de vez em quando, para personagens como *Batman*, *Superman*, *Atom*, *JSA* e, claro, *Legion of Super-Heroes*. Além de se envolver com produções como a *Trilogia Nolan* e a *Batman: The Animated Series*.

Em 2009, quando a empresa resolveu reorganizar a casa e criar a DC Entertainment, em resposta à aquisição da Marvel pela Disney, Levitz educadamente recusou o convite de seguir no comando (até por envolver uma mudança para a Califórnia, já que a ideia era misturar HQs com outras mídias como cinema, TV e games).

Na matéria do site *Newsarama*, em 9 de setembro, e divulgando a nota da companhia, dizia:

— O atual presidente e editor da DC Comics, Paul Levitz, assumirá o papel de “Escritor, Editor Contribuidor e Consultor Geral da DC Entertainment”, de acordo com a DC. Levitz anteriormente se reportava diretamente ao presidente da Warner Bros., Alan Horn. Levitz, que passou de escritor a editor e a editor (*publisher*) da empresa desde 2002, será “solicitado por seu profundo conhecimento e mais de três décadas de história com a DC Comics, tanto como criador de quadrinhos quanto como executivo”.

Com isso, Levitz seguiu roteirizando para títulos como *Action Comics*, *Adventure Comics*, *Earth-2*, *Huntress*, *Superman/Batman*, *Worlds’ Finest* e, claro, *Legion of Super-Heroes*.

Em 2014 ele entrou para a direção da Boom! Studios. No ano seguinte, escreveu *Will Eisner: Champion of the Graphic Novel*, uma impressionante e completa biografia sobre o mestre (com quem trabalhou quando a DC retomou sua obra). O livro da Abrams ComicArts lhe rendeu a indicação ao Eisner de Melhor Publicação Relacionada aos Quadrinhos.

Num post no seu Facebook, em 31 de dezembro de 2020, Levitz anunciou sua aposentadoria da DC Comics. Foram 47 anos na editora, sendo 36 com contrato de trabalho. É uma das mais longevas e impressionantes carreiras da nossa saga. Provavelmente o único fã de quadrinhos que supera Roy Thomas em ter ido mais longe.

Para encerrar a bio de um dos maiores gigantes da nona arte, mais duas aulas. Uma sobre a relação roteiro & arte e outra envolvendo o respeito pelos autores.

Ao longa da sua trajetória, Levitz repetidamente ouviu elogios de seus artistas. Provavelmente por ter tido tantos mentores desenhistas:

— Muitos artistas me disseram, ao longo dos anos, que escrevo roteiros muito “desenháveis”. A direção de arte é uma forma de arte oculta em nosso negócio. Alguns escritores que escrevem histórias muito boas, escrevem histórias muito difíceis para os artistas desenharem corretamente e muito frustrantes para os artistas. Talvez seja porque fui ensinado pelas mãos de Joe [Orlando], que obviamente teve um papel enorme na minha formação como escritor. Mas também é certamente possível que ver o que [Jim] Aparo ou [Steve] Ditko, [Mike] Grell, as outras pessoas realmente talentosas com quem trabalhei nos primeiros anos, fizeram com meu trabalho, isso certamente poderia ter ajudado em tudo isso.

E ao ser perguntado em relação aos altos e baixos na qualidade da produção de alguns nomes com quem trabalhou, Levitz fez uma declaração que deveria ser óbvia. Mas exigir pensamento lógico e humanidade de um *hater* é muito otimismo:

— Uma das coisas para as quais não temos noção, como fãs do material, é o que está acontecendo na vida das pessoas. Você não faz seu melhor trabalho quando sua vida atravessa um período desafiador, com saúde, família. Todos os grandes criadores, cujo trabalho amamos, tinham problemas. Às vezes, isso se transforma em seu melhor trabalho.

Eu não sabia que a filha de Will tinha morrido de leucemia até, acho que foi 20 anos depois que li o *Contract With God* (Contrato com Deus) pela primeira vez. Ele era muito reservado sobre isso. Ainda me lembro de ter sentado no Princeton Club jantando com ele e Ann, ouvindo a história pela primeira vez e, basicamente, meu queixo caiu. Às vezes, sua dor está em seu melhor trabalho. E às vezes não. Às vezes é muito difícil trabalhar quando você não está no seu melhor.

Paul Levitz recebeu o Inkpot Award na San Diego Comic-Con em 2002; o Bob Clampett Humanitarian Award, no mesmo evento, em 2008; o Dick Giordano Hero Initiative Humanitarian of the Year Award na Baltimore Comic-Con, em 2013; e entrou no Will Eisner Award Hall of Fame em 2019.

Páginas 242, 595, 597, 600, 632, 739, 742, 753, 757, 817, 870, 874, 896, 897, 920.

Marv Wolfman (1946 - 74 anos)

Editor e roteirista, criador de diversos personagens como *Nova*, *Blade*, *Bullseye* (Mercenário), *Raven* (Ravena), *Starfire* (Estelar), *Deathstroke* (Exterminador) e *Tim Drake*. Também escreveu a cultuada fase dos *New Teen Titans* e a mega saga *Crisis on Infinite Earths* (os dois trabalhos em parceria com George Pérez).

Páginas 93, 428, 524, 573, 582, 583, 587, 588, 605, 632, 691, 693, 695, 696, 697, 706, 707, 733, 734, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 768,

772, 774, 803, 804, 814, 840, 898, 914, 918, 927, 931.

George Pérez (1954 - 66 anos)

Um dos mais admirados artistas da nona arte, com Marv Wolfman realizou a mega saga *Crisis on Infinite Earths* e a cultuada fase dos *New Teen Titans*, além de ter sido responsável pelo *reboot* da *Wonder Woman*. Criador de diversos personagens como *Cyborg* (*Victor Stone*), *Starfire* (*Koriand'r/Estelar*) e *Raven* (*Rachel Roth/Ravena*).

Páginas 223, 230, 695, 697, 733, 734, 745, 752, 754, 755, 757, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 772, 783, 798, 799, 812, 840, 844, 852, 889, 897, 898, 911, 928.

Dick Dillin (1928 - 1980)

Richard Allen Dillin nasceu em 17 de dezembro de 1928, em Watertown, Nova York. Sua importância para nona arte foi resumida por Walt Grogan na *Alter Ego* #30, de novembro de 2003. Na entrevista que fez com a viúva do artista, Estella, com o filho Richard Jr. e as filhas Terry e Leslie, Grogan escreveu:

— Antes de George Pérez se tornar conhecido como o artista do supergrupo, Dillin era o rei, muitas vezes atraindo dezenas de personagens colocados uns contra os outros nos encontros anuais de *JLA/JSA* [Liga da Justiça e Sociedade da Justiça]

Como muitos de nossos biografados, a paixão de Dillin pelo desenho e pelos quadrinhos veio desde cedo. Como lembrou Estella Dillin:

— Quando ele era criança, tentou copiar Hal Foster e alguns dos quadrinhos de domingo - e sempre os de ação com muito conteúdo.

O curioso é que pensava em fazer as revistas em quadrinhos mesmo, e não as nobres tiras de jornais. Ele estudou na Watertown High School e serviu no 8º Batalhão do Exército, durante a Segunda Guerra e após o conflito. Esteve em locais como Tóquio, Yokohama e Okinawa. Graças ao programa do governo que oferecia faculdade para os alistados, cursou a Syracuse University para estudar desenho.

Sobre esse aprendizado, Richard Jr. tem uma engraçada observação:

— Quando foi aluno especial para Syracuse, ele era um aluno especial de artes plásticas e tudo o que fez foi trabalhar no estúdio. (...) Foi aí que ele se tornou tão bom em anatomia e por isso não gostava de desenhar animais. Eles não trouxeram muitos animais para a aula. [risos]

Richard e Estella se casaram em 1948 e logo depois já tiveram os filhos. As responsabilidades como chefe de família pareciam ter deixado de lado o sonho de fazer HQs. Até que um dia, o marido chegou com uma inesperada declaração para a esposa:

— Ele estava trabalhando em uma empresa de freios a ar em Watertown, onde eles fazem freios a ar para trens, e voltou para casa uma noite e me disse: “Eu me demiti e estou indo para Nova York para procurar trabalhos de arte.” Eu disse: “Ok.” Então ele disse: “Eu realmente não desisti, queria ver o que você diria”. [risos] No dia seguinte, saí e arrumei um emprego, e alguns dias depois ele foi para Nova York. Ele conhecia um homem que tinha um pequeno estúdio em Nova York, então ele ajudou meu marido no começo, quando conseguiu um emprego, deu-lhe um lugar para trabalhar. E cerca de seis meses depois, as crianças e eu nos mudamos.

Segundo o *Grand Comics Database* (GCD), sua estreia no mercado foi na *Whiz Comics*

#124, com capa de agosto de 1950. Em pouco tempo já estava na Fiction House (a partir da *Indians* #16, com capa do inverno de 1952/53) e na editora que o destacou, a Quality.

Na empresa de Everett M. “Busy” Arnold, Dillin desenhou para títulos como *Robin Hood Tales*, *G.I. Combat* e o que mais chamou atenção: *Blackhawk*.

Com a crise e a Fawcett, a Fiction House e a Quality saindo de cena, pulou para a poderosa National Comics. A casa de *Superman* e *Batman* tinha, inclusive, adquirido muitos personagens de “Busy” Arnold. E quem melhor para ilustrar a nova revista de *Blackhawk* do que seu próprio artista?

Ele iniciou na editora que seria seu lar na *Blackhawk* #108, com capa de janeiro de 1957. E já confirmou sua tendência de longas fases, indo até a #241, com capa de junho/julho de 1968.

Dillin se tornou um dos principais artistas da National/DC, colocando no seu currículo personagens como *Batman*, *Wonder Woman*, *Green Arrow*, *Atom*, *Aquaman*, *Green Lantern* e *Hawkman*. Em revistas como *Action Comics*, *Adventure Comics*, *Batman*, *Challengers of the Unknown*, *Detective Comics*, *The Flash*, *Green Lantern*, *Hawkman*, *House of Mystery*, *House of Secrets*, *Wonder Woman* e *World’s Finest Comics*.

Mas o palco onde brilhou, virando uma referência para autores e leitores foi mesmo na *Justice League of America*. Dillin ficou impressionantes 12 anos à frente das aventuras do supergrupo, indo da #64 a #183, com capas de agosto de 1968 a outubro de 1980. Para ter uma ideia do marco que isso significa, o artista apenas não fez quatro reimpressões (as #67, #76, #85 e #93), a #153 (desenhada por George Tuska) e a #157 (que ilustrou o epílogo, mas a HQ foi de Juan Ortiz).

E você sabe por que ele parou na #183? Dillin faleceu enquanto desenhava a #184, trabalho que já estava na metade. O artista sofreu um ataque cardíaco, em 1º de março de 1980.

Em relação à sua importância para a mitologia da *JLA*, e dos próprios quadrinhos, Grogan pontuou:

— Se você cresceu com fase de Dick Dillin na *Justice League*, foi presenteado com muitas excelentes equipes de *JLA/JSA* e foi frequentemente apresentado a uma série de super-heróis há muito esquecidos, alguns dos quais não tinham visto a luz do dia em décadas. Ele tinha a incrível habilidade de tecer esses heróis perdidos em uma história moderna sem que nenhum deles parecesse fora do lugar. Ele também lidou com a arte em muitos dos momentos decisivos do *JLA*, tais como: a introdução do novo *Red Tornado* (#64, de agosto de 1968); o retorno dos *Seven Soldiers of Victory* [Sete Soldados da Vitória] (#100-102, agosto a outubro de 1972); a segunda vinda de muitos heróis da Quality Comics (#107-108, setembro a dezembro de 1973); *Superman* e a *JLA* encontram a *Marvel Family* da Fawcett (#135-137, outubro a dezembro de 1976); *No Man Escapes the Manhunter!* e sua sequência (#140-141, março a abril de 1977); uma proto-*JLA* dos anos 1950 (#144, julho de 1977); um crossover *JLA/JSA/ Legion of Super-Heroes* (#147-148, outubro e novembro de 1977); uma reunião de heróis da DC do passado (#159-160, outubro e novembro de 1978); o assassinato do *Mr. Terrific* original (#171-172, outubro e novembro de 1979); e *Crisis on New Genesis*, o primeiro capítulo de um crossover de três partes com *JLA/JSA/New Gods* (#183, outubro de

1980). Grandes momentos...

Além disso, foi no mandato de Dillin que a equipe ganhou seu clássico satélite em órbita do planeta e a *Black Canary* (Canário Negro) migrou definitivamente da *Earth-2* (Terra-2) para *Earth-1* (Terra-1).

E lembra do maravilhoso primeiro e “secreto” *crossover* entre DC e Marvel, envolvendo o desfile de Halloween em Rutland, invenção dos malandros roteiristas Len Wein, Steve Englehart e Gerry Conway? A edição *Justice League of America* #103, com capa de dezembro de 1972, tinha arte de Dillin e arte-final de Dick Giordano.

Paralelo à sua marcante e produtiva carreira nos quadrinhos, na década de 1960 Dillin fez alguns *storyboards* para animações como *The Mighty Hercules*.

Páginas 391, 763.

Dave Gibbons (1949 - 72 anos)

David Chester Gibbons nasceu em Londres, Inglaterra, em 14 de abril de 1949. Seu pai, Chester, era arquiteto e trabalhava no planejamento urbano. A mãe, Gladys, era secretária. Nessa altura do campeonato você já está por dentro da sua bio. Seja pelas participações em momentos-chaves da nossa saga, seja pela citação nas biografias de importantes colegas. Fora as longas declarações envolvendo a obra *Watchmen*.

Numa entrevista para George Khoury para o livro *True Brit*, e postada no *CBR* em 12 de outubro de 2008, o artista relembrou o apoio que teve em casa para ler quadrinhos:

— Meu pai tinha sido um leitor e colecionador de *pulps* de ficção científica americana nos anos 30 e desenhava ele mesmo quando menino. Os pais dele tinham um inquilino em sua casa quando meu pai era jovem, que desenhava ilustrações para DC Thomson, a grande editora escocesa de quadrinhos. Ainda tenho sua caixa de tinta, dada ao meu pai e herdada por mim. Lembro-me de meu pai trazendo para casa a primeira edição britânica de *Mad*, aparentemente para mim, mas acho que ele leu todas as páginas também! Tenho boas lembranças dele me levando pelas bancas locais para comprar quadrinhos. Meus pais apoiaram um pouco menos que eu ganhasse a vida desenhando quadrinhos, e com razão, dadas as alternativas que estavam abertas para mim!

O contato com a produção local em jornais e revistas, bem como o que vinha dos EUA, despertou seu interesse por autores como Frank Hampson, Wally Wood, Will Elder, Frank Bellamy, Jack Kirby, Joe Colquhoun, Ron Embleton, Ron Turner e Will Eisner.

Aos 20 anos ele já trabalhava como topógrafo de edifícios. Mas os deuses da nona arte, sempre vigilantes, atraíram o jovem para as HQs, via o editor, poeta e agitador cultural britânico Felix Dennis.

Dennis iniciou, na virada das décadas de 60 e 70, com a revista de contracultura *OZ*, marco no cenário local - fez a primeira crítica do álbum de estreia do Led Zeppelin. A partir de 1973, ela gerou um *spin-off* focado no *underground comix*: *coZmic*. Gibbons estreou desenhando para *The Trials of Nasty Tales*, além de fazer algumas capas.

Daí para o mercado tradicional foi um pulo, como o artista explicou:

- Na época em que entrei, havia apenas duas editoras britânicas de quadrinhos: a Fleetway, em Londres, e a DC Thomson, na Escócia. Trabalhei em Londres e conheci outros fãs de quadrinhos que trabalharam editoriais na Fleetway. Eu ficava por lá e, eventualmente, conseguia algum trabalho de letreiramento e, em seguida, alguns desenhos

como *ghost*. Um agente de arte notou meu trabalho e me deu encomendas da DC Thomson, onde essencialmente aprendi meu ofício.

Uma de duas primeiras HQs foi *Year of the Shark Men*, publicada na *The Wizard* de abril a julho de 1976. E novamente os deuses da nona arte se fizeram presentes, com o jovem artista ouvindo falar sobre um projeto que estava nascendo. Um que será um ponto de virada nos quadrinhos e na carreira de Gibbons:

— Eu ouvi rumores de *2000 AD* e estava ansioso para embarcar. Meu agente me apresentou a Pat Mills, que foi a força motriz por trás da revista. Desenhei um episódio de amostra de *The Harlem Heroes*. Quatro ou cinco outros artistas haviam tentado, mas Pat gostou da sensação de super-herói mais limpa que eu dei, e estava pronto. (...) O segredo do sucesso de *2000 AD* se resume a dois homens: Pat Mills e John Wagner. O enorme impulso de Pat e as tendências editoriais iconoclastas colocaram a coisa em órbita e o roteiro contundente de John, particularmente em *Judge Dredd*, a manteve lá. A antológica publicação dispensa apresentações. E saber que Gibbons foi um dos principais artistas a construir a fama da revista, estando em 108 das primeiras 131 edições já mostra que o cara não era apenas mais um.

Só que ele estava apenas começando. E isso ainda não era garantia de portas abertas, pelo contrário. Quando tentou migrar para o mercado dos EUA a coisa não deu certo. Não era a hora ainda:

— Desenhar quadrinhos americanos sempre foi meu objetivo, embora parecesse impossível, mesmo dada a geografia da situação. Não havia internet, FedEx ou mesmo aparelhos de fax naquela época. Até mesmo ligar para outro país pelo telefone era uma ideia extremamente cara. Fiz uma viagem para Nova York em 1973 e levei minhas amostras para os editores. A DC [National] devolveu com um “obrigado, mas não, obrigado”.

No final da década ele diminuiu o ritmo na *2000 AD* para assumir como principal desenhista e ajudar a estabelecer outro cultuado título: *Doctor Who*. Nessa virada de décadas de 70 e 80, a publicação da Marvel UK ainda se chamava *Doctor Who Weekly* e Gibbons esteve da #1, com capa de outubro de 1979, até a #69, com capa de outubro de 1982.

Agora, com um currículo desses, era óbvio que Gibbons chamaria atenção do outro lado do oceano. Inclusive da editora que tinha mandado o “obrigado, mas não, obrigado”. Como relatamos no livro, Gibbons foi um dos mais importantes nomes da *British Invasion*:

— Eu estava feliz trabalhando nos quadrinhos britânicos, em 1981, quando a DC enviou Dick Giordano e Joe Orlando para recrutar talentos britânicos. Eles me ofereceram um negócio muito melhor do que eu tinha, então, lisonjeado, comecei a trabalhar na DC. Len Wein, editor e general da *British Invasion*, selecionou o desenhista para cuidar de *Green Lantern Corps*, *backup* que vinha na revista *Green Lantern*. A estreia foi na #161, com capa de fevereiro de 1983.

Logo também colaborou com outros títulos, como *The Flash*, *The Brave and the Bold* e *Legion of Super-Heroes Annual*. O destaque nesses primeiros passos nos EUA foi, junto com o editor/roteirista Wein, tornar *John Stewart* um Lanterna Verde, na #184, com capa de outubro de 1984.

Desde então o personagem é um dos mais relevantes da editora, presença constante tanto nas aventuras da tropa quanto nas da *Justice League* (onde, aliás, foi o Lanterna na versão animada).

Em 1985, na cola do que rolou com a mega série *Crisis on Infinite Earths*, Gibbons e o parceiro de muitas e muitas obras nas terras da rainha, Alan Moore, criaram seu primeiro clássico estadunidense. Na *Superman Annual #11*, com capa de setembro, a dupla apresentou aos leitores a obra-prima *For the Man Who Has Everything*.

Sobre o amigo Moore e a mágica sintonia que há entre eles, capaz de gerar joias raras, o artista comentou:

— Alan e eu crescemos em circunstâncias semelhantes e temos a mesma idade, então há muitos pontos de referência e cultura compartilhados. Também há muitas sobreposições, no sentido de que ele é um escritor muito voltado para a imagem e eu, um artista muito voltado para a história. Parece que somos capazes de nos unir perfeitamente quando trabalhamos juntos e gostamos muito de colaborar. É mais importante, ao trabalharmos juntos, ter o trabalho em primeiro lugar e não o próprio ego e estamos ambos felizes em acomodar um ao outro a este respeito.

Em 1986, como você está careca de saber, dessa combinação surgiu a HQ que mudou o mercado: *Watchmen*. E no livro tem TUDO sobre ela, incluindo as entrevistas com seus criadores.

Os dois estavam tão *on fire* que, com capa de setembro do mesmo 1986, saiu a HQ em duas partes *Superman: Whatever Happened to the Man of Tomorrow?*. Publicada nas *Superman #423* e *Action Comics #583* foi a despedida do Homem de Aço da Era de Prata, pré-*Crisis*, e do lendário editor Julius Schwartz. Sim, as entrevistas estão no livro. Após o estrondoso sucesso, Gibbons se confirmou como um dos mais admirados e requisitados artistas. Na década de 1990 fez desenhos e arte-final para diversos títulos, de várias editoras. E também mostrou seu lado roteirista. Para a DC, escreveu a minissérie em três edições *World's Finest*, com capas de agosto a outubro de 1990, ilustrada por Steve Rude.

No segmento mais autoral, para a Dark Horse e com roteiro de Frank Miller, veio a mini em quatro partes *Give Me Liberty*. Contando a história da jovem negra *Martha Washington*, a série teve capas de junho de 1990 a abril de 1991. E rendeu várias continuações da dupla ao longo dos anos, transformando-se em outro marco na carreira de Gibbons e dos quadrinhos.

Na então novidade Image, auxiliou o amigo Moore fazendo parte da série *1963*, publicada em 1993. Já na Marvel, provando sua versatilidade, escreveu o roteiro e cuidou de toda a arte da aventura *Old Friends*, que saiu na *Savage Hulk #1*, com capa de janeiro de 1996.

No mesmo ano, foi um dos desenhistas a participar da citada (e medonha) fusão DC/Marvel que gerou o *Almagam Universe*. Gibbons ilustrou a HQ em duas partes do *Super-Soldier* (a mistura de *Superman* e *Captain America*), com roteiro de Mark Waid e Jimmy Palmiotti.

Fora do nosso recorte, já no século XXI, Gibbons seguiu produzindo para as principais empresas do mercado, em vários títulos. Como artistas, arte-finalista, roteirista ou cuidando das capas.

Um dos destaques foi a *graphic novel* *The Original* (onde novamente fez tudo), lançada

pelo selo Vertigo em 2004. Sobre ela, declarou:

— Em essência, eu queria dizer algo sobre crescer e sobre minhas próprias experiências. Dito isso, *The Originals* não é autográfico, embora misture versões de coisas que realmente aconteceram com coisas que nunca aconteceram em um ambiente que não é bem esta realidade. Eu queria sentir minha experiência, e não a realidade. Eu queria contar uma história veloz e envolvente que fosse dramaticamente satisfatória.

Fora dos quadrinhos. Gibbons fez capa de discos (para bandas como Jethro Tull e Kula Shaker) e cenários para o game *Beneath a Steel Sky*. Em 2008 lançou *Watching the Watchmen*, livro com diversas informações de bastidores sobre o clássico, com direito a artes da época até então inéditas, partes do processo de criação.

Dave Gibbons tem no currículo o Inkpot Award (1986), o Jack Kirby Award de Melhor Série por *Watchmen* com Alan Moore (1987), o Jack Kirby Award de Melhor Roteirista/Artista (ou Equipe) por *Watchmen* com Alan Moore (1987) e em 2018 entrou no Harvey Award Hall of Fame. Ele segue produzindo.

Páginas 273, 403, 616, 656, 695, 774, 775, 777, 778, 779, 781, 809, 813, 817, 818, 832, 873.

Doug Moench (1948 - 73 anos)

Douglas Moench nasceu em Chicago, Illinois, em 23 de fevereiro de 1948. É mais um caso de talento que surgiu cedo. O diferencial aqui é o fato de ser roteirista e não artista. Seu primeiro trabalho foi a HQ *My Dog Sandy*, publicada no jornal da escola.

Como profissional, Moench iniciou na Warren nas revistas *Eerie* #29 e *Vampirella* #7, as duas com capas de setembro de 1970. Ao mesmo tempo, já emplacou artigos para o jornal *Chicago Sun-Times*. Só que ele queria mesmo quadrinhos e, por isso, três anos depois estava de mala e cuia em Nova York.

Ele começou pela Marvel, estreando na *Chamber of Chills* #7, com capa de novembro de 1973. Como explicamos no livro, a editora queria brigar com a antiga empregadora de Moench, a Warren, no seguimento *magazines* (maiores e preto & branco). No ano seguinte, ele assumiu como roteirista principal do selo Curtis Magazines feito para essa disputa.

Moench escreveu para diversos títulos, como *Deadly Hands of Kung Fu*, *Doc Savage*, *Dracula Lives!*, *Haunt of Horror*, *Kull and the Barbarians*, *Legion of Monsters*, *Monsters of the Movies*, *Planet of the Apes*, *Savage Tales*, *Savage Sword of Conan*, *Tales of the Zombie*, *Unknown Worlds of Science Fiction* e *Vampire Tales*.

Sim, a Marvel estava na pilha de pegar a nova onda do terror, inaugurada pela Warren. A linha tinha até adaptações, como a que o roteirista fez do conto de *Sherlock Holmes The Hound of the Baskervilles* (O Cão dos Baskervilles) para a Marvel Preview.

Conquistando a confiança da casa, logo migrou para a linha regular. E virou um dos mais atuantes escritores na segunda divisão, participando de revistas como *Adventure into Fear*, *Astonishing Tales*, *Captain Marvel*, *Ghost Rider*, *Ka-Zar*, *Marvel Classics Comics* (adaptações de romances clássicos) e *Marvel Premier*.

Nessa época, o destaque foram duas criações. Com o veterano artista Rich Buckler, na *Astonishing Tales* #25 com capa de agosto de 1974, fez o ciborgue *Deathlok*. E com Don Perlin, na *Werewolf by Night* #32 com capa de agosto de 1975, deu vida ao *Moon*

Knight (Cavaleiro da Lua).

Mas o que fez ele conquistar a admiração do público e da crítica especializada foi sua longa passagem em *Shang Chi*. Moench substituiu o co-criador do personagem, Steve Englehart, na *Master of Kung Fu*. Ao lado do artista Paul Gulacy produziu a mais elogiada fase do herói, cuidando por oito anos das aventuras, indo da #20, com capa de setembro de 1974, até a #122, com capa de março de 1983 (estando ausente em apenas quatro edições).

Além disso, na virada das décadas de 70 e 80, Moench roteirizou as solas de *Moon Knight*, *Inhumans* e *Thor*. E mais alguns especiais, com esses ou outros fantasiados da editora.

Só que você lembra o que houve na Marvel no começo dos anos 80, né? A ascensão de Jim Shooter como editor-chefe causou conflitos e a debandada de muita gente. Moench foi um dos que não aguentou o clima horrível e pulou para a DC Comics.

Na nova editora, mostrando prestígio, assumiu simplesmente os títulos *Batman* e *Detective Comics*, de 1983 a 1986. Ele esteve em importantes momentos da vida do Morcego, como quando *Jason Todd* substituiu *Dick Grayson* como *Robin* na *Batman* #368 (com capa de fevereiro de 1984). Sua fase encerrou na comemorativa *Batman* #400, com capa de outubro de 1986.

Nos anos 90, seguiu produzindo para a DC, inclusive voltando para *Gotham*. O roteirista fez parte do histórico arco *Knightfall* (A Queda do Morcego), escrevendo inclusive a *Batman* #500, com capa de outubro de 1993, onde *Azrael* assume o manto de Cavaleiro das Trevas.

E como esse lance de troca de guarda parecia mesmo ser sua praia, fez o roteiro do arco *NightsEnd*, quando *Bruce Wayne* retorna para pegar seu lugar como guardião de *Gotham*.

Ainda na linha *Batman*, Moench escreveu para títulos como *The Batman Chronicles*, *Batman: Legends of the Dark Knight*, *Catwoman* e vários Elseworlds. O destaque foi *Batman & Dracula: Red Rain*, em parceria com o artista Kelley Jones. Chamou tanta atenção que ganhou continuações.

Em 1994, quando DC e Image resolveram fazer um *crossover* entre *Batman* e *Spawn*, na HQ *Batman-Spawn: War Devil*, a equipe contou com Moench, Chuck Dixon e Alan Grant.

No final da década, seguiu escrevendo para a DC e também para a Marvel, já que não tinha mais Shooter por lá. Ele fez roteiros para personagens como *Wolverine*, *X-Men* e, claro, *Moon Knight*.

Além dessa contribuição com as duas grandes, Moench ainda tem no currículo a série *Six from Sirius* para a Epic Comics (repetindo a parceria com Paul Gulacy, de 1984 a 1986); roteiros para os títulos *Aztec Ace*, *Nightmares*, *Miracleman* e *Total Eclipse* para a Eclipse Comics; e algumas aventuras de *James Bond* para a Dark Horse.

Fora dos quadrinhos, fez desde romances até roteiros para séries, filmes e produtos especiais. Ele escreveu *Batman Masters Collection*, uma coleção de 120 cards que, no verso, narra uma aventura do Homem-Morcego; *Batgirl: To Dare The Darkness*, romance com a heroína no *hype* do péssimo longa *Batman & Robin* (1997) de Joel Schumacher; um episódio da animação *Bucky O'Hare*; *The Forensic Files of Batman*,

coletânea de contos que explica como *Bruce Wayne* usa de técnicas de investigação; foi o editor e roteirista principal da animação *Mighty Mouse: The New Adventures*; e desenvolveu o script original de *Red Sonja* (1985), o filme que levou a ruiva guerreira para a telona, com Brigitte Nielsen no papel. Foi tão mudado que, no final, nem está nos créditos.

Doug Moench, em 1977, ganhou o Eagle Award com Paul Gulacy de Melhor História Contínua por *Master of Kung Fu* #48–51. E, em 1981, recebeu o Inkpot Award. Páginas 697, 705, 706, 783, 828, 880.

David Mazzucchelli (1960 - 60 anos)

David John Mazzucchelli nasceu em Providence (cidade que ficou famosa por causa de seu outro filho ilustre, H.P. Lovecraft), em 21 de setembro de 1960. Descendente de italianos da região de Carrara, a infância de Mazzucchelli foi marcada pela série de TV do *Batman*, estrelada por Adam West e Burt Ward, e quadrinhos da Marvel. Isso plantou uma sementinha de sonhar em trabalhar com HQs.

Só que aos 11 anos, iniciando seus estudos com pintura e ilustração, a ideia foi abandonada. Aos 18, para aprofundar ainda mais seu aprendizado, entrou na Rhode Island School of Design, de onde saiu como bacharel em artes plásticas. Foi quando os deuses da nona arte, malandramente, intervieram.

Graças a um colega de quarto, retomou a paixão pelos quadrinhos. E justamente quando um certo Frank Miller estava surgindo em *Daredevil*. Foi na universidade, também, que o futuro artista conheceu a pintora Richmond Lewis, que se tornaria sua companheira de vida e carreira.

Empolgado com o que lia, Mazzucchelli enviou um portfólio para a Marvel e algumas artes para a DC. Não deu. Ainda. Mas no final do curso recebeu sinal verde da editora que marcou sua infância. Ele estreou em *Shang-Chi, Master of Kung Fu* #121, com capa de fevereiro de 1983. O roteiro era de Steven Grant, a arte-final de Vince Colletta e edição de Ralph Macchio (não, não é o *Karate Kid*).

Só que nem o artista nem o resto da equipe curtiram o resultado. E aqui já começou algo que será constante na trajetória de Mazzucchelli: a evolução. Um ano depois, com capa de fevereiro de 1984, saiu *The Further Adventures of Indiana Jones* #14, com roteiro de David Michelinie e arte-final de The Saint. Essa agradou a todos.

Logo a Marvel lhe passou *Star Wars* #84, com capa de junho de 1984 e roteiro de Roy Richardson, e *Marvel Team-Up Annual* #7, com capa de outubro de 1984 e roteiro de Bob DeNatale. Paralelo, fez na *World's Finest Comics* #302, com capa de abril de 1984, uma história de cinco páginas com roteiro de David Anthony Kraft.

Ao mesmo tempo, o novato vinha insistindo com o editor Bob Budiensky para desenhar um certo Homem Sem Medo que mora na *Hell's Kitchen* e tinha lhe devolvido o amor pelas HQs. Finalmente, na *Daredevil* #206 com capa de maio de 1984, entrou na equipe. O roteiro era simplesmente de Denny O'Neil. O artista seguiu no posto até 1985.

Se leu o livro impresso, sabe o que vem a seguir. Miller retornou para o personagem que o tornou uma estrela e exigiu que Mazzucchelli fizesse a arte. Nasceu um dos maiores clássicos da Marvel e da nona arte: o arco *Born Again*, publicados das edições #227 a #233, com capas de fevereiro a agosto de 1986.

Lembra o lance da constante evolução? Mazzucchelli estava também, desde *Daredevil* #214 com capa de janeiro de 1985, arte-finalizando seu desenho, criando um estilo próprio e marcante. *Born Again* foi sua primeira grande obra e o passo inicial para ser um dos mais respeitados e admirados artistas do meio.

Quando a DC deu carta branca para Miller recontar a origem do Homem-Morcego, pós a mega saga *Crisis*, foi Mazzucchelli quem ele escolheu para dar vida ao roteiro que é considerado por muitos a versão definitiva do surgimento de *Batman*.

Batman: Year One saiu nas revistas solo do Morcego da #404 a #407, com capas de fevereiro a maio de 1987. Graças a um pedido do mentor da dupla, Denny O'Neil, que estava de editor. Logo depois virou um encadernado e nunca mais deixou a lista de mais vendidos. As cores são da companheira Lewis.

Mazzucchelli era, sem qualquer medo de errar, o nome mais quente da indústria. Mas a tal evolução não parou. Ele produziu apenas mais dois trabalhos para a Marvel: na *X-Factor* #16, com capa de maio de 1987, ilustrou um roteiro de Louise Simonson, com arte-final de Josef Rubinstein; e na antologia *Marvel Fanfare* #40, com capa de outubro de 1988, desenhou e finalizou um roteiro de Ann Nocenti.

O conforto financeiro que a novidade encadernados lhe garantiu, somada à sua inquietação (e boa dose de não gostar do jeito que as gigantes trabalham, como você está careca de saber) afastou o mais ilustre artista do *mainstream*.

Ele deixou os mascarados e, por um período, os próprios quadrinhos. Dedicando-se à música, montou uma banda com quem fez shows por Nova York. E até produziu músicas para comerciais de TV.

Na virada da década de 1990, de volta à mesa de desenho, não quis saber dos coloridos fantasiados e suas editoras. Disposto a seguir sua evolução, criou a HQ autoral *Near Miss* e enviou para Art Spiegelman, tentando uma vaga na revista *RAW*, a qual o autor de *Maus* editava com sua esposa Françoise Mouly. Mas educadamente foi recusado. Algo que não abalou a amizade e respeito entre os envolvidos, pelo contrário.

Mazzucchelli então resolveu juntar várias obras que vinha criando, chamou alguns colegas, e publicou três edições da coletânea *Rubber Blanket*, uma por ano, entre 1991 e 1993. Elas depois foram reunidas numa edição só.

Entre os colaboradores estavam Ted Stearn, David Hornung, Richmond Lewis, Francesca Ghermandi. Só que o estresse que envolve produzir e distribuir uma revista própria, como você também aprendeu no livro, cansaram o artista. Afinal, com todo o esforço necessário para rodar uma publicação, o que menos sobra é tempo para criar.

A importância da experiência foi que pudemos acompanhar (e admirar) a evolução do traço do artista, indo cada vez mais longe no seu lado abstrato e de impressionante economia visual.

A partir de 1992, graças à indicação de Spiegelman, Mazzucchelli virou um dos artistas do *The New Yorker*, realizando ilustrações, capas e HQs.

Também através de Spiegelman, ficou amigo de Paul Karasik.

A dupla lançou, em 1994 pela Avon Books, a adaptação para os quadrinhos do livro de Paul Auster, *City of Glass*. É uma graphic novel completamente diferente do que Mazzucchelli tinha realizado na Marvel e DC, impulsionando de vez sua trajetória longe da indústria e perto da Arte com A maiúsculo.

Inquieto, fez ainda contos para várias revistas independentes, dentro e fora dos EUA, como *Zero Zero*, *Nozone* e *Manga Surprise*. Em 2000, com Spiegelman e Mouly comandando a antologia infantil *Little Lit*, Mazzucchelli participou com uma HQ adaptando a lenda japonesa de Urashima Taro. Logo depois, embarcou para o Japão com uma bolsa de estudos de seis meses, graças a Friendship Commission Creative Artist Fellowship, para estudar a tradição narrativa do país, os mangás e conhecer os autores.

Nesse começo do século XXI, topou participar da coletânea da DC com capa de janeiro de 2001, *Superman and Batman: World's Funnest*. Ele realizou a história *Last Imp Standing!*. No mesmo ano, no *The Comics Journal Special #1*, da Fantagraphics, apresentou a HQ *The Boy Who Loved Comics*.

O artista se tornou professor na Rhode Island School of Design (RISD), cuidando dos cursos de Ilustração Avançada de Quadrinhos, A Narrativa de Quadrinhos e Contação de histórias em quadrinhos. E também deu aula na School of Visual Arts, de Nova York. Em 2009, lançou sua *graphic novel Asterios Polyp*, outro clássico indispensável na coleção de qualquer amante da nona arte. E uma que briga com obras como *Maus* para o posto de melhor de todos os tempos. A HQ foi (e ainda é) um sucesso de vendas, ganhou o Los Angeles Times Book Prize; conquistou o Eisner de Melhor Graphic Novel Original, Melhor Roteirista/Artista e Melhor Letrista; e o Harvey de Melhor Graphic Novel Original, Melhor Edição/História e Melhor Letrista.

David Mazzucchelli segue evoluindo.

Páginas 790, 799, 800, 802.

Alan Moore (1953 - 67 anos)

O mago inglês é considerado por muitos o maior roteirista dos quadrinhos de todos os tempos. Seu trabalho em *Swamp Thing* (onde criou *John Constantine*) foi o gatilho para o movimento *British Invasion* que mudou a nona arte. No currículo tem obras-primas como *Miracleman*, *V for Vendetta*, *Watchmen*, *From Hell*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Tom Strong*, *Promethea*, *Batman: The Killing Joke*, *Whatever Happened to the Man of Tomorrow?* e *Providence*.

Páginas 42, 93, 126, 154, 250, 273, 331, 340, 395, 578, 580, 639, 641, 652, 655, 658, 748, 749, 750, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 803, 804, 809, 810, 811, 812, 813, 817, 818, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 853, 854, 857, 858, 859, 873, 874, 887, 889, 893, 894, 895, 909, 910, 912, 917, 918, 925, 926, 928, 930.

Keith Giffen (1952 - 68 anos)

Keith Ian Giffen nasceu em 30 de novembro de 1952, no Queens, Nova York. Logo após seu nascimento seus pais se mudaram para Nova Jersey. Numa entrevista para Jon B. Cooke, realizada em fevereiro de 2000 e publicada no *Jack Kirby Collector #29*, ele contou como foi seu contato com os quadrinhos:

- Minha mãe fazia trabalhos de alfaiataria, costura para vizinhos e amigos. Ela era realmente útil e capaz de remendar coisas fora de padrões. Então, muitas mulheres da vizinhança iam lá e pagavam para ela fazer o que elas não podiam fazer. E havia uma mulher que trabalhava em um desses - não sei como se chamam, mas eram essas gran-

des fábricas de papel onde todos os quadrinhos vinham com os títulos arrancados para serem destruídos. E ela simplesmente pegava punhados e os trazia para minha mãe, e ela os passava para mim. A primeira história em quadrinhos de que me lembro, e um fã teve a gentileza de me enviar uma cópia, então, na verdade, eu a recebi - não me lembro o número, mas era uma edição de *World's Finest*. Foi quando *Batwoman* ganhou os poderes do *Superman*. Tudo que eu conseguia lembrar sobre o gibi por anos era que ele tinha um grande monstro verde com luvas do *Mickey Mouse* na capa e *Batwoman* se aproximando. Essa foi minha primeira exposição aos quadrinhos. Isso realmente se destacou entre os Archies e vários outros.

Impossível não destacar que com esse depoimento, a exemplo de vários outros que colocamos no livro, fica evidente o imenso mercado paralelo que havia no antigo sistema de distribuição antes da mudança encabeçada por Phil Seuling. Seja algo “inocente” como a querida vizinha, seja algo mais ilegal como as vendas comentadas por Neal Adams.

Foi assim que Giffen descobriu e se apaixonou por diversos títulos de empresas como Marvel, National, Tower e Warren, como *Fantastic Four*, *Thor*, *Deadman*, *Bat Lash*, *Creepy* e *Tales of Suspense*. Curiosamente, apesar de Kirby ser a maior influência no seu trabalho, demorou um tempo para entender isso e absorver a importância de *The King*:

— Havia algo nele que me fascinou. (...) Não se parecia com nada mais que estava lá fora. Durante meus primeiros dias de colecionador de quadrinhos, eu era um fã muito maior de Gene Colan do que de Jack. Jack foi algo que cresceu em mim, como o gosto por martinis. Só depois que comecei eu percebi todo o trabalho que ele havia feito, e todas as memórias que eu tinha que estavam relacionadas a ele, que comecei a entender o quão importante ele era. Mas foi um processo gradual. Eu era uma criança estúpida.

E foi ainda criança que começou a desenhar. Geralmente eram personagens estranhos, para diversão dos amigos. Como não guardou nada, e sempre brinca que sua memória não é das melhores, o futuro artista não recorda de muita coisa dessa época. Há apenas uma lembrança que ficou:

- O único de que me lembro foi quando estava no décimo ano brincando com um personagem chamado *Lobo*, com quem finalmente fiz algo mais tarde. Embora eu não o chamasse de *Lobo*. Eu o chamei de *Lunatik* com um “k”.

Desde essa época, Giffen já sabia que queria entrar no mercado de HQs. Não era publicidade ou qualquer variação. Eram as revistas em quadrinhos que tinha como alvo. Só que seu começo foi bem tumultuado, parecendo um dos hilários roteiros que escreveu:

— Entrei nos quadrinhos fazendo tudo errado. Eu estava trabalhando como manipulador de materiais perigosos e tirei uma semana de folga e disse: “Ei, acho que vou entrar nos quadrinhos.” Então eu apenas desenhei um monte de artes e as juntei. Imaginei, deixe-me ligar para as empresas e descobrir como você faz isso. Eu não queria começar do topo. Eu queria começar por baixo. Eu não queria a Marvel, não queria a Charlton. A Atlas estava publicando então. Então liguei para Atlas e a mulher foi muito positiva ao telefone. “Oh, sim. Traga seu portfólio. Com certeza. Vamos dar uma olhada nele.

Blá, blá, blá. No entanto, estamos fechando os negócios na próxima semana.” [risos] Eu disse, “Isso é interessante”, e depois que desliguei o telefone com ela, pensei que talvez devesse apenas dar uma arriscada e começar de cima e ir para baixo até o fim. Acabar em algum lugar. Naquela época, o topo era a Marvel. Então eu liguei para a Marvel. Não sei quem era a secretária na época, mas não foi das mais positivas - “sim, hum, traga seu portfólio e eles vão dar uma olhada e você pode pegá-lo amanhã.” Eu fui estúpido o suficiente. Vou para Nova York, deixo o portfólio e vou para casa. No dia seguinte, acho que vou buscá-lo e pensei: “Não, isso não é uma boa ideia.” Então, deixei um dia passar e, em vez de apenas ir buscá-lo, liguei. E a mulher disse: “Venha aqui agora”. Então eu vou e ela está gritando comigo, ela está realmente chateada comigo. Demorou um pouco para entender que, aparentemente, Ed Hannigan - compromissos anteriores o forçaram a sair dessa tira de *backup* em uma revista P & B chamada *The Sword and the Star*. E Bill Mantlo, que era o escritor, por acaso viu minhas amostras espalhadas e disse: “Eu gosto dele; por que não pegamos esse cara?” E eles não puderam entrar em contato comigo, porque como o gênio que eu sou, eu deixei meu portfólio com meu nome nele e é isso. Nenhum número de telefone, nenhum endereço, nenhuma maneira de entrar em contato comigo. Então, eles precisaram de mim “pra ontem” e foi assim que comecei nos quadrinhos.

Seus primeiros créditos registrados são como desenhista em *Amazing Adventures* #35 e *The Deadly Hands of Kung Fu* #22, ambas com capa de março de 1976. E nesse mesmo ano também iniciou na National virando DC. Com isso, apareceu em outros títulos das duas editoras, como *All-Star Comics*, *Kobra*, *Claw the Unconquered*, *Marvel Preview* e *Kamandi, the Last Boy on Earth* (personagem do ídolo Jack Kirby, que assinava outras HQs na revista).

A curiosidade histórica é que na *Marvel Preview* #7, com capa do verão de 1976, ele e o roteirista Bill Mantlo criaram *Rocket Raccoon*, personagem que ganhou destaque com os filmes *dos Guardians of the Galaxy*.

Na virada de ano finalmente assumiu uma série regular com *The Defenders* (Os Defensores), indo da #42, com capa de dezembro de 1976, até a #54, com capa de dezembro de 1977. Já na DC desenhou algumas edições de *Challengers of the Unknown*.

Só que a imaturidade pesou e acabou saindo do mercado por um tempo, como lembrou:

— Eu não consegui nenhum trabalho estável. Eu pulei e finalmente fui para a DC, onde eles queriam me dar um trabalho estável, mas eu fui tão estúpido que me expulsei do negócio. Eles me colocaram para trabalhar com Wally Wood e não vi o benefício disso. Fale sobre ser idiota. [risos] E então eu saí e comecei a fazer biscates. (...) Então, um dia, pensei: “Estou rabisando essas coisas sozinho; acho que melhorei um pouco”. Então liguei para Joe Orlando, porque o havia ferrado muito e pensei que pelo menos devo a Joe a oportunidade de desligar o telefone na minha cara - devo isso a ele. Ele disse: “Entre. Você tem sido um idiota, vamos colocá-lo em liberdade condicional, mas você vai aprender desta vez. Vamos colocá-lo nos gibis do *Ghost*”. E gradualmente fui subindo até pousar em *Legion*.

Sua volta foi em *Ghost* #104, com capa de setembro de 1981. Nessa trajetória antes do seu primeiro *hit* com o supergrupo do futuro, produziu para a DC em *House of Mystery*,

Batman, Flash, Action Comics, Adventure Comics e Green Lantern.

Mas, como você já leu no livro, foi com *Legion of Super-Heroes* que Giffen virou uma estrela no meio da década de 1980. O gibi só perdia em vendas para o *best seller The New Teen Titans*, de Marv Wolfman e George Pérez. Chegou a ganhar um novo volume, do zero. O ponto alto foi a já citada, e elogiada, *The Great Darkness Saga*.

Giffen recordou como foi:

— Voltei com a ajuda de Joe Orlando e fiz alguns *backups* do *Dr. Fate* [Senhor Destino]. Pareceu impressionar bastante as pessoas, tanto que me ofereceram o trabalho de fazer *backups* da *Legion*. O que nunca pensei que faria, porque realmente fiz mal a Paul [Levitz]. (...) Sentei-me com Paul e limpamos o ar. (...) Ele realmente deixou isso para trás e disse: “Vamos ver o que podemos fazer sobre isso. Estou trazendo *Darkseid* para a mistura, você está interessado?” Concordei na hora.

Paralelo à *Legion* fez outros trabalhos para a DC. Até que resolveu soltar de vez o humor que sempre achou necessário para os quadrinhos. Ele já tinha criado *Ambush Bug* (Besouro Bisonho) na *DC Comics Presents* #52, com capa de dezembro de 1982. A ideia inicial, inspirada lá no *Lunatik* do colégio, era ser basicamente um *Bugs Bunny* (Pernalonga) vilão. Mas o artista alterou o personagem e ele se tornou um herói, a partir da *Supergirl* #16, de fevereiro de 1984. Mas ele fez apenas a capa, ficando o roteiro da aventura com Paul Kupperberg e a arte com Carmine Infantino.

Com o sucesso como artista, Giffen ganhou sinal verde para fazer uma minissérie em quatro partes do irreverente ser. Ele cuidou da arte e da trama, tendo ajuda de Robert Loren Fleming nos diálogos - forma de trabalhar que seria repetida em breve. *Ambush Bug* teve capas de junho a setembro de 1985.

No final dos anos 80, esteve bem ocupado com a DC, desenhando para personagens como *Amethyst*, *Jonah Hex* e *Doctor Fate* (numa aplaudida minissérie em quatro partes, com roteiro de J.M. DeMatteis e capas de julho a outubro de 1987).

Mas os destaques foram sua volta para a *Legion* (novamente a ponto de zerar a numeração da revista) e, com o parceiro J.M. DeMatteis e o desenhista Kevin Maguire, criar a versão mais *Mad* dos heróis da DC com *Justice League International*.

Após a *Crisis on Infinite Earths*, todo o universo estava passando por reformulações.

Foi quando Giffen, que a toda hora passava pela sala do editor Andrew Helfer pedindo para assumir o título do maior supergrupo da DC, finalmente ganhou “Sim”.

Com capa de maio de 1987, foi para os pontos de vendas *Justice League* #1, com roteiros de Keith Giffen e J.M. DeMatteis e arte de Kevin Maguire. Eles chutaram o pau da barraca e transformaram o principal grupo do *DC Universe* numa embaixada da *Mad*. Como não tinham permissão para usar os pesos pesados, que também passavam por reformulações, o time foi composto por heróis de segunda e terceira categoria, numa hilária mistura. O único grande nome que deu o ar da graça foi *Batman*, pois o editor Dennis O’Neil ficou com pena e deixou eles terem participações pontuais do Homem-Morcego (que com sua seriedade deixava tudo ainda mais engraçado).

Aliás, embaixada tem tudo a ver com o título. Na #7, com capa de novembro de 1987, mudou para *Justice League International*. Foi assim até a #25, com capa de abril de 1989, quando passou a chamar *Justice League America*.

Apesar de polêmica, no melhor estilo de ame ou odeie, é inegável o sucesso da *Ligui-*

nha (como é apelidada no Brasil). Além da corrida de cinco anos no título, a equipe criativa produziu um *spin-off* chamado *Justice League Europe* (JLE). A série teve 68 edições, com capas de abril de 1989 a setembro de 1994 e mais cinco anuários. Sempre dificultando nossa vida de pesquisadores, a partir da #51 voltou a ser *Justice League International*.

Marco no mercado, claro que a DC espremeu bem a fruta. Giffen, J. M. DeMatteis e os artistas Kevin Maguire e Joe Rubinstein retornaram ao grupo em 2003 com o especial *Formerly Known as the Justice League*, com capa de setembro. Levaram o Eisner de 2004 de Melhor Série Cômica. Em 2005, saiu a continuação *I Can't Believe It's Not the Justice League*, publicada em *JLA Classified* #4 a #9, com capas de abril a agosto.

Sobre esse *hit*, Giffen comentou como foi o processo criativo, com ele desenvolvendo as tramas, enquanto os colegas DeMatteis e Maguire assumiam a partir daí:

— [Eu] Fazia o enredo. O que eu fazia era desenhá-lo como Harvey Kurtzman costumava desenhar suas pequenas histórias de guerra. E então Marc DeMatteis chegava e transformava minhas pequenas anotações em inglês, basicamente. (...) Eu esboçava um pequeno gibi em papel de máquina de escrever e esse seria o enredo que ele [Maguire] receberia. Dessa forma, se ele visse uma maneira melhor de trabalhar em termos de narrativa, ele poderia fazer isso, mas se ele fosse apressado, a narrativa estaria toda planejada para ele.

Nessa virada de décadas de 80 e 90, Giffen estava mesmo numa fase impressionante. Ele se firmou como um dos principais autores da DC, participando de importantes séries pós *Crise*. Vamos salientar três.

Giffen escreveu a trama e o esboço da aventura de cinco partes *Aquaman*, nas revistas *Aquaman Volume 3* #1 a #5, com capas de

junho a outubro de 1989. No diálogo teve colaboração de Robert Loren Fleming e nos desenhos da lenda Curt Swan.

Ele cuidou da reformulação de *Green Lantern* após o *reboot* que destruiu o multiverso. A saga *Green Lantern: Emerald Dawn* teve seis edições, com capas de dezembro de 1989 a maio de 1990. Giffen novamente cuidou da trama e esboços (mas o #1 tem roteiro de Jim Owsley). Nos diálogos duplou com Gerard Jones e a arte ficou com M. D. Bright.

E fez a trama, o roteiro e os esboços da primeira mega saga pós *Crise*, abrindo a nova tendência de se espalhar por praticamente todos os títulos da editora: *Invasion!* A principal teve três edições, com capas de janeiro a março de 1989. Na escrita, Giffen dividiu os créditos com Bill Mantlo e a arte com Todd McFarlane (#1 e #2) e Bart Sears (#3).

Com a sacudida no mercado que foi a chegada da Image, um nome quente assim não ficaria de fora. Para a nova editora ele fez as tramas e/ou roteiros de algumas edições de títulos como *Badrock & Company*, *Bloodstrike*, *Freak Force*, *Phantom Force*, *Super-Patriot* e *Trencher* (esse foi também artista, pois é criação sua).

Na mesma época, para a também novata Valiant, trabalhou em títulos como *Magnus*, *Robot Fighter*, *Punx*, *Solar*, *Man of the Atom* e *X-O Manowar*. Sempre no seu jeito de fazer a trama e, às vezes, o esboço.

E achou tempo para atuar na Marvel, em revistas como *Excalibur*, *Beast*, *Marvel Comics Presents* e a terceira edição da minissérie em três partes *Shadows & Light*.

Mas o maior destaque para sua carreira nessa fase, e para a nona arte, foi a criação do maioral *Lobo*. O alienígena do planeta *Czarnia*, cocriação com Roger Slifer, tinha aparecido antes, na *Omega Men* #3, com capa de junho de 1983. Só que estando no centro dos holofotes, Giffen resgatou seu personagem como uma paródia do que vinha acontecendo no mercado, com toda a violência e a testosterona que invadiu as HQs e deu origem à citada *Image*.

Para Rik Offenberger do *Newsarama*, numa entrevista em 2006, o autor confirmou que, novamente, muito nerd não entendeu o que leu:

— Não tenho ideia de por que o *Lobo* virou sucesso. Eu vim com ele como uma crítica do *Punisher* [Justiceiro], *Wolverine*, protótipo de herói malvado e de alguma forma ele virou o garoto-propaganda da alta violência. Vai saber.

Fora do nosso recorte, no século XXI, Giffen seguiu desenvolvendo e participando de diversas sagas e títulos. Tanto na DC quanto na Marvel. Ele esteve em HQs como a megassérie *52* e *The Authority/Lobo*, *Batman Black and White*, *Blue Beetle*, *Booster Gold*, *Countdown/Countdown to Final Crisis*, *Doom Patrol*, *Green Arrow*, *Green Lantern New Guardians Annual*, *He-Man and the Masters of the Universe*, *Infinity-Man and the Forever People*, *Magog*, *Suicide Squad*, *Superman*, *Annihilation*, *Captain Marvel*, *Defenders*, *Drax the Destroyer* e *Nick Fury's Howling Commandos*.

Além de tudo isso, durante sua longa trajetória Giffen ainda escreveu roteiros para as animações *The Real Ghostbusters* (1987), *Ed, Edd n Eddy* (2005-2006) e *Hi Hi Puffy AmiYumi* (2006).

Na prateleira, ao lado do Eisner, tem um Inkpot Award recebido em 1991. Para alegrias dos leitores, ele segue produzindo.

Páginas 695, 737, 789, 801, 822, 897.

J.M. DeMatteis (1953 - 67 anos)

John Marc DeMatteis nasceu em 15 de dezembro de 1953... adivinhe? Sim, no sempre presente Brooklyn, Nova York. Ele está em diversas páginas do nosso livro, afinal fez parte de importantes momentos da nossa saga. Só para ter uma ideia, foi ele quem levou Karen Berger, a embaixatriz da *British Invasion* e mãe da Vertigo, para DC. Mas vamos recapitular sua trajetória.

Seu contato com a arte foi através dos quadrinhos e da música. O sonho de infância era atuar nas duas áreas. Por isso logo começou a desenhar, tocar guitarra, compor músicas e cantar. Chegou a participar de bandas ainda na escola. DeMatteis se formou no Midwood High School, do Brooklyn, em 1971.

Mas no meio do caminho e provavelmente por questões financeiras, como já contou em entrevistas, o desenho foi sendo abandonado. Sem praticar, seu foco criativo migrou para a escrita.

A essa altura você sabe como as HQs de terror da National/DC foram uma porta de entrada para tantos e tantos nomes do mercado. Muitos grandes criadores deram seus primeiros passos aprendendo com o editor Joe Orlando. DeMatteis está nessa lista.

Após várias recusas finalmente estreou como roteirista na *Weird War Tales* #70, com capa de dezembro de 1978, com a história *The Blood Boat!* Logo estava também em títulos como *House of Mystery*, *All-Out War*, *Time Warp*, *Detective Comics*, *World's Fin-*

est Comics, The Brave and the Bold, Secrets of Haunted House e *Adventure Comics* (onde cuidou de *Aquaman*).

Nesse início de década de 1980, duas criações suas pintaram na DC. Com o artista Pat Broderick, na *Weird War Tales* #93, com capa de novembro de 1980, saiu *Creature Commandos*. Era um grupo de monstros (um lobisomem, um vampiro, um Frankenstein e uma górgona), lutando na Segunda Guerra.

Já com o artista Tom Sutton, na *House of Mystery* #290, com capa de março de 1981, lançou *I...Vampire*. O autor queria batizar de *Greenberg*, mas o editor (e outro mentor) Len Wein sugeriu o novo título.

A série conta a história do vampiro *Lord Andrew Bennet* que, em 1591 e depois de virar um morto-vivo, achou uma boa morder sua amada *Mary Seward*. Só que a moça despirocou com o novo poder e montou uma gangue de sanguessugas chamada *Blood Red Moon*. Desde então, o atormentado e improvável herói luta para corrigir seu erro e punir a ex e suas maldades. Já voltou algumas vezes ao DC Universe ao longo das décadas. Lembra que a histórica e primeira tentativa da DC com o mercado direto foi a *Madame Xanadu* #1, com capa de julho de 1981, roteiro de Steve Englehart e arte de Marshall Rogers? DeMatteis, juntamente com o batedor da *British Invasion* Brian Bolland, fez a HQ *backup* da edição. Era sua primeira marca na história da nona arte, ainda que de carona.

Mesmo ganhando espaço na DC, o roteirista queria também escrever para a Marvel. Com Jim Shooter no comando da Casa das ideias, DeMatteis produziu para títulos como *Hulk, Marvel Team-Up, The Avengers, Ghost Rider* e *Man-Thing*.

E assumiu por um tempo *The Defenders* (da #92 com capa de fevereiro de 1981 a #131 com capa de maio de 1984), *Conan the Barbarian* (da #118 com capa de janeiro de 1981 a #130 com capa de janeiro de 1982, numa elogiada fase com o artista Gil Kane) e *Captain America* (da #261 com capa de setembro de 1981 a #300 com capa de dezembro de 1984, numa também elogiada fase com o artista Mike Zeck).

Junto com o artista Bob Budiansky produziu a minissérie em quatro partes *Prince Namor the Sub-Mariner*, com capas de setembro a dezembro de 1984, aprofundando mais sua visão do personagem que tinha trabalhado em *The Defenders*.

Então DeMatteis, novamente, esteve num momento histórico. Desta vez como motorista. Com as gigantes reagindo à movimentação das independentes, o selo Epic da Marvel estava topando publicar coisas autorais. O roteirista simplesmente apresentou *Moonshadow*, a primeira *graphic novel* totalmente pintada a mão, obra do artista Jon J. Muth, com colaboração de Kent Williams e George Pratt.

Lançada em doze partes, com capas de março de 1985 a fevereiro de 1987, a fábula espacial sobre amadurecimento entra fácil na lista de melhores quadrinhos de todos os tempos. Foi peça fundamental para abrir as portas para as HQs com foco no público adulto. Curiosamente, quase saiu pela DC, e seria uma das sementes do futuro selo Vertigo da amiga Karen Berger. Mas essa o editor-chefe Jim Shooter não deixou a Marvel perder.

Numa entrevista para Alex Dueben, no *The Comics Journal* de 11 de julho de 2019, o roteirista lembrou:

— Na verdade, o primeiro lugar que fui foi para a DC. Meu contrato com a Marvel esta-

va terminando e eu estava pensando em voltar para a DC, onde havia começado. Meu amigo e mentor, Len Wein, me ofereceu *Justice League* e *Swamp Thing* (pré-Alan Moore). Karen Berger estava muito interessada em fazer *Moonshadow* e ela até mencionou um novo artista britânico - um cara chamado Dave Gibbons - como um colaborador em potencial. No final das contas, decidi ficar na Marvel se pudesse fazer as *graphic novels* *Moon* [*Moonshadow*] e *Greenberg the Vampire*. Este foi o período em que os quadrinhos de propriedade do criador estavam apenas colocando a cabeça para fora da areia e eu realmente queria fazer algo que me tirasse da zona de conforto do super-herói. Jim Shooter aprovou ambos os projetos, então me indicou Archie Goodwin, que supervisionava a linha Epic da Marvel.

Sobre a criação de sua primeira obra-prima, o roteirista explicou:

— Conheci Jon através de nosso amigo em comum Dan Green, que havia passado meu esboço original do *Moonshadow* para ele. Jon estava muito animado com o projeto e, assim que apareceu em minha casa com alguns esboços iniciais que visualizavam perfeitamente a história e seu tom, soube que ele era o artista de *Moonshadow*. (...) Eu era um grande fã de Cat Stevens naquela época. Suas músicas costumavam ser sobre a busca interior, a busca pela verdade e o significado que são uma parte importante da nossa história. Dito isso, por mais que eu goste dessa música em particular, ela não tem um significado especial para mim. Procurava apenas um nome que evocasse o sentimento da história. O tipo de nome que uma mãe hippie daria ao filho. Lembro-me de folhear meus álbuns, olhando os títulos das músicas, parando em “*Moonshadow*” e sabendo que era isso. Meu título original para a história, quando a imaginei pela primeira vez, muito antes da série Epic, era *Stardust* - que usei, anos depois, para minha série para todas as idades, *The Stardust Kid*.

Outra mudança foi a do companheiro de jornada *Ira*. Inicialmente o dúbio e peludo alienígena seria chamado *Klikker*. Mas o roteirista achou mais divertido homenagear um amigo do Brooklyn.

A tal *Greenberg the Vampire* (note que ele reaproveitou o nome) foi parte da série *Marvel Graphic Novel*, sendo a #20, com capa de março de 1986. Assim como *Doctor Strange Into Shamballa*, a #23 com capa de setembro de 1986, outro roteiro de DeMatteis também pintado, desta vez por Dan Green.

E como estava no clima de maravilhosas HQs à base de tinta e pincéis, e bem à vontade com sangue, pelo selo Epic saiu a minissérie em quatro partes *Blood: A Tale*. Com arte de Kent Williams, teve capas de janeiro de 1987.²⁵

Em relação à revolução que foram as HQs pintadas a mão, DeMatteis tem uma visão bem interessante:

— O aspecto pintado abriu as histórias de novas maneiras, adicionando profundidade e textura e um senso mais profundo de fascinação à arte. Não acho que a arte pintada seja necessariamente melhor do que a arte de linha tradicional, é apenas diferente - é quase como a diferença entre a animação tradicional e a animação CGI - mas acho que a aparência pintada foi essencial para ambos os projetos, uma forma de anunciar que nós estávamos fazendo algo único. Também ajudou o fato de Jon e Dan saberem

25. Vale destacar que tanto *Moonshadow* quanto *Blood: A Tale* são propriedade dos autores, por isso depois foram republicadas pela Vertigo na década de 1990.

como realmente dar vida aos quadrinhos pintados. Já vi outros artistas usarem a abordagem pintada e o resultado pode ser incrivelmente afetado. Às vezes, a arte fica tão hiper-real que se torna completamente falsa. Mas Jon e Dan foram, e são, mestres. Eles nunca perderam o fluxo e a energia que os quadrinhos exigem. Na época em que estávamos trabalhando em *Moonshadow* e *Into Shamballa*, Jon e Dan estavam dividindo um estúdio, então eu os visitei e Dan estaria em uma mesa pintando *Doctor Strange* e Jon estaria em outra dando vida ao universo de *Moon*. Éramos todos bons amigos e havia um verdadeiro senso de comunidade criativa e alegria criativa permeando os dois projetos. Tive a sorte de trabalhar com dois artistas tão brilhantes ao mesmo tempo.

Provando que no mundo dos fantasiados também é possível ter histórias com mais profundidade, DeMatteis e o parceiro Mike Zeck produziram uma das mais aclamadas HQs do Cabeça de Teia e da nona arte: *Kraven's Last Hunt* (A Última Caçada de Kraven). No nosso livro contamos todos os bastidores da sua criação, inclusive com entrevistas. A história, em seis partes, foi publicada nas revistas *Web of Spider-Man* #31–32, *The Amazing Spider-Man* #293–294 e *Peter Parker, the Spectacular Spider-Man* #131–132, com capas de outubro e novembro de 1987.

Mas DeMatteis é realmente um cara surpreendente e um roteirista que não fica acomodado. Após toda essa seriedade, a partir de maio de 1987 ele veio, com Keith Giffen e Kevin Maguire com a *Liguinha*. E você já sabe o que isso significou.

O sucesso foi tão grande que DeMatteis produziu também os *spin-offs* *Doctor Fate* e *Mister Miracle*. O primeiro teve uma minissérie em quatro partes, com capas de julho a outubro de 1987, e foi ilustrado pelo parceiro Giffen. Depois o roteirista seguiu no comando das aventuras na revista solo, indo da #1, com capa de dezembro de 1988, até a #24, com capa de janeiro de 1991. As artes eram de Shawn McManus. Já *Mister Miracle* teve oito edições, com artes de Ian Gibson, indo com capas de janeiro a agosto de 1989.

Na entrada dos anos 90 ele retornou para a Marvel. E já pegou um dos carros-chefes com *The Spectacular Spider-Man*, a partir da #178, com capa de julho de 1991, duplando com Sal Buscema. Foi uma longa fase com o Amigão da Vizinha, indo até a #203, com capa de agosto de 1993. Ele voltou em várias edições durante a década.

Como estava indo bem, passou por outros títulos do Aranha no período, como *The Amazing Spider-Man*, *Spider-Man*, *Spider-Man Team-Up*, *Peter Parker: Spider-Man 1999*, *Web of Spider-Man* e as minisséries *Spider-Man: The Lost Years* e *Spider-Man: Redemption*.

Ainda na Marvel, escreveu para revistas como *Daredevil*, *Doctor Strange*, *Marc Spector: Moon Knight*, *Longshot*, *Man-Thing*, *Silver Surfer*, *X-Factor* e *X-Men*.

Quando a amiga Karen Berger deu *start* na Vertigo, claro que DeMatteis entrou a bordo. Além das citadas republicações de *Moonshadow* e *Blood; A Tale*, ele criou a minissérie em seis partes *The Last One* (1993), a *graphic novel* *Mercy* (1993), a mini em 15 partes *Seekers into the Mystery* (1996-97), e a aguardada continuação *Farewell, Moonshadow* (1997). E saiu ainda, pela Paradox Press (selo da DC pré-Vertigo), a biográfica em quatro partes *Brooklyn Dreams* (1995).

No século XXI, DeMatteis seguiu produzindo, muito, para a DC, Marvel, Boom Studios!, Image e IDW, em títulos como *Spectre*, *Wonder Woman*, a citada volta à *Justice League*

com Giffen e Maguire, *Doom Patrol*, *Booster Gold*, *Phantom Stranger*, *Scooby Apocalypse* (também com Giffen), *Hero Squared*, *Planetary Brigade*, *Stardust Kid*, *The Life and Times of Savior 28*, *The Adventures of Augusta Wind* e *Impossible, Incorporated*.

Em 2008 ele virou editor-chefe da Ardden Entertainment e coordenou uma série de novas aventuras do *Flash Gordon*. E, entrando na segunda década do novo milênio, quando Karen Berger fundou a Berger Books pela Dark Horse, DeMatteis veio com HQs como *The Girl in the Bay*.

Por incrível que pareça, ele ainda achou tempo para escrever duas séries de livros: *Abadazad* (que tinha iniciado como HQ, mas virou livro infantil, com ilustrações de Mike Ploog) pela Hyperion Books for Children da Disney; e a fantasia infantil *Imaginalis*, pela Katherine Tegen Books.

Achou muito? O cara ainda roteirizou diversas animações como *Batman vs. Robin* (2015), *Batman: Bad Blood* (2016), *Justice League Dark* (2017), *Constantine: City of Demons* (2018), *Superman: Red Son* (2020) e *Deathstroke: Knights and Dragons* (2020). Além de muitos episódios de series animadas como *Justice League Unlimited*, *Batman: The Brave and the Bold*, *Be Cool Scooby-Doo!*, *Ben 10: Ultimate Alien*, *Legion of Super Heroes*, *Spider-Man: The Animated Series*, *Superboy*, *ThunderCats* e *Teen Titans Go!*

Para encerrar essa impressionante bio, uma valiosa dica para quem sonha em ser um escritor:

— Anos atrás, li uma citação que dizia essencialmente: “Seja qual for a história que você está escrevendo, trate-a como se fosse a única história que você escreverá. Preencha-o com todas as suas paixões, esperanças, sonhos e medos. Tudo que você é.” Eu procurei por toda parte ao longo dos anos pela fonte dessa citação e não consigo encontrá-la — e neste ponto, provavelmente mudei tanto que posso reivindicá-la como minha - mas é exatamente isso que eu fiz com *Moonshadow*. Foi (...) uma explosão criativa. Uma chance de parar de “escrever histórias em quadrinhos” e apenas escrever. Ser eu mesmo. No processo, encontrei minha voz como escritor. (...) Escrevemos sobre as coisas que nos obcecamos. Os temas da obra de um escritor são os temas da vida de um escritor. O Grande Tema que sempre me obcecou é a busca de sentido, de identidade pessoal e cósmica. Quem somos nós? Por que estamos aqui? Qual é o significado de tudo isso? Explorar essas ideias, tanto de uma perspectiva psicológica quanto espiritual, é a força motriz por trás de muitas das minhas histórias, sejam projetos mais pessoais como o *Moonshadow* ou mais populares como o *Spider-Man*. Parte dessa busca é questionar o que sabemos - ou acreditamos ser verdade - sobre nós mesmos e o mundo ao nosso redor. E essas crenças - aquelas histórias que contamos sobre nós mesmos - muitas vezes precisam ser explodidas para encontrarmos uma verdade mais profunda. Dito isso, as pessoas muitas vezes esquecem que, preocupações filosóficas à parte, *Moonshadow* pode ser um livro bastante bobo, com um senso de humor pythonesco [referência ao grupo britânico *Monty Python*] o percorrendo. Sim, lutamos com os Grandes Problemas, mas esta também é uma história em que *Moon* e *Ira* escapam da morte peidando para chegar à liberdade!

J.M. DeMatteis segue escrevendo e surpreendendo.

Páginas 695, 751, 801, 805, 806, 815, 839, 896, 900, 917, 695, 751, 801, 805, 806, 815, 839, 896, 900, 917.

Kevin Maguire (1960 - 61 anos)

Kevin Maguire nasceu em Kearny, New Jersey, em 9 de setembro de 1960. Ele morou lá até os cinco anos, quando a família foi para Edison, também em New Jersey. Com 15 anos, a mudança foi para Long Island. Maguire é o mais velho, tendo ainda dois irmãos e uma irmã.

Ele era o tipo ermitão, vivendo no seu mundo, dentro do quarto. Daí para começar a desenhar e ler quadrinhos foi, claro, um pulo. Numa entrevista para George Khoury e Eric Nolen-Weathington, no *Modern Master Volume Ten*, lembrou:

— Eu gostava principalmente da Marvel. Eu lia praticamente todas as coisas que eles publicavam. Mas eu me lembro do *Avengers/Defenders War* [Guerra Vingadores/Defensores] foi um momento chato para mim. Você tinha que coletar todas as diferentes edições da *Defenders* e *Avengers*. Você tinha que comprar ambos para acompanhar a história, e lembro-me de tentar encontrar aquela edição que eu não consegui encontrar e tudo isso.

Entre seus artistas favoritos estavam Neal Adams, Barry Windsor-Smith, John Buscema e Esteban Maroto - mostrando que também lia outras coisas, como *Vampirella* e *Creeper*. Aliás, no cinema o que mais curtia eram filme de horror e de ação (como *007*). A paixão mexeu tanto com ele que, na adolescência, chegou a mudar o sonho de fazer HQ pelo de ser cineasta.

É que os dois meios têm o que Maguire mais gosta: contar histórias de maneira visual. — Eu simplesmente estava fascinado por isso. É por isso que eu não gosto de fazer ilustrações de livros ou qualquer coisa assim, eu apenas gosto de contar histórias - narrativas visuais.

Ainda na adolescência, pegou alguns bicos em locadoras de vídeo e delicatessens. Com o passar do tempo, criou coragem para enviar amostras de arte para a Marvel e para a DC. Após muito insistir, conseguiu emplacar no *Official Handbook of the Marvel Universe Vol 2 #6*, com capa de maio de 1986. E, segundo o *Grand Comics Database*, no mesmo mês estreou nas HQs em *Power Man and Iron Fist #123*.

No ano seguinte, para a DC, participou do *Who's Who: The Definitive Directory of the DC Universe #23*, com capa de março de 1987. Foi quando os deuses da nona arte o colocaram no lugar certo, na hora certa.

Lá na DC ele estava em contato com o editor Andy Helfer. Quando a Marvel lhe ofereceu *Silver Surfer*, Helfer sugeriu que assumisse um novo projeto que estava encabeçando, com os dois autores Keith Giffen e J. M. DeMatteis. O amigo e roteirista, Fabian Nicieza, também insistiu para que aceitasse o convite.

E foi assim que Maguire, ainda um novato, entrou na já citada reformulação da *Justice League Pós Crise*. O mais poético é que seu embarque na HQ foi tão engraçado que parece uma cena do gibi da *Liguinta*:

— Andy Helfer (...) sugeriu que fizesse *Justice League* para eles. Assim eu ficaria ali. Na verdade, foi Fabian Nicieza quem disse: “Você tem que fazer *Justice League*. Existem todos os personagens legais” - não sabendo na hora que seria *Blue Beetle* [Besouro Azul], *Booster Gold* [Gladiador Dourado], e assim... Eu pensei “Oh, legal! *Hawkman*, *Superman*, *Batman* e *Aquaman*! Ótimo! A *Justice League* clássica!” Então foi, “Quem são esses caras? Nunca ouvi falar desses caras.”

O impacto da versão *Mad* do supergrupo você já sabe. Falamos bastante no livro e aqui nas bios de Keith Giffen e J. M. DeMatteis. Do dia para noite, Maguire foi lançado para primeira divisão.

O artista teve uma longa passagem pelo título, acompanhando a mencionada mudança de nome para *Justice League International*, saindo na edição #24, com capa de fevereiro de 1989. Mas, com o sucesso, a DC não ia perdê-lo.

Maguire durante a virada das décadas desenhou para revistas como *L.E.G.I.O.N., Superman, Superboy e Hawk and Dove*. Nas três primeiras ele colaborava ainda fazendo a *Liguiinha* e depois seguiu por vários números.

Então, o amigo Nicieza lhe chamou para um interessante *revival* na Marvel. A ideia era recontar a origem do *Captain America*, explorando mais seu passado e atualizando para as novas gerações. A minissérie em quatro partes *The Adventures of Captain America* estreou com capa de setembro de 1991 e foi até janeiro de 1992. Se revelou outro grande acerto, com a arte de Maguire ficando ainda mais bonita (com a colaboração dos arte-finalistas Joe Rubinstein e Terry Austin).

Sobre a obra, ele contou:

— Foi ideia de Fabian fazer *The Adventures of Captain America*. Originalmente, ele tinha esta ideia para uma história que envolvia imigração ilegal. (...) Mas eu pensei, “Annh, eu não quero fazer isso. Eu quero algo como *Raiders of the Lost Ark*. Vamos fazer algo como uma série de filmes.” Eu acho que o *Captain America* funciona melhor nos anos 40, porque há muito mais daquele sentimento patriótico naquela época. Agora é um pouco mais cínico, então o *Captain America* tem esse tipo de imagens mistas. Apesar da pesquisa não ser seu forte, como admitiu na entrevista, Maguire foi sim atrás de muita coisa da época para poder ambientar melhor a história. Na época ele morava num porão em Nova York e a parede era coberta de referências. Por isso ele acabou como corroteirista na #4, apesar de não ter desenhado (ficou com Steve Carr e Kevin West).

Ele seguiu a década de 90 desenhando para DC e Marvel. Além das revistas listadas anteriormente, esteve em *Aquaman, Green Lantern, Robin II, Team Titans, Spider-Man Holiday Special - 1995 e Captain America: The Classic Years*.

Só que com a sacudida que o mercado levou com as independentes, o artista não ficou apenas com as duas maiores. Maguire produziu também para editoras como Malibu, Image, Dark Horse e Acclaim/Valiant. Em títulos como *Man of War, Ultraverse, The Solution, Strikeback!, Wildstorm Rising, WildC.A.T.S, Godzilla, The Mask e Trinity Angels* (essa assumindo roteiro e arte).

No século XXI, seguiu trabalhando com os principais personagens de Marvel e DC. Na primeira desenhou para *X-Men, Fantastic Four, X-Factor* e realizou o sonho de infância na minissérie em cinco partes *Defenders* (que reuniu o time de criadores da *Liguiinha*, com J. M. DeMatteis e Keith Giffen nos roteiros).

Para a DC, fez arte para *Doom Patrol, Batman, Booster Gold* e, como destacamos, retomou o clima da *Justice League* com DeMatteis e Giffen nas minisséries *Formerly Known as the Justice League e I Can't Believe It's Not the Justice League*. Além disso, ao lado das lendas George Pérez e Paul Levitz, esteve na retomada do clássico título *World's Finest*, reiniciado com capa de julho de 2012.

Com capa de outubro de 2018, na edição #21, ele passou a cuidar da arte de *Supergirl* por um tempo, participando de algumas edições. De 2020 para cá, enquanto segue revisitando seus velhos amigos fantasiados, ele fez várias capas para a DC Comics - apesar de dizer que não gosta muito. Kevin Maguire segue desenhando. Mas não é mais um ermitão.

Em 1988 recebeu o Russ Manning Best Newcomer Award e em 2004 o Eisner Award de Melhor Publicação de Humor por *Formerly Known as the Justice League* (com Keith Giffen, J. M. DeMatteis e Josef Rubinstein).

Páginas 801.

Mike Zeck (1949 - 72 anos)

Michael J. Zeck nasceu em Greenville, Pennsylvania, em 6 de setembro de 1949. Em 1955, a família se mudou para Sarasota, no sul da Flórida, onde se formou na Ringling School of Art.

Zeck estreou nos quadrinhos na *Dino* #12, com capa de setembro de 1974, publicação da Charlton. Na editora mais mão de vaca do mercado, atuou ainda na linha de terror, em títulos como *Creepy Things*, *Scary Tales*, *Haunted* e *The Many Ghosts of Dr. Graves*. Em 1976 botou o pé na Marvel em *The Savage Sword of Conan* #14, com capa de setembro de 1976. Logo estava em *Marvel Super Action*, *Captain America*, *The Spectacular Spider-Man*, *Miss Marvel* e *Hulk*. Mas o grande destaque, e seu primeiro *hit*, foi *Master of Kung Fu*. Sua fase, com roteiros de Doug Moench é uma das mais elogiadas de *Shang-Chi* e uma das melhores coisas do período.

Zeck desenhou a #66, com capa de julho de 1978. Mas virou o artista oficial do Mestre do Kung Fu a partir da #72, com capa de janeiro de 1979, indo até a #101, com capa de junho de 1981.

Ele saiu para pegar outra longa corrida, desta vez no Sentinela da Liberdade. A partir da *Captain America* #258, com capa de junho de 1981, Zeck cuidou da arte e, com J.M. DeMatteis assumindo os roteiros na #261 com capa de setembro de 1981, emplacou mais uma elogiada fase. Uma que até hoje é guardada com carinho pelos leitores. Foi no posto até a #289, com capa de janeiro de 1984.

Mesmo com seus extensos trabalhos, ele pôde colaborar na década de 80 com outras revistas da editora. Além das citadas, esteve em *Marvel Team-Up*, *Spider-Woman*, *The Defenders*, *Power Man and Iron Fist*, *Daredevil*, *X-Men* e *G.I. Joe, A Real American Hero* (licença da Hasbro).

Mas, historicamente falando, o mais relevante (apesar da obra ser apenas o maior anúncio de bonequinhos, como explicamos no livro) foi desenhar a primeira mega saga da Marvel: *Marvel Super-Heroes Secret Wars*.

Como você já sabe, foi na aventura em 12 partes, com capas de maio de 1984 a abril de 1985, que apareceu oficialmente o novo uniforme preto do *Spider-Man*, que depois daria vida ao personagem *Venom*. Zeck criou a roupa a partir da sugestão de um leitor feita um tempo antes.

Realmente relevante, do ponto de vista artístico, foi sua fundamental contribuição para jogar *Frank Castle* para a primeira divisão da Marvel, no momento conturbado que o mercado vivia com os heróis mais sombrios e violentos.

Com roteiros de Steven Grant, a mini em cinco partes *Punisher* foi um sucesso de público e crítica. Foi publicada com capas de janeiro a maio de 1986 e apresentou coisas até então inéditas na Marvel, como o personagem principal claramente ter feito sexo, a morte de uma criança (uma menina pega no fogo cruzado) e um suicídio.

No ano seguinte, Zeck voltou a se reunir com DeMatteis e deu vida à sua obra-prima: *Kraven's Last Hunt*. Repetimos o que já falamos no livro e na bio de DeMatteis: se nunca leu, LEIA. É a melhor história do Aranha e um dos maiores clássicos da nona arte.

Numa entrevista para revista *Black Issue!*, de agosto de 2009, DeMatteis declarou:

— Como Mike acertou os elementos da trama tão perfeitamente em seus lápis - cada ação, cada emoção, estava lá, claro como um sino - eu não precisei me preocupar em aprofundar esses elementos nas legendas ou nos diálogos. Eu estava livre para fazer aqueles monólogos interiores que eram tão importantes para a história. Se qualquer outro artista tivesse desenhado *Kraven's Last Hunt*... não teria sido a mesma história.

No final dos anos 80, aos poucos, o artista começou a colaborar também com a DC Comics. Ele estreou fazendo as capas do arco em quatro partes *Ten Nights of the Beast*, que saiu nas revistas *Batman* #417 a #420, com datas de março a junho de 1988.

Na década de 90, Zeck seguiu revisitando ou acrescentando títulos da Marvel e da DC ao seu currículo, como *Guardians of the Galaxy*, *The Sensational She-Hulk* e *Deathstroke, the Terminator*. O destaque foi a mini em seis partes protagonizada pelo novo *Robin*, *Tim Drake*. Com roteiros de Chuck Dixon, *Robin III: Cry of the Huntress* teve capas de dezembro de 1992 a março de 1993.

Fora do nosso recorte, no século XXI, Zeck volta e meia desenhou para velhos conhecidos como *Punisher*, *Batman*, *Robin* e *Deathstroke*. E teve várias de suas longas fases reunidas em encadernados especiais.

Páginas 313, 714, 717, 805.

Don Rosa (1951 - 69 anos)

Ao lado de Carl Barks, Don Rosa é o maior autor do universo Disney e, para muitos fãs e pesquisadores, um dos maiores dos quadrinhos como um todo. Ele não só manteve o altíssimo nível das aventuras estabelecido por Barks como, algo que só os grandes conseguem fazer, estabeleceu sua própria marca.

Páginas 807, 808.

Grant Morrison (1960 - 61 anos)

Roteirista que despontou com a *British Invasion* e conquistou seu lugar no panteão dos autores venerados, graças a trabalhos como *Animal Man*, *Doom Patrol*, *Batman*, *Justice League of America*, *The Invisibles* e *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*.

Páginas 243, 458, 520, 578, 656, 749, 757, 809, 811, 813, 814, 818, 823, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 875, 876, 890, 909, 917, 920, 927.

Jeff Smith (1960 - 61 anos)

Roteirista e desenhista, criador da premiada saga *Bone*.

Páginas 340, 641, 845, 846, 847, 848, 849, 860, 914, 925.

Ed McGuinness (1974 - 47 anos)

Nascido em Quincy, Massachusetts, em 1º de março de 1974, Edward McGuinness entrou em cena no final da nossa viagem no tempo. Ele debutou na *Advance Comics* #82, da Capital City Distribution, com capa de outubro de 1995. Foi uma história de quatro páginas da *Vampirella*, com roteiro de Tom Sniegoski.

Um ano depois, estava no anual *Wolverine 96*, com capa de outubro de 1996. Foi o início da parceria com o roteirista Jeph Loeb, algo que lhe renderia muitos frutos. Com a porta aberta, já emplacou na nova série do *Deadpool*. Com roteiros de Joe Kelly, essa foi a fase que fez o personagem conquistar o público e a crítica, deixando de ser apenas uma cópia do *Deathstroke* (Exterminador) da DC. McGuinness foi da #1 a #9, com capas de janeiro a outubro de 1997.

Na sequência, ainda na Marvel, desenhou para personagens como *Hulk* e *Cable*. Mas logo aceitou o convite e foi para Wildstorm. Lá fez as seis primeiras edições de *Mr. Majestic*, com roteiros de Joe Casey e Brian Holguin, com capas de setembro de 1999 a fevereiro de 2000.

Só que, como você já sabe, foi justamente nesse momento que Jim Lee vendeu sua empresa para a DC Comics. Assim, McGuinness seguiu o fluxo. Ele debutou na nova casa fazendo a capa da *Action Comics* #769, com data de setembro de 2000.

Ele entrou o século XXI produzindo para diversos títulos da DC, como *Superman*, *Superman/Batman*, *JLA: Classified* e *DC Comics Presents: The Flash*. O destaque foi a retomada da dupla com Jeph Loeb, rendendo elogiados arcos como *Emperor Joker* e *Our Worlds at War*. A corrida inicial deles em *Superman/Batman* (da #1 a #6, com capas de outubro de 2003 a março de 2004) chegou a render a ótima animação *Public Enemies*, lançada em 2009.

A partir de maio 2006, McGuinness assinou um contrato de exclusividade de dois anos com a Marvel. Além de fazer capas, ele desenhou para títulos como *Wolverine*, *The Incredible Hulk*, *Fallen Son: The Death of Captain America*, *What If...?: Secret Wars*, *Uncanny X-Men: First Class*, *Ultimate Avengers*, *Ultimate Spider-Man* e *Astonishing Thor*. O destaque nesse período foi, de novo, com Loeb. Além da citada mini em cinco partes da morte de *Steve Rogers* (com capas de junho a agosto de 2007), os dois criaram o *Red Hulk*, o malvado general *Thunderbolt Ross* transformado numa... versão vermelha do *Hulk*. A coisa aconteceu na *Hulk Vol. 3* #1, com capa de janeiro de 2008 (mas a identidade só foi revelada na #23).

Na virada das décadas do novo século, McGuinness continuou atuando na Marvel, em revistas como *The Amazing Spider-Man*, *Secret Wars II*, *Avengers: X-Sanction*, *Amazing X-Men*, *Guardians of the Galaxy*, *Avengers* e *Heroes Reborn* (de artista regular desde a #1, com capa de julho de 2021, até quando ainda escrevemos o livro).

Páginas 840.

OS FUNDADORES DA IMAGE

No livro temos as entrevistas e momentos mais marcantes dos artistas que deram origem à editora Image. Por isso, aqui vai um rápido resgate das suas trajetórias:

Rob Liefeld (1967 - 53 anos)

Robert Liefeld nasceu em 3 de outubro de 1967 em Anaheim, Califórnia. Desde criança se apaixonou pelos quadrinhos e começou a desenhar. Na adolescência, frequentou convenções e começou a estudar arte. Depois de formado, entrou para uma faculdade local para seguir o aprendizado. Enquanto pegava um bico aqui e outro ali para pagar as contas, ia mandando seus desenhos para pequenas editoras.

Em 1985, com 18 anos, enviou amostras para Gary Carlson da Megaton Comics. O editor achou interessante, mas ainda não estava pronto para publicar. Semanas depois chegou outro pacote. E a evolução foi notável. Carlson usou uma das ilustrações como parte da *Megaton* #5, com capa de junho de 1986. E uma arte da *Ultragirl* esteve no livro/catálogo da editora, o *Megaton Explosion* # 1, com capa de junho de 1987. Foi aí que apareceu pela primeira vez o supergrupo *Youngblood*.

Pouco depois, numa convenção, Carlson e o colega Chris Ecker encontraram o jovem e ficaram impressionados com sua empolgação. Deram a ele um roteiro para teste, que sairia na *Megaton* #7, com capa de abril de 1987. Não foi aprovado e a arte ficou com Gary Thomas. Mas Liefeld agradou a ponto de, na *Megaton* #8 com capa de agosto de 1987, ser citado como novo colaborador no futuro *Megaton Special* # 1. Só que a editora dançou na turbulência e a revista nunca saiu.

Sem desistir, Liefeld ampliou o portfólio e, com um amigo, dirigiu até a convenção de São Francisco. Tomando coragem foi até o stand da DC Comics e conversou com Dick Giordano. O veterano artista e executivo pediu para enviar mais material para a empresa.

Liefeld estreou no mercado com a DC, fazendo as capas de *Tales of the Teen Titans* #89 (maio de 1988) e *Checkmate* #3 (junho de 1988). Suas primeiras HQs foram em *Secret*

História dos Quadrinhos: EUA

Origins #28, com capa de julho de 1988, e *Warlord* #131, com capa de setembro de 1988. Ao mesmo tempo, fez capas para a Malibu, nas revistas *Ex-Mutants* *The Shattered Earth Chronicles* #4 e #5, com capas de outubro de novembro de 1988.

O passo seguinte já foi um destaque: a minissérie em cinco partes *Hawk and Dove*, com roteiro do casal Karl Kesel e Barbara Kesel, com capas de outubro de 1988 aos feriados de 1989. E isso o levou para a Marvel.

Na Casa das Ideias o novato fez capas e HQs para títulos como *The New Mutants Annual*, *X-Factor*, *The Amazing Spider-Man Annual* e *What If...?*.

Então aconteceu o que você leu no livro. Liefeld assumiu a arte na *The New Mutants* #86, com capa de abril de 1990. A coisa explodiu a ponto de depois da #100, com capa de abril de 1991, virar a *X-Force* #1, com capa de agosto de 1991 (segundo várias fontes, ainda a segunda revista mais vendida da história). Foi quando criou vários personagens, incluindo *Deadpool*.

Com todo o sucesso, da noite para o dia o iniciante artista se viu no centro do palco. Incomodado com a forma como a gigante Marvel tratava os autores, junto com os amigos estrelas deu origem à Image.

Toda a ascensão da nova empresa e seu impacto no cambaleante mercado está narrado na nossa saga. Bem como o fato de Liefeld praticamente ter virado o símbolo de tudo de errado que os anos 90 causaram. Uma injustiça.

Sim, ele é polêmico e tem barraco com colegas, críticos, especialistas, jornalista e fãs. Sim, sua arte e roteiros são, no mínimo, discutíveis. Sim, muitas de suas personagens são ideias beirando o plágio descarado. Mas o criador teve, e tem, seus méritos. Colocar toda a bomba que foi a triste década de 90 na conta dele é um pouco demais. Como são demais seus problemas de anatomia.

Após a Image (que você lembra acabou em brigas e processos e na sua demissão pelos sócios) e a vergonhosa demissão da horrenda fase *Heroes Reborn* da Marvel, Liefeld anunciou a fundação da Awesome Comics, em abril de 1997, em parceria com o sócio fundador da Malibu Comics, Scott Mitchell Rosenberg.

Ele resgatou várias de suas obras autorais. E teve a sacada de chamar outros autores para ajudar. Um deles foi simplesmente Alan Moore. O mago escreveu histórias para *Youngblood* e *Glory*. Mas o grande feito é seu arco em *Supreme* (o *Superman* de Liefeld).

É apontada por muitos como a melhor história do kryptoniano pré *Crise* já feita - apesar de oficialmente, claro, não ser do Homem de Aço. Ajudou Moore a ganhar outro Eisner de Melhor Roteirista (juntamente com a obra *From Hell*). A editora fechou em 2000 com a saída do principal investidor.

E foi nesse novo século que Liefeld intensificou sua fama de problemático. Ele fez vários trabalhos para a Marvel e para a DC, retornando a personagens como *X-Force*, *Deadpool* e *Hawk and Dove*. E quase sempre deu problema, com brigas com colegas, críticos e fãs.

Ele chegou a fazer uma postagem no Twitter dizendo que a Marvel só escalava o time D para *Deadpool*. Após muita gente vir em defesa dos vários autores ofendidos (que incluía nomes como Joe Kelly, Ed McGuinness, Joe Madureira e Gail Simone), voltou atrás e se desculpou.

Sua passagem pela DC não foi menos tumultuada. Durante o *reboot The New 52* saiu brigado com o editor Brian Smith, que cuidava de *Hawk and Dove*. Além disso, após atacar a empresa no Twitter em 2019, levou tanta resposta que teve que cancelar sua conta na rede social.

Ironicamente, Liefeld e os ex-sócios fizeram as pazes e, desde 2007, voltou a trabalhar com a Image e com seus personagens. Muitas vezes repete a sábia ideia de chamar outros autores para desenvolver as HQs.

Em julho de 2020, a IDW publicou a mini em cinco partes *Snake Eyes: Deadgame*. O *spin-off* do universo *G.I. Joe* foi uma criação de Liefeld, com roteiros dele e de Chad Bowers, e artes de Liefeld, Adelso Corona e Chance Wolf. Foi até julho de 2021.

Desde 2020 Rob Liefeld apresenta também o podcast *Robservations*. Calcule o que pode acontecer com ele solto com um microfone.

Páginas 691, 821, 840, 841, 850, 851, 852, 853, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 889, 890.

Todd McFarlane (1961 - 60 anos)

Todd McFarlane nasceu em Calgary, Alberta, Canadá, em 16 de março de 1961. Como é comum na nossa saga, a paixão pelos quadrinhos veio cedo e com ela a vontade de desenhar. McFarlane passava horas e horas tentando emular as artes de seus ídolos John Byrne, Jack Kirby, Frank Miller e George Pérez.

Também como já aconteceu outras vezes por aqui, seu personagem mais conhecido nasceu na adolescência. Com apenas 16 anos fez os rascunhos iniciais de *Spawn*. Algo que também lhe tomou horas e horas.

McFarlane se formou no William Aberhart High School de Calgary, onde aliás começou a namorar sua futura esposa, Wanda. Ela era mais moça, com apenas 13 anos na época, e seu pai não curtiu. Mas a simpatia do rapaz conquistou também o coração do sogrão. Após terminar a escola, foi atrás de sua outra paixão: beisebol. Ele tentou uma vaga na Gonzaga University. Não rolou. Como não podia pagar a mensalidade, mudou para a Spokane Falls Community College, universidade comunitária em Spokane, Washington. Pouco depois, em 1981, saiu-se melhor e conseguiu uma bolsa de beisebol na Eastern Washington University. Lá aproveitou para se matricular no programa de aulas de arte. A ideia era tentar acompanhar o pai, que atuava no mercado gráfico. Para complementar a renda, além de ser o zelador do prédio da administração do local, trabalhava numa comic shop chamada Comic Rack. O que lhe garantia acesso a muito material para pesquisa e estudo, aprimorando seu traço.

Após a formatura tentou se profissionalizar no beisebol, mas os deuses dos quadrinhos tinham outros planos. Ele sofreu uma grave lesão no tornozelo num jogo contra o time rival da Washington State University. No ano seguinte, até insistiu numa seleção, mas também foi recusado. Sem um dos amores, com Wanda ao seu lado, focou no outro: os quadrinhos.

Durante os anos na faculdade ele enviou pacotes e pacotes de amostras para as editoras. Foram dezenas de recusas, muitas sem nem receber respostas. Mas o editor da DC, Sal Amendola, resolveu lhe entregar um roteiro para teste. E o aconselhou a não fazer apenas *pinups*, mas focar em narrativa e realmente desenvolver uma HQ.

O novato então produziu uma curta HQ do Coyote, personagem criado por Steve En-

glehart e Marshall Rogers na *Eclipse Magazine* #2 da independente Eclipse, com capa de julho de 1991. Com a Marvel reagindo ao agito dos rebeldes com seu selo Epic, Englehart levou sua criação para lá.

McFarlane mandou a história para editora Ann Nocenti, que cuidava de *X-Men*. Ela encaminhou para os editores da Epic, Archie Goodwin e Jo Duffy, que por sua vez botaram na mão de Englehart. O roteirista curtiu e chamou o calouro. Numa história de 11 páginas na *Coyote* #11, com capa de março de 1985, McFarlane estreou no mercado (e esteve também na edição seguinte).

Só que a DC também tinha gostado do novo artista. Isso lhe rendeu seu primeiro título: *Infinity, Inc.* Ele ficou da #14, com capa de maio de 1984, a #37, com capa de abril de 1987. E fez as artes dos dois capítulos finais do arco *Batman Year Two*, escrito por Mike W. Barr nas *Detective Comics* #577 e #578, com capas de agosto e setembro de 1987. Ao mesmo tempo, para a Marvel, esteve em *Daredevil*, *The Incredible Hulk* (com roteiros de Peter David, um dos futuros críticos do estilo Image que surgirá) e *G.I. Joe, A Real American Hero*.

Então aconteceu o que você já sabe. McFarlane assumiu as aventuras do Amigão da Vizinhaça, na *The Amazing Spider-Man* #298, com capa de março de 1988. Essa fase, com roteiros de David Michelinie, se transformou num dos *best sellers* do período. A dinâmica arte de McFarlane, com suas características próprias (como os olhos grandes do herói e a hoje definitiva *spaghetti webbing*/teia de espaguete) sacudiram o mercado. O iniciante tinha virado uma estrela.

O resto foi aquela loucura. McFarlane queria mais espaço para criar e, na *The Amazing Spider-Man* #328, com capa de janeiro de 1990, deixou o título. Para não perder seu menino de ouro, a Marvel lhe deu uma nova revista: *Spider-Man*. A #1 foi para os pontos de venda com capa de agosto de 1990 e, naquele esquema de especulação que estava alimentando a bolha, vendeu 2,5 milhões de cópias (com suas capas variantes e cromos e penduricalhos).

Mas a pressão, a falta de experiência como roteirista, as críticas e a briga com a Marvel (que não gostou nada do tom sombrio da sua fase) pesaram. Ele largou na #16, com capa de novembro de 1991, após nem conseguir cumprir o prazo da #15. E aí ouviu o chamado dos amigos e nasceu a Image.

Spawn #1, o segundo gibi da nova editora, saiu com capa de maio de 1992 e, também na onda especulativa, vendeu 1,7 milhões de cópias. Segue um impressionante recorde do mercado independente.

Ouvindo as reclamações sobre suas limitações como roteirista, McFarlane foi chamando outros para escrever. E não foi nada modesto. Passaram pela revista nomes como Alan Moore, Neil Gaiman, Dave Sim, Frank Miller e Grant Morrison. Greg Capullo roteirizou várias e, a partir da #26 com capa de dezembro de 1994, virou o desenhista. McFarlane seguiu como roteirista e arte-finalista até a #70, com capa de fevereiro de 1988. Foi no mesmo 1994, aliás, que houve o *crossover Batman/Spawn*, dividido em duas partes na mini *Batman-Spawn: War Devil*. O primeiro teve roteiro de Doug Moench, Chuck Dixon e Alan Grant, com arte de Klaus Janson. O segundo foi escrito por Frank Miller com desenho do próprio McFarlane.

Acontece que outras coisas tomaram sua atenção. Também em 1994 fundou a Todd

Toys, depois rebatizada de McFarlane Toys. É uma das mais desejadas fabricantes de “hominhos” (ou *action figures* como preferem os fãs). Em 1996 veio a Todd McFarlane Entertainment, empresa responsável por cuidar de filmes e animações. O primeiro longa *live action* de *Spawn*, lançado em 1997 com a New Line, saiu daí.

Desde então o lado quadrinista de McFarlane se tornou algo bem esporádico. De vem em quando ele voltou à revista. Como fez na histórica *Spawn* #301, com capa de outubro de 2019, desenvolvendo o roteiro e arte. É que ao atingir essa numeração *Spawn* superou as 300 edições de *Cerebus*, de Dave Sim. Isso deu a McFarlane um prêmio do Guinness World Records como a mais longa série de quadrinhos de propriedade do criador.

Fora da sua cria (sem trocadilhos), lançou a série *Haunt* em outubro de 2009, em parceria com Robert Kirkman. Outros autores também participaram ao longo da obra.

Em 1992, ele recebeu o National Cartoonists Society Award de Melhor Quadrinho e o Inkpot Award; em 2000 o Grammy Award de Melhor Curta de Música por *Freak on a Leash*; e em 2011 entrou no Canadian Comic Book Creator Hall of Fame, parte do Joe Shuster Awards.

Todd McFarlane segue no comando do seu império - e colecionando históricas bolas de beisebol (algumas ao custo de milhões de dólares).

Páginas 703, 789, 802, 811, 812, 822, 836, 837, 838, 841, 848, 850, 851, 852, 854, 855, 856, 857, 859, 915, 925.

Jim Lee (1984 - 57 anos)

Jim Lee em 11 de agosto de 1964 em Seul, Coréia do Sul. Seu pai era médico e a família mudou para os EUA. Com isso, cresceu em St. Louis, Missouri, estudando na River Bend Elementary School e depois na St. Louis Country Day School.

Vindo de fora, ainda aprendendo o idioma, foi muito fácil se conectar com os personagens de quadrinhos que também não eram tão bem aceitos. Daí sua paixão por *X-Men* e *Spider-Man*, HQs que conseguia raramente convencer o pai a comprar.

Como aconteceu com vários dos nossos biografados, o amor pelas HQs o levou ao desenho. Durante a escola chegou a desenhar materiais para eventos, como peças de teatros e afins. A curiosidade é que os colegas até escreveram no anuário que Lee abria sua própria editora.

Só que na vida adulta ele resolveu seguir os passos do pai, cursando psicologia na Princeton University. Então os deuses da nona arte entraram em cena. No mágico ano de 1986, bem quando ia se formar, obras como *The Dark Knight Returns* e *Watchmen* surgiram e resgataram sua paixão. Lee combinou com os pais, após botar a mão no diploma de psicologia, que arriscaria no mercado de quadrinhos. Se não desse nada, em um ano entraria no prometido curso de medicina.

Ele começou a enviar amostras para diversas editoras, sendo recusado. Os amigos quadrinistas, Don Secrease e Rick Burchett, avisaram que era melhor tentar conversar diretamente com alguns editores. Ele foi para a convenção de Nova York e, no stand da Marvel, bateu um papo com Archie Goodwin. O plano deu certo.

Ele estreou na *Alpha Fight* #51, com capa de outubro de 1987, com roteiro de Bill Mantlo e arte-final de Whilce Portacio. Fez várias edições da revista, e esteve em *Da-*

redevil Annual #4, com capa de 1989, e *Conan the Barbarian #219* com capa de junho de 1989.

Foi nesse mesmo mês que saiu *The Punisher War Journal #6*, título que chamou atenção para o novato. Na sequência substituiu Marc Silvestri na *Uncanny X-Men #248*, com capa de setembro de 1989. Pelo jeito aprovaram, pois voltou em alguns números. Lee ainda produziu para *Alpha Fight*, *Wolverine*, *Conan the Barbarian*, *What If...?* e *The Transformers*. Então, na *Uncanny X-Men #267*, virou o artista oficial dos mutantes. E uma estrela da indústria. Sua fase com roteiros de Chris Claremont foi um estrondoso sucesso. Ele mudou o visual de diversos personagens e criou alguns como *Gambit* e *Omega Red*.

Aí veio a *X-Men Vol. 2 #1*, com capa de outubro de 1991. É ainda a HQ mais vendidas de todos os tempos, com mais de 8 milhões de exemplares vendidos (graças às suas capas variantes), segundo algumas fontes. Em 2010, na San Diego Comic-Con, a Marvel recebeu um prêmio do Guinness World Records afirmando que era o gibi mais vendido, com 7 milhões de cópias.

Seja qual for o número correto, Jim Lee era um fenômeno. E, como outros colegas estrelas, resolveu aproveitar isso em seu benefício fundando a Image.

A sequência você já leu no livro. Sua companhia dentro da nova editora, a Aegis Entertainment, logo mudou de nome para WildStorm Productions e lançou personagens como *WildC.A.T.s*, *Stormwatch*, *Deathblow* e *Gen¹³*.

Eis que, em 1993, Lee e o amigo Steve Massarsky da Valiant estiveram envolvidos no fatídico crossover *Deathmate*. Os atrasos na obra fizeram dela praticamente o símbolo do mercado especulativo e tudo que estava levando a bolha a estourar e quase destruir o mercado.

Para sujar ainda mais o currículo de Lee, em 1996 ele e Rob Liefeld foram os responsáveis pelo constrangedor *Heroes Reborn* na Marvel. A parte nobre na sua trajetória foi a WildStorm publicar coisas como *Planetary*, *The Authority* e se associar a Alan Moore na America's Best Comics.

Mas, como você sabe, Lee acabou “voltando para a plantação”. No final de 1998, ele vendeu sua empresa para a DC. Sua estreia na nova casa foi em *Batman: Gotham Knights #1*, com capa de março de 2000.

Fora do nosso recorte, já no século XXI, Lee participou de projetos de destaque, como os arcos *Batman: Hush* (escrito por Jeph Loeb e finalizado pelo constante parceiro Scott Williams, indo da *Batman #608* a #619, com capas de outubro de 2002 a setembro de 2003) e *For Tomorrow* do Homem de Aço (com roteiro de Brian Azzarello, finalização de Williams, indo da *Superman Vol. 2 #204* a #215, com capas de junho de 2004 a maio de 2005).

Em 2005, com roteiros de Frank Miller, veio *All Star Batman & Robin, the Boy Wonder*. A minissérie foi um problema, com diversos atrasos por Lee não conseguir cumprir os prazos. Desde o ano anterior estava, também, envolvido com os games adaptando *Batman*. Além disso, a trama de Miller também sofreu várias críticas por deixar o Homem-Morcego ainda mais fascista. Aos tropeços, foi de 2005 até 2008. Depois, a DC juntou as 10 edições num encadernado, publicado em 2011.

Lee foi se dividindo entre a DC e a WildStorm, também produzindo para derivados da

editora, como mochilas, *action figures* e games. Ele e Dan DiDio assumiram de co-editores da DC Comics em fevereiro de 2010, substituindo a lenda Paul Levitz que tinha pedido para sair no ano anterior.

Em setembro de 2010, a empresa encerrou o selo WildStorm. Exatamente um ano depois, Lee e Geoff Johns vieram com o *reboot The New 52*. É, não deu muito certo. O artista, além de mexer no visual de vários personagens do *DC Universe*, desenhou o primeiro arco da nova *Justice League, Origin*. Foi da #1 à #6, com capas de novembro de 2011 a abril de 2012.

No mesmo ano de 2012, em outubro, ele foi o artista responsável por dar vida aos carros Kia Motors America, inspirados nos heróis da *Justice League*, numa campanha envolvendo a DC. Em 2013, fez o novo visual de *Scorpion*, personagem de *Mortal Kombat* que apareceu no game derivado da *DC Injustice: Gods Between Us*.

Para a General Mills, em 2014, redesenhou vários personagens para sua linha de cereal. Em 2015, com Grant Morrison escrevendo a saga *The Multiversity*, Lee foi o artista em *The Multiversity: Mastermen #1*, com capa de abril.

Como artista, Lee seguiu trabalhando em várias revistas. Mas mais como participações especiais. Como o *one-shot Harley Quinn & the Suicide Squad Special Edition*, com capa de agosto de 2016.

Em 2018, com a saída de Diane Nelson da DC Entertainment e com a renúncia de Geoff Johns da Direção de Criação (CCO) da DC Comics, Lee foi nomeado o novo CCO da empresa. Logo mais, em fevereiro de 2020, com a saída de DiDio, o artista se tornou o editor-chefe da DC.

Desde então Lee segue no cargo. Com a pandemia de Covid, ele realizou uma elogiada iniciativa de produzir artes durante 60 dias para serem leiloadas em benefício das comic shops. Conseguiu arrecadar mais de US\$ 800 mil.

Jim Lee tem no currículo o Harvey Award de 1990 de Melhor Novo Talento, o Inkpot Award (1992) e três Wizard Fan Award de Desenhista Favorito (1996, 2002 e 2003).

A curiosidade final, que não poderia ficar de fora, envolve o *The King Jack Kirby*, a CIA e um filme de Hollywood. Na década de 1990, o produtor Barry Geller vendeu para Jim Lee num leilão, com autorização de Kirby, algumas artes que o mestre tinha feito para uma possível adaptação de *Lord of Light*, romance de Roger Zelazny.

Apenas em 2012, quando o filme *Argo*, estrelado e dirigido por Ben Affleck foi para os cinemas, Lee e Geller descobriram o valor histórico das artes. Os desenhos de Kirby foram os que o governo dos EUA usou na operação de resgate envolvendo os reféns na embaixada do Irã em 1979. Logo depois, seguindo o exemplo do produtor, em agosto de 2013 Lee leiloou o material para pagar a faculdade dos filhos.

Páginas 18, 403, 836, 849, 850, 851, 852, 853, 855, 856, 859, 889, 890.

Erik Larsen (1962 - 58 anos)

Erik J. Larsen nasceu em Minneapolis, Minnesota, em 8 de dezembro de 1962. Seu pai era professor de inglês e um grande fã de quadrinhos. Com isso, Larsen cresceu em contato com os títulos da EC Comics e o *Captain Marvel* da Fawcett. Quando ele mesmo começou a comprar seus gibis, botou na lista a iniciante Marvel e *Batman*, da fase desenhada por Dick Sprang.

Todas essas influências, mais o sucesso da TV *Speed Racer*, fizeram o menino rabiscar uma criação própria: *The Dragon*. O herói dirigia um carro igual ao *Mach Five* e, gritando uma palavra mágica, virava um homem dragão.

Alguns anos depois, ele e dois amigos fizeram um fanzine chamado *Graphic Fantasy*, publicando apenas 200 unidades com capa de junho de 1982. Larsen resgatou a ideia. Agora *Dragon* era viúvo e, depois de atuar numa equipe de super-heróis do governo, estava aposentado. Esteve na #1 e no #2, a edição final com 450 unidades.

Sua estreia profissional foi na *Megaton* #2, com capa de outubro de 1985, fazendo arte e roteiro de uma aventura de 16 páginas para o editor Gary Carlson. Na edição seguinte, *The Dragon* apareceu. Era quase a versão do fanzine, com algumas mudanças como a esposa ainda estar viva.

Durante o resto do ano e até o começo de 1987, aproveitando o aquecimento das independentes, ele colaborou com as editoras AC Comics, Renegade Press e Eclipse, em títulos como *Faze One Fazers*, *Revolver*, *Murder* e *The New DNAgents*.

Com mais coisa no portfólio, conseguiu abrir a porta nas grandes. Para a DC cuidou de nomes como *Superman*, *Doom Patrol*, *Teen Titans*, *Aquaman* e *The Outsiders*. Na Marvel esteve em revistas como *Thor*, *Marvel Comics Presents*, *The Punisher* e *The Amazing Spider-Man*.

Foi justamente desenhando para o Cabeça de Teia que ele se destacou, substituindo o amigo Todd McFarlane oficialmente a partir da #329, com capa de fevereiro de 1990. Foi nessa elogiada fase, escrita por David Michelinie, que Larsen estabeleceu o visual definitivo do simbionte *Venom*.

Quando McFarlane saiu da *Spider-Man* após o rolo que já contamos, foi Larsen quem segurou a barra de novo. Mas com a turma indo formar a Image, ele entrou no bonde e deixou a Marvel para trás.

Na nova editora, Larsen retrabalhou seu personagem de infância e apresentou aos leitores *Savage Dragon*. Nessa nova versão, o fortão esverdeado e com barbatana entrou para a polícia de Chicago após acordar, sem memória, no meio de um terreno em chamas. Saiu numa mini em três partes, com capas de julho a dezembro de 1992.

Com a resposta do público, *Savage Dragon* virou uma mensal, com capa de junho de 1993. E tem o mérito de ser a única revista de um dos fundadores da Image ainda sendo publicada até hoje, com todo o trabalho feito pelo próprio criador (*Spawn* também segue em atividade, mas McFarlane nem tanto).

Em 2004, Larsen virou o editor-chefe da Image, no lugar do amigo e sócio Jim Valentino. Ficou no posto até 2008, sendo substituído pelo diretor executivo Eric Stephenson. Como explicamos no livro, Larsen realmente ama fazer quadrinhos. E o cargo burocrático estava atrapalhando seu lado criador.

Numa entrevista para Sebastian Piccione, do *Project Fanboy*, em 12 de agosto de 2008, ele explicou:

— Os fãs queriam mais *Savage Dragon* e eu queria fazer mais *Savage Dragon* - mas não era possível ser editor e autor em tempo integral com eficiência. Algo tinha que ceder e, dado o fato de que Image estava em um bom lugar - indo na direção certa - e Eric Stephenson estava completamente atualizado e pronto para ir - parecia que o momento era certo.

Desde então ele segue tocando seu personagem, num caminho que o colocará ao lado de grandes nomes da nona arte que cuidaram de suas obras por anos e anos. Aliás, exatamente como *Dick Tracy* de Chester Gould ou *Prince Valiant* de Hal Foster, *Savage Dragon* e seu universo viu o tempo passar, com o elenco envelhecendo e evoluindo.

Em 2012 e 2013, paralelo ao seu título, ele produziu um arco para *Supreme* de Rob Liefeld - inclusive ilustrando um roteiro ainda inédito de Alan Moore. Ainda em 2012 comprou a personagem *Ant*, criação de Mario Gully que debutou na *Ant #1*, com capa de março de 2004. O primeiro volume de aventuras da heroína feito por ele encerrou em 2021. Mas já prometeu novas histórias.

Erik Larsen, um fã de quadrinhos que virou autor respeitado e continuou amando o que faz, segue produzindo. Para alegria dos leitores. Ele recebeu o Inkpot Award e em 2017 o All-in-One Award por *Savage Dragon*.

Páginas 850, 851, 852, 853, 854, 855, 859.

Marc Silvestri (1958 - 63 anos)

Marc Silvestri nasceu em Palm Beach, Flórida, em 29 de março de 1958. Graça ao primo que era colecionador de HQs, descobriu desde cedo nomes como Frank Frazetta, John Buscema, Bernie Wrightson e Jack Kirby.

Sua estreia no mercado foi numa HQ de cinco páginas para a DC em *House of Mystery #292*, com capa de maio de 1981 e roteiros de Joey Cavalieri. Esteve também na *Ghosts #104*, com capa de setembro de 1981, e na *The Unexpected #222*, com capa de maio de 1982.

Então, a partir da *What If...? #41*, com capa de outubro de 1983, começou a colaborar com a Marvel e não parou mais. Silvestri desenhou para títulos como *King Conan*, *Conan the King*, a *Marvel Graphic Novel #17 (Revenge of the Living Monolith)*, com roteiro de David Michelinie), *Cloak and Dagger*, *Web of Spider-Man*, *X-Factor*, *Fantastic Four* e longas fases em *The Uncanny X-Men* (da #218 a #261, com capas de junho de 1987 a maio de 1990) e seu derivado *Wolverine* (da #31 a #57, com capas de setembro de 1990 a julho de 1992).

Quando o bonde da Image passou, ele embarcou com os amigos. Sua empresa, Top Cow, lançou revistas como *Cyberforce*, *Codename: Stryke Force*, *Fathom*, *The Darkness* e *Witchblade* (que virou série de TV, com duas temporadas pela TNT, de 2001 a 2002, e depois um anime em 2006 com 24 episódios).

Você lembra que Silvestri foi o alerta vermelho para os sócios de que algo não ia bem com Rob Liefeld, né? Sua incomodação fez a Top Cow deixar a Image por um tempo. Mas, com Liefeld demitido, retornou depois.

Mesmo tocando suas obras de autor na editora que fundou, Silvestri de vez em quando retornou à Marvel para algumas produções, geralmente nos mutantes, em capas ou HQs. Os destaques foram o arco com Grant Morrison em 2004 e o com Ed Brubaker em 2006. Nesse mesmo ano, com Mark Waid, criou a nova série *Hunter-Killer* pelo seu selo.

Em 2009, junto com seus sócios, participou do crossover *Image United*. Foi um fracasso de crítica e nem chegou ao fim. A curiosidade é que, provando que estava tudo bem novamente, Liefeld também esteve na minissérie que só teve seis partes.

Marc Silvestri continua realizando diversos trabalhos envolvendo seus personagens, bem como colaborações na Marvel.

Páginas 850, 851, 852, 853, 855, 856, 858, 859.

Jim Valentino (1952 - 68 anos)

Nascido em 28 de outubro de 1952 no Bronx, Nova York, Jim Valentino era o veterano dos fundadores da Image e o único com experiência em realmente produzir toda uma revista em quadrinhos. Isso vem dele ter vivido o final do *underground comix* e a chegada das independentes.

Valentino começou fazendo HQs autobiográficas, nos moldes do que rolava no *comix*. Então, a partir da *Cerebus* #56 com capa de novembro de 1983, da editora Aardvark-Vanaheim de Dave Sim e Deni Loubert, surgiu sua série *normalman* (com minúscula mesmo).

Inicialmente uma HQ de apoio, ganhou revista própria. De 1984 a 1985, primeiro pela Aardvark-Vanaheim e depois pela Renegade Press fundada por Loubert, foram 13 edições. A Renegade também publicou o título *Valentino*, que teve três números, com capas de abril de 1985, abril de 1987 e abril de 1988.

Nesse aquecimento das independentes, durante a década de 1980, Valentino produziu para diversas editoras. Além das citadas Aardvark-Vanaheim e Renegade, desenhou e escreveu para WaRP Graphics, Apple Press, Slave Labor, Rip Off Press e Malibu. Em títulos como *Myth Adventures*, *Barabbas*, *Samurai Penguin*, *Max the Magnificent*, *The Griffin*, *Fire Sale* e *Shattered Earth*.

Com um currículo desses era inevitável entrar nas grandes. Para a DC fez a capa de *Hawk and Dove* #3, com data de dezembro de 1988. Mas, a exemplo dos seus futuros sócios, foi na Marvel que se estabeleceu. Ele estreou com uma HQ de quatro páginas com roteiro de Steve Englehart para *Silver Surfer Annual* #2, lançada no final de 1989. Daí em diante esteve em diversas revistas da Casa das Ideias, como *What If...?*, *Captain America Annual*, *Silver Surfer*, *Nova* e *Doctor Strange, Sorcerer Supreme*.

Apaixonado por *Guardians of the Galaxy*, ele convenceu o editor Tom DeFalco a lhe entregar uma nova série do grupo. Cuidando do roteiro e arte, a fase iniciou na #1, com capa de junho de 1990. A ideia de Valentino era ir até a #50. Mas, com a criação da Image, saiu na #28, com capa de setembro de 1992.

Na Image, com seu selo Shadowline, publicou a série *ShadowHawk*, que debutou na *Youngblood* #2, com capa de maio/junho de 1992 e depois ganhou revista solo.

Com capa de janeiro de 1997, apresentou aos leitores uma nova HQ: *A Touch of Silver*. A trama é semi-autobiográfica, contando a vida de um fã de quadrinhos que vira adulto nos anos 60. No mesmo período, resgatou e reimprimiu seus primeiros trabalhos.

Só que Valentino teve que segurar seu lado criador para, em 1999, assumir o pepino de dirigir (e salvar) a Image. Bem no meio do rolo das brigas e saídas dos fundadores Jim Lee, Rob Liefeld e Marc Silvestri.

Como explicamos no livro, sua missão foi cumprida com louvor. Todo o sucesso da empresa hoje vem dessa base sólida que Valentino estabeleceu. Fora ter revelado talentos como Brian Michael Bendis e Robert Kirkman.

Em 2003 ele deixou o posto para Erik Larsen. Desde então voltou a criar/resgatar suas

obras e publicar novos trabalhos pelo seu selo. Saíram títulos como *The Collected normalman*, *ShadowHawk* e o autobiográfico *Drawing From Life*. Também apresentou novas séries como *Sam Noir* (de Eric A Anderson e Manny Trembley), *After the Cape* (de Howard Wong), *Bomb Queen* (de Jimmie Robinson).

Em 2008 fundou a Silverline Books, novo braço editorial, mas com foco em leitores de todas as idades.

Páginas 851, 852, 853, 854, 858, 859, 860, 915.

Whilce Portacio (1963 - 58 anos)

William “Whilce” Portacio nasceu em Sangley Point, Cavite City, Filipinas, 8 de julho de 1963. Sua família rodou um pouco pelos EUA e acabou ficando em São Diego, Califórnia. Aqui vamos repetir a brincadeira que fizemos no livro: ele entra na história da Image como o “Quinto Beatle”.

Seu contato com os quadrinhos foi aos dez anos de idade, graças a uma vizinha que quis se desfazer da coleção do marido. Foi assim que Portacio conheceu e se encantou por nomes como Neal Adams e Jack Kirby. Inspirado, intensificou sua vontade de desenhar.

Na escola ficou amigo de Scott Williams, que seria também um futuro profissional da nona arte, mais conhecido como arte-finalista de nomes como Jim Lee, Marc Silvestri e do próprio Portacio.

Já que estava por São Diego, foi fácil frequentar a convenção. Um dia, depois de mostrar seu portfólio para o editor da Marvel Carl Potts, ganhou um convite para estreiar no mercado. Foi como arte-finalista na *Alien Legion #7*, com capa de abril de 1985. Ele finalizou Chris Warner - e Scott Williams também está nos créditos como seu assistente. Logo vieram mais trabalhos de arte-final, em revistas como *Longshot*, *The Uncanny X-Men*, *Star Wars*, *The New Mutants* e *Alpha Flight*. Então, na *Strikeforce: Morituri #1*, com capa de dezembro de 1986, debutou também como desenhista.

Na sequência, Portacio produziu longos arcos para *The Punisher* e *The Uncanny X-Men*, além de participar de *X-Factor* e *Conan the Barbarian*. Na sua fase dos mutantes, com John Byrne, criou o personagem *Bishop* na *The Uncanny X-Men #282*, com capa de novembro de 1991.

Eis que, em 1992, recebeu o convite dos amigos para fundar a Image. Só que quando estava tudo certo para a editora se tornar realidade, uma doença na família fez ele ter que abandonar o projeto e se afastar do mercado por um tempo. Portacio voltou apenas em 1994, para o selo Wildstorm de Jim Lee. Seu retorno foi na *Wetworks #1*, com capa de junho.

Em agosto de 2000 sua diabetes se complicou e ele entrou em coma. Fora de perigo, bem mais magro, foi uma longa luta para voltar a desenhar. Mas Portacio venceu mais essa.

Desde então, tanto como desenhista ou como arte-finalista, vem produzindo para editoras como Image, Marvel e DC. Em títulos como *Stone*, *Tales of the Darkness*, *Spawn*, *The Uncanny X-Men*, *Dawn of X*, *Batman: Gotham Knights* e *Batman Confidential*.

Páginas 852, 853.

APÊNDICE

Os seguintes nomes surgiram no final da nossa saga. Só que os destaques das suas carreiras acontecerão fora da nossa timeline, já no século XXI. Ou seja, assunto para se aprofundar numa próxima viagem. Mas, como foram citados, seguem os resumos de suas bios:

Denys Cowan (1961 - 60 anos)

Admirado artista, roteirista, editor e produtor, foi um dos criadores da Milestone Media e de todo o *Dakota Universe*, com personagens como *Hardware*, *Icon* e *Rocket*, *Blood Syndicate* e *Static* (adaptado para a animação como *Static Shock/Super Choque*). Páginas 824, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 872, 873, 921, 925.

Neil Gaiman (1960 - 60)

O nome que disputa com o contemporâneo e conterrâneo Alan Moore o pódio de maior roteirista da nona arte. Sua realização *Sandman* dispensa apresentações. Além disso, conta ainda com obras-primas como *Miracleman*, *The Books of Magic*, *Whatever Happened to the Caped Crusader?* e *Marvel 1602*. Na literatura, Gaiman seguiu consagrado, lançando livros como *Stardust*, *American Gods*, *Coraline*, *The Graveyard Book* e *The Ocean at the End of the Lane*. O autor também está envolvido com adaptações de seus trabalhos para a tela, como foi o caso de *Good Omens* (romance que escreveu em parceria com Terry Pratchett).

Páginas 42, 216, 242, 290, 579, 640, 655, 662, 749, 758, 777, 778, 781, 809, 817, 818, 822, 827, 829, 838, 839, 840, 874, 875, 877, 878, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 909, 914, 917, 918, 926, 930, 931.

Karen Berger (1958 - 63 anos)

Aclamada editora e embaixatriz da *British Invasion*, após uma série de excelentes trabalhos recebeu carta branca da DC para criar e comandar o selo Vertigo. E mudou para

sempre as histórias em quadrinhos.

Páginas 595, 657, 695, 798, 799, 809, 810, 817, 827, 873, 874, 875, 877, 878, 879, 891, 894, 896, 897, 898, 899, 900, 913, 914, 915, 920, 921.

Dwayne McDuffie 1962 - 2011)

Dwayne Glenn McDuffie nasceu em 20 de fevereiro de 1962, em Detroit, Michigan. Em 1980, ele se formou na Roeper School, uma escola para crianças super dotadas. Apenas três anos depois, pela University of Michigan, já tinha um bacharelado em Inglês e um mestrado em Física.

McDuffie se mudou para Nova York onde seguiu estudando, desta vez cinema na Tisch School of the Arts, da New York University. Quando estava trabalhando de revisor na *Investment Dealers' Digest*, recebeu o convite para ser editor-assistente na Marvel, na equipe de Bob Budiansky.

Seu primeiro roteiro foi a série *Damage Control*, sobre uma construtora que arrumava a destruição após as batalhas entre heróis e vilões. Estreou na *Marvel Age Annual #4*, com capa de junho de 1988, com arte de Ernie Colón. A partir de 1990, McDuffie virou *freelancer* e produziu para Marvel, DC, Archie e Harvey. Foi nessa época que, junto com os amigos Denys Cowan, Michael Davis e Derek T. Dingle, criou a Milestone Media. Como você sabe por ter lido no livro, após o selo de quadrinhos parar, o personagem *Static* seguiu como animação. Isso levou McDuffie para a área audiovisual. Além da animação *Static Shock*, ele escreveu roteiros para outros desenhos, como *Teen Titans*, *What's New, Scooby-Doo?*, *Justice League*, *Justice League Unlimited*, *Ben 10: Alien Force*, *Ben 10: Ultimate Alien* e *Ben 10: Omniverse*.

Quando a DC começou a investir pesado em longas animados, ele foi escolhido como roteirista de alguns deles, como *Justice League: Crisis on Two Earths* (2010), *Justice League: Doom* (2012) e a adaptação de *All-Star Superman* (2011). Função que também assumiu no game *Justice League Heroes*.

Paralelo, voltou a fazer quadrinhos. Na Marvel escreveu a minissérie *Beyond!* (com capas de julho a dezembro de 2006) e *Fantastic Four* (da edição #542 à #553, com capas de dezembro de 2006 a março de 2008).

Na DC, cuidou de algumas edições de *Firestorm* (Nuclear) e assumiu a *Justice League of America* (da #13 à #34, com capas de novembro de 2007 a agosto de 2009).

Infelizmente, por causa de complicações numa cirurgia de coração, Dwayne McDuffie faleceu muito cedo, em 21 de janeiro de 2011 - um dia após completar 49 anos.

Em 2003 ele recebeu o Humanitas Prize na categoria Animação Infantil pelo episódio *Jimmy* de *Static Shock*, sobre violência com armas; em 2009 o Inkpot Award; e postumamente, em 2011, o Writers Guild of America como Roteirista de Animação.

Páginas 828, 868, 869, 870, 871, 872.

Jill Thompson (1966 - 54 anos)

Nascida em 20 de setembro de 1966, Jill Thompson também vem da Escola de Chicago, onde se formou na American Academy of Art, em 1987. Foi nessa época que ela entrou no mercado, desenhando para as independentes First Comics e Now Comics.

Seu primeiro destaque foi fazer a arte em *Wonder Woman #46*, com capa de setembro

de 1990, na fase escrita pelo mestre George Pérez. Foi na história *Chalk Drawings*. Confiando seu talento, esteve envolvida com os principais títulos da Vertigo, como *Black Orchid*, *The Invisibles*, *Swamp Thing*, *The Dreaming* e *The Books of Magic*.

Thompson duplou com Neil Gaiman na série *The Sandman*, trabalhando na HQ *The Parliament of Rooks* (na #40, com capa de agosto de 1992 e parte do arco *Fables and Reflections*) e no arco *Brief Lives* (da #41 a #49, com capas de setembro de 1992 a maio de 1993).

Bem à vontade no universo do escritor britânico, em 2003 escreveu e desenhou a versão mangá de *Death* (Morte) em *Death: At Death's Door*; em 2005 produziu a *graphic novel* *Dead Boy Detectives*, com dois personagens que Gaiman tinha criado no arco *Season of Mists*; e em 2011 lançou o livro ilustrado com versões infantis dos *Endless* (Perpétuos) chamado *The Little Endless Storybook*.

Em 1997, pela Sirius Entertainment, publicou a série de sucesso *Scary Godmother*. A obra virou duas adaptações animadas (*Scary Godmother Halloween Spooktacular*) e em 2005, via Cartoon Network, uma nova animação chamada *Scary Godmother: The Revenge of Jimmy*. A autora esteve no controle criativo. Em quadrinhos, a série seguiu pela Dark Horse. Jill Thompson ainda trabalhou para editoras como Marvel, Topps Comics e Bongo Comics.

Em 2011 ela conquistou o National Cartoonists Society Award de Melhor Artista por *Beasts of Burden*. Tem ainda seis Eisner Awards em categorias como Melhor Artista Multimídia, Melhor História Curta, Melhor Título e Melhor Publicação de Humor. Em 1999 recebeu o Lulu of the Year.

Jill Thompson segue produzindo.

Páginas 393, 874, 875.

Garth Ennis (1970 - 51 anos)

Nascido em 16 de janeiro de 1970, na Irlanda do Norte, no século XXI Garth Ennis se tornará um dos mais cultuados roteiristas da nona arte. Fã de quadrinhos, em 1987 ele comprava revistas na primeira comic shop de Belfast, do artista John McCrea. Foi lá que conheceu o mago Alan Moore, que o aconselhou a cuidar dos direitos autorais.

Ennis iniciou a carreira com 19 anos, com a série *Troubled Souls*, da antologia inglesa *Crisis*. A arte ficou com o amigo John McCrea. Ela gerou algumas sequências, uma delas saindo pela editora estadunidense Caliber em 1997. No mesmo ano, a Vertigo republicou outra série dele na *Crisis*, *True Faith* - essa com arte de Warren Pleece.

Seguindo o padrão de todo grande autor britânico, ele produziu bastante para *2000 AD*, destacando-se em *Judge Dredd*. Em 1991, na segunda leva da *British Invasion*, acabou assumindo o roteiro de *Hellblazer* e iniciando sua merecida ascensão como um dos gigantes. Com o parceiro em *Hellblazer*, Steve Dillon, criou para a Vertigo sua primeira grande obra-prima, *Preacher*, em 1995.

De lá para cá, Ennis construiu uma impressionante carreira, estabelecendo uma assinatura inconfundível nas suas histórias. Sejam de personagens já conhecidos, sejam em obras autorais.

Seu currículo envolve títulos para a DC como *Hitman*, *The Authority* e *Unknown Soldier*; para a Marvel *The Punisher*, *Nick Fury*, *Thor*, *Spider-Man*, *Hulk* e *Ghost Rider*; e indepen-

dentos como *Crossed* (série em 10 edições pela Avatar Press, com arte de Jacen Burrows e capas de setembro de 2008 a março de 2010), *The Boys* (série em 72 edições, inicialmente pela Wildstorm/DC Comics e depois pela Dynamite Entertainment, com arte de Darick Robertson e capas de outubro de 2006 a novembro de 2012), a série de guerra *Battlefields* (composta de várias minisséries e também publicada pela Dynamite), *The Shadow* (com o personagem *pulp*, pela Dynamite) e a *graphic novel* *Sara* (pela TKO Studios, em 2018).

Além disso, surpreendentemente, Garth Ennis escreveu um livro infantil chamado *Erf*. Certo que nenhuma editora toparia associar seu estilo com algo com foco em crianças, o roteirista fez um financiamento coletivo. Depois saiu pela Dynamite.

Em 1997 ele ganhou o National Comics Award de Melhor Roteirista, o UK Comic Art Award de Melhor Roteirista e de Melhor Coleção (*Preacher: Gone to Texas*); em 1998 o Eisner Award de Melhor Roteirista e Melhor História Edição Única (*Hitman #34: Of Thee I Sing*); em 1999 o Eagle Award de Melhor Quadrinho em cores (*Preacher*); em 2001 o National Comics Award de Melhor Personagem Coadjuvante (*Natt The Hat*, em *Hitman*); e em 2021 o Irish Comics News Award de Melhor Roteirista.

Garth Ennis segue causando. Em 2021 a AWA começou a publicar *Marjorie Finnegan, Temporal Criminal*. A obra sairá no Brasil pela Skript.

Páginas 818, 874, 876, 891.

Steve Dillon (1962 - 2016)

Nascido em Londres, em 22 de março de 1962, Steve Dillon estudou na Icknield High School. Foi lá que descobriu seu talento, em 1975, fazendo uma HQ para a escola (*Ultimate Sci Fi Adventures*). A tira que desenhou se chamava *The Space Vampire*.

Profissionalmente, estreou com 16 anos na *Hulk Weekly #1*, com capa de março de 1979, da Marvel UK. Logo depois também tocou *Nick Fury* e *Ant-Man* (Homem-Formiga). Como muitos conterrâneos, na década de 80 produziu para *Warrior*, *2000 AD* e *Doctor Who Magazine*, em vários títulos.

Ao lado do amigo Brett Ewins cuidou da edição da hoje clássica *Deadline*. A antologia *underground* foi um marco no mercado de quadrinhos britânicos e abriu as portas para diversas publicações semelhantes, servindo de palco para revelar muitos autores (*Tank Girl*, de Jamie Hewlett e Alan Martin, surgiu daí). A revista foi de outubro de 1988 a outubro/novembro de 1995.

Em 1989 ele conheceu Garth Ennis. Após uma noite de papo e álcool, os dois iniciaram a amizade e parceria. Dillon foi trabalhar com Ennis em *Hellblazer*. Depois criaram a série *Preacher*. Ele ainda colaborou com o amigo em *Hitman*.

Na DC fez também alguns números de *Skreemer* e *Animal Man*, além de outras colaborações como *The Atom Special #1* (com capa de maio de 1993) e *Superman: American Alien #4* (com capa de abril de 2016). Na Vertigo, desenhou também para obras como *Transmetropolitan: I Hate It Here* (2000) e *Scalped #50* (com capa de agosto de 2011). Na Marvel, a partir da metade da primeira década do século XXI, esteve em diversos títulos como *The Punisher*, *Wolverine*, *Incredible Hulk*, *Avenging Spider-Man*, *Ultimate X-Men*, *Supreme Power: Nighthawk* e *Punisher MAX*.

Em 22 de outubro de 2016, ele faleceu em Nova York por causa de uma crise de apendicite.

cite. Steve Dillon conquistou em 1988 o National Comics Award de Melhor Artista, em 1999 o Harvey Award de Melhor Série (*Preacher*) e em 2000 o Eagle Award de Melhor HQ Colorida (*Preacher*).
Páginas 874, 876, 891.

Axel Alonso (1967 - 54 anos)

Axel Alonso nasceu em 21 de setembro de 1967, em São Francisco. Sua formação não indicava que cairia na nona arte. Alonso cursou sociologia e política pela University of California, em 1987, e depois fez mestrado em jornalismo na Columbia University.

Ele começou a trabalhar na Daily News de Nova York, primeiro como repórter e depois chegando a editor. Um dia viu um anúncio da DC pedindo editores. Foi fazer a entrevista mais de brincadeira. Acabou contratado e simplesmente quando a Vertigo estava decolando. Sua estreia na equipe de editores foi na *Doom Patrol* #80, com capa de julho de 1994.

Na Vertigo se tornou praticamente o braço de direito de Karen Berger, tocando títulos como *Hellblazer*, *Preacher*, *100 Bullets*, *Human Target*, *Black Orchid*, *Kid Eternity* e *Unknown Soldier*.

Em setembro de 2000, Alonso mudou para a concorrente Marvel. Ele ficou de editor dos títulos do Aranha, *The Amazing Spider-Man* e *Peter Parker: Spider-Man*, além de ajudar o editor-chefe Joe Quesada a implementar o selo Marvel Max, focando num público mais adulto em resposta à Vertigo.

Aos poucos foi também cuidando de novos títulos. Então, no começo de 2010, tornou-se vice-presidente e editor executivo. Nessa mesma época, um dos destaques foi a série especial da *ESPN The Magazine* que trazia vários jogadores da NBA como super-heróis Marvel. Afinal, tanto a ESPN quanto a editora hoje são propriedades da Disney. Ainda em 2010, junto com o colega editor Tom Brevoort, passou a escrever uma coluna semanal no *Comic Book Resources* intitulada *Marvel T&A*.

Como em julho desse mesmo ano Joe Quesada virou o chief creative officer (diretor de criação) da empresa, Alonso, em 4 de janeiro de 2011, assumiu como editor-chefe da Marvel Comics. Numa reportagem no *New York Times* sobre o acontecimento, publicada em 25 de março, brincou afirmando que era um dos poucos profissionais da história a chegar ao cargo sem tumulto ou derramamento de sangue corporativo.

Só que a paz não durou tanto. Foi na sua fase como editor-chefe que a Marvel, como o mercado todo, sofreu queda nas vendas. Além disso, algumas séries criaram polêmicas com os leitores, como a saga em que o *Captain America* se revelava um agente da *Hydra*.

Para complicar ainda mais, o vice-presidente de vendas David Gabriel deu uma declaração dizendo que a queda nas vendas era por causa da tentativa de promover a diversidade, muitas vezes mudando personagens que antes eram homens e brancos. Sim, foi uma bomba. Talvez por tudo isso, em 17 de novembro de 2017, a Marvel comunicou que Alonso seria substituído por C.B. Cebulski.

Em 2019, com o ex-editor da Marvel Bill Jemas e outros nomes, fundou e virou editor-chefe da AWA Studios, ou Artists, Writers and Artisans. A nova editora nasceu com o foco nos direitos dos autores e a vontade de ser plataforma para outras mídias tam-

bém. Por isso já de cara conseguiu convocar grandes nomes do mercado.²⁶ Axel Alonso segue no comando da AWA e trazendo muita, muita coisa legal. Ele conquistou o Eagle Award de Melhor Editor em 2004, 2006 e 2010. Páginas 607, 879.

Rachel Pollack (1945 - 75 anos)

Rachel Grace Pollack nasceu em 17 de agosto de 1945, no sempre presente Brooklyn, Nova York. Ela iniciou na literatura, escrevendo diversos contos de ficção científica já na década de 1970. Em 1980, lançou seu primeiro livro, *Golden Vanity*.

Foi o começo de uma bem-sucedida carreira, ganhando ou sendo indicada para alguns dos mais prestigiados prêmios da área, com títulos como *Unquenchable Fire* (que levou o Arthur C. Clarke Award em 1989), *Temporary Agency* (indicado em 1995 ao Nebula Award e Mythopoeic Award) e *Godmother Night* (venceu o World Fantasy Award em 1997 e foi indicado aos James Tiptree Jr. Award e Lambda Award).

A obra de Pollack segue o estilo realismo fantástico, abordando temas como religião, fé e crenças. Por isso ela também se firmou como uma das mais respeitadas autoridades no assunto, com destaque para o tarot. Pollack tem mais de 20 livros de não ficção explorando esses assuntos.

Nos quadrinhos, ela assumiu *Doom Patrol* logo após a saída de Grant Morrison, ficando da edição #64 até a #87, com capas de março de 1993 a fevereiro de 1995. Seu arco abordou temas como transexualidade, identidade sexual e menstruação - até então um tabu.

Ainda na DC, fez as 11 primeiras edições de *New Gods*, com capas de outubro de 1995 a setembro de 1996. E, na antologia *Vertigo Visions*, as HQs *Brother Power the Geek* (1993) e *Tomahawk* (1998). Em 1996, pelo selo de vida curta da editora chamado Helix, escreveu a minissérie de cinco edições *Time Breakers*, com capas de janeiro a maio de 1997.

Sempre que tem dúvidas sobre tarot, Neil Gaiman consulta Rachel Pollack. Ela continua escrevendo.

Páginas 874, 875.

Alex Ross (1970 - 51 anos)

Alex Ross nasceu em 22 de janeiro de 1970, em Portland, Oregon. Ele começou a desenhar com apenas três anos, incentivado pela mãe, Lynette, que trabalhava como artista comercial. Seu pai, Clark, era pastor.

Ross se encantou com os super-heróis vendo um desenho do *Spider-Man* na TV. Logo estava tentando reproduzir os estilos de seus desenhistas favoritos: George Pérez, Bernie Wrightson, Neal Adams e John Romita Sr.

Na adolescência, olhando para além dos quadrinhos, descobriu nomes como Norman Rockwell e Andrew Loomis e ficou impressionado com o realismo deles. Algo que será fundamental em sua carreira. Com 17 anos, seguindo os passos da mãe, entrou na prestigiada American Academy of Art de Chicago. Foi lá que conheceu o trabalho de

26. No Brasil, a primeira editora a fechar com a AWA foi a Skript. Em 2021 saíram por aqui *Ano Zero* (de Benjamin Percy e Ramon Rosanas), *Ronin Americano* (de Peter Milligan e ACO), *Redenção* (de Christa Faust e Mike Deodato Jr.) e *Estradas do Demônio* (de Benjamin Percy e Brent Schoonover). Para 2022 mais títulos já estão a caminho.

artistas como Salvador Dali e começou a desenvolver alguns quadrinhos.

Após formado, foi trabalhar numa agência de publicidade. Em 1990, estreou no mercado com a minissérie em cinco partes *Terminator: The Burning Earth*, da NOW Comics e com roteiro de Ron Fortier. O artista foi então fazer *Open Space* #5 para a Marvel. Mas a revista foi cancelada na edição #4, com capa de agosto de 1990 (a inédita HQ saiu depois numa edição especial da *Wizard*).

Em 1993 fez seu primeiro desenho de super-heróis, a capa do livro *Superman: Doomsday & Beyond*, escrito por Louise Simonson e com ilustrações de Dan Jurgens e José Luis García-López.

Pouco depois, o novato conheceu Kurt Busiek e os dois meteram o pé na porta com a hoje clássica *Marvels*, minissérie em quatro edições, com capas de janeiro a abril de 1994. De uma hora para outra, todo mundo sabia quem era Alex Ross. No ano seguinte, os dois - mais o artista Brent Anderson - vieram com outra obra premiada: a série *Astro City*.

Confirmando que não era sorte de principiante, em 1996 Ross e o roteirista Mark Waid criaram a também aclamada *Kingdom Come* para DC Comics. Confortável na editora, emendou a *graphic novel Uncle Sam* (minissérie em duas edições, de 1997, com roteiro de Steve Darnall) e foi se firmando como um dos mais requisitados capistas.

Para comemorar os 60 anos da DC, em 1998, ele e o roteirista Paul Dini produziram uma série especial em formato diferenciado: *Batman: War on Crime*, *Superman: Peace on Earth*, *Wonder Woman: Spirit of Truth*, *Shazam! Power of Hope*, *Justice League - Secret Origins* e *Liberty and Justice* (também com a JLA).

Alçado ao posto de celebridade, Ross entrou o século XXI com tudo. Seu currículo cresceu com obras como *Earth X* (minissérie para a Marvel em 14 edições, com roteiro de Jim Krueger e capas de março de 1999 a junho de 2000), as sequências *Universe X* (14 edições, com capas de setembro de 2000 a novembro de 2001) e *Paradise X* (14 edições, com capas de abril de 2002 a novembro de 2003), além da prequel *Marvels X* (6 edições, com capas de janeiro de 2020 a outubro de 2020).

Para a DC fez *Justice*, minissérie em 12 edições, com capas de agosto de 2005 a junho de 2007, roteiro dele e de Jim Krueger e arte também de Doug Braithwaite.

Para a Dynamite Entertainment, com Jim Krueger, produziu a série *Project Superpowers*, resgatando diversos personagens da Era de Ouro. O primeiro volume teve nove edições, com capas de janeiro a outubro de 2008 e o segundo treze, com capas de junho de 2009 a setembro de 2010.

Novamente para a Marvel, com Jim Krueger fez a minissérie em 12 partes *Avengers/Invaders*, com capas de julho de 2008 a agosto de 2009. Para a Dynamite Entertainment, repetiu finalmente a parceria com Kurt Busiek na minissérie em oito edições *Kirby: Genesis*, com capas de maio de 2011 a julho de 2012 (e colaborou com seus *spin-offs*).

O problema é que Alex Ross se consagrou como um valioso artista, do tipo que os fãs querem ter na parede ou em produtos. E as editoras brigam para ter sua arte nas capas (pois vendem mais). Com isso, ironicamente, seu ritmo como quadrinista diminuiu muito, focando mais em ilustrações e capas para várias editoras como DC, Marvel, Dynamite e America's Best Comics. Fora sua constante colaboração com linhas de brinquedos, cinema, TV e materiais promocionais.

Prêmios? Em seu trabalho de estreia, a capa do livro do *Superman*, já ganhou o National Cartoonists Society em 1998. Desde então arrecadou 10 Eisner e 11 Harvey, em categorias como Melhor Artista, Melhor Capa e Melhor Graphic Novel.

Alex Ross segue desenhando e derrubando queixos, sendo um dos mais admirados e conhecidos artistas da nona arte. Páginas 757, 860, 882, 885, 887.

Kurt Busiek (1960 - 60 anos)

Kurt Busiek nasceu em 16 de setembro de 1960, em Boston, Massachusetts. Como seus pais não aprovavam os quadrinhos, não cresceu sendo um fã do meio. Mas os deuses da nona arte o fizeram amigo de infância do futuro quadrinista Scott McCloud. Assim, com 14 anos, acabou lendo sua primeira HQ, a *Daredevil* #120, com capa de abril de 1975. Foi amor à primeira vista.

Logo, seguindo a tradição, Busiek e McCloud começaram a querer fazer seus próprios quadrinhos. Chegaram a colaborar com revistas como *Comics Feature*. Um dia, na convenção de Ithaca, Nova York, foi conversar com o editor Roger Stern. Os dois, sendo fãs de *X-Men*, lamentavam que *Jean Grey* estivesse morta após a *Dark Phoenix Saga*. Para complicar havia uma regra do então editor-chefe, Jim Shooter, que ela não poderia voltar a menos que fosse inocente de todas as mortes.

Busiek veio com a ideia de *Jean* e a *Phoenix* serem entidades separadas. Stern contou a John Byrne, que curtiu. Quando a Marvel foi lançar *X-Factor*, Byrne falou com Bob Layton e a sugestão foi levada para os quadrinhos, trazendo a personagem de volta.

Busiek seguiu tentando entrar no mercado. Após vários contatos com Dick Giordano, finalmente conseguiu emplacar seu primeiro roteiro na *Green Lantern* #16, com capa de março de 1983. Paralelo, também fez algumas edições de *Power Man and Iron Fist* até assumir a revista. Só que Busiek adorava o trabalho de Mary Jo Duffy e tentou seguir seu estilo. Mas a Marvel não gostava e ele saiu pelo mesmo motivo que Jo Duffy.

Então, em 1993, ele e Alex Ross pularam para a primeira divisão com *Marvels*. Com as portas abertas, o roteirista pegou vários trabalhos. Na Marvel fez títulos como *Untold Tales of Spider-Man*, *The Thunderbolts* (criação dele e de Mark Bagley), *The Avengers*, *Spider-Man*, *Thor*, *The Defenders* e *Iron Man*.

Com o mestre George Pérez produziu o crossover *JLA/Avengers*, minissérie em quatro edições que finalmente reuniu os dois supergrupos, com capas de setembro de 2003 a março de 2004. E já que estava com a mão nos heróis da DC, para a editora fez a minissérie em quatro edições *Superman: Secret Identity* (com capas de janeiro a abril de 2004 e arte de Stuart Immonen) e assumiu *Justice League of America*.

Como destacamos no livro e aqui na bio de Alex Ross, nesse meio tempo eles criaram a premiada série *Astro City*. Em 2004, para a Dark Horse, escreveu a nova série do *Conan*. A partir de dezembro de 2005 virou exclusivo da DC num contrato de dois anos. Com isso, tocou revistas como *Aquaman*, *Superman*, *Action Comics* e *Trinity* (reunindo a Trindade *Batman*, *Superman* e *Wonder Woman*). Em 2011, novamente com Alex Ross, lançou *Kirby: Genesis* para Dynamite Entertainment.

Em 2018, com o desenhista John Paul Leon, criou a minissérie em quatro partes *Batman: Creature of the Night*, com capas de janeiro de 2018 a novembro de 2019. Kurt Busiek continua escrevendo.

Sua lista de prêmios contém diversos Eisner e Harvey por obras como *Marvels*, *Astro*

City e *Conan*, seja na categoria Melhor Escritor seja na de Melhor Série. Em 2010 recebeu o Inkpot Award.

Páginas 730, 860, 882, 885, 918, 931.

James Robinson (1963 - 58 anos)

James Dale Robinson nasceu em 1º de abril de 1963, em Manchester, no Reino Unido. Ele começou sua carreira de roteirista com *London's Dark*, *graphic novel* desenhada por Paul Johnson e publicada pela Escape em 1989. É um marco na nona arte e uma das mais elogiadas obras lançadas no período, principalmente por seu vanguardismo. Depois ele esteve na antologia britânica *A1*, criada por Garry Leach e Dave Elliott, que durou de outubro de 1989 a abril de 1992. Reuniu a nata do mercado local, com autores como Barry Windsor-Smith, Alan Moore, Dave Gibbons, Brian Bolland, Bill Sienkiewicz, Neil Gaiman, Dave McKean, Peter Milligan, David Lloyd e Grant Morrison. Robinson escreveu a HQ *Grendel: Devil's Whisper*, com arte de D'Israeli e publicada na edição #4, de 1990. Ele ainda participou de títulos como *Crisis*, *Shriek* e *Miracleman: Apocrypha*.

Seguindo o fluxo dos colegas, foi trabalhar nos EUA na década de 1990. Pela Dark Horse fez diversas edições de *The Terminator* (em 1991 e 1992), a série em seis edições *Grendel Tales: Four Devils, One Hell* (de 1993 e com arte de Teddy Kristiansen) e a *graphic novel Illegal Alien* (de 1994 e com arte de Phil Elliott).

Sempre de olho nos britânicos, a DC o chamou. Desde então, Robinson escreveu para diversos personagens e títulos da editora, como *Batman*, *Green Lantern*, *The Shade*, *Superman*, *Justice Society of America*, *Justice League of America*, *Hawkman*, *Action Comics*, *Detective Comics* e *Wonder Woman*. O grande hit foi *Starman*.

Acompanhando a tendência iniciada por Alan Moore, Robinson pegou um antigo personagem e o rejuvenesceu. Na verdade, como explicamos no livro, criou um novo com o desenhista Tony Harris: *Jack Knight* era filho do herói da Era de Ouro.

A revista solo teve 82 edições (começou na #0, com capas de outubro de 1994 e foi até agosto de 2001), mais dois anuais e minisséries. Foi indicada ao Eisner em 1996 de Melhor Série Contínua e Melhor Arco de Histórias (que venceu, com *Sand and Stars*, que foi da #20 a #23) e em 1997 indicado a Melhor Série Contínua.

E falando em Era de Ouro, Robinson e o artista Paul Smith produziram a elogiada minissérie em quatro edições *The Golden Age*, com capas de setembro de 1993 a maio de 1994.

Apesar da DC ser praticamente sua casa, ao longo dos anos ele também trabalhou para outras editoras. Na Marvel fez o terror *Ectokid* e cuidou de heróis como *Hulk*, *Captain America*, *Cable*, *Generation X*, *Fantastic Four*, *The Avengers*, *Iron Man*, *Nick Fury*, *Squadron Supreme* e *Scarlet Witch*.

Na Malibu esteve em títulos como *Firearm*, *Break-Thru* e *The Night Man*. Na Wildstorm, *WildC.A.T.s* e *Leave It to Chance* (com o artista Paul Smith e que ganhou mais dois Eisner em 1997, de Melhor Nova Série e Melhor Título para Jovens Leitores).

Na Image escreveu *The Saviors* e para Dynamite Entertainment a minissérie em seis edições *Grand Passion*. Além de também atuar na Bongo e fazer várias HQ da *Vampirella*.

Paralelo aos quadrinhos, Robinson também é roteirista de cinema e TV. Ele fez *Firearm* (1993), *Cyber Bandits* (1995), *Comic Book Villains* (2002), *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003)²⁷ e a animação *Son of Batman* (2014). Em 2020, escreveu o #10 episódio da série *Stargirl*.

James Robinson segue escrevendo.

Páginas 883, 887.

Brent Anderson (1955 - 65 anos)

Nascido em 15 de junho de 1955, em San Jose, California, Brent Anderson seguiu nosso roteiro padrão. Apaixonou-se pelas HQs na escola, lendo a *Fantastic Four* #69, com capa de dezembro de 1967. Logo começou a escrever e desenhar seus próprios quadrinhos.

O passo seguinte, no meio da década de 1970, foi publicar em fanzines como *Venture*, *Tesserae* e *All-Slug*. Sua carreira iniciou de fato em 1981, na Marvel, quando assumiu a série *Ka-Zar The Savage*, com roteiro de Bruce Jones.

Na sequência desenhou para títulos como *Hulk*, *Fantastic Four*, *Battlestar Galactica*, *Uncanny X-Men* e *What if...?*. Em 1982, com roteiro de Chris Claremont, fez a quinta *graphic novel* da editora, a elogiada *X-Men: God Loves, Man Kills*. Seu estilo realista, seguindo a escola Neal Adams (primeira escolha para o trabalho), conquistou o público. Com isso, Anderson aumentou seu currículo. Na mesma Marvel pegou revistas como *Power Pack*, *Moon Knight*, *Strikeforce: Morituri* e *Marvel Fanfare*. Na Pacific Comics fez a minissérie em quatro edições *Somerset Holmes* (com roteiro de Bruce Jones e capas de setembro de 1983 a dezembro de 1984).

Na Eclipse Comics seguiu com *Somerset Holmes* e também ilustrou para *Total Eclipse* #1 (com capa de maio de 1988 e roteiro de Tim Truman) e *Valkyrie!* #1–3 (com roteiro de Chuck Dixon e capas de julho a setembro de 1988).

No começo da década de 1990, para a DC, esteve em *Batman: Legends of the Dark Knight* #31 (com roteiro de James Hudnall e capa de junho de 1992) e *Superman* #90–91 (com roteiro de Dan Jurgens e capas de junho e julho de 1994). Em 1995, com Kurt Busiek e Alex Ross, iniciou a premiadíssima *Astro City*.

Depois disso, vem trabalhando em vários títulos tanto para a DC quanto para a Marvel, como *The Avengers*, *Captain America*, *Action Comics*, *Green Lantern* e *Phantom Stranger*.

Brent Anderson recebeu o Inkpot Award em 1988 e tem ainda sete Eisner e três Harvey, em categorias como Melhor Nova Série, Melhor Edição Única, Melhor Série Continua e Melhor Graphic Novel. Além de dois Don Thompson Award, de Melhor Desenhista e Melhor Trabalho em Equipe.

Ele continua produzindo.

Páginas 650, 711, 768, 860, 885.

Mark Waid (1962 - 59 anos)

Nascido em 2 de março de 1962, em Hueytown, Alabama, o roteirista Mark Waid cres-

27. A adaptação de *League of Extraordinary Gentlemen* é considerada uma das piores e jogou mais gasolina na já conturbada relação de Alan Moore com a DC/Warner.

ceu fã de quadrinhos. Do tipo que lembra a HQ que o marcou, no caso as *Adventure Comics* #369 e #370, com capas de junho e julho de 1970. Com roteiro de Jim Shooter e Mort Weisinger e arte de Curt Swan, a aventura da *Legion of Super-Heroes* virou uma referência para o futuro profissional.

Sua entrada no mercado foi via independentes, no começo dos anos 80, com a hoje cultuada Fantagraphics. Ele foi escritor e editor da revista *Amazing Heroes*.

A primeira HQ foi *The Puzzle of the Purloined Fortress*, publicada na *Action Comics* #572, com capa de outubro de 1985. Vendo seu potencial, a DC logo lhe entregou títulos como *Legion of Super-Heroes* (olha o sonho de infância se realizando!), *Wonder Woman*, *Doom Patrol*, *Infinity, Inc.* e *Secret Origins*.

Como editor, junto com a dupla Brian Augustyn (roteiro) e Mike Mignola (arte) criou o que seria o selo Elseworlds, com a *graphic novel* *Batman: Gotham by Gaslight*, com capa de janeiro de 1990.

Na mesma época ele deixou o cargo de editor para se tornar um roteirista *freelancer*. Para o breve selo Impact, da DC, fez obras como *The Legend of the Shield* (licenciando o personagem da Archie, da #1 à #12, com capas de julho de 1991 a junho de 1992, com arte de Grant Miehm), *The Comet* (várias edições em 1991 e 92, com arte de Tom Lyle), *The Crusaders* (várias edições em 1992, com arte de Brian Augustyn) e a minissérie em seis edições *Crucible* (com capas de fevereiro a julho de 1993, arte de Joe Quesada e Chuck Wojtkiewicz).

Nesse período, Waid carimbou seu nome no Hall of Fame da nona arte ao assumir *The Flash*. Foram oito anos escrevendo as aventuras de *Wally West* (que tinha assumido o manto após a morte de *Barry Allen* em *Crisis on Infinite Earths*), começando na *The Flash Vol. 2* #62, com capa de maio de 1992. O roteirista desenvolveu conceitos que agora são fundamentais para a mitologia do herói e do *DC Universe*, como a *Speed Force* (Força de Aceleração), o bordão que abria toda história “*My name is Wally West. I’m the fastest man alive*” e criou *Impulse* (*Impulso*, *Bart Allen* - neto de *Barry* vindo do futuro)²⁸.

Ao mesmo tempo, tocou títulos como *Superman: The Man of Steel*, *Batman: Legends of the Dark Knight*, a série solo de *Impulse*, *JLA: Year One* (onde, com a ajuda de Grant Morrison, desenvolveu o *Hypertime* para tentar explicar os furos de continuidade na cronologia da DC) e *L.E.G.I.O.N.*.

Em 1997, com Alex Ross, outra grande façanha: a *graphic novel* em quatro edições, *Kingdom Come* - com capas de maio a agosto. Foi quando também começou a trabalhar para a Marvel, em personagens como *Captain America*, *X-Men* e *Spider-Man*.

Consagrado como um dos mais admirados roteiristas, no século XXI Waid fez diversos trabalhos para as principais editoras e seus mais importantes personagens, como Marvel, DC, Boom! Studios, IDW, Image, Dynamite Entertainment e Archie Comics.

Os destaques foram: *Superman: Birthright*, minissérie em 12 edições, com capas de setembro de 2003 a setembro de 2004, arte de Leinil Francis Yu e Gerry Alanguilan, que atualizou (de novo) a origem do Homem de Aço; a série *Irredeemable* da Boom!, com arte de Peter Krause, Diego Barreto e Eduardo Barreto, durou 37 edições, com capas de abril de 2009 a maio de 2012 (vencedora de quatro Eisner e três Harvey, incluindo

28. Debutou na *The Flash* #91, com capa de junho de 1994 e arte do co-criador Mike Wieringo.

Melhor Roteirista e Melhor Série); o *spin-off* de *Irredeemable* chamado *Incorruptible*, com arte de Jean Diaz e Horacio Domingues, teve 30 edições com capas de dezembro de 2009 a maio de 2012; seu longo arco em *Daredevil*, inicialmente com o artista Paolo Rivera e depois com Chris Samnee, foi da *Daredevil Vol 3 #1* (com capa de setembro de 2011) até a *Vol 4 #18* (com capa de novembro de 2015), em 2012 levou o Eisner de Melhor Edição (*Daredevil #7*), Melhor Série e Waid o de Melhor Roteirista e em 2013 de Melhor Desenhista (Chris Samnee); e co-criou com o artista Humberto Ramos o supergrupo de jovens heróis da Marvel *Champions*, na *Champions #1*, com capa de outubro de 2016.

Além disso, de 2007 a 2010 ele foi editor-chefe da Boom! e, em 2011, lançou o site com webcomics gratuitos *Thrillbent*.

Mark Waid continua escrevendo, muito.

Páginas 757, 772, 801, 887, 888, 914.

Jeph Loeb (1958 - 63 anos)

Joseph “Jeph” Loeb III nasceu em 29 de janeiro de 1958 e foi criado em Stamford, Connecticut. Formou-se na Columbia University com Bacharelado em Artes e Mestrado em Cinema. Sua carreira começou nas telas, fazendo, com Matthew Weisman, o roteiro de *Teen Wolf* (O Garoto do Futuro, 1985), estrelado por Michael J. Fox. A dupla depois escreveu *Commando* (Comando para Matar, 1985), com Arnold Schwarzenegger, e *Burglar* (A Ladra, 1987), com Whoopi Goldberg.²⁹

Um tempo depois, quando concebia o roteiro para um possível longa do *Flash*, foi convidado pela editora-chefe Jenette Kahn para produzir algo para a DC Comics. Sua estreia foi com *Challengers of the Unknown vol. 2* da #1 a #8, com capas de março a outubro de 1991. Foi o início da sua parceria com o artista Tim Sale.

A dupla emendou vários trabalhos com o Homem-Morcego: *Batman: Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de dezembro de 1993), *Batman: Madness — A Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de novembro de 1994) e *Batman: Ghosts — A Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de dezembro de 1995).

O sucesso garantiu sinal verde para a série em 13 edições *Batman: The Long Halloween*, com capas de dezembro de 1996 a dezembro de 1997. Ganhou o Eisner de 1998 de Melhor Série Limitada.

Ao mesmo tempo, no final da década de 1990, também colaborou com a Marvel em diversos personagens, como *Cable*, *X-Men*, *Hulk*, *The Avengers* e *Iron Man*. Com Tim Sale fez a minissérie em quatro edições *Wolverine/Gambit: Victims*, com capas de setembro de 1995 a dezembro de 1996. Na DC, também numa mini em quatro edições, os dois apresentaram *Superman for All Seasons*, com capas de setembro a dezembro de 1998. Jeph Loeb entrou o século XXI trabalhando muito para a Marvel e para a DC. Na primeira assumiu vários títulos como *Wolverine*, *Hulk*, *Fantastic Four* e alguns do novo *Ultimate Universe*. Na segunda tocou *Superman* e *Batman*, em suas respectivas revis-

29. Na TV, Loeb ainda trabalhou com séries como *Smallville*, *Lost* e *Heroes*. Em 2010 ele virou Vice-Presidente da Marvel Television, com isso sendo responsável pelas séries que adaptaram os personagens da editora para a Netflix.

tas mensais, e a que reunia os dois, *Superman/Batman*. Mas o que se destacou na sua produção foram as *graphic novels* em séries, sempre em parceria com Tim Sale.

Para a Marvel fizeram *Daredevil: Yellow* (em seis edições, com capas de agosto de 2001 a janeiro de 2002), *Spider-Man: Blue* (em seis edições, com capas de julho de 2002 a abril de 2003) e *Hulk: Gray* (em seis edições, com capas de dezembro de 2003 a abril de 2004).

Para a DC saiu *Batman: Dark Victory* (em 13 edições, com capas de novembro de 1999 a dezembro de 2000) e *Catwoman: When in Rome* (em seis edições, com capas de novembro de 2004 a agosto de 2005).

Também vale nota a minissérie em cinco partes e ilustrada por diversos artistas *Fallen Son: The Death of Captain America*, com capas de junho a agosto de 2007, que abordou o luto dos heróis após a morte de *Steve Rogers* como consequência direta da saga *Civil War*. Na arte teve Leinil Yu, Ed McGuinness, John Romita Jr., David Finch e John Cassaday.

Foram Loeb e Ed McGuinness que transformaram o general *Thaddeus E. "Thunderbolt" Ross* no *Red Hulk*, na *Hulk #1*, com capa de janeiro de 2008.

O roteirista e executivo segue trabalhando.

Páginas 889.

Tim Sale (1956 - 64 anos)

Tim Sale nasceu em 1º de maio de 1956, em Ithaca, New York. Aos seis anos, sua família se mudou para Seattle, Washington. Após se formar na University of Washington, foi para Nova York estudar na sempre presente School of Visual Arts.

Sua entrada no mercado foi em 1983, ilustrando para *MythAdventures*, série de fantasia criada por Robert Lynn Asprin. No começo da década de 1990, como contamos na bio de Jeph Loeb, os dois fizeram *Challengers of the Unknown vol. 2* da #1 à #8, com capas de março a outubro de 1991, iniciando a parceria que tomaria boa parte do currículo de Sale.

Eles fizeram os citados *Batman: Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de dezembro de 1993), *Batman: Madness — A Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de novembro de 1994), *Batman: Ghosts — A Legends of the Dark Knight Halloween Special* (com capa de dezembro de 1995), *Batman: The Long Halloween* (com capas de dezembro de 1996 a dezembro de 1997), *Wolverine/Gambit: Victims* (com capas de setembro de 1995 a dezembro de 1996), *Superman for All Seasons* (com capas de setembro a dezembro de 1998), *Daredevil: Yellow* (com capas de agosto de 2001 a janeiro de 2002), *Spider-Man: Blue* (com capas de julho de 2002 a abril de 2003), *Hulk: Gray* (com capas de dezembro de 2003 a abril de 2004), *Batman: Dark Victory* (com capas de novembro de 1999 a dezembro de 2000) e *Catwoman: When in Rome* (com capas de novembro de 2004 a agosto de 2005).

A dupla ainda teve a minissérie *Captain America: White*. Ela foi prevista para julho de 2008, mas na época saiu apenas a #0. Tanto Loeb quanto Sale atrasaram a produção.³⁰ O resultado é que a obra, em seis edições, só foi encerrar em dezembro de 2015.

30. Tim Sale trabalhou com Loeb na série *Heroes*. Os desenhos do personagem *Isaac Mendez* eram todos dele.

Fora sua parceria com Loeb, os destaques de Tim Sale foram *Grendel: Black, White & Red #1*, com roteiro de Matt Wagner e capa de novembro de 1998 (vencedora do Eisner 1999 de Melhor História Curta); colaborar com outros artistas para um roteiro de Roy Thomas em 1998 em *Robert E. Howard's Myth Maker*; e a série em 14 edições *Superman Confidential*, com roteiro de Darwyn Cooke e capas de janeiro de 2007 a junho de 2008.

Como é um artista com um traço muito particular, algo que só os grandes têm, ele é um requisitado capista para editoras como DC e Dark Horse. Em 1999 ganhou ainda o Eisner de Melhor Artista.

Ele continua desenhando.

Páginas 889.

Joe Quesada (1962 - 59 anos)

Joseph Quesada nasceu em 12 de janeiro de 1962, na cidade de Nova York. Ele cresceu no Queens e isso afetou muito sua paixão pelas HQs. A que mais chamou sua atenção foi a hoje clássica *The Amazing Spider-Man #98*, com capa de julho de 1971, que trazia a conclusão do arco de alerta contra as drogas. *Peter Parker* ser seu vizinho mexeu com o jovem leitor, que passou a desenhá-lo sem parar.

Quesada se formou na onipresente School of Visual Arts, em 1984. Mas meio que tinha largado os quadrinhos. Até um amigo lhe entregar uma cópia de *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller. O amor voltou na mesma hora. Ele entrou no mercado contratado pela DC Comics na virada dos anos 90, para fazer algumas HQs e capas.

Com a bolha das comics shops, logo estava também produzindo bastante para editoras como Valiant e Marvel, em títulos como *X-Factor*, *Ninjak*, *Solar*, *X-O Manowar* e *Man of the Atom*. Na DC, com Dennis O'Neil, criou *Azrael* na minissérie em quatro partes *Batman: Sword of Azrael*, com capas de outubro de 1992 a janeiro de 1993.

Como você já leu no livro, ele e o amigo Jimmy Palmiotti fundaram a Event Comics em 1994, que teve como carro-chefe o personagem *Ash*. Então, com todo o rolo da falência da Marvel, em 1998 a empresa contratou a Event para produzir algumas HQs. Foi aí que nasceu o elogiado selo Marvel Knights. A coisa deu tão certo que, em 2000, Quesada se tornou o novo editor-chefe da Marvel (o que diminuiu consideravelmente sua produção como desenhista).

Desde então, Quesada vem controlando o destino do *Marvel Universe*. Houve grandes acertos, como a linha MAX e o início do *Ultimate*, e algumas pisadas na bola, como o que virou o próprio *Ultimate* e a preguiçosa solução para resolver a questão de *Peter Parker* e *Mary Jane* estarem casados e com filho.

Em junho de 2010 virou diretor de criação da Marvel Entertainment, ajudando a cuidar dos personagens, inclusive em suas adaptações. Em 2019, com a dança das cadeiras da empresa, Kevin Feige acumulou o cargo de diretor de criação da Marvel Entertainment e do Marvel Studios. Joe Quesada segue como vice-presidente e diretor de criação da Marvel Entertainment (que envolve a editora).

Páginas 836, 843, 856, 891.

Jimmy Palmiotti (1961 - 59 anos)

James Palmiotti nasceu em 14 de agosto de 1961, em Honolulu, Hawaii. Formado na High School of Art and Design, em 1991 começou a trabalhar para a Marvel fazendo arte-final e roteiros para títulos como *Ghost Rider*, *The Nam* e *Punisher*. Ao mesmo tempo, atuou na Dark Horse e na DC Comics, em personagens como *X*, *Catwoman* e *Secret Six*.

Em 1994, com Joe Quesada, fundou a Event Comics. Lá criaram personagens como *Ash* e *Painkiller Jane*. No selo Marvel Knights ele esteve com Quesada coordenando os novos títulos. Mas sem o acúmulo do cargo executivo como aconteceu com o sócio, Palmiotti seguiu produzindo, como roteirista, desenhista e arte-finalista.

Desde então colaborou com editoras como Marvel, Image e DC, em personagens como *Deadpool*, *Superboy*, *Punisher*, *The Pro*, *Jonah Hex*, *Power Girl*, *Batwing* (onde co-criou o personagem *Luke Fox* com o roteirista Justin Gray) e *Harley Quinn* (ao lado da esposa Amanda Conner).

Ele também escreveu roteiros para vários games (como *Injustice: Gods Among Us* e, em parceria com Garth Ennis, *Mortal Kombat vs. DC Universe*, *The Punisher* e *Ghost Rider*) e animações (como *Ultimate Spider-Man* e *Superhero Squad: Planet Hulk*). Em 2019, sua cocriação *Luke Fox* apareceu na série de TV *Batwoman*.

Jimmy Palmiotti segue na ativa.

Páginas 870, 872, 891, 915.

PERSONAGENS

Biografias e índice remissivo, seguindo a ordem apresentada no livro impresso.

ERA DE PLATINA

The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck - Criado por Rodolphe Töpffer em 14 de setembro de 1842.

Era uma republicação de sua picture story que saiu na Europa, em 1837, com o título original *Histoire de M. Vieux Bois*.

Página 25.

Yellow Kid - Criado por Richard Felton Outcault em 2 de junho de 1894. Em 5 de janeiro de 1896 apareceu amarelo pela primeira vez.

Páginas 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 39, 129, 140, 146, 444, 932.

The Katzenjammer Kids (Os sobrinhos do Capitão) - Criado por Rudolph Dirks em 12 de dezembro de 1897.

Páginas 31, 32, 39, 48, 57, 58, 59, 73, 140, 305.

Happy Hooligan - Criado por Frederick Burr Opper em 11 de março de 1900.

Páginas 33, 34, 371.

Buster Brown (Chiquinho) - Criado por Richard Felton Outcault em 4 de maio de 1902.

Páginas 33, 34, 35.

Little Nemo in Slumberland - Criado por Winsor McKay em 15 de outubro de 1905.

Páginas 36, 38, 39, 47, 52, 58, 153.

The Story of Hungry Henrietta - Criado por Winsor McKay em 8 de janeiro de 1905.

Páginas 40, 57.

Mutt & Jeff - Criado por Bud Fisher em 15 de novembro de 1907.

Páginas 42, 44, 45, 47, 56, 58, 71, 104.

História dos Quadrinhos: EUA

Krazy Kat - Criado por George Herriman em 26 de julho de 1910.
Páginas 47, 48, 49, 50, 58, 62, 73, 161, 340, 364, 373, 664, 680, 932.

Polly and Her Pals - Criado por Cliff Sterrett em 4 de dezembro de 1912.
Páginas 50, 51.

Dot and Dash - Criado por Cliff Sterrett em 21 de fevereiro de 1926.
As aventuras de um gato e um cachorro (que depois viraram dois cachorros). O destaque é a arte cubista do autor.
Página 50.

Belles and Wedding Bells - Criado por Cliff Sterrett em 22 de junho de 1930.
A HQ não tinha personagens fixos, com novos casais a cada episódio. A gag era salienta, com muita ironia, a diferença que há entre um namoro e um casamento. Iniciava com uma imagem de abertura, cheia de amor e felicidade no “antes”, vinha os sinos e cortava para a dupla casada e vivendo o agora e todos os problemas que envolvem um casamento.
Página 50.

Bringing Up Father - Criado por George McManus em 12 de janeiro de 1913.
Páginas 52, 53, 305.

The Bungle Family - Criado por Harry J. Tuthill em 1918.
Páginas 54, 55.

Inventions of Professor Lucifer Gorgonzola Butts - Criado por Rube Goldber em 1928.
Página 55.

Gasoline Alley - Criado por Frank King em 24 de novembro de 1918.
Páginas 56, 57, 58, 59, 60, 65, 96, 101, 132, 674.

Barney Google and Snuffy Smith - Criado por Billy DeBeck em 17 de junho de 1919.
Página 17, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 73, 103, 110, 153, 206, 373, 378.

The Gumps - Criado por Sidney Smith em 12 de fevereiro de 1917.
Páginas 57, 65, 66, 68, 101.

Winnie Winkle - Criado por Martin Branner em 20 de setembro de 1920.
Páginas 57, 65, 66, 67, 68.

Little Orphan Annie - Criado por Harold Gray em 5 de agosto de 1924.
Páginas 57, 65, 68, 98, 107, 298, 305, 403.

Thimble Theatre/Popeye - Criado por E.C. Segar em 18 de dezembro de 1919

História dos Quadrinhos: EUA

Páginas 17, 45, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 98, 103, 117, 141, 153, 155, 161, 207, 242, 289, 306, 373, 519, 598.

Wash Tubbs (Tubinho) - Criado por Roy Crane em 21 de abril de 1924.

Páginas 80, 81, 95, 131, 309, 373.

Mr. Skygack, from Mars - Criado por A.D. Condo em 2 de outubro de 1907.

Página 83.

Buck Rogers - Criado por Philip Nowlan, em 1928, e adaptado para os quadrinhos por Philip Nowlan e Dick Calkins em 7 de janeiro de 1929.

Páginas 82, 83, 84, 86, 93, 95, 98, 118, 119, 121, 122, 153, 297, 390, 649, 660.

Tarzan - Criado por Edgar Rice Burroughs em 1912 e adaptado para os quadrinhos por Hal Foster em 7 de janeiro de 1929.

Páginas 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 98, 118, 119, 120, 121, 127, 135, 141, 153, 163, 173, 182, 185, 283, 313, 314, 331, 365, 404, 469, 523, 546, 552, 606, 607, 627, 797, 932.

Dick Tracy - Criado por Chester Gould em 4 de outubro de 1931.

Páginas 57, 70, 94, 95, 96, 97, 98, 107, 118, 119, 121, 132, 225, 298, 302, 320, 331, 350, 365, 403, 652, 846, 916.

Blondie - Criado por Chic Young em 8 de setembro de 1930.

Páginas 50, 98, 99, 100, 101, 102, 107, 119, 350, 519, 598, 919, 921, 926.

Little Lulu (Luluzinha) - Criado por Marge em 23 de fevereiro de 1935.

Páginas 98, 102, 103, 361, 362, 363, 364, 365, 448, 469, 594, 910.

Li'l Abner (Ferdinando) - Criado por Al Capp em 12 de agosto de 1934.

Páginas 62, 107, 109, 110, 320.

Joe Palooka - Criado por Ham Fisher em 21 de abril de 1930.

Páginas 105, 106, 107, 110, 111, 112, 133, 186, 281, 282, 350.

Torchy Brown in Dixie to Harlem - Criada por Jackie Ormes em 1º de maio de 1937.

Contava com bom humor as peripécias da adolescente do Mississippi que se fez na vida cantando e dançando no lendário Cotton Club, em Nova York.

Páginas 98, 114, 115, 917, 927.

Alley Oop (Brucutu) - Criado por V. T. Hamlin em 5 de dezembro de 1932.

Páginas 116, 117, 118, 407, 675.

Jungle Jim (Jim das Selvas) - Criado por Alex Raymond e Don Moore em 7 de janeiro

História dos Quadrinhos: EUA

de 1934.

Páginas 119, 120, 121, 122, 519.

Secret Agent X-9 - Criado por Alex Raymond e Dashiell Hammett em 22 de janeiro de 1934.

Páginas 120, 121, 395.

Flash Gordon - Criado por Alex Raymond e Don Moore em 7 de janeiro de 1934.

Páginas 76, 86, 93, 121, 122, 123, 124, 126, 132, 173, 209, 297, 309, 314, 320, 365, 390, 410, 519, 559, 649, 660.

Rip Kirby - Criado por Alex Raymond e Ward Greene em 4 de março de 1946.

Páginas 122, 123, 523, 593.

Mandrake - Criado Lee Falk e Phil Davis em 11 de junho de 1934.

Páginas 124, 125, 126, 127, 128, 129, 176, 365, 915, 921.

The Phantom (Fantasma) - Criado Lee Falk em 17 de fevereiro de 1936

Páginas 124, 126, 127, 128, 129, 519, 602, 606, 884, 916.

Terry and The Pirates (Terry e os Piratas) - Criado por Milton Caniff em 22 de outubro de 1934.

Páginas 131, 132, 133, 134, 309, 314, 320, 373, 498.

Steve Canyon - Criado por Milton Caniff em 13 de janeiro de 1947.

Páginas 134, 135, 365, 612.

Prince Valiant (Príncipe Valente) - Criado por Hal Foster em 13 de fevereiro de 1937.

Páginas 135, 136, 137, 206, 306, 309, 314, 320, 420, 664, 678.

Addams Family (Família Addams) - Criado por Charles Addams em 1938.

Páginas 137, 138, 139, 140.

ERA DE OURO

Superman - Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster na *Action Comics* #1, com capa de junho de 1938.

Páginas 10, 18, 41, 86, 98, 109, 126, 133, 142, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 163, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 183, 189, 194, 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 210, 217, 218, 221, 222, 224, 225, 226, 229, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 248, 250, 251, 252, 265, 266, 270, 271, 272, 273, 274, 277, 280, 284, 291, 302, 314, 341, 342, 343, 345, 350, 360, 381, 385, 386, 390, 391, 393, 394, 395, 399, 404, 406, 409, 411, 412, 420, 424, 432, 442, 466, 469, 473, 475, 483, 492, 497, 500, 502, 504, 508, 513, 516, 520, 521, 522, 523, 525, 527, 528, 529, 531, 535, 536, 561, 562, 569, 570, 583, 587, 590, 591, 592, 594, 595, 596, 597, 600, 602, 626, 627, 629, 630, 631, 632, 663, 676, 689, 690, 693, 694, 695, 712, 723, 727, 734, 735, 736, 739, 744, 750, 752, 755, 756, 757, 758, 761, 763, 764, 765, 772, 773, 774, 778, 781, 782, 783, 791, 798, 799, 803, 808, 811, 812, 814, 818, 822, 825, 833, 844, 851, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 871, 872, 873, 875, 876, 880, 881, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 895, 898, 910, 911, 914, 916, 919, 920, 921, 922, 928, 930, 932.

Doctor Occult - Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster na *New Fun* #6, com capa de outubro de 1935.

É um detetive, no estilo do *Sam Spade* do escritor Dashiell Hammett, adaptado para o sobrenatural. *Richard* e sua parceira *Rose* investigam e combatem casos paranormais. Na confusão do início das HQs, saiu também pela editora Centaur na *The Comics Magazine* #1, com capa de maio de 1936. Ali seu nome foi *Dr. Mystic* (a dupla de autores estava tentando). A história começou nessa revista e depois continuou na *More Fun Comics* da National. Como o personagem vestiu um uniforme, pode ser considerado o primeiro herói de capa das HQs.

Ao longo dos anos sua história mudou, primeiro com o roteirista Roy Thomas (que o encaixou na Segunda Guerra no grupo *All-Star Squadron*, em 1985), depois com Neil Gaiman (que o colocou na obra *The Books of Magic*, de 1991).

Página 150, 154, 186, 280, 393, 839.

Slam Bradley - Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster na *Detective Comics* #1, com capa de março de 1937.

Era um detetive particular que trabalhava em Cleveland, com seu *sidekick* "Shorty" Morgan (o alívio cômico). Tinha um pouco de mistério nas tramas, mas era tudo resolvido na ação. Foi incorporado ao *DC Universe* e sofreu alterações ao longo das décadas. Páginas 152, 154, 280, 390, 393.

Wonder Man - Criado por Will Eisner em 1938.

Páginas 159, 160, 163, 180, 203, 250, 486, 510, 805, 806.

Sheena, Queen of the Jungle (Sheena, Rainha das Selvas) - Criada por Will Eisner e Jerry Iger na *Wags* #1, com capa de janeiro de 1937.

Páginas 93, 163, 164, 165, 166, 172, 173, 227, 229, 283, 315, 448, 652.

Kismet, Man of Fate (Kismet, o Homem do Destino) - Criado por Ruth Roche na *Bomber Comics* #1, com capa de março de 1944.

Há divergência de fontes sobre a artista.

Página 165.

Tiger Girl - Criada por Robert Webb na *Fight Comics* #32, com capa de junho de 1944.

Página 166.

Sky Girl - Criada por Bill Gibson e Alex Blum na *Jumbo Comics* #68, com capa de novembro de 1944.

Página 166.

Phantom Lady - Criada por Arthur Peddy na *Police Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

Páginas 165, 166, 167, 168, 777.

Spider Widow (Viúva Negra) - Criada por Frank Borth na *Feature Comics* #57, com capa de junho de 1942.

Página 167.

Clipper Kirk - Criado por Rick Ayers e Witmer Williams,

Clipper Kirk era um ás do ar nos primeiros números da *Wings*, do #1 ao #68. Depois, com uma origem bem parecida com o *The Spirit*, mudou de nome.

Kirk foi espancado por alguns apoiadores do Eixo e deixado para morrer. Como desgraça pouca é bobagem, também foi atacado por um puma. Mas o moço foi salvo por *Marie Catoux*, uma aliada que estava lutando no Pacífico. Ele decidiu adotar o nome *Falcon* por causa da marca que o puma deixou no seu braço. Ele achou melhor seguir morto e virou *Phantom Falcon*.

Com a nova identidade mascarada, conseguiu se vingar e seguiu lutando contra o Eixo. Essa história apareceu na *Who Is The Phantom Falcon?* na *Wing Comics* #68 com capa

História dos Quadrinhos: EUA

de abril e na #69 com capa de maio de 1946.

Com o fim da Segunda Guerra, *Kirk* virou *Chet Horne* e passou a ajudar a polícia a enfrentar criminosos. Sua última aparição foi na *Wings Comics #110*, no inverno de 1949. Não, ele não tem nada a ver com os *Phantom Falcons* que surgiram na *Wings Comics #1*.

Página 170.

Suicide Smith - O título apareceu na *Wings Comics #1*, com capa de setembro de 1940, numa história assinada por Larry Shaw.

Narrava as aventuras do tal *Smith*, apresentado como um Blitzkrieg Buster (algo como Exterminador de Blitzkrieg - o ataque relâmpago que a mortal Luftwaffe, força aérea alemã, realizava). Sua missão, claro, era salvar a Inglaterra da invasão.

Página 170.

Tabu - Estreou na *Jungle Comics #1*, com capa de janeiro de 1940.

Por favor, tente não rir. Criado por Fletcher Hanks, a história mostrava o Mago das Selvas, *Tabu*. Sim, ele era meio que uma mistura de *Mandrake* com *Tarzan*. E para deixar isso bem claro, o cara usava uma sunga e uma capa (?!). Nada mais. Nem calçado, nem camiseta. Apenas sunga e capa. Vermelhas, combinando.

O herói que deixaria a estilista dos Incríveis, *Edna Moda*, revoltada, uma vez salvou um feiticeiro da morte. Em troca, o homem lhe deu um "sexto sentido". Com isso, podia saltar mais alto que o leopardo, voar pelo vento com a velocidade de uma águia, nadar com a rapidez de um tubarão e por aí vai. Ele combatia o crime nas selvas. De sunga e capa.

Página 170.

Sea Devil - Surgiu na *Rangers of Freedom #6*, com capa de março de 1942, assinada por Capt. Nelson Jones.

O *Sea Devil* (Diabo do Mar) era um submarino pilotado pelo oficial *Heck Dewey* e seu *sidekick Swenson*. Eles enfrentavam nazistas com a ajuda da espã *Cora*.

O destaque aqui vai para as outras histórias do mix da revista, os *Rangers*. É assustador o preconceito com os japoneses retratados nas aventuras, algo que explicamos no livro. Página 170.

Patsy Walker - Criada por Ruth Atkinson e Otto Binder na *Miss America Magazine #2*, com capa de novembro de 1944.

Páginas 170, 174, 431, 576.

Millie the Model - Criada por Ruth Atkinson na *Millie the Model #1*, com capa de dezembro de 1945.

Páginas 170, 285, 478, 479, 494, 531, 541, 665.

Camilla - Talvez criada por C. A. Winter na *Jungle Comics #1*, com capa de janeiro de 1940.

Páginas 165, 172, 173.

História dos Quadrinhos: EUA

Norge Benson - Criado por Al Walker na *Planet Comics* #1, com capa de maio de 1941. *Norge Benson* era mais uma versão de *John Carter/Buck Rogers/Flash Gordon*. Ele vivia no gelado Plutão, em meio a criaturas que estranhamente eram iguais às que habitam as regiões geladas da Terra, como pinguins e afins.

Benson tinha de amigo um urso polar falante chamado *Frosting*, uma rena também falante chamada *Hatrack* e seu *crush*, a bela princesa (claro que ela era princesa) *Jolie* do planeta *Pax*.

Página 173.

Gale Allen and the Girl Squadron - Talvez criado por R.A. Burley na *Planet Comics* #4, com capa de abril de 1940.

Página 173.

Mysta of The Moon - Criada por Joe Doolin na *Planet Comics* #35, com capa de março de 1945.

Páginas 173, 174.

Jane Martin - Talvez criada por Nick Cardy na *Wings Comics* #1, com capa em setembro de 1940.

Páginas 173, 174, 175.

The Werewolf Hunter - Criado por Gustav Schrotter na *Ranger Comics* #8, com capa de dezembro de 1942.

Narrava as aventuras do *Professor Armand Broussard*, um especialista em ocultismo que rodava o mundo investigando acontecimentos paranormais. O curioso é que ele raramente enfrentava lobisomens. *Broussard* contava com a ajuda da sobrinha *Phyllis*.
Página 175.

The Lost World - Criado por Rudolph Palais na *Planet Comics* #21, com capa de novembro de 1942.

Página 175.

Señorita Rio - Criada por Nick Cardy na *Fight Comics* #19, com capa de junho de 1942.

Páginas 165, 175, 176.

Zatara - Criado por Frederick B. Guardineer na *Action Comics* #1, com capa de junho de 1938.

Falecido pai de *Zatanna*, feiticeira da DC Comics. Foi mais uma versão de *Mandrake*.
Páginas 126, 176, 254, 386.

Arrow - Criado por Paul Gustavson na *Funny Pages* #21, com capa de setembro de 1938.

Rick Palmer é um ex-agente de inteligência do governo que combate o crime usando

História dos Quadrinhos: EUA

arco e flecha.

Páginas 176, 183, 186.

Crimson Avenger - Criado por Jim Chambers, na *Detective Comics* #20, com capa de outubro de 1938.

Página 177.

Batman - Criado por Bill Finger e Bob Kane na *Detective Comics* #27, com capa de maio de 1939.

Páginas 13, 127, 132, 157, 180, 189, 194, 196, 199, 200, 202, 210, 217, 218, 221, 222, 224, 225, 239, 240, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 250, 254, 265, 267, 274, 277, 278, 280, 281, 300, 302, 319, 345, 360, 385, 386, 390, 391, 395, 396, 399, 403, 404, 406, 411, 412, 420, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 474, 495, 497, 500, 502, 506, 514, 516, 519, 520, 522, 525, 527, 530, 532, 535, 536, 542, 567, 568, 587, 588, 589, 592, 593, 594, 595, 599, 600, 623, 626, 630, 657, 662, 663, 693, 694, 695, 723, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 739, 745, 748, 750, 751, 752, 755, 757, 760, 763, 764, 766, 769, 770, 771, 772, 773, 780, 781, 783, 791, 796, 798, 799, 800, 801, 802, 805, 806, 810, 811, 815, 816, 818, 824, 825, 826, 827, 828, 833, 848, 854, 863, 868, 872, 875, 879, 880, 886, 887, 888, 889, 890, 895, 896, 898, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 917, 919, 920, 921, 928, 930, 931, 932.

The Flame - Criado por Will Eisner e Lou Fine na *Wonderworld Comics* #3, com capa de julho de 1939.

Gary Preston, após uma tragédia, foi adotado ainda bebê por monges no Tibete. Lá ele aprendeu técnicas mágicas para controlar o fogo e as temperaturas - inclusive do seu próprio corpo. Preston também podia se transportar, de um lugar para outro, através de chamas.

Adulto, voltou aos EUA para combater o crime.

Páginas 180, 181.

Blue Beetle (Besouro Azul) - Criado pelo pseudônimo do estúdio de Eisner & Iger, Charles Nicholas (que reunia os artistas Chuck Cuidera, Jack Kirby e Charles Wojtkoski). Foi lançado na *Mystery Men Comics* #1, com capa de agosto de 1939.

Página 181.

Green Mask - Criado por Will Eisner na *Mystery Men Comics* #1, com capa de agosto de 1939.

No começo era o repórter "*News*" *Doakes* (o nome mudou para "*News*" *Blake*) que combatia o crime vestido de herói estilo *pulp*. Quando ganhou título próprio, no verão de 1940, sua história mudou. Virou *Michael Shelby* (ou *Selby*, a revisão/continuidade não era um forte da Fox), um rico detetive particular que quis combater o crime após seu pai, um nobre senador, ser assassinado.

Ele ganhou superpoderes graças à invenção de raios vita do amigo da família, o cientis-

ta *Professor Lascomb*. Dependendo do roteiro, tinha super força, voava e era super-resistente. Recebeu um *sidekick* chamado *Domino*.

Página 181.

Stardust the Super Wizard - Criado por Fletcher Hanks na *Fantastic Comics #1*, com capa de dezembro de 1939.

Era um poderoso mago que vivia num observatório numa estrela distante. Ele usava seus incríveis dons para combater o crime.

Página 181.

Samson - Criado por Will Eisner na *Fantastic Comics #1*, com capa de dezembro de 1939.

Acredite se quiser, mas ele tinha super força e super resistência pois era descendente do Sansão da bíblia. Sim, se cortassem seu cabelo perdia os poderes.

Nota mental: *Edward Scissorhands* (Edward Mãos de Tesoura) seria um ótimo adversário.

Página 181.

Amazing Man - Criado por Lloyd Jacquet e Bill Everett na *Amazing Man #5*, com capa de setembro de 1939.

John Aman foi criado por monges no Tibete durante seus 25 anos de vida (note como o local é propício para ganhar superpoderes). O Conselho dos Sete o ensinou a ter várias habilidades especiais, incluindo desaparecer deixando uma mística névoa verde. Aliás, por isso ele também era chamado de... *Green Mist*.

Hoje ele foi incorporado no *Marvel Universe* e participou de aventuras com o *Iron Fist* (Punho de Ferro).

Página 183.

Namor The Sub-mariner (Namor, o Príncipe Submarino) - Criado por Bill Everett na *Motion Picture Funnies Weekly*, com capa de abril de 1939.

Filho de um capitão com uma princesa da mitológica Atlântida, *Namor* foi apresentado como um anti-herói. Ele estava furioso com a destruição que a humanidade causava nos oceanos, uma abordagem realmente original para a época.

O personagem sofreu diversas mudanças ao longo das décadas para se encaixar na cronologia Marvel. Inclusive, finalmente, ganhar calças.

Páginas 33, 183, 184, 196, 205, 210, 211, 279, 418, 431, 546, 625, 822, 886.

Human Torch (Tocha Humana) - Criado por Carl Burgos na *Marvel Comics #1*, com capa de outubro de 1939.

Jim Hammond era uma invenção do cientista *Phineas Horton* e tinha a capacidade de controlar as chamas do seu corpo sintético. *Hammond* escondia sua identidade secreta como policial em Nova York.

Para se adequar na cronologia do *Marvel Universe*, sua história passou por diversas mudanças ao longo das décadas.

Páginas 33, 183, 184, 185, 196, 205, 209, 211, 229, 275, 276, 278, 279, 417, 431, 489, 501, 503, 555, 604, 625, 736, 822.

The Masked Raider (O Cavaleiro Mascarado) - Criado por Oscar Schisgall para as *pulps* e depois seguiu com diversos *ghosts*. Foi adaptado para os quadrinhos, talvez, por Al Anders e lançado na *Marvel Comics #1*, com capa de outubro de 1939.

Jim Gardley era uma imitação de *Lone Ranger* (Cavaleiro Solitário), misturado com o *The Shadow* (Sombra). Ele se ofereceu para trabalhar para um fazendeiro. Mas quando descobriu que o cara queria meter o terror nos pequenos proprietários, voltou-se contra o malvado.

Foi preso, fugiu e inventou a fantasia de *Masked Raider* para combater o crime.

Página 184.

Angel (Anjo) - Criado por Paul Gustavson na *Marvel Comics #1*, com capa de outubro de 1939.

Thomas Halloway perdeu a mãe no parto. Por isso foi levado para ser criado no presídio onde o pai era diretor (oi?!). Lá cresceu com os detentos e aprendeu diversas técnicas que o prepararam para enfrentar o submundo (será que a cota de crianças nos monastérios do Tibete estava lotada?).

Sem poderes como *Batman*, *Halloway* mais para frente até ganhou a Capa de Mercúrio, artefato que o permitia voar - e finalmente justificava seu nome.

Página 184.

Fiery Mask - Criado por Joe Simon na *Daring Mystery Comics #1*, com capa de janeiro de 1940.

Na trama, *Jack Castle* é um médico que um dia vê um acidente de carro. No interior estão alguns conhecidos chefões do crime. O único ainda vivo, com um tiro no estômago, falou para *Castle* que tinha poderes e conseguia transferir para outra pessoa quando estivesse morrendo. O médico disse que ia chamar ajuda, mas mudou de ideia para ficar com os poderes. Ele mentiu para o moribundo que não havia ambulâncias disponíveis. O coitado então passou os poderes e morreu.

Arrependido do seu egoísmo, *Jack Castle* bolou a identidade de *Fiery Mask*. As habilidades recebidas eram super força, super respiração (seja lá o que é isso) e poder saltar quilômetros (como o *Superman*). Além disso, conseguia criar um campo de força com o calor intenso que seu corpo liberava e produzir uma chama eletroplasmática.

Página 185.

Trojak The Tiger Man - Criado por Joe Simon na *Daring Mystery Comics #2*, com capa de fevereiro de 1940.

Era mais uma versão de *Tarzan*. A história é exatamente a mesma, com direito a uma *Jane* chamada *Edith Alton*. Ela que ensinou o herói, que tinha sido criado por uma tribo da África após a morte dos pais, a falar inglês.

Página 185.

Blue Bolt - Criado por Joe Simon na *Blue Bolt #1*, com capa de junho de 1940.

O personagem era o atleta de futebol americano *Fred Parrish*. Ele foi atingido por um raio durante o treino. Embarcou num avião para buscar ajuda e outro raio o atingiu,

derrubando a aeronave. No chão, ele foi resgatado pelo cientista *Bertoff* que o curou usando um tratamento experimental com rádio. *Parrish* então ganhou poderes (podia soltar raios) e uma pistola de... raios (sempre bom ter um plano B, mesmo sendo redundante).

No começo enfrentava as forças do mal da vilã *Green Sorceress*. Com a Segunda Guerra, saiu na porrada com os nazistas. Ele sumiu na crise do mercado nos anos 1950.

Páginas 185, 208.

The Clock - Criado por George Brenner nas *Funny Pages* #6 e *Funny Picture Stories* #1, com capa de novembro de 1936.

É o primeiro mascarado das revistas em quadrinhos estadunidenses, oficialmente o Elo Perdido entre os heróis das *pulps* e os super-heróis das HQs.

De uma família da alta sociedade, *Brian O'Brien* era um hipnotizador que tinha um esconderijo secreto de onde saía para combater o crime. Ele vestia um traje social, chapéu e uma máscara. Entre seus apetrechos, tinha tipo uma abotoadura de diamantes que soltava gás lacrimogêneo e uma bengala que lançava a cabeça feito um projétil.

Depois de derrotar os vilões, deixava um cartão de visitas com a imagem de um relógio e a frase *The Clock Has Struck* (O relógio bateu).

Página 187.

The Spirit - Criado por Will Eisner em 2 de junho de 1940.

Páginas 49, 85, 98, 164, 188, 189, 190, 194, 195, 196, 275, 285, 286, 287, 291, 309, 310, 317, 320, 354, 355, 406, 420, 514, 556, 563, 564, 728, 748, 932.

Mr. Mystic - Criado por Will Eisner em 2 de junho de 1940.

Ken era um diplomata estadunidense. Lá no Tibete (o local preferido para ganhar superpoderes) foi escolhido pelo Conselho dos Sete Lamas para enfrentar o mal. Recebeu uma tatuagem na testa com um símbolo misterioso e, como sua inspiração *Mandrake*, só se veste com suas roupas de show - com direito a turbante e tudo.

Seus poderes incluíam encolher ou aumentar de tamanho e se transformar em animais. Página 188.

Lady Luck - Criada por Will Eisner em 2 de junho de 1940.

Brenda Banks é uma rica socialite de origem irlandesa-estadunidense. Mas a moça não quer ser apenas isso. Portanto treina muito e se transforma em *Lady Luck*. Sem poderes, usa um vestido, um chapéu e um véu - tudo verde - para esconder sua identidade e combater o crime.

Tem um *crush* no chefe de polícia *Hardy Moore* e a "ajuda" do atrapalhado oficial *Feeny O'Mye*. Assim como *The Spirit*, migrou para as revistas em quadrinhos.

Páginas 188, 404.

Torchy - Criada por Bill Ward em 1944, para o jornal do exército *Fort Hamilton*.

Seguia a tradição de tiras de moças bobinhas se envolvendo com caras bobinhos. Ela foi para a *Quality* na *Doll Man* #8, na primavera de 1946.

Página 191.

Super Snooper - Criado por Gill Fox na *Police Comics* #1, com capa de agosto de 1941. Era basicamente um detetive trapalhão, herdando o estilo de humor das tiras de jornais.
Página 191.

Poison Ivy - Criada por Gill Fox na *Feature Comics* #32, com capa de maio de 1940. Ele nasceu já do tamanho de uma criança de uns três ou quatro anos de idade. Sabia falar, com sotaque do Brooklyn, e andar. Com força sobre-humana, podia derrotar qualquer adulto numa luta.
Nas HQs, por ser um bebê, volta e meia sua falta de maturidade criava confusões.
Página 191.

Doll Man - Criado por Will Eisner na *Feature Comics* #27, com capa de dezembro de 1939.
O químico *Darrel Dane* inventou uma fórmula que fazia com que ele diminuísse até seis polegadas (15,24cm), mas ficava com a mesma força do seu tamanho normal. Sim, foi o primeiro super-herói que encolhe. Na aventura de estreia, usou o soro para salvar a noiva *Martha Roberts* das mãos de um chantagista.
Curtindo a experiência, resolveu combater o crime. Algum tempo depois, *Martha* virou a *Doll Girl* e eles tiveram também *Elmo*, o Cão Maravilha, um dogue alemão que servia de transporte e ajudante. Eisner assinava com seu alter-ego William Erwin Maxwell.
Foi parar na DC Comics. É, também notamos que o *Ant-Man* (Homem-Formiga) da futura Marvel é beeeeee parecido.
Página 191.

Uncle Sam (Tio Sam) - Criado por Will Eisner na *National Comics* #1, com capa de julho de 1940.
Ele era o espírito de um soldado morto na Guerra da Independência e que surge no mundo sempre que o país necessita. Entre seus poderes estavam super força, invulnerabilidade, capacidade de alterar seu tamanho, velocidade aprimorada e algum grau de clarividência.
O auge do personagem foi no período da Segunda Guerra, tendo até a própria revista *Uncle Sam Quarterly* e um *sidekick* chamado *Buddy Smith*. Comprado pela DC Comics, como a maioria do elenco da Quality, sofreu várias alterações na sua origem e poderes ao longo dos anos.
Página 191.

Airboy - Criado por Charles Biro, Dick Wood, e Al Camy na *Air Fighters Comics* #2, com capa de dezembro de 1942.
Airboy é o precursor de *Rocketeer*, com o jovem *David ("Davy") Nelson II* usando uma traquitana que lhe permitia voar.
Suas aventuras foram no *hype* de heróis patrióticos contra o Eixo.
Citado na bio de Tony DiPreta no e-book.

Boy King - Criado por Charles Biro, Bob Wood e Alan Mandel na *Clue Comics* #1, com capa de janeiro de 1943.

Boy King tem uma trama, no mínimo, ridícula. *Davi* era o jovem rei da *Swisslaskia*, país da Europa perto dos Alpes (na *Clue Comics* #1, o mapa mostra que é no lugar da Suíça). No dia que os nazistas invadiram o reino, *Davi* desenterrou uma antiga estátua, que parecia um Golem e foi construída por Nostradamus (?!?).

Ele salvou seu povo? Não. O rapaz foi com o monstro para os EUA, abdicou do trono e tornou seus súditos cidadãos estadunidenses (?!?). O país deixou de existir, aparentemente, não incomodou o *Boy King* (ou seria, *ex-Boy King*?).

Nos EUA, ele passou a combater os vilões que ameaçavam sua nova terra natal. Com o Golem junto, é claro.

Citado na bio de Tony DiPreta no e-book.

Zippo - Criado por Pierce Rice na *Clue Comics* #1, com capa de janeiro de 1943.

Zippo (não tem relação com a marca de isqueiros, bom avisar) era o detetive particular *Joe Blair*. Um dia, um cliente que trabalhava para o esforço de guerra o contratou para investigar o sumiço de alguns funcionários.

Blair resolveu usar sua invenção: uma roupa que tinha botas com rodas. As engenhocas eram movidas a ar comprimido e controladas pelo cinto. De aço, também serviam para cortar. Zippo podia passar de 100 km/h. Mesmo solucionando o caso, *Blair* seguiu com sua fantasia combatendo o crime.

Citado na bio de Tony DiPreta no e-book.

The Black Condor (Condor Negro) - Criado por Will Eisner e Lou Fine na *Crack Comics* #1, com capa de maio de 1940. O pseudônimo que usaram foi Kenneth Lewis.

É mais uma versão do *Tarzan*. Durante uma expedição na Mongólia, a família de *Richard Gray Jr* foi assassinada por bandidos liderados por *Gali Kan* (pegou a referência?). O menino foi resgatado por um condor que o criou como seu. Agora fica melhor. *Richard*, vendo seus "irmãos" pássaros, aprendeu o movimento das asas e do corpo, as correntes de ar, o equilíbrio e a levitação. Sim, o guri aprendeu a voar apenas por conviver com os pássaros. Um dia ele foi resgatado pelo ermitão da região, *Pierre*. O velho educou o selvagem, ensinando até a dominar o idioma inglês.

Depois de encontrar e matar os assassinos da sua família, ele partiu para os EUA onde, claro, decidiu combater o crime como *Condor Negro*. Também comprado pela DC Comics, o personagem já passou por três encarnações diferentes.

Página 191.

The Ray - Criado por Will Eisner e Lou Fine na *Smash Comics* #14, com capa de setembro de 1940.

"Happy" *Terrill* era um repórter do *Morning Telegraph*. Em 1940, foi com o *Professor Styne* no voo experimental, e muito arriscado, do *Strato-Balloon*. No meio da viagem, a nave foi atingida por uma tempestade cósmica e *Terrill* exposto a uma misteriosa luz cósmica.

O jornalista se transformou numa figura dourada brilhante e com a capacidade de virar

História dos Quadrinhos: EUA

raios de luz, juntamente com outras habilidades incríveis, como soltar raios. Adotando o nome *Ray, Terrill* iniciou sua luta contra o crime.

Como os outros personagens da Quality, sofreu várias mudanças na DC Comics.

Página 191.

Daredevil - Criado por Jack Binder na *Silver Streak #6*, com capa de setembro de 1940. *Bart Hill* ficou mudo quando era criança por causa do choque de ver seu pai assassinado e de ser marcado com ferro quente. Órfão, cresceu e se tornou um exímio atirador de bumerangues, em homenagem à cicatriz em forma de bumerangue deixada em seu peito. Com uma fantasia, combatia o crime.

Daredevil foi uma ideia de Jack Binder, mas ficou conhecido quando foi reutilizado numa versão de Jack Cole.

Página 193.

The Comet - Criado por Jack Cole na *Pep Comics #1*, com capa de janeiro de 1940. É possivelmente o primeiro super-herói morto em ação.

O jovem cientista *John Dickering* descobriu um gás cinquenta vezes mais leve que o hidrogênio. Com pequenas doses dele no seu sangue, conseguia dar grandes saltos. Com várias injeções, raios duplos saíam dos seus olhos e desintegravam as coisas. Para controlar isso, *Dickering* criou uma viseira com vidro, material que seus raios não afetavam. Com medo de que sua invenção fosse usada contra a humanidade, ele destruiu a fórmula e passou a combater o crime.

O problema é que o moço perdeu a mão e chegou a matar alguns vilões. Na #3 ele até ficou sob o controle do inimigo *Doc Zadar* e causou muita destruição. Mas sua namorada, a repórter *Thelma Gordon*, conseguiu limpar sua barra com a opinião pública. Na #7, quando o gás se esgotou, *Dickering* percebeu que podia controlar os poderes e sair em público sem medo. Mas na #17 ele foi parar no planeta *Altrox* para ajudar a rainha *Naija* (sempre a nobreza) na guerra contra robôs invasores.

Mal sobrevivendo ao barraco, voltou para a Terra. Assim que chegou, amigos do gangster *Big Boy Malone*, que o herói tinha prendido, invadiram sua casa. O irmão de *John Dickering*, *Bob*, tinha ido visitá-lo. *John* salvou o irmão, mas acabou morto a tiros.

Jurando vingança, *Bob*, no melhor estilo *Batman*, botou uma roupa escura e virou *The Hangman*. Os personagens depois foram para a Archie Comics e para DC Comics.

Páginas 193, 512.

Plastic Man (Homem-Borracha) - Criado por Jack Cole na *Police Comics #1*, com capa de agosto de 1941.

Páginas 167, 191, 193, 194, 195, 417.

Midnight (Meia-Noite) - Criado por Jack Cole na *Smash Comics #18*, com capa de janeiro de 1941.

Página 194.

Captain Marvel (Capitão Marvel) - Criado por Bill Parker e C.C. Beck na *Whiz Comics #2*,

com capa de fevereiro de 1940.

Páginas 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 216, 226, 265, 364, 380, 404, 416, 419, 465, 502, 655, 752, 783, 801

Comet Pierce - Criado por Joe Simon e Jack Kirby na *Red Raven Comics* #1, com capa de agosto de 1940.

Na trama o *Comet Pierce* era um piloto de foguete que participava de corridas espaciais. Numa prova, descobriu que sua nave foi sabotada pelo rival *Jort*. Ele caiu num planeta alienígena onde foi resgatado por...adivinha? A rainha *Larania*.

A monarca se apaixonou pelo bonito, ele arrumou a nave com um super motor e ainda teve tempo de ir disputar e vencer a corrida.

Página 209.

Marvel Boy - Criado por Joe Simon e Jack Kirby na *Daring Mystery Comics* #6, com capa de junho de 1940.

Martin Burns ouviu de uma sombra misteriosa que tinha o poder de Hércules. O louco é que apenas três anos depois, com arte e roteiro de Bob Oksner, já pintou outra versão que apareceu apenas na *USA Comics* #7, com capa de fevereiro de 1943.

Nessa, *Burns* se arranhava nos restos mumificados de Hércules (oi?) e ficava infectado com sua super força. Anos depois, pintou outro *Marvel Boy*.

No futuro, a editora tentou consertar a lambança dizendo que havia dois *Martin Burns* nessa época, os dois agindo como *Marvel Boy*. Solução bem crível, evidentemente.

Página 209, 210, 279.

Vision (Visão) - Criado por Joe Simon e Jack Kirby na *Marvel Mystery Comics* #13, com capa de novembro de 1940.

Arkus era um policial de uma outra dimensão chamada *Smokeworld*. Quando estava trazendo um prisioneiro, foi contatado sem querer pelo cientista *Markham Erickson*. Aparentemente sem nada para fazer, aceitou a ideia de enfrentar o crime na Terra.

Arkus podia gerar gelo e frio extremo, fabricar ilusões de si mesmo, voar e se teletransportar para onde houvesse fumaça. Na Era de Prata, com a criação do *Marvel Universe* e a tendência de recriar personagens, acabou virando o robô que é membro dos *Avengeers* (Vingadores).

Recentemente reintroduziram essa sua versão original no *Marvel Universe*.

Página 209.

The Shield (Escudo) - Criado por Harry Shorten e Irv Novick na *Pep Comics* #1, com capa de janeiro de 1940.

A trama mostrava o cientista *Tom Higgins* pesquisando uma fórmula capaz de dar super-habilidades. Mas ele foi assassinado pelo agente alemão *Hans Fritz* no real atentado que ficou conhecido como *Black Tom Explosion*, ocorrido no dia 30 de julho de 1916, no Porto de Nova York. *Higgins* foi injustamente acusado pelo incidente.

Seu filho, *Joe Higgins*, seguiu a pesquisa do pai e conseguiu desenvolver o soro que chamou de S.H.I.E.L.D. (um anagrama para Sacrum, Heart, Innervation, Eyes, Lungs,

Derma/ Sacro, Coração, Inervação, Olhos, Pulmões e Derma. Os autores não eram tão bons com as palavras quanto o pessoal do *Shazam*.)

Acontece que o assassino de *Tom* reapareceu e atacou *Joe*. Quase morto, o jovem conseguiu voltar ao laboratório, usou a fórmula e, após ser exposto a raios fluoroscópicos por 12 horas, ganhou superpoderes. Com um traje patriótico, ele iniciou sua luta contra o crime trabalhando para o FBI - mas sua identidade só era conhecida pelo diretor *J. Edgar Hoover*.

The Shield tinha super força limitada, invulnerabilidade, resistência sobre-humana, podia saltar longas distâncias. Seu traje também era indestrutível. Ele ganhou um elenco de apoio como a namorada *Betty* (uma detetive particular), o desajeitado *Ju Ju Watson* (um treinador de combate do FBI) e sua namorada *Mamie*, e o *sidekick Dusty*.

Quando a editora virou Archie Comics, passou por modificações e a mesma coisa aconteceu quando migrou para a DC Comics.

Páginas 209, 227, 341, 343, 416, 473, 691, 775.

Captain America (Capitão América) - Criado por Joe Simon e Jack Kirby na *Captain America* #1, com capa de março de 1941.

Páginas 205, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 225, 229, 264, 266, 270, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 306, 341, 411, 413, 416, 431, 473, 499, 501, 503, 507, 508, 509, 510, 520, 528, 548, 549, 550, 551, 571, 577, 601, 602, 604, 625, 637, 695, 701, 706, 710, 736, 777, 820, 853, 886, 888, 889, 909, 932.

The Destroyer - Criado por Stan Lee e talvez Jack Binder na *Mystic Comics* #6, com capa de outubro de 1941.

O jornalista *Keen Marlow* foi pego espionando os nazistas. Eles o levaram para um campo de concentração onde, também prisioneiro, o *Professor Eric Schmitt* - um cientista alemão contrário aos nazistas - estava desenvolvendo um soro do Super Soldado. *Marlow* sobreviveu ao soro, mas sem os Raios Vita usado no experimento de *Steve Rogers*, virou um tipo de humano primitivo.

Ele conseguiu fugir, criou um uniforme com uma caveira no peito e uma assustadora máscara azul, e foi para as linhas inimigas meter o terror nos nazistas. Com o surgimento do *Marvel Universe*, décadas depois, sofreu alterações na sua história.

Página 213.

Jack Frost - Criado por Stan Lee e talvez Charles Wojtkoski na *USA Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

Jack Frost era sobre um misterioso homem vindo do distante Norte e com poderes relacionados com gelo. Talvez seja o primeiro personagem criado por Stan Lee, já que a revista chegou às bancas em abril. Algumas fontes falam que foi o *Destroyer*. A confusão pode ser por causa das datas nas capas.

Depois, *Frost* também teve sua história mudada para se encaixar no *Marvel Universe*. Virou até descendente dos Gigantes de Gelo de *Thor*.

Páginas 213, 404.

Captain Freedom (Capitão Liberdade). Criado pelo pseudônimo Franklin Flagg na *Speed Comics* #13, com capa de maio de 1941.
Páginas 215, 328, 412.

Sandman - Criado pelo pseudônimo Larry Dean (mas pode ser de Gardner Fox e Bert Christman, dependendo da fonte) nas *Adventure Comics* #40, capa de julho de 1939, e na *New York World Fair Comics* #1.

Wesley Dodd bebia no clima dos detetives das *pulps* e misturava com a novidade super-heróis. Ele tinha uma dupla identidade, o tal *Sandman*, e enfrentava o crime com seu terno, chapéu, máscara de gás e uma arma, a qual soltava um gás que fazia os bandidos falarem a verdade e caírem no sono. O interessante é que, diferente da grande maioria dos fantasiados, *Dodd* volta e meio se machucava e levava tiros.

A partir da *Adventure Comics* #44 o sobrenome mudou para *Dodds*. Em suas aventuras, tinha a ajuda da namorada *Dian Belmont*. Outro diferencial aqui é que ela sabia da identidade dele e era tratada em pé de igualdade com o herói, não entrando no papel da donzela em perigo.

Sandman foi um dos fundadores da *Justice Society of America* (Sociedade da Justiça). Na *Adventure Comics* #69, capa de dezembro de 1941, o roteirista e editor Mort Weisinger e o artista Paul Norris deram a ele um uniforme amarelo e roxo e um *sidekick*: *Sandy the Golden Boy*, sobrinho de *Dian Belmont*.
Páginas 177, 216, 220, 225, 254, 282, 401, 422, 602, 735, 874.

Manhunter - Criado por Ed Moore na *Adventures Comics* #58, com capa de janeiro de 1941.

O título era *Paul Kirk, Manhunter*. *Kirk* era um investigador particular que ajudava a polícia. Mas, sem fantasia e no *boom* dos super-heróis, não se destacou.

A partir da *Adventure Comics* #73, Joe Simon e Jack Kirby o mudaram para *Rick Nelson*, um habilidoso caçador (sem poderes) que se tornou um combatente do crime com uma roupa vermelha com máscara azul quando seu amigo, o inspetor *Donovan*, foi assassinado pelo supervilão *Buzzard*. O doido é que, mesmo sendo obviamente outro personagem, alguém mudou o nome de volta para *Paul Kirk* na edição seguinte.

Para piorar tudo, na mesma época, na Quality, apareceu outro *Manhunter*, na *Police Comics* #8, capa de março de 1942. Esse era *Donald "Dan" Richards*, um fraquinho recruta da academia de polícia. A estrela da turma era o irmão da sua namorada, *Jim*. Só que *Jim* foi acusado de um crime que não cometeu. *Dan* usou a identidade de *Manhunter* para resolver tudo e limpar o nome do cunhado. Gostou da experiência, e seguiu como herói.

Acontece que, anos depois, a DC Comics comprou o acervo da Quality e teve que se esforçar para encaixar dois personagens com o mesmo nome na sua cronologia. Como resultado, *Manhunter* passou por várias encarnações ao longo dos anos.
Páginas 216, 217, 602.

Newsboy Legion - Criados por Jack Kirby e Joe Simon na *Star-Spangled Comics* #7, com capa de abril de 1942.
Páginas 216, 217, 276.

História dos Quadrinhos: EUA

Boy Commandos - Criados por Jack Kirby e Joe Simon na *Detective Comics* #64, com capa de junho de 1942.

Páginas 216, 217, 276, 328, 391, 412, 521.

Ultra-Man - Criado por Jon L. Blummer com o pseudônimo de *Don Shelb*, na *American Comics* #8 com capa de novembro de 1939.

Ultra-Man era outra versão de *Buck Rogers*. *Gary Concord Sr.* era um cientista que dedicou seu trabalho a tentar achar uma forma de acabar com a guerra. Ele sofreu um acidente em 1950 e foi acordar em 2174. A hibernação lhe deu poderes sobre-humanos. Ele terá um filho, *Gary Jr*, com sua esposa *Leandra* - que era filha do seu maior inimigo *Rebhorizon*. Já deu para entender o clima, né? *Gary* pai morreu de causas naturais em 2239 e *Jr* assumiu o posto de *Ultra-Man*.

Seja pela qualidade do material, seja pelo nome que quase dava um autoplágio para National, o personagem sumiu. Apareceu uma vez numa história da *Legion of Super-Heroes* (Legião dos Super-heróis) e na saga *Multiversity* de Grant Morrison - quase como *easter egg*.

Página 218.

Flash - Criado por Gardner Fox e Harry Lampert na *Flash Comics* #1, com capa de janeiro de 1940.

Jason Peter Garrick, ou *Jay Garrick*, é a identidade secreta do *Flash* original. O estudante universitário acabou inalando vapores de "água pesada". Isso fez com que pudesse correr a velocidade sobre-humana.

Depois da carreira como astro do futebol americano, ele botou uma camisa vermelha com um raio e um capacete de metal estilizado com asas (inspirado no deus romano Hermes/Mercúrio) e foi pegar bandidos como *Flash*.

O capacete era do pai de *Jay*, *Joseph*, que lutou na Primeira Guerra Mundial. No início, antes das alterações, atuava em Nova York.

Páginas 218, 219, 220, 221, 227, 237, 243, 254, 266, 278, 400, 401, 427, 428, 474, 735.

Hawkman Carter Hall - Criado por Gardner Fox e Dennis Neville na *Flash Comics* #1, com capa de janeiro de 1940.

Há muitos séculos, em pleno antigo Egito, o príncipe *Khufu* e sua amada *Chay-Ara* foram assassinados pelo sacerdote *Hath-Set*. Em 1940, o arqueólogo *Carter Hall* e sua companheira *Shiera Sanders* encontraram a faca usada no crime. Isso gerou uma série de eventos que ativou as memórias de *Carter* e *Shiera* que descobriram ser as reencarnações de *Khufu* e *Chay-Ara*.

Como não poderia faltar, o vilão *Hath-Set* também fez *download* e no cientista *Anton Hastor*. Para enfrentar o sacerdote novamente, *Hall* usou o *Nth metal* e criou um cinto que anulava a gravidade. Com um traje com asas e tudo, assumiu a identidade de *Hawkman* (Gavião Negro). Logo depois, *Shiera* ganhou uma fantasia parecida a de *Carter* e virou *Hawkgirl* (Mulher-Gavião), inaugurando a versão feminina dos heróis.

Em 1942, *Carter* virou um piloto da Força Aérea dos EUA, no 1st Interceptor Command. Ao longo das décadas a DC mexeu tanto na sua cronologia que virou a mais confusa

de todas, algo que se tornou até motivo de piada entre os próprios personagens da editora.

Páginas 218, 220, 243, 244, 247, 254, 265, 266, 392, 400, 408, 409, 427, 428, 469, 520, 533, 735, 744, 757, 883.

Johnny Thunder - Criado por John W. Wentworth e Stan Asch na *Flash Comics* #1, com capa de janeiro de 1940.

Johnny Thunder era *John L. Thunder*, o sétimo filho de um sétimo filho, nascido às 7 da manhã, num sábado, 7 de julho de 1917. Essa numerologia toda fez o menino ser sequestrado e vendido a uns malucos do país *Badhnesia*, que estavam atrás de alguém assim (quem nunca?).

Com sete anos, após um ritual estranho, o moleque acabou possuído pelo gênio cor de rosa e com forma de relâmpago chamado *Yz* (*Thunderbolt* para os humanos). A ideia era usar a criança para dominar o mundo e blá-blá-blá. O plano fracassou e *Johnny* retornou para os EUA.

Um dia, lavando janelas, sem querer o rapaz convocou o gênio ao dizer *Cei-U* (que em inglês, foneticamente, é *Say, you/Diga, você*). Após várias aventuras, mais com uma pegada de humor e até servindo na Marinha na Segunda Guerra, foi um dos heróis que entrou na *Justice Society of America*.

Páginas 218, 220, 405, 735.

Spectre (Espectro) - Criado por Jerry Siegel e Bernard Baily na *More Fun Comics* #52, com capa de fevereiro de 1940.

Jim Corrigan era um policial. No dia que estava a caminho da sua festa de noivado com *Clarice*, foi assassinado e jogado no rio por alguns bandidos. Mas seu espírito foi recusado no lado de lá e a entidade "A Voz" o mandou de volta à Terra para buscar justiça. *Spectre* (Espectro) se tornou esse ser sobrenatural que caçava os vilões. Para esconder seu Eu místico, *Corrigan* terminou o noivado e seguiu na batalha contra o Mal. Foi um dos que mais sofreu alterações ao longo da sua trajetória. Até o *Green Lantern* (Lanterna Verde) *Hal Jordan* já foi ele por um tempo. Não, não pergunte.

Páginas 219, 220, 520, 536, 735, 838, 883, 886, 887.

Hourman (Homem-Hora) - Criado por Ken Fitch e Bernard Bailey na *Adventure Comics* #48, com capa de março de 1940.

Rex Tyler era um cientista especializado em bioquímica. Um dia, meio sorte meio acidente, desenvolveu a droga *Miraclo*. Com ela, podia ter força e velocidades sobre-humanas. Mas apenas pelo tempo do efeito do barato. Depois, voltava a ser um cara normal.

Tyler adotou uma fantasia e começou a combater o crime como *Hour-man* (o hífen depois saiu), em *Appleton City*. O interessante sobre o personagem é que, entre as mudanças que sofrerá, há uma fase que debate sobre vício, tanto na droga quanto na emoção de ser um vigilante.

Páginas 219, 220.

Doctor Fate (Doutor Destino) - Criado por Gardner Fox e Howard Sherman na *More Fun Comics* #55, com capa de maio de 1940.

Doctor Fate (Doutor Destino, não confunda com o inimigo do *Fantastic Four* que, no Brasil, ficou com o mesmo nome) é um dos grandes e poderosos místicos do *DC Universe*. E, por isso, um dos que mais apanha com todas as bagunças na cronologia.

O original era *Kent Nelson*, um cara que achou o túmulo do mago *Nabu* e, treinado por ele, passou a usar a magia para combater as forças do mal. O curioso é que levou mais de um ano para sua história ser revelada aos leitores, na *More Fun Comics* #67 com capa de maio 1941.

Nessas décadas todas, várias pessoas já vestiram o Elmo, desde novos personagens até descendentes de *Kent Nelson*. Numa fase virou a Doutora Destino.

Páginas 219, 220, 254, 735, 744, 801.

Green Lantern (Lanterna Verde) - Criado por Martin Nodell e Bill Finger na *All-American Comics* #16, com capa de julho de 1940.

Como sempre relembramos, a maior injustiça da cultura *pop* foi Bob Kane roubar de Bill Finger seu lugar de criador do *Batman*. Algo que fica ainda mais evidente com o surgimento do *Green Lantern* (Lanterna Verde).

O desenhista Martin Nodell teve a ideia do personagem. Mas, como não era roteirista, ele e o editor Max C. Gaines chamaram Bill Finger para desenvolver todo o *background* do herói. E, desde o primeiro momento, Nodell dividiu com Finger a autoria. Sim, sempre que dá gostamos de reforçar como Bob Kane não era uma pessoa legal.

Esse *Green Lantern* original era *Alan Scott*, um engenheiro ferroviário. Após um acidente de trem, ele encontrou uma lanterna que tinha uma energia estranha. A partir disso, *Scott* fez um anel mágico que permitia usar essa luz verde para enfrentar vilões, vestido numa mistura de Drácula com cigano (Nodell está no topo da lista de figurinista mais espalhafatoso da Era de Ouro). O detalhe era que o anel precisava carregar a cada 24h e não funcionava em objetos de madeira.

Do universo desse personagem, mas já com roteiros de Alfred Bester (mais um destacado escritor de ficção científica que pulou um tempo na folia das HQs), vieram os vilões *Vandal Savage* (um imortal que queria dominar o mundo desde o tempo das cavernas) e *Solomon Grundy* (um zumbidão que só sabia recitar um poema sobre si mesmo e sempre voltava da morte).

As aventuras de *Alan Scott*, nessa fase, eram em Nova York. Sofreu várias mudanças para se adequar à cronologia. Recentemente, sua nova versão era gay e vivia na nova *Earth-Two*.

Páginas 219, 220, 221, 241, 243, 265, 266, 385, 390, 392, 393, 401, 405, 406, 410, 735, 744, 887.

Atom (Elektron/Átomo) - Criado por Ben Flinton e Bill O'Conner na *All-American Comics* #19, capa de outubro de 1940.

O *Atom* original (Elektron e depois Átomo, pois no Brasil houve essa confusão com a tradução) era um baixinho e fracote, de apenas 1,55m de altura, chamado *Al Pratt*. Tentando impressionar seu *crush* da escola, *Mary James*, o moço começou a treinar com o

ex-boxeador *Joe Morgan* (o mesmo que treinou *Wildcat*/Pantera e *Gardian*/Guardião). Pronto para a luta, vestiu uma das roupas que disputa com o *Green Lantern* o título de *WTF?!* Não, ele não tinha poderes. Isso vai mudar no declínio das HQs, lá em 1948. Após enfrentar o vilão *Cyclotron*, *Atom* ficou com super força.

Pratt foi um dos heróis que oficialmente foi para linha de frente, sendo piloto de tanque na Segunda Guerra.

Páginas 219, 220, 385, 401, 735.

Red Tornado (Tornado Vermelho) - Criada por Sheldon Mayer na *All-American Comics* #20, com capa de novembro de 1940.

Páginas 219, 220, 241, 281, 385.

Justice Society of America (Sociedade da Justiça da América) - Criada por Gardner Fox na *All Star Comics* #3, com capa de inverno 1940-1941.

Páginas 219, 265, 276, 385, 386, 392, 400, 401, 405, 735, 736, 744, 754, 757.

Starman - Criado por Gardner Fox e Jack Burnley na *Adventure Comics* #61, com capa de abril de 1941.

Theodore Henry "Ted" Knight era um brilhante astrônomo e cientista. Ele inventou um bastão que lhe permitia controlar a gravidade e manipular energia, tipo o anel do *Green Lantern*. Com uma roupa vermelha, capa verde e capacete amarelo com uma barbatana (no melhor estilo *Sci-fi*), passou a combater o crime como *Starman*.

Nessa sua versão original, operava em *Gotham City* (nomeada por Bill Finger na *Batman* #4 com capa de dezembro de 1940). Também fez parte da *JSA*, do *All-Star Squadron* (Esquadrão All-Star) e serviu oficialmente na guerra como piloto.

Anos depois, o personagem teve um colapso por causa da morte da sua namorada e a culpa que tinha por ter ajudado a desenvolver a bomba atômica. Seus filhos, *David* e *Jack*, também foram *Starman*. O escritor Alfred Bester ajudou nos roteiros por um tempo.

Páginas 219, 225, 227, 254, 390, 735, 744, 883.

Johnny Quick - Criado por Mort Weisinger e Chad Grothkopf na *More Fun Comics* #71, com capa de setembro de 1941.

Johnny Chambers era um fotógrafo. Seu tutor de infância, *Professor Gil*, encontrou numa tumba de faraó (oi?) uma fórmula mágica: 3X2 (9YZ) 4A. Ao recitar esse mantra, *Chambers* ganhava super velocidade.

Ele fez um uniforme, adotou o nome *Johnny Quick* e foi combater o crime. Acabou entrando no *All-Star Squadron*, casando-se com a heroína *Liberty Belle* e, anos depois, o casal teve a também heroína *Jesse Quick* - que usava do mantra do pai.

Johnny Quick morreu salvando a filha da vilã *Lady Flash*, também conhecida como *Lady Savitar* (versão feminina do inimigo de *Quick*, *Savitar*).

Páginas 219, 225, 227, 251, 735, 744.

Doctor Mid-Nite (Doutor Meia-Noite) - Criado por Charles Reizenstein e Stanley Asch-

meier na *All-American Comics* #25, com capa de abril de 1941.

Charles McNider foi o original *Doctor Mid-Nite* (Doutor Meia-Noite). Ele era um cirurgião que, uma noite, foi chamado para remover a bala de uma testemunha num caso da máfia. Um capanga invadiu o lugar, jogou uma granada, matou a testemunha e causou uma lesão que cegou *McNider*.

Seus dias de cirurgião estavam acabados. Até que uma noite, a exemplo do *Batman*, uma coruja bateu na sua janela. Ele retirou os curativos e descobriu que podia enxergar no escuro. Mas apenas no escuro. *McNider* criou um visor especial que lhe permitia ver na luz normal, bombas de “escurecimento”, um uniforme e assumiu o nome de *Doctor Mid-Nite*. A coruja *Hooty* era seu *sidekick*.

O personagem entrou na *JSA*, no *All-Star Squadron* e, em 1942, serviu como médico na guerra, chegando a capitão. Foi o primeiro super-herói que era uma pessoa com deficiência. Por suas habilidades profissionais, virou o médico oficial da comunidade fantasiada. Posto que suas futuras versões também ocupam.

Páginas 219, 385, 401, 735.

Star-Spangled Kid (Sideral) e Stripesy (Fúria) - Criados por Jerry Siegel e Hal Sherman na *Action Comics* #40, com capa de setembro de 1941.

O *Kid Star-Spangled* (Sideral) original era *Sylvester Pemberton*. Foi mais um nas dezenas de personagens patrióticos que explodiram durante a guerra - como seu uniforme deixa bem claro. O diferente foi que ele era um garoto que tinha como *sidekick* um adulto, *Pat Dugan* que atacava de *Stripesy* (Fúria). A dupla era ótima em combate corpo-a-corpo e acrobacias, inventando várias manobras.

Eles criaram o *Star Rocket Racer*, uma limusine com as funções de um foguete e helicóptero. Foram membros dos *Seven Soldiers of Victory* (Sete Soldados da Vitória) e do *All-Star Squadron*. A atual versão do personagem é *Stargirl*, a garota *Courtney Whitmore*, filha adotiva de *Dugan*. *Pemberton* tinha virado *Skyman* (com um bastão que lhe fazia voar) e morreu enfrentando vilões.

Páginas 219, 282.

Shining Knight - Criado por Creig Flessel na *Adventure Comics* #66, com capa de setembro de 1941.

O *Shining Knight* original era *Sir Justin*, o mais novo membro dos Cavaleiros da Távola Redonda da corte do *King Arthur*. Ele viu a morte do primo da rainha *Guinevere*, *Sir Fallon*, nas mãos do ogro *Blunderbore*. Jurou vingança e foi atrás.

No meio do caminho, encontrou e libertou *Merlin* que estava preso numa árvore, por causa de uma bruxa (quem nunca?). O mago agradeceu transformando a velha armadura de *Justin* numa versão 2.0 toda dourada, confortável, brilhante e invulnerável. De brinde, seu escudo também era indestrutível e sua espada podia cortar tudo. O cavalo, *Victory*, ganhou asas. Quando finalmente achou o ogro assassino, nas montanhas geladas do Norte, a batalha terminou com *Justin* vencendo, mas soterrado no gelo.

Antecipando o que aconteceria com o *Captain America* décadas depois, *Sir Justin* e seu cavalo ficaram hibernando até 1941, quando foram descobertos por um curador do museu. Adotando a identidade civil de *Justin Arthur*, iniciou sua carreira de combatente

do crime. Fez parte dos *Seven Soldiers of Victory* e do *All-Star Squadron*. Páginas 219, 429.

Aquaman - Criado por Mort Weisinger e Paul Norris na *More Fun Comics* #73, com capa de novembro de 1941.

Páginas 120, 219, 221, 251, 411, 429, 430, 744, 751, 886.

Green Arrow (Arqueiro Verde) e Speedy (Ricardito) - Criados por Mort Weisinger e Greg Papp na *More Fun Comics* #73, com capa de novembro de 1941.

Páginas 219, 221, 227, 251, 386, 529, 530, 532, 533, 536, 537, 545, 574, 577, 623, 818.

Vigilante - Criado por Mort Weisinger e Mort Meskin na *Action Comics* #42, com capa de novembro de 1941.

O *Vigilante* era *Greg Sanders* (depois mudou para *Greg Saunders*), neto de um guerreiro nativo americano e filho de um xerife em Wyoming. O cara se mudou para Nova York e foi ser cantor country nas rádios. Então seu pai foi assassinado e ele precisou fazer justiça.

Curtiu a coisa e seguiu como herói, mas agora de volta na cidade grande. Como toda criação de Mort Weisinger era a imitação de algo, no caso aqui do *Lone Ranger* (Cavaleiro Solitário). Ele ganhou um *sidekick* chamado *Stuff, the Chinatown Kid*.

Páginas 219, 227, 251, 386, 390, 804.

Seven Soldiers of Victory (Sete Soldados da Vitória) - Criados por Mort Weisinger e Mort Meskin na *Leading Comics* #1, com capa de dezembro de 1941.

Falando em imitação, que tal imitar a própria *Justice Society*? Reunindo a galera da série C, surgiram os *Seven Soldiers of Victory*: *Vigilante*, *Crimson Avenger*, *Green Arrow*, *Speedy*, *Shining Knight*, *Star-Spangled Kid* e *Stripesy*. O diferencial era o grupo ter dois *sidekicks* de membros.

O coitado do ajudante do *Crimson Avenger*, *Wing*, aparentemente não era importante para se chamarem *Eight Soldiers of Victory* (Oito Soldados da Vitória). O fato dele ser oriental e estarem em conflito com o Japão, claro, não tem relação com esse descaso.³¹

Como ninguém ali tinha poderes, fora a magia do *Sir Justin*, seus inimigos também eram, na maioria, vilões série C. O time teve várias formações ao longo dos anos.

Páginas 219, 585.

Wonder Woman (Mulher Maravilha) - Criada por William Moulton Marston e H. G. Peter na *All Star Comics* #8, com capa de dezembro de 1941, e na *Sensation Comics* #1, com capa de janeiro de 1942.

Páginas 10, 219, 221, 222, 223, 224, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 245, 252, 265, 274, 277, 300, 302, 313, 314, 326, 331, 345, 360, 385, 390, 392, 396, 397, 406, 411, 428, 448, 503, 519, 528, 532, 540, 596, 693, 694, 695, 735, 736, 750, 751, 752, 755, 756, 783, 798, 799, 801, 812, 818, 823, 873, 886, 887, 888, 897, 898, 931.

31. Nota do editor: a frase contém ironia.

História dos Quadrinhos: EUA

Wildcat (Pantera) - Criado por Bill Finger e Irwin Hasen na *Sensation Comics* #1, com capa de janeiro de 1942.

Theodore "Ted" Grant era o *Wildcat* (Pantera) original. Sua história é bem simples. Ele era um boxeador nível campeão mundial, também treinado pelo ex-boxeador *Joe Morgan*. Um dia recebeu magicamente nove vidas, para combinar com seu nome (lembrar-se que, diferente do Brasil, nos EUA os gatos têm nove vidas).

Na prática essa é a explicação para ele não envelhecer e continuar sempre no auge da sua forma física. No início, enfrentava bandidos no estilo vigilante sem poderes. Nas reviravoltas da cronologia, já ficou paraplégico, já voltou a andar, já passou o manto, já voltou.

Ficou definido que foi o lutador que treinou toda a nova geração de heróis, pois virou mestre em várias artes marciais além do boxe. Sua lista de alunos tem *Batman*, *Black Canary* (Canário Negro) e até *Superman*.

Também já inventaram de rolar uns amassos com a mãe da *Wonder Woman* (Mulher Maravilha), a rainha *Hippolyta* (Hipólita), e até com a *Catwoman* (Mulher-Gato). *Grant* entrou para a *Justice Society*.

Páginas 219, 227, 466, 735.

Mister Terrific (Sr. Incrível) - Criado por Chuck Reizenstein e Hal Sharp na *Sensation Comics* #1, com capa de janeiro de 1942.

O *Mister Terrific* (Sr. Incrível) original era *Terry Sloane*, outra vertente da linha *Batman* e afins. *Sloane* era uma mistura de Leonardo da Vinci com um atleta olímpico. Autodidata, brilhante, com memória fotográfica, atleta completo e exímio nas artes marciais, o cara se formou aos 13 e virou um milionário, mega líder empresarial na sua comunidade.

O problema era que sentiu que não havia mais nada para conquistar. Na *bad*, começou a pensar em se matar. Um dia, viu a jovem *Wanda Wilson* pular da ponte. Rapidamente salvou a moça e descobriu que o irmão dela estava enrolado com uma gangue. Adotando a identidade de *Mister Terrific*, foi resolver a situação. Com um propósito na vida, até abriu o *Fair Play Club*, tipo uma ONG que ajudava no problema da delinquência juvenil. Também entrou na *Justice Society*.

Anos depois, após retornar da aposentadoria com seus companheiros, foi morto em combate. Na década de 1990, *Michael Holt* assumiu seu lugar. *Holt* tem o mesmo perfil de *Sloane*, e um *background* meio parecido, inclusive o lance do suicídio. Só que no caso dele foi bem mais pesado, pois era por causa da morte da esposa grávida num acidente.

Visitado pelo *Spectre*, que lhe contou a história de *Terry Sloane*, *Holt* se inspirou e virou o novo *Mister Terrific*. Ele disputa com *Bruce Wayne* e *Lex Luthor* o título de "mais inteligente" do *DC Universe*. Criou as esferas *T* e já foi adaptado para outras mídias, como o seriado *Arrow* e desenhos animados.

Páginas 219, 224.

Man o' Metal - Criado por H.G. Peter na *Reg'lar Fellers Heroic Comics* #7 com capa de julho de 1941.

História dos Quadrinhos: EUA

O personagem é uma variação do *Human Torch* (Tocha Humana). *Pat Dempsey*, um operário da fundição, um dia sofreu um acidente e tomou um banho de metal branco derretido. Em vez de morrer, claro, houve uma inexplicável reação química. Sua pele se tornou azul e tão quente quanto o metal derretido, fazendo dele uma versão azul do androide da então *Timely*. Isso sempre acontecia quando *Dempsey* era exposto ao calor ou eletricidade.

O cabeça quente abandonou o trabalho na obra e virou investigador particular, enfrentando o crime como *Man o' Metal*.

Página 229.

Scribbly the Boy Cartoonist - Criado por Sheldon Mayer na *Popular Comics* #6, com capa de julho de 1936.

Páginas 220, 241.

Sugar and Spike - Criados por Sheldon Mayer na *Sugar and Spike* #1, com capa de abril/maio de 1956.

Página 242.

Black Orchid (Orquídea Negra) - Criada por Sheldon Mayer e Tony DeZuniga na *Adventure Comics* #428, com capa de julho de 1973.

Susan Linden-Thorne é uma mestre dos disfarces. Mesmo tendo alguns superpoderes, suas aventuras aproveitavam mais essa habilidade. Seus criadores não lhe deram um *background*. Isso foi acontecendo com outros autores, até chegar na versão da sua origem feita por Neil Gaiman e Dave McKean na minissérie de 1988.

Susan já morreu e outras personagens assumiram o manto ao longo dos anos.

Páginas 242, 817, 875, 894.

Black Pirate (Pirata Negro) - Criado por Sheldon Moldoff na *Action Comics* #23, com capa de abril de 1940.

Páginas 219, 243, 247.

Moon Girl - Criação de Sheldon Moldoff e Gardner Fox na *The Happy Houlihans* #1, com capa de outono de 1947.

Página 245.

Black Terror (Terror Negro) - Criado por Richard E. Hughes e Don Gabrielson na *Exciting Comics* #9, com capa de janeiro de 1941.

O super-herói era na verdade o farmacêutico *Bob Benton*, que inventou uma fórmula chamada "éteres fórmicos". Sim, ela lhe deu vários poderes para combater o crime. Tinha de *sidekick* *Tim Roland*.

Páginas 228, 250, 468.

Steve Malone, District Attorney (Steve Malone, Promotor Público) - Criado por Gardner Fox e Don Lynch na *Detective Comics* #18, com capa de agosto de 1938.

História dos Quadrinhos: EUA

Steve Malone é “um brilhante jovem advogado criminal”. Mas o cara não aparece nos tribunais não. Seu dia envolve perseguir bandidos em cenas de ação. Na primeira aventura, resolve o assassinato do embaixador da França.

Malone parece um homem bem de vida e que tem o respeito da polícia - apesar de fazer tudo sem a ajuda dela.

Página 253.

Speed Saunders - Criado por E.C. Stoner na *Detective Comics* #1, com capa de março de 1937.

Speed Saunders era um investigador da polícia do porto, a Patrulha do Rio. Seu nome era *Cyril Saunders* e suas HQ eram investigações de crimes, geralmente em seis páginas. Aos poucos, adotaram um esquema onde ele explicava para o leitor nos quadros finais a solução do mistério, mostrando alguma evidência.

Hoje o personagem é o avô de *Kendra Saunders*, a atual *Hawkgirl* (Mulher-Gavião).

Páginas 254, 390.

Pep Morgan - Criado por Creig Flesse na *More Fun Comics* #12, com capa de agosto de 1936.

Basicamente era uma imitação de *Joe Palooka*, de Ham Fisher.

Páginas 226, 254.

Three Aces (Três Ases) - Criados por Bert Christman na *Action Comics* #18, com capa de novembro de 1939

Eram três amigos, *Fort Fog*, *Gunner Bill* e *Whistler Will*, ex-pilotos do Exército. Os veteranos estavam de saco cheio da tragédia que tinha sido a Primeira Guerra e resolveram usar suas habilidades para ajudar pessoas e viverem altas aventuras ao redor do mundo.

Mas, quando os EUA entraram na Segunda Guerra, eles foram levados de volta para o front, a bordo do porta-aviões USS Roosevelt. Enquanto atacavam nazistas na Noruega, achavam tempo para rodar outras regiões e encontravam tesouros perdidos.

Página 254.

Cotton Carver - Criação de Gardner Fox e Geoff Newman na *Adventure Comics* #35, com capa de fevereiro de 1939.

O personagem era Fox brincando com suas paixões por História, Ciência e afins. *Carver* era um aviador aventureiro, que rodava por locais distantes e exóticos, fazendo grandes descobertas incríveis.

Páginas 254.

Blackhawk Squadron - Criados por Will Eisner e Chuck Cuidera na *Military Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

Grupo de soldados *outsiders* que se juntam para enfrentar o Eixo. Segunda HQ a “ir para o front”, antes mesmo dos EUA entrar na guerra.

Página 264.

Shock Gibson - Criado por Maurice Scott e roteirista desconhecido na *Speed Comics* #1, com capa de outubro de 1939.

Charles (virou depois *Robert* sem explicação) *Gibson* era um jovem e rico cientista que estava trabalhando com eletricidade e produtos químicos. Um raio atingiu seu laboratório e ele virou o *Shock Gibson, The Human Dynamo*. Apesar de usar seu sobrenome como identidade secreta (oi?!) e não vestir máscara, ninguém descobria quem ele era. Aparentemente, *Robert* fingir ser um fútil e egoísta playboy funcionou.

Quando a guerra chegou, ele até conseguiu forçar um 4F - denominação do Exército para quem era recusado por problemas médicos - para fugir do alistamento. Algo moralmente chocante (não resistimos, perdão!). Mas, como *Shock Gibson*, enfrentou o Eixo. Inclusive mudando algumas vezes de uniforme, botando e tirando capacete e, finalmente, usando uma máscara. Seguiu de pernas de fora. (Qual era o problema com calças nesse período?)

Páginas 215, 264, 265, 328, 395.

Sentinels of Liberty (Sentinelas da Liberdade) depois Young Allies (Jovens Aliados) -

Criados por Joe Simone na *Captain America* #4, com capa de junho de 1941. Grupo dos *sidekicks*, liderados por *Bucky Barnes*.

Páginas 275, 276.

All-Winner Squad - Criados por Bill Finger na *All-Winners* #19, com capa de outono de 1946.

Página 278.

Whizzer - Criado por Al Avison, sem roteirista creditado, na *USA Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

Foi o *Flash* da Timely. O jovem *Robert Frank* estava na África com o pai, o *Dr. Emil Frank*, e foi picado por uma cobra. Para salvar o filho, *Emil* fez nele uma transfusão com sangue de mangusto, o que deu a *Robert* super velocidade. Quem nunca?

Páginas 278, 736.

Golden Girl - Criada como *Betsy Ross* por Joe Simon e Jack Kirby na *Captain America* #1, com capa de março de 1941. Virou *Golden Girl*, com Bill Woolfolk e Syd Shores, na *Captain America* #66, com capa de abril de 1948.

Página 278.

Spike Spalding - Criado por Vin Sullivan na *New Fun Comics* #3, com capa abril de 1935. *Spike* era apenas um menino de uma cidade comum, em algum lugar dos EUA. Mas ele conheceu o jovem rei *Filipe* da *Patrania*, num cruzeiro, e a dupla passou a viver altas aventuras.

Páginas 280.

Charlie Chan - Criado pelo escritor Earl Derr Biggers e adaptado para tiras de jornal por Alfred Andriola e distribuído pelo McNaught Syndicate a partir de 24 de outubro de 1938.

Inspirado no real policial que vivia no Hawaii, *Chang Apana*, o personagem se tornou

História dos Quadrinhos: EUA

um dos mais conhecidos detetives da cultura *pop*, migrando para diversas mídias. Inclusive para as tiras de jornais e, depois, revistas da Columbia Comics.

Durante a Segunda Guerra, claro, sua tira foi cancelada. Voltaria depois em revistas em quadrinhos e até animação do estúdio Hanna-Barbera. A forma como *Chan* é retratado foi um dos primeiros casos de valorização e respeito com orientais na cultura dos EUA, contraponto ao definitivo vilão *Fu Manchu* (o que motivou Biggers a criar seu herói).

A prova dessa inovação é que *Charlie Chan* fez muito sucesso inclusive na China. Nos últimos anos, com a ficha caindo, passou a sofrer críticas. Apesar da boa intenção, na prática ele reforçou vários estereótipos e, nas telas, só foi interpretado por atores ocidentais, num “yellowface” terrível.

Páginas 281, 405.

Sparky Watts - Criado por Boody Rogers e distribuída pelo Frank Jay Markey Syndicate, em 29 de abril de 1940.

Quando o syndicate virou sócio na Columbia Comics, *Sparky Watts* pulou para novidade revista em quadrinhos. Apareceu na *Big Shot* #14, com capa de junho de 1941, e depois ganhou seu título próprio em novembro de 1942.

Páginas 281, 283.

The Face - Criado por Mart Bailey e roteirista não creditado na *Big Shot* #1, com capa de maio de 1940.

É basicamente uma interessante inversão de *Batman* e *Joker* (Coringa). *Tony Trent* não tinha poderes. Era apenas um extrovertido radialista que, após presenciar um assassinato, resolveu combater o crime. Ele usava um elegante smoking azul e uma assustadora máscara verde, com cabelos vermelhos, olhos amarelos e dentes gigantes tipo vampiro. Parecido com o *Green Goblin* (Duende Verde), futuro inimigo do *Spider-Man* (Homem-Aranha).

A máscara, seguindo o estilo do *Batman*, servia para aterrorizar os criminosos e lhe dar uma vantagem. *The Face* só enfrentava bandidos comuns, também sem poderes.

Páginas 281, 282.

Skyman - Criado por Gardner Fox e Ogden Whitney na *Big Shot* #1, com capa de maio de 1940.

Allan Turner foi educado pelo tio para ser um ser humano notável, no corpo e na mente. Ele cresceu e virou um brilhante cientista. Usando a grana herdada do tio, fez um avião em forma de asa e combatia o mal e o povo do Eixo.

A partir de 1944, conseguiu o *Icarus-Cape*, um par de asas que o fazia voar sem o avião. Como também não tinha poderes, enfrentava só vilões comuns.

Páginas 281, 282, 283.

Cave Girl - Criada por Gardner Fox e Bob Powell na *Thun'da* #2, com capa de 1952 (sem mês).

Era mais uma *jungle girl* nas infinitas variações de *Tarzan* e *Sheena*. A menina *Carol Mantomer* teve seus pais mortos na selva (notou como existiam casais que adoravam

levar bebês para selva? O Conselho Tutelar não funcionava muito bem nesses dias). Salva por uma águia, foi levada para as Terras da Alvorada - lugar onde ainda habitavam animais pré-históricos.

Criada pelo lobo *Kattu*, a moça cresceu e se tornou a defensora da região. Eventualmente teve um *crush* pelo caçador branco *Luke Hardin*.

Página 283.

Ghost Rider - Criado por Ray Krank e Dick Ayers na *Tim Holt* #6 (capa de 1948, sem mês), como *Calico Kid*, e na edição #11 (capa de 1949, sem mês) como *Ghost Rider*.

Páginas 283, 284, 487.

Funnyman - Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster na *Funnyman* #1, com capa de janeiro de 1948.

Página 284.

Herbie Popnecker/Fat Fury - Criado por Ogden Whitney na *Forbidden Worlds* #73, com capa de dezembro de 1958.

Páginas 284, 468.

Clifford - Criado por Jules Feiffer na seção *The Spirit*, em 10 de julho de 1949.

Era sobre um menino e a maneira ingênua que via o mundo. Mas o diferencial foi retratar as crianças de forma real, não com o sempre presente filtro do ponto de vista dos adultos criadores das HQs.

Foi a primeira vez que isso aconteceu, um ano antes de Charles M. Schulz criar *Peanuts*. *Clifford* está no DNA de todas as obras que vieram depois e tiveram esse cuidado com os personagens, como *Calvin*, *Mafalda* e Turma da Mônica.

Páginas 51, 286.

Munro - Criado por Jules Feiffer quando estava servindo no Civilian Corps Publication Center, de 1951 a 1953.

Era uma escancarada metáfora para o sentimento do autor sobre a vida no serviço militar. O protagonista é um menino de quatro anos que, por engano, foi alistado. O problema é que ninguém acredita nele quando fala que é apenas uma criança.

Páginas 286, 287, 291.

Crypt-Keeper (Guardião da Cripta) - Criado por Al Feldstein na *Crime Patrol* #15, com capa de dezembro 1950/janeiro 1951.

O *host* da HQ *Tales from The Crypt* (Contos da Cripta).

Páginas 293, 294, 735.

T.H.U.N.D.E.R. Agents - Criados por Wally Wood e Len Brown na *T.H.U.N.D.E.R. Agents* #1, com capa de novembro de 1965.

O grupo tinha bastante semelhança com a *Doom Patrol* (Patrulha do Destino). Eles eram agentes da ONU e viviam na base construída pelo cientista *Professor Emil Jennings*, que morreu no ataque do vilão *Warlord*.

História dos Quadrinhos: EUA

Jennings deixou várias invenções. *Leonard Brown* ficou com o *Thunder Belt*, cinto que lhe dava super força e invulnerabilidade por um breve período, e assumiu o nome *Dynamo*. *Anthony Dunn*, cientista que estava morrendo, transferiu sua mente para o corpo do androide que estava criando. Como podia fazer isso com qualquer corpo sintético, ganhou o nome de *NoMan*. E *John Janus* passou a ser *Menthor*, graças a um capacete com poderes mentais.

Logo mais personagens surgiram no elenco, como o *T.H.U.N.D.E.R. Squad*, composto por *Virgil "Guy" Gilbert*, *Dynamite (Daniel John Adkins)*, *William "Weed" Wylie*, *Kathryn "Kitten" Kane* e *James "Egghead" Andor*.

Páginas 285, 312, 313, 512, 620.

Cannon - Criado por Wally Wood e Steve Ditko na *Heroes, Inc. Presents Cannon*, com capa de 1969 (sem mês).

Era um agente da CIA que sofreu uma lavagem cerebral e virou uma máquina de matar sem emoção.

Página 313.

The Misfits - Criado por Wally Wood e Ralph Reese na *Heroes, Inc. Presents Cannon*, com capa de 1969 (sem mês).

Era um grupo de heróis desajustados (como o nome deixa bem claro). *Mystra* era uma jovem artificial com habilidades telepáticas, *Shag* um menino extraterrestre azul preso na Terra e *Glomb* um bebê humano que foi transformado por cientistas dos EUA em um gigante cinza para explorar o planeta Júpiter.

Eram todos prisioneiros da *Operation Misfit* (Operação Desajuste) do governo. Mas conseguiram escapar e foram enfrentar um invasor alienígena.

Página 313.

Dragonella - Criada por Wally Wood e Ron Whyte na *Heroes, Inc. Presents Cannon*, com capa de 1969 (sem mês).

Era uma jovem versão *Tarzan*, mas trocando os macacos por répteis.

Página 313.

Little Annie Fanny - Criada por Harvey Kurtzman na *Playboy*, com capa de outubro de 1962.

Páginas 324, 326.

Brenda Starr - Criada por Dale Messick, em 30 de junho de 1940.

Páginas 326, 327, 430, 492.

Black Cat - Criada por Alfred Harvey e Barbara Hall na *Pocket Comics #1*, com capa de agosto de 1941.

Páginas 215, 328.

Pat Parker, War Nurse - Talvez criada por Howard Reed e Jill Elgin (fontes dizem que Elgin entrou depois de Barbara Hall) na *Speed Comics #13*, com capa de maio de 1941.

Páginas 328, 329.

História dos Quadrinhos: EUA

Blonde Bomber - Criada por Barbara Hall na *Green Hornet Comics* #7, com capa de junho de 1942.

Página 328.

Girl Commandos - Criadas por Barbara Hall na *Speed Comics* #23, com capa de outubro de 1942.

Páginas 328, 329.

Miss Fury - Criada por June Tarpe Mills. Estreou nas páginas de domingo distribuídas pela Bell Syndicate Comics, em 6 de abril de 1941, com o título de *The Black Fury*. Em novembro mudou para *Miss Fury* e foi até 1952.

Páginas 229, 329, 330, 435.

Fantomah - Criada por Fletcher Hanks. Estreou na *Jungle Comics* #2, com capa de fevereiro de 1940, e foi até a #51, com capa de março de 1944.

É considerada a primeira super-heroína dos quadrinhos.

Página 331.

The Woman In Red - Criada por Richard E. Hughes e George Mandel. Estreou em *Thrilling Comics* #2, com capa de março de 1940, e foi até a #46, com capa de janeiro de 1944.

Alan Moore a resgatou em *American Best Comics*.

Página 331.

Amazona The Mighty Woman - Criada por Wilson Locke, Alex Blum e Dan Zolnerowich. Estreou e acabou na *Planet Comics* #3, com capa de maio de 1940.

Página 331.

The Invisible Scarlet O'Neil - Criada por Russell Stam. Estreou no *The Chicago Times*, em 3 de junho de 1940. Foi até 1955.

Página 331.

Marga The Panther Woman - Criada por Emil Gershwin. Estreou na *Science Comics* #6, com capa de julho de 1941, e foi até a *Weird Comics* #20, com capa de janeiro de 1942.

Página 331.

Ms. Victory - Criada por Charles Quinlan. Estreou em *Captain Fearless* #1, com capa de agosto de 1941, e foi até *Captain Aero* #26 de 1946 (sem mês).

Página 332.

Pat Patriot - Criada por Charles Biro, Bob Wood e Reed Crandall. Estreou na *Daredevil Comics* #2, com capa de agosto de 1941, e foi até a #11, com capa de junho de 1942.

Página 332.

História dos Quadrinhos: EUA

Miss America - Criada por Elmer Wexler. Estreou na *Military Comics* #1, com capa de agosto de 1941, e foi até #7, com capa de fevereiro de 1942.

Página 332.

Wildfire - Criada por Robert Turner e Jim Mooney. Estreou na *Smash Comics* #25, com capa de agosto de 1941, e foi até a #37, com capa de novembro de 1942.

Página 332.

Spider-Queen - Criada por Elsa Lisau (talvez pseudônimo de Louis e Arturo Cazeneuve). Estreou na *The Eagle* #2, com capa de setembro de 1941, e foi até a #4, com capa de janeiro de 1942.

Página 332.

Madame Strange - Criada por Chuck Winter. Estreou na *Great Comics* #1, com capa de novembro de 1941, e foi até a #3, com capa de janeiro de 1942.

Página 332.

Lady Satan - Criada por George Tuska. Estreou em *Dynamite Comics* #2, com capa de dezembro de 1941, e foi até a edição #3 com capa de janeiro de 1942.

Página 333.

Firebrand - Criado por Jerry Iger e Reed Crandall na *Police Comics* #1, com capa de agosto de 1941.

O filhinho de papai *Rod Reilly*, herdeiro do magnata do aço *Ed "Emerald" Reilly*, ficou entediado da vida de playboy e resolveu combater o crime. Chamou para *sidekick* o seu ex-manobrista e melhor amigo *Sluggo Dunn*.

Sem poderes, usava apenas suas habilidades de lutador e ventosas para escalar os edifícios. Sua assinatura para a polícia era uma tocha acesa, algo super prático.

Citado apenas aqui.

Spacehawk - Criado por Basil Wolverton na *Target Comics* #5, com capa de junho de 1940.

Spacehawk era um ser superpoderoso de 800 anos de uma raça alienígena dedicada a preservar a justiça no espaço. No começo, esse policial usava um pesado traje espacial. Depois o autor revelou que ele tinha um visual bem humano, no biotipo padrão de galã.

O diferencial da HQ eram as criaturas estranhas, já dando um spoiler da característica que tornaria Wolverton conhecido: o grotesco.

Citado na biografia de Basil Wolverton no ebook.

Powerhouse Pepper - Criado por Basil Wolverton na *Joker Comics* #1, com capa de abril de 1942.

HQ de humor sobre um superforte boxeador que não era muito esperto e não calculava as consequências do próprio poder.

Página 192.

História dos Quadrinhos: EUA

Johnny Comet - Criado por Earl Baldwin (junto com o vencedor da Indy 500 Peter DePaolo) e Frank Frazetta, em 1952.

A tira de jornal contava as aventuras do piloto de corrida *Johnny Comet*.

Citado na biografia de Frank Frazetta no ebook.

Inferior Man - Criado por Al Jaffee na *Military Comics* #7, com capa de fevereiro de 1942.

Courtney Fudd iniciou como uma paródia dos super-heróis. Quando via uma cena que exigia sua ajuda, o herói entrava numa cabine telefônica e voltava a ser um simples contador.

Jaffee alterou a história para um soldado durante a guerra, mas não se sentiu bem sobre o novo e abandonou o personagem.

Citado na biografia de Al Jaffee no ebook.

Pogo - Criado por Walt Kelly na *Animal Comics* #1, com capa de setembro de 1942.

Páginas 337, 338, 339, 340, 453, 492, 664, 680, 687, 749, 845, 846, 849, 914, 919, 932.

Archie e sua turma - Criados por Bob Montana e John Goldwater na *Pep Comics* #22, com capa de dezembro de 1941.

Páginas 171, 182, 193, 210, 227, 302, 305, 324, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 360, 386, 388, 392, 408, 415, 416, 470, 473, 474, 475, 476, 477, 479, 480, 481, 487, 528, 534, 541, 543, 598, 602, 626, 628, 647, 660, 691, 692, 693, 775, 798, 849, 885, 912.

Barnaby - Criado por Crockett Johnson em 20 de abril de 1942, no jornal *PM*.

Páginas 346, 347, 348, 349, 923.

Green Horn (Besouro Verde) - Criado pelo produtor George W. Trendle e pelo roteirista Fran Striker, para o programa de rádio do mesmo nome, em 31 de janeiro de 1936.

Foi adaptado para os quadrinhos na *Green Horn* #7, com capa de junho de 1942.

Páginas 98, 177, 181, 214, 328, 349, 350.

Casper the Friendly Ghost (Gasparzinho) - Criado pelo escritor Seymour Reit e pelo artista Joe Oriolo, num livro em 1939.

Foi adaptado para animação pelo Famous Studios em 1945. Virou propriedade da Harvey Comics, que fazia seus quadrinhos desde 1952, a partir de 1959.

Páginas 350, 351, 352, 606.

Little Dot (Brotoeja) - Criada por Al Harvey Vic Herman na *Little Max Comics* #1, com capa de 1949 (sem mês).

Páginas 351, 352.

Little Lotta (Bolota) - Surgiu na *Little Dot* #1, com capa de setembro de 1953.

Suas histórias eram escritas por Warren Kremer e Howard Post e desenhadas por Sid Couchy e Dom Sileo.

Páginas 351, 352.

História dos Quadrinhos: EUA

Richie Rich (Riquinho) - Criado por Alfred Harvey e Warren Kremer na *Little Dot* #1, com capa de setembro de 1953.
Páginas 351, 352, 353.

Hot Stuff (Brasinha) - Criado por Warren Kremer na *Hot Stuff* #1, com capa de outubro de 1957.
Páginas 352, 352.

Wendy (Luísa) - Criada por Steve Mufatti na *Casper the Friendly Ghost* #20, com capa de maio de 1954.
Páginas 351, 352, 838.

Uncle Scrooge (Tio Patinhas) - Criado por Carl Barks na *Four Color Comics* #178, com capa de dezembro de 1947.
Páginas 356, 357, 358, 359, 360, 469, 594, 807, 932.

Mister Mxyzptlk - Criado por Jerry Siegel e Ira Yarborough na *Superman* #30, com capa de setembro de 1944.
Página 360.

Beetle Bailey (Recruta Zero) - Criado por Mort Walker em 4 de setembro de 1950.
Páginas 101, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 519, 598, 609, 610, 612.

Peanuts - Criado por Charles M. Schulz em 2 de outubro de 1950.
Páginas 49, 61, 101, 226, 286, 340, 374, 375, 376, 377, 378, 612, 664, 666, 667, 675, 676, 680, 846, 847, 912, 917, 920, 927.

Dennis the Menace (Dennis, o Pimentinha) - Criado por Hank Ketcham em 12 de março de 1951.
Páginas 379, 380, 465, 660, 794.

Martian Manhunter (Caçador de Marte) - Criado por Joseph Samachson e Joseph Certa na *Detective Comics* #225, com capa de novembro de 1955.
Páginas 381, 751, 801, 818.

Superboy - Criado por Jerry Siegel e Don Cameron, a partir de uma ideia de Siegel e Joe Shuster, na *More Fun Comics* #101 com capa de janeiro/fevereiro de 1945.
É a versão *teen* do Homem de Aço, vivendo suas aventuras como um adolescente em *Smallville*.
Páginas 227, 252, 385, 390, 391, 394, 397, 428, 521, 629, 757, 758, 772, 773, 814, 863, 871, 886, 887.

Lana Lang - Criada por Bill Finger e John Sikela na *Superboy* #10, com capa de setembro/outubro de 1950.
A namorada adolescente de *Clark Kent*, enquanto era *Superboy* em *Smallville*.
Páginas 385, 769, 783, 814, 890.

História dos Quadrinhos: EUA

Buzzy - Criado por Alvin Schwartz e George Storm na *All Funny Comics* #1, com capa de dezembro de 1943.

O jovem tocador de trompete era uma típica tira de humor, focada no tal *Buzzy*, sua *crush* e o sogro. Na década de 1950 a National o transformou num clone de Archie para fazer concorrência.

Páginas 386, 391, 912.

Tommy Tomorrow - Criado por Jack Schiff, George Kashdan, Bernie Breslauer, Virgil Finlay e Howard Sherman na *Real Fact Comics* #6, com capa de janeiro de 1947.

Tommy Tomorrow seguia a tradição de *Buck Rogers* e *Flash Gordon*. Ele se formou na *Space Port West Point* em 1988 (sim, digitamos certo) e era um policial espacial. *Gotham* era a capital de todo o sistema solar, a partir da Terra. Só que a equipe criativa notou que estavam otimistas demais com nosso futuro, botando o cara tão perto assim.

A partir da *Action Comics* #150, com capa de novembro de 1950, suas aventuras pularam para 2050. Foi, talvez, nessa fase que Otto Binder assumiu os roteiros e *Tomorrow* agradou mais. Com a queda no interesse pela *Sci-Fi*, o personagem depois sumiu, voltando de vez em quando.

Páginas 386, 390, 521.

Wyoming Kid - Criado por Jack Schiff e Howard Sherman na *Western Comics* #1, com capa de janeiro de 1948.

O cowboy *Bill Polk*, que rodava pelo Velho Oeste atrás do assassino do pai enquanto vivia altas aventuras, foi um dos maiores *hits* da National no *western*.

Páginas 386, 391.

Lady Blackhawk - Criada por Jack Schiff e Dick Dillin na *Blackhawk* #133, com capa de fevereiro de 1959.

Página 391.

Sgt Rock - Criado por Robert Kanigher e Joe Kubert na *Our Army at War* #83, com capa de junho de 1959.

Páginas 392, 393, 602.

Haunted Tank (O Tanque Mal Assombrado) - Criado por Robert Kanigher e Russ Heath na *G.I. Combat* #87, com capa de maio de 1961.

Página 392.

The Losers (Os Perdedores) - Reunidos por Robert Kanigher na *G.I. Combat* #138, com capa de outubro/novembro de 1969.

Páginas 392, 393, 602, 756.

Batwoman - Criada por Edmond Hamilton e Sheldon Moldoff na *Detective Comics* #233, com capa de julho de 1956.

Páginas 202, 247, 399, 435.

Bat-Girl - Criada por Bill Finger e Sheldon Moldoff na *Batman* #139, com capa de abril de 1961.

Páginas 247, 399, 345.

ERA DE PRATA

Flash Barry Allen - Criado por Robert Kanigher e Carmine Infantino, na *Showcase* #4, com capa de outubro de 1956.

Páginas 265, 381, 395, 400, 401, 405, 406, 410, 411, 427,428, 429, 432, 474, 475, 492, 506, 522, 525, 529, 583, 592, 593, 634, 695, 738, 755, 756, 757, 765, 791, 802, 808.

Cat-Man and Kitten - Criados por Irwin Hasen e roteirista desconhecido na *Cat-Man Comics* #10, com capa de dezembro de 1941 (nas confusões do período, o número impresso é #5).

Página 404.

Catman - Criado por Bill Finger e Jim Mooney na *Detective Comics* #311, com capa de janeiro de 1963.

Páginas 404, 434.

Black Canary (Canário Negro) - Criada por Robert Kanigher e Carmine Infantino, na *Flash Comics* #86, com capa de agosto de 1947.

Páginas 400, 401, 405, 428, 530, 531, 533, 587, 777, 801.

Adam Strange - Criado por Julius Schwartz e Murphy Anderson na *Showcase* #17, com capa de novembro de 1958.

Páginas 248, 255, 410.

Captain Comet (Capitão Cometa) - Criado por John Broome e Gil Kane na *Strange Adventures* #9, com capa de junho de 1951, a partir de conceito de Julius Schwartz.

Adam Blake descobriu ser um mutante nascido antes do seu tempo. Isso lhe deu várias habilidades especiais, inclusive telecinesia. Bem inspirado no *pulp Captain Future*, com as doses de sempre de *John Carter/Buck Rogers*, nunca virou um grande personagem da editora.

História dos Quadrinhos: EUA

Ao longo das décadas, apareceu de vez em quando, com mudanças na sua cronologia. Citado nas bios de John Broome e Gil Kane no e-book.

Green Lantern Hal Jordan (Lanterna Verde) - Criado por John Broome e Gil Kane na *Showcase #22*, com capa de setembro/outubro de 1959.

Páginas 410, 411, 427, 429, 430, 432, 492, 502, 508, 522, 529, 530, 536, 537, 545, 574, 577, 623, 733, 750, 752, 756, 759, 788, 817, 818, 863, 881, 883, 887.

Star Sapphire (Safira Estelar) - Criada por John Broome e Gil Kane na *Green Lantern #16*, com capa de outubro de 1962.

Carol Ferris é, inicialmente, a chefe e *crush* do herói *Hal Jordan*. Mas inovando bastante, a trama tornou a moça sua arqui-inimiga quando a gema alienígena das *Zamarons*, uma raça de mulheres guerreiras, a transformou em vilã.

Páginas 410, 428.

Justice League of America (Liga da Justiça) - Criada por Gardner Fox e Mike Sekowsky na *The Brave and the Bold #28*, com capa de março de 1960.

Páginas 256, 411, 417, 424, 428, 435, 589, 695, 735, 744, 748, 750, 751, 754, 756, 763, 817, 831, 932.

Atom Raymond Palmer (Átomo) - Criado por Gardner Fox e Gil Kane na *Showcase #34*, com capa de outubro de 1961.

O novo herói era o físico, PhD e professor universitário *Raymond Palmer*. Fazendo experimentos com uma estrela anã que caiu na Terra, ele conseguiu desenvolver uma tecnologia que o fazia encolher até tamanhos subatômicos. Ao longo da cronologia da National/DC sofreu várias mudanças, com outros personagens assumindo o manto. Citado na bio de Gil Kane no e-book.

Crime Syndicate of America (Sindicato do Crime) - Criado por Gardner Fox e Mike Sekowsky na *Justice League of America #29*, com capa de agosto de 1964.

Essa versão maligna dos heróis, habitantes da *Earth-Three* (Terra-3), surgiu para enfrentar a *JLA* e a *JSA*, consolidando a palavra *Crise* como quase uma marca registrada da National/DC.

Página 428.

Fighting American - Criado por Jack Kirby e Joe Simon na *Fighting American #1*, com capa de maio de 1954.

Página 413.

Challengers of the Unknown (Desafiadores do Desconhecido) - Criação de Jack Kirby e Joe Simon (talvez com Dave Wood) na *Showcase #6*, com capa de fevereiro de 1957.

Páginas 311, 391, 415, 417, 886.

The Fly (O Mosca) - Criação de Joe Simon e Jack Kirby na *The Double Life of Private*

História dos Quadrinhos: EUA

Strong #1, com capa de junho de 1959.
Páginas 416, 419, 422, 473, 474, 534, 691.

Fantastic Four (Quarteto Fantástico) - Criação de Jack Kirby e Stan Lee na *Fantastic Four* #1, com capa de novembro de 1961.

Páginas 170, 206, 281, 411, 417, 418, 423, 430, 431, 467, 489, 492, 493, 495, 496, 500, 501, 503, 506, 515, 516, 541, 549, 550, 554, 571, 573, 574, 578, 581, 601, 602, 604, 705, 706, 709, 712, 719, 723, 726, 759, 760, 761, 761, 762, 764, 786, 789, 791, 804, 808, 813, 815, 821, 835, 845, 864, 883, 886, 888, 889, 932.

Hulk - Criado por Stan Lee e Jack Kirby na *The Incredible Hulk* #1, com capa de maio de 1962.

Páginas 127, 279, 418, 419, 424, 484, 491, 496, 528, 550, 573, 576, 578, 585, 592, 601, 604, 620, 657, 693, 694, 695, 697, 704, 706, 709, 710, 711, 713, 726, 786, 820, 821, 822, 864, 884, 886.

Thor - Criado por Jack Kirby e Stan Lee na *Journey into Mystery* #83, com capa de agosto de 1962,

Páginas 166, 214, 422, 424, 489, 494, 506, 510, 515, 550, 552, 589, 601, 695, 705, 713, 714, 715, 745, 789, 821, 822, 886, 916.

Ant-Man (Homem-Formiga) - Criado por Stan Lee, Jack Kirby e Larry Lee na *Tales to Astonish* #35, com capa de setembro de 1962.

Páginas 422, 423, 424.

Wasp (Vespa) - Criada por Stan Lee, Jack Kirby e H. E. Huntley (que escreveu o roteiro) na *Tales to Astonish* #44, com capa de junho de 1963.

Páginas 422, 423, 424, 510, 716.

Spider-Man (Homem-Aranha) - Criado por Steve Ditko e Stan Lee na *Amazing Fantasy* #15, com capa de agosto de 1962.

Páginas 18, 328, 419, 420, 422, 423, 424, 425, 431, 484, 486, 489, 491, 495, 496, 497, 500, 506, 514, 515, 516, 544, 550, 552, 554, 571, 574, 575, 580, 585, 590, 591, 604, 620, 627, 663, 693, 697, 700, 704, 706, 708, 710, 712, 715, 716, 717, 718, 729, 748, 759, 760, 761, 789, 805, 806, 811, 813, 815, 820, 821, 822, 831, 836, 837, 838, 848, 850, 854, 857, 863, 864, 869, 871, 883, 884, 886, 913, 915, 919, 932.

Captain Atom (Capitão Átomo) - Criação de Steve Ditko e Joe Gill na *Space Adventures* #33, com capa de março de 1960.

Páginas 421, 471, 514, 598, 745, 776, 801, 844.

Doctor Strange (Doutor Estranho) - Criação de Steve Ditko e Stan Lee na *Strange Tales* #110, com capa de julho de 1963.

Páginas 228, 256, 424, 491, 494, 496, 543, 549, 550, 552, 576, 820, 821, 884.

The Avengers (Os Vingadores) - Criados por Stan Lee e Jack Kirby em *The Avengers* #1, com capa de setembro de 1963.

Páginas 170, 424, 431, 485, 486, 540, 541, 550, 555, 576, 695, 699, 736, 762, 763, 764, 813, 821, 822, 844, 845, 888, 889.

The X-Men - Criados por Stan Lee e Jack Kirby em *The X-Men* #1, com capa de setembro de 1963.

Páginas 18, 326, 409, 424, 425, 426, 429, 486, 494, 507, 531, 549, 554, 576, 585, 586, 631, 644, 645, 694, 699, 700, 701, 702, 705, 706, 711, 712, 715, 720, 722, 723, 725, 726, 727, 734, 741, 759, 760, 789, 803, 808, 813, 815, 821, 822, 833, 835, 841, 844, 845, 849, 850, 864, 882, 883, 884, 888, 889.

The Doom Patrol (Patrulha do Destino) - Criados por Arnold Drake, Bob Haney, e Bruno Premiani na *My Greatest Adventure* #80, com capa de junho de 1963.

Página 312, 425, 426, 427, 429, 734, 787, 823, 826, 874, 875.

Hawkman Katar Hol (Gavião Negro) - Criado por Gardner Fox e Joe Kubert na *The Brave and the Bold* #34, com capa de fevereiro/março de 1961.

Páginas 427, 429, 469, 520, 533, 744, 757, 883.

Black Widow (Viúva Negra) - Criada por Don Heck, Don Rico e Stan Lee na *Tales of Suspense* #52, com capa de abril de 1964.

Páginas 423, 486, 552, 719.

Sgt Fury and His Howling Commandos (Sgt Fury e seu Comando Selvagem) - Criado por Stan Lee e Jack Kirby na *Sgt Fury and His Howling Commandos* #1, com capa de maio de 1963.

Páginas 423.

Teen Titans (Turma Titã) - Criados por Bob Haney e Bruno Premiani na *The Brave and the Bold* #54, com capa de julho de 1964.

Páginas 428, 429, 540, 567, 582, 583, 694, 720, 734, 738, 751, 756, 758, 760, 761, 763, 764, 765, 766, 803, 887.

Wonder Girl Diana Prince (Moça Maravilha) - Criada por Robert Kanigher e Ross Andru na *Wonder Woman* #105, com capa de abril de 1959.

Basicamente a versão dela adolescente, inspirada nas aventuras de *Clark Kent* de *Superboy*.

Páginas 397, 428, 540.

Wonder Girl Donna Troy (Moça Maravilha) - Criada por Marv Wolfman e Gil Kane na *Teen Titans* #22, com capa de julho/agosto de 1969.

Páginas 428, 734, 757, 758, 764.

História dos Quadrinhos: EUA

Daredevil (Demolidor) - Criado por Stan Lee e Bill Everett na *Daredevil* #1, com capa de abril de 1964.

Páginas 311, 312, 326, 329, 332, 357, 404, 431, 491, 496, 498, 501, 512, 524, 531, 541, 550, 573, 578, 583, 645, 657, 697, 706, 707, 708, 709, 719, 729, 730, 746, 747, 759, 770, 789, 790, 815, 821, 835, 881, 884, 891, 918.

Batgirl Barbara Gordon - Criada por Gardner Fox e Carmine Infantino na *Detective Comics* #359, com capa de janeiro de 1967.

Páginas 255, 329, 434, 435, 732, 733, 810.

UNDERGROUND COMIX

The Adventures of Jesus - Criado por Frank Stack, assinando como Foolbert Sturgeon, em 1962. Talvez a primeira HQ do *underground comix*.
Página 442.

Wonder Wart-Hog - Criado por Gilbert Shelton na revista universitária *Texas Ranger*, em dezembro de 1961 ou na revista universitária *Bacchanal*, em março de 1962.
Páginas 442, 446.

God Nose - Criado por Jack "Jaxon" Jackson na revista universitária *Charlatan*, em 1963.
Página 442.

Captain High - Criado por William Beckman no *East Village Other*, em 1965. A primeira tira *underground* a sair na imprensa *underground*.
Página 442.

Fritz, the Cat - Criado por Robert Crumb na *Help!* de janeiro de 1965.
Hedonista felino que vive altas aventuras sexuais. Com o empurrão do longa metragem animado de 1972, é o mais conhecido personagem de Crumb e do movimento *comix*.
Páginas 452, 457, 579.

Mr. Natural - Criado por Robert Crumb no *Yarrowstalks*, em 5 de maio de 1967.
Famoso guru de Crumb que alerta para os perigos do mundo moderno com seus impagáveis aforismos - e toda sua ironia, cinismo e doideira.
Páginas 445, 932.

História dos Quadrinhos: EUA

Snoid - Criado por Robert Crumb na *Snatch Comics* #2, com capa de janeiro de 1969. É um pequeno e irritante demônio sexual, tipo um *Scrooge McDuck* (Tio Patinhas) obcecado por sexo em vez de dinheiro.
Página 453.

Angelfood McSpade - Criada por Robert Crumb na *Zap Comix* #2, com capa de julho de 1968.
Uma afro-americana ninfomaníaca, com o visual reforçando todos os problemas racistas que você possa imaginar.
Página 453.

Sandy Comes Out - Criada por Trina Robbins na *Wimmen's Comix* #1, com capa de novembro de 1972.
Sandy é a primeira personagem assumidamente lésbica dos quadrinhos.
Páginas 448, 460.

Trashman - Criado por Spain Rodriguez no *East Village Other*, de julho de 1968.
Contava a história de um futuro distópico e pós-apocalíptico. Devastado por ataques nucleares, os EUA viraram uma ditadura fascista. O pacato mecânico de automóveis *Harry Barnes* encontrou sua esposa morta pela polícia tirana. Sem opção, marcado pela tragédia, virou criminoso cometendo pequenos roubos.
Nessa vida de fugitivo, topou com o misterioso encapuzado *Citizen X*. O homem o levou até a base secreta da *Sixth International*, um grupo anarco-marxista que enfrentava a ditadura. Treinado nas “para-ciências”, *Barnes* desenvolveu vários poderes como força sobre-humana, resistência, velocidade, agilidade, reflexos, equilíbrio e uma certa invulnerabilidade. Ele também podia mudar de forma (inclusive para objetos não orgânicos) e tinha um “Fator de alerta aleatório”, tipo o Sentido Aranha.
Trashman era o herói da classe trabalhadora e o defensor das causas da esquerda contra o opressor sistema.
Citado na bio de Spain Rodriguez no e-book.

Snappy Sammy Smoot - Criado por Skip Williamson na *Bijou Funnies* #1, lançada no verão de 1968.
Com um visual meio dândi, o antiquado personagem nunca perde a inocência, não importa o tamanho do absurdo que aconteça ao seu redor. É quase uma *Pollyana* da contracultura.
Página 447.

Nard' n 'Pat - Criado por Jay Lynch no *Chicago Mirror*, em 1967.
Era sobre o conservador *Nard*, um careca de bigodes, e seu gato *Pat*, um felino anarquista de esquerda. A dupla vivia discutindo sobre os temas do momento, estabelecendo uma identificação imediata com os leitores que se encantavam com o tom subversivo.

História dos Quadrinhos: EUA

Como o estilo de Lynch bebia nas clássicas tiras de jornal do começo da nossa saga, foi um *hit* imediato.

Citado na bio de Jay Lynch no e-book.

Phoebe and the Pigeon - Criado por Jay Lynch no *The Chicago Reader*, em 1979.

Era sobre uma idosa que alimentava pombos na praça. Acontece que os bichos têm cabeças humanas, como por exemplo o beatnik ranzinza *Bix*.

Citada na bio de Jay Lynch no e-book.

The Checkered Demon - Criado por S. Clay Wilson na *Groulish*, em 1967.

Um diabo pervertido, de calças xadrez, barriga peluda e pele vermelha que enfrentava todos os sádicos e tarados que apareciam nos quadrinhos de Wilson. No final, para comemorar os problemas resolvidos, usava drogas e transava com qualquer coisa que se mexesse. Volta e meia tinha a companhia de *Star-Eyed Stella* e da lésbica *Ruby the Dyke*.

Citada na bio de S. Clay Wilson no e-book.

Captain Pissgums and His Pervert Pirates - Criados por S. Clay Wilson na *Zap Comix #3*, com capa de novembro de 1968.

A trupe de depravados está em alto mar há tanto tempo que qualquer decência foi abandonada. As HQ tinham de tudo que você possa imaginar: orgias, palavrões, órgãos genitais expostos (e decepados) e por aí vai.

Citada na bio de S. Clay Wilson no e-book.

DiDi Glitz - Criada por Diane Noomin na *Short Order Comix #2*, em 1974.

DiDi Glitz é uma suburbana que tenta a todo custo “redecorar” sua vida. Seu cotidiano tem muitas doses de emoção, acompanhadas de Mai Tais, e coquetéis de rum e Coca-Cola, Valium e pizza de pepperoni.

Sempre procurando seus defeitos, entra em pânico se vê algum novo cabelo branco, ruga ou pé de galinha. Mora com sua filha *Crystal* (uma adolescente rebelde), tem como melhor amiga *Loretta* (uma morena estilo mulherão, que adora decotes) e recebe visitas da mãe, *Irma* (viúva que adora Mai Tais e garotões surfistas).

Citada na bio de Diane Noomin no e-book.

Black Knight - Criado por Stan Lee e Joe Maneely na *Black Knight #1*, com capa de maio de 1955.

É o *Zorro* adaptado para a lenda do Rei Arthur. *Sir Percy of Scandia* é um bravo cavaleiro da Távola Redonda. Bem, na verdade, a pedido do mago *Merlin* ele finge ser um bobo e incompetente guerreiro. Mas com a identidade secreta de *Black Knight*, enfrentava a vilã *Morgan le Fay* e seu filho *Mordred the Evil*.

Citado na bio de Joe Maneely no e-book.

Yellow Claw - Criado por Joe Maneely e o roteirista Al Feldstein na *Yellow Claw #1*, com capa de outubro de 1956.

História dos Quadrinhos: EUA

Narrava as aventuras do agente do FBI, *Jimmy Woo*, na batalha contra o tal vilão que dava nome à obra, mais uma versão de *Fu Manchu*.

Citado na bio de Joe Maneely no e-book.

Nukla - Criado por Joe Gill e Sal Trapani, na *Nukla #1* com capa de outubro/novembro de 1965.

Era a versão da Dell do *Captain Atom* da Charlton. O bonitão agente da CIA, *Matthew Gibbs*, teve seu U-2 abatido nos céus da China. Com a explosão dos mísseis nucleares, foi vaporizado. Mas conseguiu voltar e desenvolver poderes atômicos.

Página 470.

Lobo - Criação do editor e roteirista Don "D. J." Arneson e do artista Tony Tallarico, na *Lobo #1*, com capa de dezembro de 1965.

Foi o primeiro protagonista negro do mercado com direito a revista solo. *Lobo* era um pistoleiro rico e misterioso que, quando prendia os criminosos, deixava de assinatura uma letra L em suas testas, junto com uma moeda de ouro.

Página 471.

Black Hood - Criado por Harry Shorten na *Top-Notch Comics #9*, com capa de outubro de 1940.

Matthew Burland era um ex-policia que foi incriminado injustamente. Para limpar seu nome, assumiu o manto de vigilante. Não ficava claro se ele tinha poderes ou era mais uma versão do *Batman*.

Páginas 474, 691.

Sabrina The Teenage Witch (Sabrina, a Bruxa Adolescente) - Criada por George Gladir e Dan DeCarlo na *Archie's Mad House #22*, com capa de outubro de 1962.

Página 171.

Josie and The Pussycats (Josie e as Gatinhas) - Criada por Dan DeCarlo na *Archie's Pals 'n' Gals #23*, no inverno de 1962/63. Teve colaboração nos roteiros de Frank Doyle.

Inicialmente era apenas *Josie*, a versão da banda surgiu como base para uma animação do estúdio Hanna-Barbera.

Páginas 171, 480, 481, 598, 691.

Hawkeye (Gavião Arqueiro) - Criado por Stan Lee e Don Heck em *Tales of Suspense #57*, com capa de setembro de 1964.

O jovem *Clint Barton* perdeu os pais num acidente de carro. Acabou sendo criado num orfanato (depois acrescentaram seu irmão, *Barney Barton*) e foi parar no circo. Sob a mentoria de *Swordsman* (Espadachim) se tornou um especialista em arco e flecha. Quando descobriu que *Swordsman* roubou a grana do circo, tentou alertar a polícia. Mas apanhou e quase morreu.

Depois disso, adotou o nome de *Hawkeye* (Gavião Arqueiro) e passou a se apresentar em circos. Vendo *Iron Man* (Homem de Ferro) em ação, decidiu ser um herói. Só que

rolou uma confusão e pensaram que era um criminoso. No meio da treta, fugindo, deu de cara com a espiã *Black Widow* (Viúva Negra, que ainda era uma vilã).

Ele se apaixonou por *Natasha Romanova*, que o usou para tentar roubar segredos de *Tony Stark*. No meio da briga, ela quase morreu. *Barton* desistiu do roubo para salvá-la. Mas, antes que percebesse, *Natasha* desapareceu.

Clint decidiu então ser um herói. De verdade desta vez. Por coincidência, a primeira pessoa que salvou foi o mordomo dos *Avengers* (Vingadores), *Jarvis*. Grato, o simpático senhor o levou para a mansão do grupo. Com a ajuda dos heróis, *Hawkeye* foi então limpar seu nome.

Ele se tornou um dos membros fundadores da segunda formação do time, ao lado de *Captain America* (Capitão América), e os irmãos (e também regenerados ex-vilões) *Quicksilver* (Mercúrio) e *Scarlet Witch* (Feiticeira Escarlate).

Ao longo das décadas *Clint Baron* já abandonou as flechas e virou o gigante *Goliath* (Golias), já se casou, liderou o grupo *West Coast Avengers*, já separou, já morreu, já ressuscitou, já morreu, já ressuscitou e sofreu mexidas na sua cronologia.

Páginas 486, 510, 577.

Spider-Woman (Mulher-Aranha) - Criada por Archie Goodwin e Marie Severin na *Marvel Spotlight* #32, com capa de fevereiro de 1971.

Foi mais uma das personagens criadas pela Marvel na intenção de proteger as marcas dos seus heróis já consagrados, no caso o *Spider-Man*. Já pensou se outra editora aparece antes com a ideia?

Como era só para garantir o nome, sua HQ de estreia é bem vaga, com ela sendo uma aranha que realmente evoluiu para a forma de uma mulher. Só que a revista vendeu bem e o editor Marv Wolfman resolveu mexer no roteiro e pensar numa origem decente. Numa aventura de quatro partes na *Marvel Two-in-One*, ele recontou o passado da heroína.

Spider-Woman era agora *Jessica Drew* (uma mistura do nome da filha de Wolfman com a famosa detetive *Nancy Drew*). Ela teve suas memórias bagunçadas pela organização criminosa *HYDRA*, por isso achava que era uma aranha. Mexeram também no uniforme, deixando os cabelos de fora.

Wolfman deu um ar de misticismo, com *Drew* tendo um mentor, *Charles Magnus*, e de vilões *Morgan le Fay* e os *Irmãos Grimm* (?!).

Após oito edições ele abandonou a série por causa da carga de trabalho, mas depois admitiu que nunca conseguiu realmente se sentir confortável com a personagem. Ao longo dos anos, ela passou por várias mudanças. Nunca explicaram o motivo de se chamar *Spider-Woman* e... voar.

Páginas 491, 592, 607, 721, 759, 760.

Silver Surfer (Surfista Prateado) - Criado por Jack Kirby na *Fantastic Four* #48, com capa de março de 1966.

Sua primeira aparição foi como o arauto do devorador de mundo, *Galactus*. Tocado pela nobreza dos humanos, ele traiu seu senhor e ajudou o grupo de heróis a expulsar o gigante da Terra.

Stan Lee se apaixonou pelo personagem e foi desenvolver melhor sua biografia em revista solo. Mas chamou John Buscema para contar as aventuras de *Norrin Radd*, o habitante de *Zenn-La* que, para salvar seu planeta e sua amada *Shalla-Bal*, abriu mão de tudo e virou arauto de *Galactus*.

Essa decisão de Lee foi a gota d'água para Jack Kirby que deixou a Marvel. Ao longo dos anos, o *Silver Surfer* sofreu várias mudanças na sua história.

Páginas 496, 549, 550, 552, 553, 602, 603, 642, 703, 712, 813, 819, 821, 822, 844, 886.

Inhumans (Inumanos) - Criados por Jack Kirby e Stan Lee na *Fantastic Four* #45, com capa de dezembro de 1965.

Eles começaram como coadjuvantes de *Thor*, *Fantastic Four* e *Spider-Man*. Até que Kirby, com sua paixão por ficção científica, mitologia e a ideias dos deuses astronautas desenvolveu melhor sua biografia como uma raça de seres geneticamente aprimorados. Ao longo dos anos, foram recebendo *retcons* para se adequar melhor à cronologia Marvel. Entre seus principais personagens estão a Família Real, composta por *Black Bolt* (Raio Negro), *Medusa*, *Karnak the Shatterer*, *Gorgon*, *Triton*, *Crystal*, *Maximus the Mad* e o cachorro *Lockjaw*.

Além dos quadrinhos, o grupo já esteve em animações da Marvel. Em 2017, a ABC tentou fazer uma série *live action*. Mas foi massacrada pela crítica e pelo público, não passando de oito episódios.

Páginas 496, 552, 605, 712, 891.

Waku, Prince of the Bantu - Criado por Don Rico e Ogden Whitney na *Jungle Tales* #1, com capa de setembro de 1954.

Waku era o herdeiro de *Kaba*, um rei de uma tribo africana. No leito de morte, *Kaba* fez o filho jurar que não usaria de violência, mas sabedoria e bondade para guiar seus súditos.

Quando recusou o desafio do rival *Mabu*, que aproveitou o momento, *Waku* acabou deposto como covarde. A trama se complicou, com a tribo caindo na mão de caçadores. *Waku* então retornou para salvar a todos.

Nesse meio tempo, sua amada *Lalei*, que presenciou a conversa entre pai e filho, já tinha contado a verdade para tribo. Após tudo resolvido, *Mabu* diz que vai se sacrificar na fogueira, pois quebrou sua palavra. *Lalei* se junta a ele, mas são impedidos pelo espírito de *Kaba*.

É provavelmente o primeiro protagonista negro do mercado.

Páginas 499, 501.

Black Panther - Criado por Stan Lee e Jack Kirby na *Fantastic Four* #52, com capa de julho de 1966.

T'Challa é o rei e protetor de *Wakanda*, uma misteriosa e avançada civilização escondida no coração da África. O manto de *Black Panther* é uma tradição, passada de pai para filho há séculos.

Ao longo dos anos, sua mitologia foi mudando para se adaptar à cronologia do Marvel Universe.

Páginas 500, 501, 509, 510, 866, 891.

Captain Marvel (Capitão Marvel) - Criado por Carl Burgos na *Captain Marvel #1*, com capa de abril de 1966.

Não confunda com o famoso herói da Fawcett que reinou na Era de Ouro. Foi uma ideia de Burgos só para implicar com Martin Goodman e Stan Lee enquanto processava a editora pelo *Human Torch*.

Páginas 486, 502, 503, 581, 712, 715.

Captain Mar-vell (Capitão Marvel) e Ms. Marvel - O alienígena *Kree Mar-Vell* foi criado por Stan Lee e Gene Colan na *Marvel Super-Heroes #12*, com capa de janeiro de 1967, e depois renovado por Roy Thomas e Gil Kane na *Captain Marvel #17*, com capa de outubro de 1969.

Já *Carol Danvers* foi criada por Roy Thomas e Gene Colan na *Marvel Super-Heroes #13*, com capa de março de 1968, como uma oficial da Força Aérea. Depois, na *Captain Marvel #18*, com capa de novembro de 1969, ela sofreu a explosão que fundiu seu DNA com o de *Mar-Vell*. Sua estreia como a super-heroína *Ms. Marvel* foi na *Ms. Marvel #1*, com capa de janeiro de 1977.

Anos depois, *Danvers* assumirá o nome de *Captain Marvel* (Capitã Marvel), virando a *Wonder Woman* da Marvel. *Mar-Vell* e ela passaram por diversas mudanças (algumas bem complicadas) ao longo da sua trajetória.

Páginas 502, 712, 721.

Vision (Visão) - Criado por Roy Thomas e John Buscema na *Avengers #57*, com capa de outubro de 1968.

O novo *Vision* é um androide criado pelo robô *Ultron*, com os padrões mentais do falecido *Wonder Man* (Magnum). Ele se rebelou contra o vilão e virou um dos mais importantes *Avengers*.

Páginas 510, 576, 822.

Thunderbolt - Criado por Pete Morisi na *Thunderbolt #1*, com capa de janeiro de 1966. Sua origem veio na sua revista de estreia:

Peter Cannon, filho órfão de uma equipe médica americana, foi criado em um mosteiro do Himalaia, onde seus pais haviam sacrificado suas vidas no combate à temida Peste Negra.

Depois de atingir o mais alto grau de perfeição física e mental, foi-lhe confiado o conhecimento dos antigos pergaminhos que continham os escritos secretos de remotas gerações de sábios. Com isso, ele aprendeu o poder da mente sobre a matéria, a arte de ativar e controlar as partes não utilizadas do cérebro, que tornaram possíveis feitos aparentemente fantásticos.

Então voltou para América com seu amigo fiel, *Tabu*, e buscou uma nova vida, em uma nova terra, que exigiu o surgimento de *Peter Cannon... Thunderbolt*.

Páginas 220, 279, 512, 513, 531, 735, 777.

The Question (Questão) - Criado por Steve Ditko na *Blue Beetle #1*, com capa de junho de 1967.

História dos Quadrinhos: EUA

O repórter *Vic Sage* combate o crime em *Hub City* ocultando seu rosto num pedaço de Pseudoderme, invenção do cientista, amigo, apoio técnico e mentor *Tot*.

Foi na leva de personagens da Charlton vendidos para a DC Comics (ele e *Mr. A*, também de Ditko, são a inspiração para *Rorschach* em *Watchmen*)

Páginas 515, 598, 745, 776, 866, 867, 868.

Judomaster - Criado por Joe Gill e Frank McLaughlin na *Special War Series #4* com capa de novembro de 1965.

Durante a Segunda Guerra, o jovem sargento *Hadley "Rip" Jagger* salvou a vida da filha de um chefe de uma ilha do Pacífico. Em troca, aprendeu a lutar judô. Tinha um *sidekick* chamado *Tiger*.

Ao longo dos anos, o personagem sofreu várias mudanças quando foi vendido para a DC Comics.

Página 515.

Peacemaker (Pacificador) - Criado por Joe Gill e Pat Boyette na *Fightin' 5 #40* com capa de novembro de 1966).

Christopher Smith era um diplomata tão comprometido com a paz, mas tão comprometido com a paz, que faria qualquer coisa por ela. Até se vestir de super-herói e sair dando porrada nos outros (sim, há uma grande ironia aí).

Como *Peacemaker* ele usa várias armas (não letais) e fundou o Instituto Pax. Seus alvos favoritos são ditadores e senhores da guerra. Foi outro da Charlton que mudou bastante após a venda dos personagens para a DC Comics (ele é a base do *The Comedian* em *Watchmen*).

Páginas 515, 745, 777.

Shape - Criado por Grass Green e Roy Thomas em *Charlton Premiere Trio #1*, com capa de setembro de 1967.

Basicamente uma versão infantil do *Plastic Man*. O cientista *Scuba S. Duba* criou uma forma de vida artificial feita de produtos químicos especiais. Mas seu sobrinho *Kevin* atrapalhou o processo e nasceu *Shape* - que tem a mentalidade de uma criança e mal fala corretamente as palavras.

Página 515.

Spookman - Criado por Pat Boyette em *Charlton Premiere Trio #1*, com capa de setembro de 1967.

Aaron Piper era um dono de museu. Um dia o místico *Moonstone Amulet* o transformou em *Spookman*. Com isso, pode viajar no tempo e viver altas aventuras com seu assistente, o britânico *Crispin X*.

Página 515.

Tyro Team - Criado por Steve Skeates em *Charlton Premiere Trio #1*, com capa de setembro de 1967.

Os estudantes universitários *David Scott (Swift)*, *John Anders (Spec)* e *Warren Blaine*

História dos Quadrinhos: EUA

(*Creep*) conseguem se comunicar telepaticamente. E é isso: um grupo de WhatsApp de uniforme.

Página 515.

Enemy Ace (Ás Inimigo) - Criado por Robert Kanigher e Joe Kubert na *Our Army at War* #151, com capa de fevereiro de 1965.

É uma das primeiras HQs a mostrar o ponto de vista do outro lado. *Hans von Hammer* era um honrado e justo piloto alemão na Primeira Guerra Mundial, um dos pioneiros Cavaleiros do Ar, voando e lutando a bordo do seu Fokker Dr.I.

Página 519.

Deadman (Desafiador) - Criado por Arnold Drake e Carmine Infantino na *Strange Adventures* #205, com capa de outubro de 1967.

Boston Brand, um trapezista que se apresentava sob a fantasia de *Deadman*. Um dia ele foi assassinado no meio do show. A deusa hindu *Rama Kushna* deixou seu espírito ir atrás de justiça.

Brand agora podia entrar no corpo das pessoas e assumir o controle por um tempo.

Páginas 406, 427, 523, 524, 525, 536, 553, 554, 593, 623.

ERA DE BRONZE

Conan the Barbarian (Conan o Bárbaro) - Criado por Robert E. Howard na *Weird Tales* de dezembro de 1932 e adaptado pela primeira vez por Roy Thomas e Barry Windsor-Smith na *Savage Tales* #1, com capa de maio de 1971.

Conan é o expoente máximo dos *pulps* no gênero Espada e Feitiçaria, com seus contos sendo adaptados para diversas mídias, incluindo os quadrinhos. Ele é um guerreiro cimério que vive na Era Hiboriana, um fictício período que se passa após a queda de Atlântida e antes do nascimento de qualquer civilização real da História da humanidade.

Nas aventuras do bárbaro, acompanhamos suas andanças pelo mundo, enfrentando diversos inimigos e perigos, conhecendo aliados e amores, até o momento em que ser tornará *King Conan* (Conan Rei).

Páginas 63, 201, 255, 310, 326, 491, 494, 546, 547, 563, 572, 602, 606, 618, 623, 640, 650, 690, 730.

Man-Thing (Homem-Coisa) - Criado por Stan Lee, Roy Thomas, Gerry Conway e Gray Morrow na *Savage Tales* #1, com capa de maio de 1971.

O *Dr. Theodore "Ted" Sallis* era um bioquímico que se transformou num monstro do pântano que vivia em Omaha, Nebraska.

Páginas 546, 573, 578, 579, 584.

Vampirella - Criada por Forrest J Ackerman e Trina Robbins na *Vampirella* #1, com capa de setembro de 1969.

No planeta *Drakulon* o sangue era como a água aqui, a fonte de toda a vida. Mas secas constantes ameaçam a extinção dos seus habitantes, a raça *Vampiri*. Um dia um ônibus espacial dos EUA caiu lá. *Vampirella* aproveitou para vir à Terra e tentar salvar seu povo. No novo mundo, ela caçava os descendentes de um *Vampiri* que tinha cruzado o espaço séculos atrás: *Dracula*. Corrompido pelo demônio *Caos*, o alienígena *Dracula* deu origem ao mito terráqueo dos vampiros.

Páginas 311, 459, 543, 562, 563, 565, 620.

Johnny Hazard - Criado por Frank Robbins em 5 de junho de 1944 (um dia antes do D Day/Dia D).

Hazard era um piloto militar. Com o fim da Segunda Guerra, passou a viver altas aventuras na aviação comercial. Foi um sucesso, com publicações diárias e aos domingos. Durou até 20 de agosto de 1977, com direito a ele participando da guerra fria. Citado na bio de Frank Robbins no e-book.

Man-Bat (Morcego Humano) - Criado por Frank Robbins, Neal Adams e ideia de Julius Schwartz, na *Detective Comics* #400, com capa de junho de 1970.

O zoologista, *Dr. Kirk Langstrom*, está pesquisando os morcegos para ver se consegue replicar nos humanos a capacidade de se guiar pelo som. Obviamente ele testa em si mesmo o soro experimental e se transforma num gigante morcego humano. Página 568.

Ra's al Ghul - Criado por Dennis O'Neil e Neal Adams, nome inventado por Schwartz, na *Batman* #232 com capa de junho de 1971.

A tradução do seu nome é *Cabeça do Demônio*. Graças ao *Lazaro Pit (Poço de Lázaro)*, esse ecoterrorista tem em torno de 450 anos. Sua missão é livrar a Terra da superpopulação e criar uma era de prosperidade. Com ele como soberano, claro.

Ra's para cometer seus planos diabólicos conta com os serviços da sua mortal e temida *League of Assassins* (Liga dos Assassinos). Detalhe: ele sonha em ter *Bruce Wayne* como seu herdeiro, pois considera o Detetive (como chama *Batman*) a única pessoa à altura disso.

Páginas 568, 599, 783.

Talia al Ghul - Criada por Dennis O'Neil, Bob Brown e Dick Giordano, na *Detective Comics* #411, com capa de maio de 1971)

Filha de *Ra's*, *Talia* obedecia aos planos do pai. Até se apaixonar por *Bruce Wayne*, afinal foi inspirada na personagem *Contessa Teresa di Vicenzo* (Diana Rigg), de *On Her Majesty's Secret Service* - aventura de 007, em 1969, estrelada por George Lazenby.

Sua cronologia sofreu várias mudanças, sendo a mais significativa ser a mãe do filho do *Batman* e novo *Robin*, *Damian Wayne*. Segue uma antagonista do Homem-Morcego. Páginas 541, 568, 783, 833.

Leslie Thompkins - Criada por Dennis O'Neil e Dick Giordano, na *Detective Comics* #457, com capa de março de 1976.

Amiga próxima de *Thomas Wayne*, a médica *Leslie Thompkins* ajudou *Alfred* a criar *Bruce* após o assassinato dos pais. Apesar de se opor a cruzada de *Batman*, por se preocupar com *Wayne*, ela o auxilia como suporte médico.

Thompkins também cuida da clínica de saúde gratuita que o bilionário mantém no Beco do Crime. Na sua última aparição enquanto escrevamos o livro, na *Detective Comics* #995, com capa de março de 2019, parecia ter morrido vítima do gás do *Joker*. Mas na *Detective Comics* #999 foi revelado que isso era uma simulação. Logo ela deve voltar. Páginas 568, 731, 802.

Luke Cage - Criado por Archie Goodwin, John Romita Sr, Roy Thomas e George Tuska na *Luke Cage Hero for Hire* #1, com capa de junho de 1972.

É o primeiro super-herói negro a ter seu próprio título. Na sua trama inicial, *Carl Lucas* era um menino nascido e criado no Harlem. Na sua juventude foi membro da gangue *Rival*, com o amigo *Willis Stryker*. Só que a ficha caiu e *Lucas* se afastou da vida de pequenos delitos. Já *Stryker* cresceu no crime e se tornou um chefe. Os dois seguiram amigos.

Um dia, *Stryker* quase morreu num ataque do grupo criminoso *Maggia*, mas foi salvo por *Lucas*. O problema é que a namorada do bandido, *Reva Connors*, terminou com ele por medo da sua "profissão". Quando ela buscou consolo com *Lucas*, *Stryker*, por ciúmes, achou que o amigo era o responsável pelo fim da relação. Ele armou para *Lucas* que foi preso por porte de drogas. Para piorar ainda mais, *Connors* foi assassinada pela *Maggia*.

Na prisão, sem nada além do ódio, *Lucas*, alvo principal dos racistas guardas que cuidam do local, aceitou ser cobaia de um experimento do cientista *Dr. Noah Burstein*. Tudo estava armado para que ele morresse.

Mas *Lucas* não só sobreviveu como adquiriu super força e ficou praticamente indestrutível. Após fugir da cadeia e limpar seu nome, iniciou sua vida de combatente do crime como *Luke Cage*.

Ao longo dos anos, sua história foi mudando para se encaixar na cronologia da Marvel. Páginas 602,657, 699, 866, 872.

Fourth World (Quarto Mundo) - Criado por Jack Kirby quando foi para a National, no começo da década de 1970. Os personagens apareceram nas revistas *Superman's Pal Jimmy Olsen* #133, com capa de outubro de 1970, e nos seus títulos *New Gods* #1 (com capa de fevereiro/março de 1971), *The Forever People* #1 (capa de fevereiro/março de 1971) e *Mister Miracle* #1 (com capa de abril de 1971).

No começo havia um único mundo, *Urgrund*, habitado pelos *Old Gods (Velhos Deuses)*. Após o *Ragnarok*, ele se quebrou em dois mundos, em órbitas paralelas: *New Genesis* (Nova Genesis) e *Apokolips*. Lar dos *New Gods (Novos Deuses)*, cada um contém moradores bem diferentes.

New Genesis é governado pelo bondoso e sábio *Highfather* (Pai Celestial), contando com vários heroicos e poderosos seres. Já *Apokolips* vive sob a ditadura do cruel *Darkseid* e seu grupo de vilões.

Por longos e longos anos eles guerrearam. Mas houve uma trégua, quando os inimigos concordaram em criar o filho do outro. Assim, o herdeiro de *Highfather*, *Scott Free*, o mestre das fugas *Mister Miracle* (*Senhor Milagre*), cresceu no violento *Apokolips*, sob a orientação da malvada *Granny Goodness* (Vovó Bondade, sim é uma ironia). Ao mesmo tempo, *Orion*, segundo filho de *Darkseid*, foi ensinado em *New Genesis*.

Quando atingiu a maioridade, *Free* e sua esposa *Big Barda* (*Grande Barda*, ex-líder da tropa de elite *Female Fury Battalion*) fugiram. Isso foi um dos eventos que retomou o conflito.

Com o tempo, *Scott* e *Barda* (e vários *New Gods*) vieram para a Terra, envolvendo os super-heróis no conflito. Hoje podemos afirmar que, no sentido poder, *Darkseid* é o

maior vilão do *DC Universe*.

Toda a trama deles foi sendo mexida ao longo das décadas.

Páginas 569, 602, 737.

Merlyn - Criado por Mike Friedrich, Neal Adams e Dick Dillin, na *Justice League of America* #94, com capa de novembro de 1971.

Num resumo rápido, é a versão malvada do seu arqui-inimigo *Green Arrow*. Conhecido como *Merlyn the Magician*, *Arthur King* era uma estrela do arco e flecha que desafiou *Oliver Queen* e venceu.

Anos depois, ressurgiu com o nome de *Dark Archer* (Arqueiro Negro), um dos mais mortais assassinos de aluguel e membro da *League of Assassins*. Sua história mudou ao longo dos anos e foi um dos adaptados para a série de sucesso do herói no canal CW (com um nome diferente: *Malcolm Merlyn*).

Citado na biografia de Mike Friedrich no e-book.

The Punisher (Justiceiro) - Criado por Gerry Conway e Ross Andru na *The Amazing Spider-Man* #129 com capa de fevereiro de 1974.

Frank Castle era um veterano do Vietnã. Um dia, num piquenique, sua família se viu no meio de uma guerra de mafiosos. No fogo-cruzado, a esposa e os filhos de *Castle* foram mortos.

Ele então jurou vingança e saiu numa solitária missão para acabar com os criminosos. O personagem era uma crítica de Conway a toda violência e intolerância que estava começando a dominar o cenário político e a cultura *pop*. Pois é, muita gente não entendeu.

Páginas 575, 813, 821, 828, 863, 885.

Firestorm (Nuclear) - Criado por Gerry Conway e na *Firestorm the Nuclear Man* #1 com capa de março de 1978.

Graças a um bizarro acidente, aconteceu uma parceria tão estranha quanto o fato. O nada profundo colegial *Ronnie Raymond* acabou se fundindo com o cientista vencedor do Prêmio Nobel de Física, *Martin Stein*. Como *Stein* estava desacordado na hora, *Raymond* tem o controle do novo corpo que surge quando eles se juntam.

O professor fica uma consciência na mente do herói, ajudando o jogador de futebol a entender e usar seus novos poderes (como a capacidade de rearranjar as moléculas da matéria). Sofreu muitas mudanças ao longo dos anos, inclusive mudando as pessoas que o compõem.

Páginas 599, 744, 756.

Steel, the Indestructible Man - Criado por Gerry Conway e Don Heck na *Steel, The Indestructible Man* #1 com capa de março de 1978.

O herói surgiu quando Conway estava revisitando a Era de Ouro e a Segunda Guerra Mundial. É assumidamente uma versão do *Captain America*.

Durante o conflito, o estudante de biologia e *mariner Henry "Hank" Heywood* ficou gravemente ferido após um ataque à sua base, coordenado pelo vilão *Baron Blitzkrieg*. O

História dos Quadrinhos: EUA

professor de *Heywood*, *Doctor Gilbert Giles*, o salvou com uma operação implantando partes metálicas no corpo. Com isso, ele se tornou *Steel*, um herói com super força, quase indestrutível e com agilidade acima do normal.

Também mudou para se adequar a cronologia da editora, inclusive dando origem a uma tradição familiar.

Páginas 599, 751.

Vixen - Criada por Gerry Conway e Bob Oksner na *Action Comics* #521 com capa de julho de 1981.

Ela foi pensada para ser a primeira heroína afro-americana da editora, mas a catastrófica ação da DC, conhecida como *DC Implosion*, cancelou os planos.

O guerreiro de Ghana, *Tantu*, pediu ao deus *Anansi* um amuleto que lhe desse os poderes dos animais para proteger seu povo. Com isso, tornou-se o primeiro super-herói da África.

Séculos depois, após o item passar pelos descendentes de *Tantu*, acabou com *Mari Jiwe McCabe*. Ela assumiu o posto com a identidade de *Vixen* e foi para os EUA ser modelo profissional enquanto combate o mal.

Páginas 599, 601, 751.

Vibe (Vibro) - Criado por Gerry Conway e Chuck Patton na *Justice League of America Annual* #2 com capa de outubro de 1984.

Cisco Ramon era um jovem de Detroit com o poder de causar ondas de choque. Quando a *Justice League* foi desfeita e criada uma nova versão chamada *Justice League Detroit*, ele conseguiu uma vaga no grupo.

Ramon atuou com o time durante a saga *Crisis on Infinite Earths*. Após *Legends*, com os principais voltando, ele deixou a equipe e voltou para casa. *Cisco* acabou se tornando o primeiro membro da *JLA* morto em combate, ao enfrentar um dos androides do vilão *Professor Ivo*.

Depois de *The New 52* ele voltou às revistas, com alterações na sua bio. Seus poderes agora vêm de ser pego na energia de um *Boom Tube* (Tubo de Explosão), forma como os *New Gods* (Novos Deuses) se teletransportam. *Cisco* foi adaptado para o seriado *The Flash*.

Página 751.

Gypsy (Cigana) - Criada por Gerry Conway e Chuck Patton na *Justice League of America Annual* #2 com capa de outubro de 1984.

Na versão original, *Cynthia "Cindy" Reynolds* era uma jovem adolescente que andava descalça (?!). Após o nascimento do seu irmão, os pais *Edward* e *June Reynolds* começaram a brigar.

Aos 14 anos ela revelou ter poderes de ilusão, fugiu de casa e foi parar em Detroit. Bem a tempo de entrar na nova *Justice League*. Com o fim do grupo foi pulando de título em título. Seguiu descalça.

Após o *The New 52*, foi reintroduzida como uma refugiada de outra dimensão (daí seus poderes). Seu nome agora é *Cynthia Mordeth*.

Página 751.

Shang-Chi, Master of Kung Fu (Shang-Chi, Mestre do Kung Fu) - Criado por Steve Englehart e Jim Starlin na *Special Marvel Edition* #15, com capa de dezembro de 1973.

Na febre do Kung Fu que tomou conta dos EUA, a Marvel quis adaptar o seriado com esse nome, estrelado por David Carradine. Como era algo da Warner, dona da National/DC, não rolou. Aí que entrou a vontade de Englehart e Starlin de fazer algo no clima.

A editora comprou os direitos do autor de *pulp* Sax Rohmer para usar alguns de seus personagens, como *Fu Manchu*, *Sir Denis Nayland Smith*, *Dr. James Petrie* e *Fah Lo Suee* (filha de *Manchu*).

Na nova trama da HQ, *Shang-Chi* é o correto e rebelde filho do vilão *Fu Manchu*. Enquanto o pai tem desejos de conquistar o mundo, o jovem se alia aos agentes do serviço de espionagem britânico, MI-6. Além de *Smith*, o grupo ainda tem *Black Jack Tarr*, *Clive Reston* e *Leiko Wu*. As aventuras misturavam as artes marciais com o melhor da espionagem, dignos de um *007*.

Com o fim da modinha, o personagem foi rodando pelo *Marvel Universe*, com algumas alterações na sua biografia. Por exemplo, em 2010, o roteirista Ed Brubaker resolveu um pepino. Aparentemente a Marvel não tinha mais os direitos dos personagens de Rohmer, e quando o herói aparecia fazia malabarismos para não citar *Fu Manchu*.

Brubaker consertou isso numa aventura que explicava que *Fu Manchu* era apenas um apelido usado por *Zheng Zu*, um feiticeiro chinês que tinha descoberto a imortalidade. Foi adaptado para o cinema em 2021.

Páginas 581, 602.

Nomad (Nomade) - Criado por Steve Englehart e Sal Buscema na *Captain America* #180, com capa de dezembro de 1974.

Desiludido com tudo o que estava acontecendo nos EUA, *Steve Rogers* abandonou o manto de *Captain America* e foi rodar o país com uma nova identidade.

Página 577.

Howard, The Duck - Criado por Steve Gerber e Val Mayerik na *Adventure into Fear* #19, com capa de dezembro de 1973.

O alienígena pato estava de boa no seu planeta quando foi pego por uma força invisível e foi parar em Everglades, Flórida. Ele acabou virando coadjuvante do *Man-Thing* e participando de uma série de conflitos.

Um dia foi parar em Cleveland, onde fez amizade com a modelo *Beverly Switzler*. Os dois meteram o pé na estrada para viver as mais loucas aventuras.

Páginas 18, 491, 578, 579, 580, 605, 640, 650, 760, 929.

Omega the Unknown - Criado por Steve Gerber, Mary Skrenes e Jim Mooney na *Omega the Unknown* #1, com capa de março de 1976.

Página 580.

Thanos - Criado por Jim Starlin (com roteiro dessa primeira HQ de Mike Friedrich) na *The Invincible Iron Man* #55, com capa de fevereiro de 1973.

Thanos é um dos Titãs que habitam a lua de Saturno, filho de *A'lars* e *Sui-San*. Ele tem o

História dos Quadrinhos: EUA

gene *Deviants*, o que o torna mais parecido com essa raça prima dos *Eternals* (Eternos) do que com seus familiares.

Sua mãe achava que ele ia destruir o universo e queria matá-lo, mas o marido não deixou. *Thanos* cresceu um pacifista, brincando com o irmão *Eros* e seus animais de estimação.

Mas na adolescência, ah a adolescência, ele se encantou com o niilismo e se apaixonou por uma personificação da morte. Adulto, tendo aumentado seu poder e força física graças ao seu grande conhecimento científico, resolveu virar pirata sideral e ter filhos. Nada lhe dava alegria. Até a *Mistress Death* (Senhora Morte) aparecer de novo. *Thanos* então resolveu agradar sua amada e iniciou sua trajetória de maior vilão da Marvel, como sua inspiração *Darkseid* se tornou na DC.

Páginas 176, 580, 581, 582, 844, 845, 919.

Red Star - Criado por Len Wein, Marv Wolfman e Bill Draut na *Teen Titans* #18, com capa de dezembro de 1968.

O adolescente *Leonid Kovar* e seu pai, o arqueólogo *Konstantin*, estavam investigando a queda de uma nave espacial no rio Yenisei. Claro que o troço explodiu e *Kovar* ganhou superforça, velocidade e pirocinese.

Um consciente cidadão do seu país, *Kovar* virou também o primeiro super-herói comunista.

Páginas 582, 758.

Wolverine - Criado por Len Wein, John Romita Sr. e Herb Trimpe na *The Incredible Hulk* vol. 2, #182, com capa de março de 1974.

O baixinho e invocado mutante canadense terá sua biografia mexida e remexida ao longo dos anos, lhe dando um nome (*James Howlett*) e um *background* que explica o esqueleto de *adamantium* (adquirido como cobaia do experimento *Weapon X* - Arma X). Num resumo rápido, nesse início *Logan* tem fator de cura, garras (que saiam da luva) e é o melhor no que faz (isso seguiu igual).

Páginas 501, 585, 586, 700, 701, 702, 703, 712, 720, 730, 769, 808, 838, 840, 850, 881, 886.

The Futurians - Criados por Dave Cockrum na *Marvel Graphic Novels* #9, com capa de maio de 1984.

Citados na bio de Cockrum no e-book.

Machine Man (Homem-Máquina) - Criado por Jack Kirby em *2001: A Space Odyssey* #8, com capa de julho de 1977.

Com número de série Z2P45-9-X-51 (X-51, como apelido), *Aaron Stack* é um robô criado pelo cientista *Abel Stack*. Último da sua linha, ele foge dos militares após a morte de seu pai (sim, *Stack* o criou como se fosse um filho).

O personagem entrou no *Marvel Universe* e sua bio mudou ao longo dos anos.

Página 603.

The Eternals (Eternos) - Criados por Jack Kirby em *The Eternals* #1, com capa de julho de 1976.

Há um milhão de anos, os deuses *Celestials* (Celestiais) estiveram na Terra e seus experimentos genéticos criaram duas raças: os seres de vida longa *Eternals* (Eternos) e os monstros *Deviants*.

Como a odisseia de Kirby não se concluiu, outros autores retomaram a obra e foram introduzindo seus conceitos por todo o *Marvel Universe*. Por exemplo, essa é a explicação para existirem mutantes e a origem das raças extraterrestre inimigas *Skrull* e *Kree*. Páginas 602, 603, 895.

Suicide Squad (Esquadrão Suicida) - Criado por Robert Kanigher, Ross Andru e Mike Esposito na *The Brave and the Bold* #25, com capa de setembro de 1959.

O clima original do grupo não tem relação com sua versão moderna, reunindo super vilões. Nessa estreia, o time contava com o militar *Rick Flag Jr.*, a médica *Karen Grace* (namorada de *Flag*), o astrônomo *Dr. Hugh Evans* e o físico *Jess Bright*.

Na mesma pegada dos *Challengers of the Unknown*, de Jack Kirby, são pessoas comuns enfrentando casos estranhos, geralmente dentro do gênero ficção científica.

A partir da edição #3 da minissérie *Legends* (Lendas), com capa de janeiro de 1987, o artista e roteirista John Ostrander veio com a nova ideia de serem condenados a serviço do governo. Foi nessa saga que surgiu a líder *Amanda Waller*, criada por John Ostrander, Len Wein e John Byrne na *Legends* #1, com capa de novembro de 1986.

Essa nova versão é que foi adaptada para o cinema.

Página 835.

Hägar the Horrible (Hagar, o Horrível) - Criado por Dik Browne em 4 de fevereiro de 1973, distribuída em vários jornais.

A tira acompanha a vida do simpático viking entre pilhagens e sua família.

Páginas 101, 609, 610.

Garfield - Criado por Jim Davis em 8 de janeiro de 1976, no *The Pendleton Times*.

A tira mais distribuída na história dos quadrinhos, conta a rotina do gato que ama lasanha e odeia segunda-feira.

Páginas 101, 612, 613, 627, 678, 793.

ERA MODERNA

American Splendor - Série independente criada pelo roteirista Harvey Pekar com a colaboração de diversos artistas.

Na sua maioria, aborda o cotidiano de Pekar.

Páginas 454, 637, 638, 639, 640, 648.

Cerebus the Aardvark - Criada por Dave Sim em 1977, pela sua editora independente Aardvark-Vanaheim.

Iniciou como uma paródia de *Conan*, misturada com *Howard The Duck*, mas evoluiu para uma saga com 300 edições sobre política e religião (e as ideias misóginas do autor).

Páginas 637, 640, 645, 648.

ElfQuest - Criada pela artista e roteirista Wendy Pini, com colaboração do seu marido Richard Pini nos roteiros.

Uma das mais bem sucedidas independentes, tornou-se uma franquia com várias séries e produtos derivados.

Páginas 637, 642, 643, 644, 648.

Teenage Mutant Ninja Turtles (As Tartarugas Ninjas) - Criadas por Kevin Eastman e Peter Laird na *Teenage Mutant Ninja Turtles #1*, com capa de maio de 1984.

Sob orientação do rato sensei *Splinter*, as tartarugas *Leonardo* (o líder tático), *Raphael* (o anti-herói), *Donatello* (o gênio científico) e *Michelangelo* (o otimista paz & amor) vivem escondidas nos esgotos de Nova York, enquanto enfrentam bandidos, invasões alienígenas e outros mutantes malvados.

Páginas 637, 645, 646, 647, 653, 693, 848, 885.

Nexus - Criado por Mike Baron e Steve Rude na *Nexus #1*, em 1981.

A trama se passa 500 anos no futuro e mistura *Sci-Fi* e super-heróis. É que Baron e Rude eram muitos fãs do desenho *Space Ghost* e trouxeram seu clima para os quadrinhos

História dos Quadrinhos: EUA

(com muita citação ao original e a outros desenhos Hanna-Barbera).
Páginas 648, 649.

Captain Victory and the Galactic Rangers - Criado por Jack Kirby na *Captain Victory and the Galactic Rangers* #1, com capa de novembro de 1981.

Um típico piloto espacial, na tradição de *Buck Rogers* e *Flash Gordon*.
Páginas 649, 650.

Silver Star - Criado por Jack Kirby na *Silver Star* na *Silver Star* #1, com capa de fevereiro de 1983.

O agente do governo *Morgan Miller*, após um experimento do pai, o *Dr Bradford Miller*, virou um mutante classificado como *Homo Geneticus*. Com a ajuda de outros mutantes, vai lutar com o vilão *Darius Drumm* - uma das primeiras cobaias do seu pai.
Página 650.

Starslayer - Criado por Mike Grell em *Starslayer* #1, com capa de fevereiro de 1982.

Torin Mac Quillon é um guerreiro celta, no Império Romano. Durante uma luta com soldados do império, como *John Carter/Buck Rogers*, foi levado a um futuro distante por *Tamara* (descendente da esposa dele). Ele se junta à tripulação da nave *Jolly Roger* para salvar a Terra da tirania.
Páginas 599, 650, 651.

Rocketeer - Criado por Dave Stevens na *Starslayer* #2, com capa de abril de 1982.

Na Los Angeles de 1938, o piloto de corridas e velejador *Cliff Secord* encontrou um moderno foguete de dois gangsters que fugiam da polícia. A coisa, que pode ser acoplada às costas como uma mochila, tornou ele um voador combatente do crime.
Páginas 650, 655.

Ms Mystic - Criada por Neal Adams na *Captain Victory and the Galactic Rangers* #3, com capa de março de 1982.

Era uma bruxa que foi queimada na fogueira durante os julgamentos de Salem (1692–1695). Agora, de volta a esse plano, foi lutar pelo meio ambiente.
Página 650.

Groo the Wanderer - Criado por Sergio Aragonés e Mark Evanier na *Destroyer Duck* #1, com capa de maio de 1982.

A divertida paródia de *Conan* é o primeiro megassucesso dos independentes, tornando-se um dos quadrinhos de maior êxito no mercado como um todo. Foi publicado pela Pacific, Eclipse, Marvel (selo Epic), Image e Dark Horse.
Páginas 483, 484, 627, 650, 651, 652, 703, 746.

Missing Man - Criação de Steve Ditko e Mark Evanier na *Captain Victory and the Galactic Rangers* #6, com capa de setembro de 1982.

Era um detetive particular quase invisível. Sim, quase.
Página 650.

História dos Quadrinhos: EUA

Badger - Criado por Mike Baron na *Badger* #1, com capa de julho de 1983.

O veterano do Vietnã *Norbert Sykes* tem múltiplas personalidades - inclusive uma que fala com animais. Depois de fugir de um sanatório, conheceu um druida do século V, *Ham*, que esteve em coma por mais de 1.500 anos. A trama envolverá demônios, sacrifícios, castelos e afins. Página 649.

Whisper - Criada por Steven Grant e Rich Larson na *Whisper* #1, com capa de dezembro de 1983.

Diane Young (seu nome real é *Alexis Devin*), é uma jovem que foi criada no Japão pelo avô *Hatsumi Jiro*, aprendendo várias artes marciais que a transformaram numa ninja. De volta aos EUA, acabou se envolvendo nas tretas familiares com a Yakuza (sim, tanto o avô quanto o pai são da máfia japonesa).
Página 649.

American Flagg! - Criado por Howard Chaykin em *American Flagg!* #1, com capa de outubro de 1983.

No futuro ano de 2031, o governo dos EUA (e as principais lideranças econômicas) foram para Marte após as crises do que ficou conhecido como Ano do Domino (1996). A Terra virou uma sociedade consumista, num clima *noir*, cheio de jazz, politicagem e violência.

Sem os EUA, e o colapso da URSS sob rebeliões islâmicas, o tabuleiro mundial mudou com as novas forças dominantes sendo a *Brazilian Union of the Americas* e a *Pan-African League*.

Só que os estadunidenses ainda têm interesses no planeta. Para cuidar disso há a *Plex*, uma instituição meio governamental e meio privada. Seus agentes são os *Plexus Rangers*, com o protagonista da série sendo *Reuben Flagg*, uma ex-estrela de TV.

Situada em Chicago, *American Flagg!* sacudiu a mesmice da produção *mainstream* e sedimentou o terreno para HQs mais profundas, adultas e questionadoras.
Páginas 654, 745, 770.

Grimjack - Criado por John Ostrander e Tim Truman na *Starslayer* #10, com capa de novembro de 1983.

A pan-dimensional cidade de *Cynosure* conecta diversos universos, sendo comum a mistura de humanos e *aliens*, magia e tecnologia. Nessa realidade, vive *John Gaunt* - apelidado de Grimjack. Ele é um mercenário e investigador particular, ex-paramilitar, que tem como base o boteco Munden's Bar.

Depois da First Comics falir, a série passou a ser publicada pela IDW Publishing, também em especiais e *graphic novels*.

Página 654.

Dreadstar - Criado por Jim Starlin na *Epic Illustrated* #3, com capa de outono de 1980.

Por ter os direitos, Starlin fez essa ser sua maior *Space Opera*. *Vanth Dreadstar* estreou na HQ *The Metamorphosis Odyssey*, como um coadjuvante que auxilia o orsirosiano *Akhnaton* a destruir a Via Láctea para segurar a expansão do império zigoteano.

História dos Quadrinhos: EUA

Quando Starlin retomou o personagem, *Dreadstar* estava se adaptando a nova vida, como último sobrevivente da sua galáxia. Mas se viu no meio de um conflito gigante entre duas forças que querem dominar o universo: a *Monarchy* e a *Instrumentality* - liderada pelo *Lord High Papal*.

No meio da confusão, o herói conta com sua tripulação, o místico *Syzygy Darklock*, a ciborgue telepata *Willow*, o meio felino *Oedi* e o pirata *Skeevo*.

A série passou pela Epic, First Comics, Malibu, Image, teve reimpressões na SLG Publishing e Dynamite, e sua nova publicação será via campanha no Kickstarter.

Páginas 654, 703, 711, 746, 920.

Jon Sable - Criado por Mike Grell na *Jon Sable, Freelance* #1, com capa de junho de 1983.

Grell diz que sua obra é uma mistura de *James Bond* com os heróis *pulp*. *Sable* é um ex-atleta olímpico que testemunhou o ataque terrorista nos jogos de Munique, em 1972. Decidindo abandonar o esporte, casou-se com uma colega e foram morar na Rodésia (estado que existiu na África durante a Guerra Fria).

Ele se especializou em organizar safáris para turistas e virou guarda florestal. Mas sua família foi assassinada por caçadores ilegais. Após se vingar, voltou para os EUA e se tornou um caçador de recompensas e mercenário, envolvido em diversas missões ao redor do mundo.

Página 654.

Slow Fade of an Endangered Species - Criado por Don McGregor e Paul Gulacy em agosto de 1978.

No distante fevereiro de 2020 (sério!), o planeta Terra virou um futuro apocalíptico. Tudo causado pela fome, guerras, mudanças climáticas, crises de energia e uma praga que surgiu de uma arma biológica do governo dos EUA.

Nesse novo cenário, o governo se refugiou numa fortaleza e enfrenta os rebeldes com seus procuradores chamados de *Overseers*. Um dos mais procurados é *Saber*. Ele e sua companheira, *Melissa Siren*, foram até um abandonado parque (*Disneyland?*) para salvar alguns amigos presos. Era uma armadilha, comandada pelo mercenário *Blackstar Blood*, que trabalha para as autoridades.

A *graphic novel* é uma mistura dos gêneros *Sci-Fi* e Capa e Espada, trazendo para os quadrinhos todo o clima aventureiro.

Página 654.

Concrete - Criado por Paul Chadwick na *Dark Horse Presents* #1, com capa de julho de 1986.

A HQ é uma inusitada mistura de realidade e ficção científica. O tal *Concrete* é um homem que teve o cérebro colocado num enorme corpo de pedras por alienígenas. Ele foge e a trama acompanha seu cotidiano.

Apesar do *background* bem *Sci-Fi* o interessante é justamente ver como algo assim afeta a vida de alguém da forma mais realista possível.

Concrete tenta levar uma vida normal na fazenda da família e se envolvendo com ques-

tões importantes como o ambientalismo.

Com alusão a personagens como *The Thing*, o autor brinca até com a questão da sexualidade. Afinal, o coitado não tem órgãos sexuais, mas ainda sente desejos. Até detalhes como ele quebrar constantemente objetos, por suas características físicas, são explorados.

Com muita sensibilidade, o autor Chadwick utiliza bastante os pensamentos do seu elenco para se conectar com os leitores.

Com uma longa e bem-sucedida história de publicações, a série rendeu a seu criador alguns prêmios: Eisner Award de Melhor Nova Série em 1988, Eisner Award de Melhor Roteirista/Artista para Paul Chadwick em 1989, Eisner Award de Melhor Série Contínua em 1988 e 1989, Eisner Award de Melhor Série Preto e Branco em 1988 e 1989, Harvey Award de Melhor Nova Série em 1988 e o Award For Cartoonist para Paul Chadwick em 1989.

Página 656.

Next Men - Criado por John Byrne na *Dark Horse Presents* #54–57, com capas de setembro a dezembro de 1991.

É uma mistura de *Sci-Fi* com super-heróis, trazendo alguns temas mais pesados do que Byrne estava acostumado a lidar na Marvel e DC, como racismo, aborto e abuso (apesar de em *X-Men* haver já bastante sobre preconceito). Ganhou série própria com 30 edições.

Na Antártica, em 1955, alguns cientistas presenciam uma explosão. Quando vão ao local encontram corpos carbonizados, que não são de humanos. Uma criatura com um exoesqueleto, *Sathanas*, mata todo mundo. Menos um cientista, que o leva até o senador *Aldus Hilltop*. Os três iniciam o *Project Next Men*, para desenvolver super-heróis. O projeto secreto usa bebês dados para adoção por mães solteiras, todas brancas como *Aldus Hilltop* exige (suas iniciais A.H. não são à toa). As crianças são criadas numa falsa realidade virtual. Adultas, cinco conseguem fugir: *Nathan*, *Jasmine*, *Jack*, *Bethany* e *Danny* - cada um com sua habilidade única.

A trama os acompanha aprendendo a lidar com seus poderes, o mundo fora do experimento e a fuga de seus criadores. Em 2010-11 a IDW Publishing lançou uma continuação com nove edições.

Página 656.

Sin City - Criado por Frank Miller em *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special*, com capa de abril de 1991.

É uma homenagem de Miller a Will Eisner e ao policial *noir* de clássicos filmes com Humphrey Bogart e James Cagney. Na cidade de *Basin City*, apelidada de *Sin City*, diversas tramas são apresentadas ao leitor, envolvendo vários personagens a cada arco da série.

Já rendeu sete encadernados e vários prêmios a Miller, como em 1993 os Eisner Award de Melhor Graphic Album Reimpressão Material Moderno (por *The Hard Goodbye*), Melhor Artista Publicação Preto e Branco (Miller por *The Hard Goodbye*) e Melhor Roteirista/Artista (Miller por *The Hard Goodbye*) e o UK Comic Art Award de Melhor Co-

História dos Quadrinhos: EUA

leção Graphic Novel (*Sin City*); em 1994 o UK Comic Art Award de Melhor Roteirista/Artista (Miller); 1995 Eisner Award de Melhor Série Limitada (*A Dame to Kill*) e Melhor História Curta (*The Babe Wore Red*); em 1996 Eisner Award de Melhor Série Limitada (*The Big Fat Kill*), Comics Buyer's Guide Fan Award de Favorita Série Limitada (*The Big Fat Kill*) e Harvey Award de Melhor Série Limitada (*Sin City*); 1998 Eisner Award de Melhor Graphic Album Reimpressão Material Moderno (*That Yellow Bastard*) e Harvey Award de Melhor Graphic Album Original (*Family Values*); e em 2000 Eagle Award de Favorita HQ Preto & Branca (*Hell and Back - A Sin City Love Story*).
Páginas 69, 656, 657, 730, 841, 842, 926.

Hellboy - Criado por Mike Mignola para um folheto da Great Salt Lake Comic-Con, mas lançado na *Seed of Destruction*, minissérie em quatro partes, com capas de março a junho de 1994.

Filho de uma bruxa humana com um lorde do inferno.
Páginas 657, 658, 659, 918.

Love and Rockets - Criado pelos Irmãos Hernandez na *Love and Rockets* em 1981. Reúne várias ideias dos irmãos Mario, Gilbert e Jaime Hernandez. As duas séries que se destacaram foram a de Gilbert (que situa seu elenco na fictícia *Palomar*) e a de Jaime (que se passa em *Hoppers*, ou *Huerta*).
Páginas 660, 661, 662, 663, 920.

Warlord - Criado por Mike Grell na *1st Issue Special #8*, com capa de novembro de 1975.

Bebendo na fonte de Edgar Rice Burroughs (*John Carter* e *Pellucidar*), a série conta a história do veterano piloto do Vietnã, *Travis Morgan*. Um dia, através de um buraco na crosta da Terra, ele foi parar no mágico e subterrâneo mundo *Skartaris*.

Junto com a princesa *Tara* (sempre tem realeza, lembra?) lutará contra as forças do mal do lugar, armado de espada, pistola e vários aliados.
Citado na bio de Mike Grell no e-book.

Cathy - Criada por Cathy Lee Guisewite em 22 de novembro de 1976. Conta o cotidiano de *Cathy*, com muito bom humor, enfrentando os “quatro grupos básicos de culpa”: comida, amor, família e trabalho.
Páginas 666, 667, 679, 682, 917.

Dykes to Watch Out For - Criada por Alison Bechdel em junho de 1983. A tira que quebrou barreiras do preconceito e de onde veio o famoso *Bechdel Test*, termômetro para avaliar o quanto uma obra é machista.
Páginas 669, 670, 672.

Doonesbury - Criada por Garry Trudeau em 26 de outubro de 1970. Provavelmente a tira política mais importante dos EUA. Aborda a vida de amigos que se conheceram na faculdade e hoje segue também a segunda geração.

História dos Quadrinhos: EUA

Páginas 666, 672, 673, 674, 678, 682, 845, 846.

The Far Side - Criado por Gary Larson em 1º de janeiro de 1980, no *San Francisco Chronicle*.

Tira, na maioria das vezes com painel único, com o autor usando o que chama de “senso de humor meio mórbido” e ideias inusitadas com um tom quase surrealista.

Páginas 675, 676, 677, 678, 682, 925.

Bloom County - Criado por Berkeley Breathed em 8 de dezembro de 1980.

Tira sobre a fictícia cidadezinha do interior que reúne humanos e animais falantes, numa certeira crítica política e social.

Páginas 677, 678, 679, 681.

Iron Fist - Criado por Roy Thomas e Gil Kane na *Marvel Premiere* #15, com capa de maio de 1974.

Foi outro herói que veio na febre de Kung Fu que dominou a época. Roy Thomas explicou na sua estreia que era bem inspirado no *Amazing Man* de Bill Everett e Lloyd Jacquet, com a influência da citada onda Kung Fu.

Na trama, *Daniel Rand* é filho do empresário de sucesso *Wendell Rand* e da socialite *Heather Duncan*. Um dia, ao tentar voltar para a mítica cidade de *K'un-L'um*, onde tinha sido criado, *Wendel* é morto pelo sócio *Harold Meachum* (que se aproveita de um acidente nas geladas montanhas).

Heather e o pequeno *Danny*, com apenas nove anos, fogem. Ao chegarem na ponte que liga a cidade ao nosso universo, uma alcateia os alcança. A mãe se joga nas feras para que o filho consiga ser salvo.

Órfão, *Danny* cresce em *K'un-L'um* e aos 19 anos enfrenta o dragão *Shou-Lao*, entidade sagrada do local. Com isso ganha o poder do *Iron Fist* (além de uma tatuagem permanente no peito, em forma de dragão, claro).

Com a energia adquirida ele consegue deixar seu punho duro como... ferro. *Danny* volta para os EUA e vai combater o crime.

A cronologia foi alterada e aprofundada ao longo dos anos.

Páginas 183, 657, 699, 706, 719, 725, 730, 866.

Proteus - Criado por Chris Claremont e John Byrne na *The Uncanny X-Men* #125.

O jovem mutante *Kevin MacTaggart* era filho da cientista *Moira MacTaggart* com seu marido abusador, *Joseph*. Assim que ficou claro que o poder dele era alterar a realidade e absorver a energia das pessoas, que acabavam falecendo com isso, *Moira* não teve outra saída além de criar o filho preso numa cela na *Muir Island* (Ilha Muir).

Nesse dramático arco da fase Claremont e Byrne ele é morto pelo herói *Colossus*. Como morrer nunca é definitivo nas HQs, o personagem voltou anos depois.

Páginas 700, 721.

Hellfire Club (Clube do Inferno) - Criado por Chris Claremont e John Byrne na *The Uncanny X-Men* #129, com capa de janeiro de 1980).

História dos Quadrinhos: EUA

Grupo de vilões mutantes e inimigos dos *X-Men*, uma ideia inspirada na cult série britânica *The Avengers*.

Páginas 700, 705.

Alfa Fight (Tropa Alfa) - Criado por John Byrne na *The Uncanny X-Men* #120, com capa de abril de 1979.

É o super grupo do Canadá. O passado de *Wolverine* está relacionado com eles (até o próximo *retcon*).

Páginas 701, 712.

Kitty Pryde - Criada por Chris Claremont e John Byrne na *The Uncanny X-Men* #129, com capa de janeiro de 1980).

Jovem mutante com a capacidade de atravessar objetos. Era a novata dos *X-Men* na fase Claremont e Byrne.

Páginas 727, 644, 701, 702, 705, 720.

She-Hulk - Criada por Stan Lee e John Buscema na *The Savage She-Hulk* #1, com capa de fevereiro de 1980.

Jennifer Walters é a prima de *Bruce Banner* que, ao precisar de uma transfusão de sangue do cientista, vira a versão feminina do *Hulk*. Outra personagem feita para garantir a marca para editora.

Páginas 704, 709, 711, 822,

Elektra Natchios - Criada por Frank Miller na *Daredevil* #168, com capa de janeiro de 1981.

Ninja assassina que foi namorada de *Matt Murdock* no tempo de faculdade. Após seu *cult* arco de estreia, em que foi morta pelo vilão *Bullseye* (Mercenário), ela ressuscitou e passou por várias mudanças.

Hoje é uma das anti-heroínas da editora Marvel.

Páginas 703, 707, 708, 730, 745, 759, 808, 834, 835, 881, 886.

The New Mutants (Os Novos Mutantes) - Criados por Chris Claremont e Bob McLeod na *Marvel Graphic Novels* #4, com capa de setembro de 1982.

Nova geração de alunos da *School for Gifted Youngsters* do *Professor Xavier*.

Páginas 645, 711, 720, 835.

Monica Rambeau Captain Marvel - Criada por Roger Stern e John Romita Jr., na *The Amazing Spider-Man Annual* #16, com capa de outubro de 1982.

Segunda mulher a assumir o manto de *Captain Marvel*, a heroína quebrou barreiras ao se tornar a primeira mulher afro-americana líder dos *Avengers* (Vingadores).

Páginas 712, 715.

Beta Ray Bill (Bill Raio Beta) - Criado por Walt Simonson na *Thor* #337, com capa de novembro de 1983.

Alienígena com cara de cavalo que se mostrou digno de levantar o martelo e se tornar o novo *Thor*.

Página 713.

Venom - Criado por David Michelinie e Todd McFarlane na *The Amazing Spider-Man* #299, com capa de abril de 1988.

Simbionte alienígena que debutou com o uniforme usado pelo Aranha na maxi série *Secret Wars*, até evoluir para um personagem de fato.

Páginas 717, 812, 836, 837.

The New Teen Titans (Novos Titãs) - Criados por Marv Wolfman e George Pérez na *The New Teen Titans* #1, com capa de novembro de 1980.

O novo grupo se tornará o maior sucesso da DC e dos quadrinhos, rivalizando com os *X-Men* em vendas e pelo lugar no coração dos leitores.

Páginas 694, 720, 751, 756, 760, 764, 765, 766.

Madame Xanadu - Criada por David Michelinie e Val Mayerik, a partir de um design de Michael William Kaluta na *Doorway to Nightmare* #1, com capa de fevereiro de 1978.

A origem mesmo da personagem só vai aparecer décadas depois, a partir da sua série da Vertigo iniciada em 2008, com roteiros de Matt Wagner e arte de Amy Reeder Hadley. É quando os leitores descobrem que ela é a irmã mais moça de *Morgaine Le Fay* (Morgana, a fada) e *Vivienne, the Lady of the Lake* (Viviane, a Dama do Lago). Sim, a moça está por aí desde o tempo da Távola Redonda.

Mas, lá no início, era apenas uma misteriosa cigana que usava o Tarot, adivinhava o futuro e tinha mais alguns poderes místicos, como se teleportar, levitar objetos e afugentar demônios. Suas HQs seguiam a tradição das séries de mistério da DC, com uma trama nova (com algum coadjuvante que entrava em sua tenda) a cada edição. Sofreu alterações ao longo dos anos.

Página 735.

The All-Star Squadron (Comando Invencível) - Criado por Roy Thomas, Rich Buckler e Jerry Ordway na *Justice League of America* #193, com capa de agosto de 1981.

Era Thomas revisitando a *Justice Society of America*. Só que em vez de trazer o supergrupo para o presente, ele preferiu contar suas aventuras no seu período favorito: a Era de Ouro, em plena Segunda Guerra. Claro que tudo se passava na *Earth-Two*.

Roy Thomas aproveitou, também, para corrigir várias falhas na continuidade da DC ao longo das décadas. Desde então muita coisa mudou por causas dos intermináveis *reboots*.

Página 736.

The Invaders (Os Invasores) - Criado por Roy Thomas e Sal Buscema na *The Avengers* #71, com capa de 1969.

Thomas quis contar histórias em *flashback* dos personagens da Timely, em plena Segunda Guerra. Após salvarem a vida do primeiro-ministro britânico, Winston Churchill,

os heróis *Captain America* (Capitão América, *Steve Rogers*), *Bucky* (*James Barnes*), *Human Torch* (Tocha Humana, o androide *Jim Hammond*), *Toro* (Centelha, *Thomas Raymond*) e *Namor* foram convencidos por ele a virarem uma equipe chamada *The Invaders* (Os Invasores).

Thomas ainda trouxe de volta *Miss America* (*Madeline Joyce*) e *Whizzer* (*Bob Frank*), além de criar *Union Jack* (*Lord James Montgomery Falsworth*) e seus filhos *Spitfire* (*Jaqueline Falsworth*) e *Union Jack II* (*Brian Falsworth*).

É por causa dessas HQs retrôs que muita gente, erroneamente, pensa que a Timely teve um supergrupo na Era de Ouro, como foi a *Justice Society of America* na National. Não, ela não teve.

Para se adequar à cronologia Marvel, sua trajetória foi mudando com as décadas.
Página 736.

Atari Force (Esquadrão Atari) - Criado por Roy Thomas e Gerry Conway, com os artistas Gil Kane, Dick Giordano, Ross Andru e Mike DeCarlo, em 1982 para promover uma série de videogames da Atari.
Páginas 737, 738.

Captain Carrot and His Amazing Zoo Crew! (Capitão Cenoura e o Fantástico Bando Zoológico) - Criado por Roy Thomas e Scott Shaw na *New Teen Titans* #16.
Mais uma homenagem de Thomas à Era de Ouro, resgatando o gênero *funny animals*. Sua revista solo durou 20 números.
Páginas 226, 738.

John Constantine - Criado por Alan Moore e Rick Veitch, Steve Bissette e John Totleben, na *The Saga of Swamp Thing* #37, com capa de junho de 1985.
O cínico mago inglês surgiu como personagem de apoio de *Swamp Thing*, no clássico arco de Moore, e por seu carisma ganhou série própria: *Hellblazer*. Foi quando sua biografia começou a ser mais desenvolvida, principalmente pelo roteirista inicial, Jamie Delano.
Páginas 749, 750, 809, 810, 835, 839, 876.

Blade - Criado por Marv Wolfman e Gene Colan em *Tomb of Dracula* #10, com capa de julho de 1973.
Londres, 1929. *Tara Brooks* está grávida quando é mordida e morta pelo vampiro *Deacon Frost*. Seu filho, *Eric Brooks*, sobrevive como um híbrido humano-vampiro. O ódio pelos sanguessugas, mais seus dons especiais, fazem ele assumir o nome de *Blade* e se tornar o mais temido caçador de vampiros.
O personagem sofreu algumas mudanças na sua história ao longo dos anos. A partir do final da década de 1990, com Wesley Snipes no papel título, ganhou uma trilogia no cinema: *Blade* (1998), *Blade II* (2002) e *Blade: Trinity* (2004). Tem o mérito de ser a primeira adaptação de sucesso de público e crítica da Marvel, antes de *X-Men* (2000) e *Spider-Man* (2002), abrindo as portas para o universo cinematográfico da editora.
Página 759.

História dos Quadrinhos: EUA

Nova - Criado por Marv Wolfman e John Romita Sr na *The Man Called Nova* #1, com capa de setembro de 1976.

A ideia do personagem é uma mistura de um conceito que Wolfman tinha publicado com o amigo Len Wein no seu fanzine com o *Green Lantern* da Era de Prata. Acrescente ao molho uma homenagem ao *Spider-Man* de Ditko e Lee.

Richard Rider é um coitado, sem grana e sofrendo todas as dores da adolescência. Eis que aparece o alienígena *Rhomann Dey*, membro da tropa de elite *Nova Corps*, do planeta *Xanda*. Antes de bater as botas, *Dey* escolhe o jovem para assumir seu lugar, entregando-lhe o uniforme e poderes (voo, força-velocidade-resistência sobre-humana e a capacidade de absorver energia dirigida contra ele e liberá-la como raios). Instruções? Quase nada. Ao longo dos anos, o personagem passou por várias alterações. Página 759.

Black Cat (Gata Negra) - Criação de Marv Wolfman e Dave Cockrum na *The Amazing Spider-Man* #194, com capa de julho de 1979.

Querendo seguir os passos do pai, o ladrão *Walter Hardy*, *Felicia Hardy* estudou diversas técnicas de luta e acrobacias para se tornar a ladra *Black Cat*. O diferencial é que a moça tem o poder de causar azar nas pessoas a sua volta.

Felicia e *Peter Parker* acabaram se envolvendo romanticamente, ela passou para o lado dos mocinhos e volta e meia reaparece. Página 760.

White Tiger (Tigre Branco) - Criado por George Pérez e Bill Mantlo na *Deadly Hands of Kung Fu* #19, com capa de dezembro de 1975.

Hector Ayala, natural de San Juan, Puerto Rico, era um jovem estudante da Empire State University. Um dia descobriu os místicos Amuletos do Tigre. Combinando os três artefatos, ganhou força sobre-humana e perícia nas artes marciais virando o *White Tiger*. Foi o primeiro super-herói porto-riquenho. O personagem fez, também, várias aparições como coadjuvante nas aventuras do *Spider-Man* durante esse período. Página 761.

Taskmaster (Treinador) - Criado por David Michelinie e George Pérez na *The Avengers* #196, com capa de junho de 1980.

Tony Masters é um mercenário com memória fotográfica. Com isso ele consegue imitar qualquer estilo de luta e habilidade. O vilão usa seu dom para atazanar a vida dos heróis, sendo um recorrente inimigo dos *Avengers*, *Spider-Man* e *Captain America*. Foi adaptado para o cinema no filme solo da *Black Widow* (Viúva Negra, 2021). Página 763.

Watchmen - Criação de Alan Moore e Dave Gibbons na maxi série *Watchmen*, iniciada com capa de setembro de 1986.

A obra-prima de Moore e Gibbons que aborda o impacto dos super-heróis no mundo real. A ideia iniciou querendo usar personagens da MLJ/Archie, mudou para o acervo da Charlton e acabou resultando em um elenco original.

História dos Quadrinhos: EUA

Páginas 154, 273, 509, 517, 769, 770, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 784, 785, 795, 796, 797, 808, 809, 811, 812, 813, 818, 819, 828, 832, 834, 842, 873, 875, 882, 887, 894.

New Universe (Novo Universo) - Criado por Jim Shooter, Archie Goodwin, Mark Gruenwald, Tom DeFalco, Eliot R. Brown, John Morelli e pelo editor Michael Higgins, em várias revistas, no segundo semestre de 1986.

Shooter, então editor-chefe da Marvel, quis desenvolver todo um novo universo tendo como palco o mundo real. Foram vários personagens, em oito revistas mensais.

Páginas 787, 788, 789, 822.

Marshal Law - Criado por Pat Mills e Kevin O'Neill na *Marshal Law* #1, com capa de outubro de 1987.

No distópico amanhã da cidade de *San Futuro*, o agente da lei *Marshaw Law* caça super-heróis. É uma sátira ao gênero, com toda a inteligência e ironia que só o humor britânico tem. Sobra zoeira para os principais personagens DC e Marvel das Eras de Ouro e Prata.

Páginas 703, 818.

Tim Drake - Criado por Marv Wolfman e Pat Broderick na *Batman* #436, com capa de junho de 1989.

Tim é filho de *Jack Drake* e *Janet Drake*, um casal que vem da mesma classe social de *Bruce Wayne* e são vizinhos do bilionário. Ainda criança, ele viu os pais de *Dick Grayson* morrerem no fatídico dia no circo. Usando sua inteligência e habilidade de detetive, ao longo dos anos descobriu as identidades secretas de *Batman* e *Robin*.

Com a morte de *Jason Todd*, *Drake* chegou bem na hora em que *Bruce* estava precisando de um novo *Robin*, para não sucumbir à dor/culpa pela morte do segundo *Menino-Prodígio*. Com um treinamento ainda mais intenso, para evitar qualquer falha, *Drake* se tornou o terceiro *Robin* na *Batman* #457, com capa de dezembro de 1990, com roteiro de Alan Grant, arte de Norm Breyfogle e arte final de Steve Mitchell.

Sua história evoluiu ao longo dos anos, entrando nos *Titans*, assumindo a identidade de *Red Robin*, morrendo, voltando e virando *Robin* de novo. Uma típica semana em *Gotham*.

Páginas 824, 826, 914.

Zenith - Criado por Grant Morrison e Steve Yeowell na *2000 AD* #536, com capa de agosto de 1987. O design do personagem foi de Brendan McCarthy.

Na contramão dos atormentados super-heróis pós *The Dark Knight* e *Watchmen*, o jovem *Robert McDowell* é um típico representante da Geração X: mimado, egocêntrico, sem qualquer profundidade e até covarde.

Filho de dois ex-supers do grupo *Cloud 9* (que depois, nos loucos anos 60 resolveram virar hippies e ícones da moda psicodélica), com a identidade de *Zenith* ele prefere usar seus poderes para impulsionar sua carreira de cantor *pop*.

Página 832.

Shade the Changing Man - Criado por Steve Ditko na *Shade the Changing Man* #1, com capa de junho de 1977.

Rac Shade era um agente secreto na *Meta-Zona*, dimensão paralela à nossa. Acusado de traição, para não ser executado e tentar limpar seu nome, roubou uma *M-Vest* (*Miraco-Vest*), roupa que lhe permitia gerar um campo de força e projetar uma imagem grotesca de si.

Anos depois, ele fez parte do novo *Suicide Squad*. Com a *British Invasion*, a exemplo de *Animal Man*, foi repensado. Na nova versão de Peter Milligan e arte de Chris Bachalo (a partir dos designs de Brendan McCarthy), ele se tornou um poeta apaixonado que veio à Terra para evitar a destruição do planeta numa onda de loucura. Sua *M-Vest* era agora a *Madness-Vest*, com a capacidade de distorcer a realidade.

Páginas 835, 874.

Gambit - Criado por Chris Claremont e Jim Lee na *Uncanny X-Men Annual* #14, com capa de julho de 1990, e na *Uncanny X-Men* #266, com capa de agosto de 1990.

Remy Etienne LeBeau nasceu em Nova Orleans e foi criado como um fora-da-lei. Acreditavam que ele seria a pessoa a unir as duas guildas do mundo do crime: a dos Assassinos e a dos Ladrões.

Típico malandro sacana sensual, descobriu que tinha a habilidade mutante de gerar energia cinética (que pode concentrar em objetos, como as cartas que atira). Depois de passar poucas e boas na vida, entrou nos *X-Men* e acabou se apaixonando pela colega *Rogue* (Vampira).

Foi um personagem que teve diversos *retcons* em seu passado, para ficar cada vez mais dramático.

Páginas 721, 836.

Timothy Hunter - Criado por Neil Gaiman e John Bolton em *The Books Of Magic* #1, com capa de dezembro de 1990.

Um típico menino inglês de 12 anos, um dia *Tim* descobre que seu destino será se tornar o mais poderoso mago do *DC Universe*. Para isso, ele inicia uma jornada de aprendizado na companhia de nomes como *Phantom Stranger*, *John Constantine*, *Doctor Occult* e *Mister E*.

De maio de 1994 a agosto de 2000 virou uma revista mensal pelo selo Vertigo, com 75 edições que aprofundaram mais sua biografia. Foi escrita, inicialmente, por John Ney Rieber e arte de Peter Gross (que assumiu também os roteiros a partir da #50, com capa de outubro de 1998).

Páginas 839, 840.

Deadpool - Criado por Fabian Nicieza e Rob Liefeld na *New Mutants* #98, com capa de fevereiro de 1991.

No melhor estilo Liefeld, essa é a única vez que vamos copiar e colar o texto do livro impresso (entendeu a crítica + metalinguagem?):

Deadpool segue a receita Liefeld de criação: copiar o que deu certo. Ele é um xerox

do *Deathstroke* (Exterminador) de Marv Wolfman e George Pérez. Até sua identidade, *Wade Wilson*, foi feita como “piada interna”, remetendo a *Slade Wilson*, nome do vilão inimigo dos *New Titans*.

No começo é um experimento do projeto *Weapon X*, que deu origem ao *Wolverine*. Por isso o mercenário também tem fator de cura. Depois de pipocar como coadjuvante pelo título dos mutantes e ter algumas minisséries suas, com capa de julho de 1997, ganhou revista solo.

Foi nessa fase, com roteiro de Joe Kelly e arte do iniciante Ed McGuinness que achou sua cara meio comédia/meio anti-herói - que inspirou as bem-sucedidas adaptações para o cinema.

Páginas 37, 428, 840, 841, 853.

Magnus, Robot Fighter - Criado por Russ Manning na *Magnus, Robot Fighter 4000 A.D. #1*, com capa de fevereiro de 1963.

No tal ano de 4000, a raça humana, após ter vivido dependente dos robôs, viu-se sob uma ditadura mecânica. Eis que *Magnus* surge como um defensor da humanidade.

Ele foi criado pelo emotivo *A1* (o nome indica que sua linha é a original, o Adão das máquinas), um robô que segue fielmente as Três Leis da Robótica (estabelecidas pelo escritor Isaac Asimov no seu conto *Runaround*, da clássica coletânea I, *Robot*).

O personagem da Gold Key Comics foi relançado pela iniciante Valiant no começo da década de 1990. Depois já saiu também pela Dark Horse, em 2010.

Página 842.

Solar, Man of the Atom - Originalmente criado por Paul S. Newman Matt Murphy e Bob Fujitani na *Doctor Solar, Man of the Atom #1*, com capa de outubro de 1962.

Dr. Phillip Solar era um estudioso da energia nuclear. O vilão *Nuro* bolou um atentado e, nessa, *Solar* ganhou poderes energéticos. A ideia inicial era não ter uniforme, mas como os leitores reclamaram, vestiu uma fantasia vermelha com o com o símbolo da energia nuclear no peito.

Na versão da Valiant (de Jim Shooter, Barry Windsor-Smith e Bob Layton), *Phil Seleski* era um físico que cresceu lendo os quadrinhos da Gold Key com o herói *Doctor Solar*. Ele trabalhava numa nova forma de fissão nuclear. Com um acidente, ganhou poderes energéticos, assumiu o nome *Solar* e decidiu salvar o planeta da possível aniquilação por uma guerra atômica.

Página 842.

Bone - Criado por Jeff Smith em *Bone #1*, com capa de julho de 1991.

Uma das mais cultuadas séries da nona arte. Conta a jornada de aventura dos primos *Bone* no distante e inexplorado *Valley*.

Páginas 340, 641, 845, 846, 848, 849, 860, 914.

Youngblood - Criado por Rob Liefeld em *RAMM #1*, com capa de maio de 1987.

A ideia inicial de Liefeld era criar um grupo de super-heróis no mundo real. Logo, além de heróis eles também seriam celebridades, figurinhas presentes na mídia. Em 1991,

História dos Quadrinhos: EUA

ele fez uma proposta para a DC de uma nova série dos *Teen Titans*, mas foi recusado. Quando pintou a Image, Liefeld misturou os dois conceitos e nasceu *Youngblood*.

O grupo original funcionava como uma força tarefa do governo dos EUA e era composto por *Shaft* (Jeff Terrell, ex-agente do FBI que tem um arco super tecnológico), *Vogue* (*Nikola Voganova*, uma ginasta russa que possui pele branca e roxa), *Badrock* (*Thomas John McCall*, um adolescente que após engolir um experimento vira algo semelhante ao *The Thing/Coisa*), *Chapel* (*Bruce Stinson*, um mortal ex-agente da CIA), *Diehard* (uma fusão de homem e máquina) e *Photon* (um alienígena do planeta Acura que caiu na Terra).

Páginas 853, 855.

Spawn - Criado por Todd McFarlane na *Spawn* #1, com capa de maio de 1992.

Albert Francis Simmons era um experiente e talentoso tenente coronel dos Marines que se tornou um mortal assassino a serviço da CIA. Numa missão, acabou morto e foi parar no inferno. Lá fez um acordo com o demônio *Malebolgia*: voltar à vida como seu servo, desde que pudesse ver a esposa *Wanda* uma última vez.

Já nesse plano como *Spawn*, percebeu que foi enganado pelo capeta. Suas memórias foram apagadas, deixando apenas seu nome: *Al Simmons*. Desesperado, partiu atrás da sua história - apenas para descobrir que cinco anos tinham se passado.

Wanda estava casada com seu melhor amigo, *Terry*, e eles tinham uma filha chamada *Cyan*. De brinde, para acompanhar sua sina, veio o guardião demoníaco *Violator* (Violador).

Ao longo dos anos, a trama foi crescendo, com novos personagens e *retcons*.

Páginas 769, 838, 853, 854, 855, 859.

Savage Dragon - Criado por Erik Larsen na *Savage Dragon* #1, com capa de julho de 1992.

Larsen já tinha apresentado o personagem como o heroico policial *Paul Dragon* na *Graphic Fantasy* #1, com capa de junho de 1982. Depois, já como *Savage Dragon*, na *Megaton* #3, com capa de fevereiro de 1986. Com o surgimento da Image, resgatou sua criação.

Na nova versão, *Savage Dragon* foi encontrado, sem memória, num campo em chamas pelo tenente *Frank Darling*, da polícia de Chicago. Vendo as incríveis habilidades dele, como super força e fator de cura, *Darling* pediu que entrasse para polícia - que vinha sofrendo com os supercriminosos do grupo *Vicious Circle*.

A princípio o veredicto recusou, mas uma série de pesados acontecimentos o levaram a virar um homem da lei. Larsen, a exemplo de Chester Gould e *Dick Tracy*, está contando uma elogiada e longa trama policial desde então, com o mundo de *Savage Dragon* evoluindo e os personagens envelhecendo ao longo dos anos.

Páginas 853, 854, 855.

Shadowhawk - Criado por Jim Valentino em *Youngblood* #2, com capa de junho de 1992.

Paul Johnstone teve uma infância difícil no Harlem, sendo criado apenas pela mãe. O

que evitou mais problemas foi ter ficado amigo do assistente social, *Richard Woodroe* - que se tornou seu padrasto e aumentou a família com a chegada do caçula *Hojo*.

Johnstone cresceu, fez faculdade e virou um promotor público de sucesso. Mas *Hojo*, trabalhando em Wall Street, envolveu-se com drogas e gente barra-pesada. Essas pessoas tentaram chantagear *Johnstone*, que recusou. Atacado pelos traficantes, foi infectado com HIV. No começo da década de 90, era uma sentença de morte.

Arrasado, incapaz de aguentar o preconceito no trabalho, acabou se isolando. Um dia, andando na rua, quase foi assaltado. Desta vez os bandidos levaram a pior. Sua amiga e ex-policia *Christina Reid* (que saiu por uso excessivo de força) contou que um cara chamado *Carlton Sun* tinha inventado um exoesqueleto. Com o novo equipamento, *Johnstone* assumiu a identidade de *Shadowhawk*, um herói extremamente violento que quebrava a coluna dos criminosos.

Como explicamos no livro, Valentino perdeu o interesse pelo personagem e o deixou morrer vítima da doença (apesar de na vida real o tratamento já ter evoluído para evitar isso e hoje garantir uma vida normal para os soropositivos). O manto depois foi ocupado por outros personagens.

Páginas 853, 854, 855.

WildCATS - Criados por Jim Lee e Brandon Choi em *WildCATS* #1, com capa de agosto de 1992.

Durante séculos houve uma guerra entre os alienígenas *Kherubim* e *Daemonites*. Os primeiros eram quase imortais, com aparência similar aos terráqueos, mas dotados de poderes. Na Terra, reproduziram com humanos e geraram filhos com habilidades especiais. Já os *Daemonites*, com seu visual assustador, também tinham poderes - incluindo controlar mentalmente ou possuir o corpo do povo da Terra.

Lee não ficou muito tempo na revista, focando em criar novos títulos para seu selo, como *Gen13*, *Deathblow* e *Stormwatch*. Para ajudar chamou nomes como Chris Claremont, Alan Moore, James Robinson e Steven Grant para expandir esse universo.

Eventualmente, com a venda da empresa para a DC Comics, tudo foi anexado ao DC Universe e, claro, sofreu mudanças nas biografias.

Os principais personagens de *WildCATS* inicialmente eram: *Spartan* (*Jack Marlowe*, um ciborgue que podia "morrer" e fazer o download em outro corpo), *Voodoo* (*Priscilla Kitaen*, uma humana descendente de *Kherubim* e *Daemonites* que podia enxergar e remover *Daemonites* que possuíram outras pessoas), *Zelote* (*Lady Zannah*, guerreira *Kherubim* e fundadora da *Coda* - grupo só de mulheres combatentes -, viveu milhares de anos e com isso já se relacionou com vários humanos e alienígenas), *Grifter* (*Cole Cash* era um habilidoso ex-agente do governo e membro do *Team-7* que ganhou poderes ao ser exposto ao *Gen Factor*. *Zelote* o ensinou a desativar os poderes e o treinou na *Coda* - o único homem a ter essa honra), *Maul* (*Jeremy Stone*, o *Hulk* do grupo. Meio humano, meio *Titanthrope*, podia aumentar sua massa e tamanho, mas causando a diminuição do seu intelecto - vencedor de um Nobel), *Warblade* (*Reno Bryce*, excelente lutador, era um híbrido humano e *Kherubim* que transformava seu corpo em metal líquido e, com isso, qualquer arma branca), *Void* (*Adrianna Tereshkova* podia ver o futuro e se teleportar para qualquer ponto da Terra), *Lord Emp* (era um lord *Kheru-*

História dos Quadrinhos: EUA

bim que assumiu várias identidades ao longo dos anos, sendo *Jacob Marlowe* a mais recente. Como não controlava bem seus poderes, era o líder e conselheiro à distância, não participando da ação).

Página 853.

Cyberforce - Criado por Marc Silvestri na *Cyberforce* #1, com capa de outubro de 1992. A premissa original de Silvestri era sobre um grupo de mutantes que foi usado de cobaia pela *Cyberdata*, uma malvada empresa que queria dominar o mundo. Após terem suas habilidades ampliadas por implantes, eles conseguiram fugir e se unir contra a empresa assumindo o nome de *Cyber Force*. Como muito desse material Image, foi criticado por parecer demais com personagens da Marvel e da DC.

O time contava com: *Cyblade* (*Dominique Thiebaud*, capaz de gerar lâminas de energia eletromagnética), *Ballistic* (*Cassandra Lane*, possuía uma pontaria sobre-humana), *Velocity* (*Carin Taylor* era a irmã caçula de *Cassandra Lane* e uma velocista), *Heatwave* (*Dylan Cruise*, absorvia energia solar e a transformava em ataque ou capacidade de voo), *Ripclaw* (conseguia mudar de forma), *Stryker* (ganhou da *Cyberdata* três braços cibernéticos, um olho e uma orelha biônicos), *Impact* (*Boomer O'Shea*, o fortão do grupo que morreu numa das aventuras).

Páginas 853, 855.

Marvel 2099 - Lançado em novembro de 1992

Depois do fracasso do *New Universe*, a Marvel resolveu jogar com o certo. Como o nome diz, o *Marvel 2099* se passava 100 anos no futuro, com novos personagens assumindo conhecidos mantos.

Teve *Spider-Man 2099*, de Peter David e Rick Leonardi, apresentado na *The Amazing Spider-Man* #365 com capa de agosto de 1992 e lançado na *Spider-Man 2099* #1 com capa de novembro; *Doom 2099*, de John Francis Moore e Pat Broderick, na *Marvel Comics Presents* #118, com capa de dezembro; *Punisher 2099*, de Pat Mills, Tony Skinner e Tom Morgan, na *The Punisher 2099* #1 com capa de fevereiro de 1993; *Ravage 2099* de Stan Lee e Paul Ryan na *Ravage 2099* #1, com capa de dezembro de 1992; *Hulk 2099*, de Gerard Jones e Dwayne Turner, com estreia na *2099 Unlimited* #1 com capa de setembro de 1993 e depois na *Hulk 2099* #1 com capa de dezembro de 1994; *X-Men 2099*, de John Francis Moore e Ron Lim, na *X-Men 2099* #1 com capa de outubro de 1993; *Ghost Rider 2099* #1, de Len Kaminski e Chris Bachalo, com capa de maio de 1994; *Fantastic Four 2099* #1, de Karl Kesel e Rick Leonardi, com capa de janeiro de 1996; e *X-Nation 2099* #1, de Tom Peyer e Humberto Ramos, com capa de março de 1996.

A linha foi descontinuada na explosão da bolha, mas anos depois alguns conceitos e personagens foram anexados à cronologia normal da editora.

Página 863.

Dakotaverse da Milestone - Lançado em abril de 1993

Criado por Denys Cowan, Dwayne McDuffie, Michael Davis e Derek T. Dingle (com ajuda de Christopher Priest), o *Dakotaverse* era o primeiro selo todo com criadores e pro-

tagonistas negros. As histórias se passavam em Dakota (daí o nome *Dakota Universe* ou *Dakotaverse*), envolvendo personagens como *Hardware*, *Icon* e *Rocket*, *Blood Syndicate* e *Static*.

Através de um acordo inédito, que garantia os direitos dos autores, foi produzido pela DC Comics. Também sofreu com a crise do período, parando de ser publicado e alguns nomes migrando para o *DC Universe*. Foi retomado em 2021.

Páginas 869, 871, 872.

Sandman Vertigo - Criado por Neil Gaiman, Sam Kieth e Mike Dringenberg na *Sandman* #1, com capa de janeiro de 1989.

Seguindo a ideia iniciada por Alan Moore reformulando *Swamp Thing*, Gaiman pegou conceitos do *DC Universe* e criou a mais aclamada mitologia dos quadrinhos.

A trama começou com o *Lord Morpheus*, também chamado de *Dream* (Sonho), aprisionado por humanos que tentavam pegar sua irmã caçula, *Death* (Morte). Após décadas, o senhor dos sonhos escapou e iniciou uma jornada para recuperar objetos importantes e reconstruir seu reino.

No processo, vamos descobrindo, inclusive, os outros irmãos que compõem a família dos sete Endless (Perpétuos): *Destiny* (Destino), *Desire* (Desejo), *Despair* (Desespero), *Delirium* (Delírio) e *Destruction* (Destruição).

Páginas 242, 749, 758, 770, 778, 788, 818, 822, 827, 835, 874, 875, 877, 878, 894, 895, 896, 898, 899.

The Invisibles (Os Invisíveis) - Criado por Grant Morrison e vários artistas em *The Invisibles* #1, com capa de setembro de 1994.

Essa é provavelmente a obra de Grant Morrison mais com cara de Grant Morrison, envolvendo temas como teorias da conspiração, magia, abdução alienígena, superpoderes e viagem no tempo.

Ainda por cima, em entrevistas, o autor contou que “recebeu” a história de um ET numa abdução em Kathmandu. E quando ela quase foi cancelada, pediu para os fãs realizarem um ritual místico envolvendo uma... masturbação coletiva, todos praticando o ato ao mesmo tempo, cada um na sua casa, para gerar energias positivas.

Seja como for, a trama conta como o jovem de Liverpool, *Dane McGowan*, entrou em contato com a misteriosa organização *Invisibles*. E, aos poucos, foi descobrindo que o mundo não é o que parece.

Tudo na companhia de personagens como *King Mob* (*Gideon Starorzewski*, o líder), *Lord Fanny* (uma brasileira trans e shaman), *Ragged Robin* (uma telepata) e *Boy* (*Lucille Butler*, uma ex-policial). Ah, *McGowan* pode ser o novo *Buddha*.

Página 876.

Preacher - Criado por Garth Ennis e Steve Dillon na *Preacher* #1, com capa de abril de 1995.

Jesse Custer era pastor na pequena Annville, no Texas. Um dia, durante uma missa, a entidade *Genesis* (fruto do amor proibido entre um anjo e um demônio) entrou no corpo dele, matando todos os presentes. Como era algo nascido da pura bondade e

pura maldade, isso fez de *Custer* o ser mais poderoso do universo. Mais até do que o próprio Deus.

Com o dom da palavra (o que ele fala as pessoas obedecem), o pastor saiu numa *road trip* na companhia de sua ex-namorada *Tulip O'Hare* e do vampiro *Cassidy*. Sendo Ennis, e tendo religião como tema, você pode calcular o que vem pelo caminho.

Páginas 770, 818, 876, 878.

Transmetropolitan - Criado por Warren Ellis e Darick Robertson na *Transmetropolitan* #1, com capa de setembro de 1997.

No século XXIII, o jornalista gonzo³² *Spider Jerusalem* vivia meio isolado. Mas se viu obrigado a voltar para a sociedade, escrevendo para seu velho editor *Mitchell Royce*, responsável pelo maior jornal de *City, The Word*.

Nessa realidade *cyberpunk*, ele começou a investigar os poderosos corruptos (inclusive o candidato à presidência, *Gary Callahan*), logo contando com a ajuda de suas assistentes, *Yelena Rossini* e *Channon Yarrow*.

A série começou no selo Helix da DC Comics, mas a partir do #13 migrou para Vertigo. Páginas 818, 876.

100 Bullets (100 Balas) - Criação de Brian Azzarello e Eduardo Risso na *100 Bullets* #1, com capa de agosto de 1999.

Pessoas que sofreram uma grande injustiça receberam a visita do misterioso *Agent Graves*. Ele ofereceu uma arma, informações de como chegar em seus alvos e 100 balas.

Além de impossíveis de rastrear, se achadas na cena do crime as balas são um recado para parar imediatamente a investigação. Ou seja, a pessoa tinha o cenário perfeito para se vingar.

Como qualquer grande obra do *noir* (recebeu 3 Eisner e 4 Harvey), sempre há algo maior, muito maior, por trás.

Páginas 770, 876.

Bane - Criado por Chuck Dixon, Doug Moench e Graham Nolan na *Batman: Vengeance of Bane* #1, com capa de janeiro de 1993.

Filho do criminoso *Edmund Dorrance (King Snake)*, o menino *Bane* foi criado desde muito pequeno numa penitenciária em Santa Prisca. Treinando seu corpo e mente enquanto crescia, virou uma versão distorcida de *Bruce Wayne*.

Após cumprir sua missão no arco *Knightfall* (A Queda do Morcego), quebrando a coluna do *Batman*, ele foi vencido pelo Cavaleiro das Trevas na revanche. Como era um personagem feito "sob encomenda", a DC Comics ficou alguns anos sem saber o que fazer com ele, testando várias alternativas.

Teve um arco onde poderia ser um irmão de *Bruce*, fruto de uma viagem de *Thomas*

32. É um estilo jornalístico onde o repórter é parte da matéria, colocando sua vivência e ponto de vista nos fatos. Nada da falsa imparcialidade que muitos veículos dizem ter. Foi popularizado pelo aclamado Hunter S. Thompson. No Brasil, o excelente canal *Mundo Gonzo*, do jornalista Cassiano Pinheiro, mantém o espírito vivo.

História dos Quadrinhos: EUA

Wayne à tal Ilha. Em outra fase, até fez parte do grupo *Secret Six*, que reunia nomes como *Catman* (Homem-Gato) e *Deadshot* (Pistoleiro).

Quando assumiu sua longa e excelente fase do *Batman*, a partir de 2016, Tom King resgatou *Bane* com toda força e inteligência que o único vilão a ter derrotado o Homem-Morcego merece.

Página 880.

Kyle Rayner - Criado por Ron Marz e Darryl Banks na *Green Lantern Vol. 3* #48, com capa de janeiro de 1994. Como *Green Lantern* (Lanterna Verde), na *Green Lantern Vol. 3* #50, com capa de março de 1994.

Após *Hal Jordan* ter se tornado o vilão *Parallax*, matado vários membros da *Green Lantern Corps* e exterminado os *Guardians of the Universe*, o jovem quadrinista *Kyle Rayner* foi escolhido pelo último guardião de *OA*, *Ganthet*, para assumir o último anel energético.

Durante boa parte da década de 90, *Rayner* foi o Guardiã Esmeralda oficial da DC Comics, inclusive fazendo parte da *Justice League*. Anos depois, com a volta de *Jordan*, o personagem caiu no limbo dos coadjuvantes novamente (uma época até assumindo a identidade *Ion*).

Apesar de já mencionado no livro impresso, vale repetir que foi na origem de *Rayner* que houve o episódio de sua namorada, *Alexandra DeWitt*, ser assassinada pelo *Major Force* e colocada na geladeira. Foi a gota d'água na tão machista década de 90.

A roteirista *Gail Simone* encabeçou um grupo de mulheres e criaram o site *Women in Refrigerator*. A ideia era alertar sobre esse batido e infeliz recurso de roteiro em que as personagens femininas são sempre atacadas/estupradas/mortas/rebaixadas apenas para mover o arco do personagem masculino e protetor. O termo pegou. Mas a ficha ainda não caiu para muitos autores (e leitores).

Página 881.

Astro City - Criado por Kurt Busiek, Alex Ross e Brent Anderson na *Astro City* #1, com capa de agosto de 1995.

A aclamada série mostra o dia a dia na cidade habitada por super-heróis e super vilões. A exemplo do que Busiek e Ross fizeram em *Marvels*, o foco é sempre o olhar no cotidiano, seja pelo ponto de vista de uma pessoa normal, seja pelo de algum super ser. A série conquistou diversos Eisner e Harvey.

Páginas 860, 885.

NetBoy - Criado por Stafford Huyler em maio de 1994. Foi a primeira webtira da internet. Abordava a vida do tal *NetBoy* tentando entender a novidade *World Wide Web*.

Página 883.

Jack Knight - Criado por James Robinson e Tony Harris na *Zero Hour: Crisis in Time* #1, com capa de setembro de 1994.

Era filho do primeiro *Starman*, da Era de Ouro.

Página 883.

História dos Quadrinhos: EUA

Almagama Universe - Diversos autores, criado em 12 revistas *one-shots*, com capas de abril de 1996. Com capas de junho de 1997, mais 12 edições foram lançadas. Como o nome diz, foi a fusão dos universos DC e Marvel, resultando em diversos personagens híbridos. Metade das histórias foram produzidas pela Marvel e metade pela DC. Página 886.

História dos Quadrinhos: EUA

E chegamos ao final dessa viagem no tempo. Nosso DeLorean pousou. Muito obrigado pela companhia e fique de olho nos lançamentos Skript. Seja com novidades, seja resgatando tesouros históricos, sempre tem coisa incrível saindo.

(Se ainda não leu *História dos Quadrinhos: EUA* já deu para entender o que está perdendo, né?)

Diego Moreau
Florianópolis, 2021.
Ainda em quarentena.

REFERÊNCIAS

DOCUMENTÁRIO

ARGOTT, Don e Joyce, Sheena M. - Batman & Bill. Hulu. 2017.

ESTUDOS

CORD, Scott. Comics and Conflict: War and Patriotically Themed Comics in American Cultural History From World War II Through the Iraq War. Loyola University Chicago, 2011.

CORD, Scott. Written in Red, White, and Blue: A Comparison of Comic Book Propaganda from World War II and September 11. Journal of Popular Culture, 2007.

DELLECESE, David. Comic books as American Propaganda during World War II. College of Arts & Sciences Department of Communications and Humanities - SUNY Polytechnic Institute, 2018.

DONNELLY, Ella. A Hero for a Good War: Captain America and the Mythologization of World War Two. University of Puget Sound, 2015.

HIRSCH, Paul. "This Is Our Enemy": The Writers' War Board and Representations of Race in Comic Books, 1942–1945. Pacific Historical Review. University Of California Press, 2014.

KERR, Andrew. Heroes and Enemies: American Second World War Comics and Propaganda. University of Lincoln, 2016.

MACHADO, Laluña. Batman The Dark Knight: a representação de um herói em guerra no seriado de 1943. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2017.

MARINO, Daniela dos Santos Domingues. As gibitecas como polos fomentadores de cultura e de exercício de cidadania. Universidade de São Paulo - Escola de Comunicação e Artes, 2018.

MILLIDGE, G. S. Alan Moore: Storyteller. New York (NY). Universe, 2011.

MOREAU, Diego. Cadê o Gibi que estava aqui - Maus e a evolução da História em Quadrinhos. Unisul, 2007.

PALMER, David. The evolution of the American Comic Book Industry: Are we entering the Third Wave? University of Nebraska at Kearney, 2010.

PRITCHARD, Jacob. How did major comic books attempt to influence American perceptions of Nazi Germany and Japan during World War 2? Richmond University, 2019.

R. SHEPPARD, Natalie. Invincible: Legacy and Propaganda in Superhero Comics. University of New Orleans, 2014.

R. SANDERS, Clinton. Icons of the Alternate Culture: the themes and functions of Underground Comix. Artigo apresentado no terceiro encontro do Popular Culture Association, Indianapolis, 1973.

LIVROS E QUADRINHOS

AMASH, Jim e NOLEN-WEATHINGTON, Eric. Carmine Infantino: Penciler, Publisher, Provocateur, TwoMorrows Publishing, 2010.

ARNOLD, Mark. The Harvey Comics Companion. BearManor Media, 2017.

CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.

CARPENTER, Greg. British Invasion Moore Gaiman Morrison Modern Comic Writer: Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, and the Invention of the Modern Comic Book Writer. Sequent Research & Literacy Organization, 2017.

COATES, John. Don Heck: A Work of Art. TwoMorrows Publishing, 2014.

COOK, Jon B. e ROARCH David. The Warren Companion. TwoMorrows Publishing, 2001.

COX, J. Randolph. Man of Magic & Mystery, A Guide to the Work of Walter B. Gibson, Scarecrow Press, 1998.

História dos Quadrinhos: EUA

- CRONIN, Brian. Was Superman a spy?. New York: Plume, 2009.
- DALLAS, Keith e SACKS, Jason e DYKEMA, Dave e MCCOY, Paul Brian. American Comic Book Chronicles: The 1980s. TwoMorrows Publishing, 2013.
- DALLAS, Keith e WELLS, Johh. Comic Book Implosion: An Oral History of DC Comics Circa 1978. TwoMorrows Publishing, 2018.
- DeROSS, Jennifer. Forgotten All-Star: A Biography of Gardner Fox. Pulp Hero Press, 2019.
- EISNER, Will. Life in pictures (Vida em Quadrinhos). São Paulo: Criativo, 2013.
- FEIFFER, Jules. The Great Comic Book Heroes. Fantagraphics Books, 2003.
- GEARINO, Dan. Comic Shop: The Retail Mavericks Who Gave Us a New Geek Culture. Swallow Press, 2019.
- HOWE, Sean. Marvel Comics - A História Secreta. São Paulo: LeYa, 2013.
- INFANTINO, Carmine e SPURLOCK, J. David. The Amazing World of Carmine Infantino. Vanguard Productions, 2001.
- JARVIS, Zeke. Make 'em Laugh! American Humorists of the 20th and 21st Centuries. Greenwood, 2015.
- JONES, Gerard. Homens do Amanhã. São Paulo: Conrad, 2006.
- KITCHEN, Denis e DANKY, James. Underground Classics: The Transformation of Comics into Comix. Harry N. Abrams; Co-edition with Chazen Museum of Art edition, 2009.
- LENTE, Fred Van e DUNLAVEY, Ryan. Comic Book History of Comics. IDW Publishing, 2012.
- LEPORE, Jill. A História Secreta da Mulher Maravilha. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.
- MANNING, Matthew K. DC Comics Year by Year A Visual Chronicle. DK, 2015.
- MASSENGILL, Nathan e PRUETT, Joe. The Art of Brian Bolland. Image Comics, 2006.
- MITCHELL, Kurt F. e THOMAS, Roy. American Comic Book Chronicles: 1940-1944. TwoMorrows Publishing, 2019.
- MCLAIN, Bob. Forgotten All-Star: A Biography of Gardner Fox. Pulp Hero Press, 2019.
- MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005.
- MOREAU, Diego; FREITAS, Douglas; ZAMBI, Sandro. Bill Finger - A História Secreta do Cavaleiro das Trevas. São José: Skript Editora, 2019.
- MOYA, Álvaro de. Shazam!. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
- NOBLEMAN, Marc Tyler. Bill the Boy Wonder: The Secret Co-Creator of Batman. Charlesbridge, 2012.
- PARKIN, L. Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore. Nova Iguaçu (RJ). Marsupial Editora, 2016.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PFEIFFER, Lee e LISA, Philip. The Incredible World of 007. Citadel Press, 1995.
- RICCA, Brad. Super Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster: The Creators of Superman. St. Martin's Press, 2013.
- ROBBINS, Trina. Babes In Arms: Women in the Comics During World War Two. Hermes Press, 2017.
- ROBBINS, Trina. Last Girl Standing. Fantagraphics Books, 2017.
- ROBBINS, Trina e TIMMONS, Anne e OH, Mo. Lily Renée, Escape Artist: From Holocaust Survivor to Comic Book Pioneer. Graphic Universe TM, 2011.
- ROBBINS, Trina e YRONWODE, Catherine. Women and the Comics. Eclipse Books, 1985.
- SABIN, Roger. Quadrinhos, Comix e Graphc Novels: Uma história da arte em quadrinhos. Phaidon Press, 1996.
- SACKS, Jason e DALLAS, Keith e DYKEMA, Dave. American Comic Book Chronicles: The 1970. TwoMorrows Publishing, 2014.
- SHELLY, Bill. Harvey Kurtzman: The Man Who Created Mad and Revolutionized Humor in America. Fantagraphics Books, 2015.
- SHELLY, Bill. John Stanley: Giving Life To Little Lulu. Fantagraphics Books, 2017.
- SHELLY, Bill. Otto Binder: The Life and Work of a Comic Book and Science Fiction Visionary. North Atlantic Books, 2016.
- SHELLY, Bill e DALLAS, Keith. American Comic Book Chronicles: The 1950s. TwoMorrows Publishing,

História dos Quadrinhos: EUA

2013.

SCHILLING Jr, Peter. Carl Barks' Duck: Average American. Uncivilized Books, 2015.

SCHREINER, Dave. Kitchen Sink Press: The First 25 Years. Kitchen Sink Pr, 1994.

SCHUMACHER, Michael e Kitchen, Dennis. Al Capp: A Life to the Contrary. Bloomsbury, 2013.

SCHUMACHER, Michael. Will Eisner: Um sonhador nos quadrinhos. Rio de Janeiro: Globo/Biblioteca Azul, 2013.

SCHWARTZ, Julius. Man of Two Worlds:: My Life in Science Fiction and Comics, Harper Paperbacks, 2000.

SIMON, Joe. Joe Simon: My Life in Comics. Titans Books, 2011.

SIMON, Joe. The Comic Book Makers. Vanguard, 2003.

SPIEGELMAN, Art e KIDD, Chip. Jack Cole and Plastic Man: Forms Stretched to Their Limits. Chronicle Books, 2001.

STERANKO, Jim. The Steranko History of Comics, Volume 1. Supergraphics, 1970.

STERANKO, Jim. The Steranko History of Comics, Volume 2. Supergraphics, 1972.

STEWART, Bhob e CATRON, J. Michael (editores) The Life and Legend of Wallace Wood Volume 1. Fantagraphics, 2016.

STEWART, Bhob e CATRON, J. Michael (editores) The Life and Legend of Wallace Wood Volume 2. Fantagraphics, 2018.

TISSERAND, Michael. Krazy: George Herriman, a Life in Black and White. Harper, 2016.

TUCKER, Reed. Slugfest: Inside the Epic, 50-year Battle between Marvel and DC, Da Capo Press, 2017.

VOLOJ, Julian e CAMPI, Thomas. A história de Joe Shuster: O artista por trás do Superman. São Paulo: Aleph, 2018.

WELDON, Glen. The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture, Simon & Schuster, 2017.

WELLS, John e DALLAS, Keith. American Comic Book Chronicles: The 1960 - 1964. TwoMorrows Publishing, 2013.

WELLS, John e DALLAS, Keith. American Comic Book Chronicles: The 1965 - 1969. TwoMorrows Publishing, 2014.

YOE, Craig. Archie: A Celebration of America's Favorite Teenagers. IDW Publishing, 2011.

ZENO, Eddy. Al Plastino: Last Superman Standing. TwoMorrows Publishing, 2016.

PODCAST:

Mansão Wayne

<http://www.mansaowayne.com.br/2015/11/12/podcast-2-biografia-comissario-james-w-gordon/>

<http://www.mansaowayne.com.br/2015/11/19/podcast-3-a-influencia-do-batman-nos-quadrinhos/>

Confinos do Universo

<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-002-a-censura-nos-quadrinhos/>

<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-027-jornalismo-em-quadrinhos/>

SITES/BLOGS:

13th Dimension

<https://13thdimension.com/before-the-implosion-the-rise-of-dcs-dollar-comics/>

<https://13thdimension.com/the-dc-implosion-when-the-ax-fell/>

<https://13thdimension.com/after-the-implosion-cancelled-comic-cavalcade/>

<https://13thdimension.com/george-perez-formally-retires-from-comics/>

<https://13thdimension.com/its-the-george-perez-interviews/>

<https://13thdimension.com/denny-oneil-lifts-the-cowl-on-his-greatest-batman-stories/>

<https://13thdimension.com/bill-sienkiewicz-these-classic-comics-lit-the-spark/>

<https://13thdimension.com/how-a-meeting-at-dc-led-bill-sienkiewicz-to-marvels-moon-knight/>

<https://13thdimension.com/what-bill-sienkiewicz-wishes-he-could-work-on/>

Albert Nickerson

<http://albert.nickerson.tripod.com/creatorsbillofrightsmccloud.html>

Al Pastino

<https://alplastino.com/>

Andy T Fish

<http://andy-fish-um10.squarespace.com/blog/2017/5/23/bill-finger-batmans-real-creator-part-iii-bob-kane-says-no>

Archie Comics

<http://archiecomics.com/>

Archives West

<http://archiveswest.orbiscascade.org/ark:/80444/xv29623>

Armadillo

<https://armadillo.hypotheses.org/12>

Arthur Mag

<https://arthurmag.com/2007/05/10/1815/#more-1815>

Austin Chronicle

<https://www.austinchronicle.com/columns/2016-09-16/page-two-otto-binder-had-a-vision/>

AVClub

<https://www.avclub.com/newspaper-comics-1798228750>

<https://www.avclub.com/frank-miller-1798208243>

<https://www.avclub.com/daniel-clowes-1798213044>

Barnacle Press

<https://web.archive.org/web/20130921064017/http://www.barnaclepress.com/comics/Mr.%20Skygack%20From%20Mars/>

Babblings about DC Comics

<https://ultraboy8888.wordpress.com/>

BBC

<https://www.bbc.com/culture/article/20181112-good-grief-the-beguiling-philosophy-of-peanuts>

Berkeley Breathed

<https://www.berkeleybreathed.com>

Bernie Wrightson

<http://berniewrightson.com/>

Big Fanboy

<http://bigfanboy.com/wp/?p=31512>

Big Think

<https://bigthink.com/Picture-This/what-is-the-legacy-of-calvin-and-hobbes>

Blather Net

<http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/northhampton-graphic-novel/>

Bleeding Cool

<https://bleedingcool.com/comics/chuck-dixon-most-published-comic-book-writer-40000-pages/>

<https://bleedingcool.com/wp-content/uploads/2014/03/Wonder-Woman-Unbound.pdf>

<https://bleedingcool.com/comics/a-spotlight-on-jim-steranko-at-wondercon/>

<https://bleedingcool.com/comics/geek-girl-on-the-street-reports-talking-with-louise-simonson/>

Bob Layton

www.boblayton.com

Book Riot

<https://bookriot.com/2020/02/19/history-of-archie-comics/>

<https://bookriot.com/who-is-the-doom-patrol/>

Brands & Films

<https://brandsandfilms.com/2010/09/product-placement-highlights-ray-ban-aviator/>

Burne Hogarth

<http://www.burnehogarth.com/blog/>

http://burnehogarth.com/pdf/ASC_Storaro.pdf

BuzzyMag

História dos Quadrinhos: EUA

<http://buzzymag.com/hulu-documentary-batman-and-bill-interview-with-the-creators/>

Byrne Robotics (John Byrne)

<http://byrnerobotics.com/>

Calvin University

<https://research.calvin.edu/german-propaganda-archive/>

Caped Wonder

<https://www.capedwonder.com/jose-luis-garcia-lopez-interview/>

CBLDF

<http://cbldf.org/2019/03/unparalleled-editor-karen-berger-she-changed-comics/>

CBR

<https://www.cbr.com/tag/comic-book-legends-revealed/>

<https://www.cbr.com/batman-and-bill-finger-documentary-marc-tyler-nobleman/>

<https://www.cbr.com/comic-book-urban-legends-revealed-65/>

<https://www.cbr.com/comic-book-urban-legends-revealed-49/>

<https://www.cbr.com/captain-america-comics-horror-comic/>

<https://www.cbr.com/captain-america-comics-horror-comic/2/>

https://www.cbr.com/last-bat-time-last-bat-channel/?fbclid=IwAR2CYT8il3jMafhyvYF8JgOb-0sUBn-LeJshf1MkboODiKPTT_7RmUyLUU3A

<https://www.cbr.com/vertigo-how-the-dc-imprint-changed-comics-forever/>

<https://www.cbr.com/vertigo-editor-karen-berger-dc-retire-imprint/>

<https://www.cbr.com/barbara-hall-war-nurse-girl-commandos-blonde-bomber/>

<https://www.cbr.com/barbara-hall-war-nurse-girl-commandos-blonde-bomber/2/>

<https://www.cbr.com/captain-marvel-big-red-cheese/>

<https://www.cbr.com/captain-marvel-big-red-cheese/2/>

<https://www.cbr.com/dc-comics-recognize-wonder-woman-co-creator-hg-peter/>

<https://www.cbr.com/dc-comics-recognize-wonder-woman-co-creator-hg-peter/2/>

<https://www.cbr.com/robot-reviews-the-ec-library/>

<https://www.cbr.com/wonder-woman-robert-kanigher-fired-supporting-cast/>

<https://www.cbr.com/wonder-woman-robert-kanigher-fired-supporting-cast/2/>

<https://www.cbr.com/batman-dick-sprang-time-travel-comics/>

<https://www.cbr.com/top-50-female-comic-book-writers-and-artists-master-list/>

<https://www.cbr.com/josie-pussycats-costume-origin-decarlo/>

<https://www.cbr.com/wimmens-comix-co-founder-lee-marrs-reflects-on-a-storied-career/>

<https://www.cbr.com/john-romita-sr-reflects-on-his-spider-man-legacy-gwen-stacys-death-and-stan-lee/>

<https://www.cbr.com/dc-comics-detective-comics-name-history/>

<https://www.cbr.com/comic-book-urban-legends-revealed-30/>

<https://www.cbr.com/dc-comics-president-jenette-kahn-to-step-down/>

<https://www.cbr.com/quote-of-the-day-mark-evanier-on-jerry-robinson/>

<https://www.cbr.com/mike-mignola-interview/>

<https://www.cbr.com/a-perhaps-unnecessary-guide-to-oracles-formative-years/>

<https://www.cbr.com/comic-book-legends-revealed-254/>

<https://www.cbr.com/spider-man-black-costume-comic-debut/>

<https://www.cbr.com/comic-book-urban-legends-revealed-extra-randy-schuellers-brush-with-comic-history/>

<https://www.cbr.com/jim-shooter-interview-part-1/>

<https://www.cbr.com/killer-crises-the-15-most-brutal-deaths-in-every-dc-crisis/>

<https://www.cbr.com/comic-book-urban-legends-revealed-22/>

<https://www.cbr.com/frank-miller-talks-dark-knight-returns-30th-anniversary-angry-youth-beloved-heroes/>

<https://www.cbr.com/how-len-wein-led-the-comic-book-british-invasion/>

História dos Quadrinhos: EUA

<https://www.cbr.com/comic-book-legends-revealed-390/>

<https://www.cbr.com/cbi-image-comics-the-founders/>

<https://www.cbr.com/comic-book-legends-revealed-271/>

<https://www.cbr.com/interview-jeff-smith-returns-to-bone-25-years-later/>

<https://www.cbr.com/the-death-of-superman-15-things-you-forgot-or-never-knew/>

<https://www.cbr.com/cbi-vertigo-view-of-the-future/>

<https://www.cbr.com/interview-karen-berger-books-post-vertigo-comic-market/>

<https://www.cbr.com/mark-waids-back-pages/>

Chris Claremont

<http://www.chrisclaremont.com/>

City Journal

<https://www.city-journal.org/html/going-pogo-13429.html>

Cleveland.Com

https://www.cleveland.com/comic-books/index.ssf/2015/11/what_did_superman_batman_and_w.html

Cloud 109

<http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/russ-jones-woody-and-genesis-of-creepy.html>

http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/russ-jones-woody-and-genesis-of-creepy_07.html

http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/russ-jones-woody-and-genesis-of-creepy_08.html

http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/russ-jones-woody-and-genesis-of-creepy_09.html

http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/russ-jones-woody-and-genesis-of-creepy_10.html

<http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/genesis-of-creepy-part-6.html>

<http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/genesis-of-creepy-part-7.html>

<http://cloud-109.blogspot.com/2010/07/genesis-of-creepy-part-8-cattlemen.html>

CNN

<http://edition.cnn.com/2001/CAREER/jobenvy/07/29/neil.gaiman.focus/>

Collider

<https://collider.com/jim-steranko-marvel-nick-fury-interview/>

Comic Book

<https://comicbook.com/marvel/news/marvel-avengers-endgame-phase-4-secrets-markus-mcfeely-russo/>

<https://comicbook.com/news/marv-wolfman-talks-tim-drake-writing-minority-characters-and-why-he-was-glad-the-judas-contract-film-was-cancelled/>

<https://comicbook.com/dc/news/20-years-on-mark-waid-looks-back-on-kingdom-come/>

Comic Book Bin

<http://www.comicbookbin.com/>

Comic Book Historians

<https://comicbookhistorians.com/cbh-interviews-howard-chaykin/>

Comic Book Legal Defense Fund

<http://cbldef.org/>

Comic Book Plus

<https://comicbookplus.com/>

Comichron

<https://www.comichron.com/faq/alltimebestsellingcomicbook.html>

Comic Con

<http://www.comicon.com/2017/08/01/interviewing-marv-wolfman-on-new-teen-titans-and-crisis-on-infinite-earths-at-london-film-and-comic-con/>

Comic Mix

<https://www.comicmix.com/2012/12/03/karen-berger-leaving-vertigo/>

Comic Reporter

https://www.comicsreporter.com/index.php/cr_holiday_interview_13

Comic Vine

História dos Quadrinhos: EUA

<https://comicvine.gamespot.com/bill-finger/4040-43591/>

Comics Alliance

<http://comicsalliance.com/tribute-bill-finger/>

<https://comicsalliance.com/five-stars-karen-berger-interview/>

<https://comicsalliance.com/tribute-hal-foster/>

<https://comicsalliance.com/tribute-walt-kelly/>

<https://comicsalliance.com/tribute-mandrake-the-magician/>

<https://comicsalliance.com/tribute-matt-baker/>

<https://comicsalliance.com/dc-comics-captain-marvel-shazam/>

<https://comicsalliance.com/tribute-otto-binder/>

<https://comicsalliance.com/tribute-julius-schwartz/>

<https://comicsalliance.com/tribute-dick-sprang/>

<https://comicsalliance.com/tribute-joe-kubert/>

<https://comicsalliance.com/tribute-gil-kane/>

<https://comicsalliance.com/rutland-halloween-parade-marvel-dc-crossover/>

<http://comicsalliance.com/dc-comics-reboot-history/>

<https://comicsalliance.com/tribute-image-comics/>

Comics Bulletin

<http://comicsbulletin.com/new-mike-sekowsky-appreciating-his-radical-years-part-one-diana-prince-becomes-more-wonderfu/>

<http://comicsbulletin.com/new-mike-sekowsky-appreciating-his-radical-years-part-two-metal-shines/>

<http://comicsbulletin.com/new-mike-sekowsky-appreciating-his-radical-years-part-three-thats-really-super-supergirl/>

<http://comicsbulletin.com/new-mike-sekowsky-appreciating-his-radical-years-part-four-never-trust-blue-eyed-greenie/>

<http://comicsbulletin.com/young-romance-best-simon-kirbys-romance-comics/>

<http://comicsbulletin.com/classic-comics-cavalcade-r-crumb-conversations/>

<http://comicsbulletin.com/interview-chris-claremont-life-comics/>

<http://comicsbulletin.com/jim-valentino-broadening-base-and-raising-bar/>

<https://comicsbulletin.com/complete-todd-mcfarlane-spider-man/>

Comics Cube

<http://www.comicscube.com/2013/04/interview-jose-luis-garcia-lopez.html>

Comics Detective

<http://www.comicsdetective.com/2019/09/the-major-the-man-the-myth-part-1/>

<http://www.comicsdetective.com/2019/09/the-major-the-man-the-myth-part-2/>

<http://www.comicsdetective.com/2019/09/the-major-the-man-the-myth-part-3/>

<http://www.comicsdetective.com/2019/09/the-major-the-man-the-myth-part-4/>

Comics Go To War

<https://comicsgotowar.weebly.com/>

Comic Watch

<https://comic-watch.com/news/interviews/from-brooklyn-to-paperfilms-an-interview-with-jimmy-palmiotti>

Comixjoint

<https://comixjoint.com/pudgegirlblimp.html>

Crumb Products

<https://www.crumbproducts.com/>

CUNY

<https://www1.cuny.edu/mu/forum/2018/10/01/the-wondrous-world-of-karen-berger/>

Daily Mail

<https://www.dailymail.co.uk/news/article-4466196/How-creator-Batman-not-credited-died.html>

Daily News

<https://www.nydailynews.com/new-york/bronx/bronx-intersection-renamed-batman-co-creator-bill-finger-article-1.3686010>

Dangerous Minds

https://dangerousminds.net/comments/special_exits_an_interview_with_joyce_farmer

Dave Karlen Original Art Blog

<http://davekarlenoriginalartblog.blogspot.com/>

Deutsche Welle

<https://www.dw.com/pt-br/livro-revela-rela%C3%A7%C3%A3o-de-kennedy-com-a-alemanha/a-16910118>

<https://www.dw.com/en/berlin-exhibition-traces-supermans-cultural-roots/a-5546516>

<https://www.dw.com/pt-br/a-segunda-guerra-mundial-em-n%C3%BAmoros/a-50212146>

Diane Noomin

<http://www.dianenoomin.com/>

Dick Tracy Museum

<https://www.dicktracymuseum.com/>

Digital Comic Museum

<https://digitalcomicmuseum.com/>

Edgar Rice Burroughs

<https://www.edgarriceburroughs.com/>

Esquire

<https://www.esquire.com/entertainment/tv/a31482451/charles-lindbergh-nazi-ties-explained-the-plot-against-america-true-story/>

<https://classic.esquire.com/article/1965/9/1/28-people-who-count>

Eye on Design

<https://eyeondesign.aiga.org/design-history-101-how-the-rolling-stone-logo-evolved-from-an-incredible-mistake/>

Fandom Public Domain Super Heroes

https://pdsh.fandom.com/wiki/Public_Domain_Super_Heroes

Finger Family

<http://www.fingerfamily.com/html/bio-finger-bill-12367.html>

Forbes

<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2017/10/16/wonder-women-biopic-fails-lasso-of-truth-test-says-creators-granddaughter/#6757296170ba>

Frank Frazetta

<http://frankfrazetta.net/index.html>

Frazetta Girls

<https://www.frazettagirls.com/>

Geek Tyrant

<https://geektyrant.com/news/2010/7/2/the-first-1940s-drawing-of-the-joker-by-artist-jerry-robinso.html>

Gizmodo

<https://io9.gizmodo.com/was-mr-skygack-the-first-alien-character-in-comics-453576089>

<https://io9.gizmodo.com/the-secret-history-of-the-greatest-thor-stories-ever-wr-5826183>

Go Comics

<https://gocomics.typepad.com/rcharvey/2007/11/mutt-jeff-and-t.html>

<https://gocomics.typepad.com/rcharvey/2007/11/part-two-how-mu.html>

Good Girl Comics

<https://www.goodgirlcomics.com/>

Ghost Who Walks

https://ghostwhowalks.fandom.com/wiki/The_Phantom

Great Black Heroes

<https://www.greatblackheroes.com/entertainment/matt-baker/>

História dos Quadrinhos: EUA

Harley World Magazine

<https://www.harlemworldmagazine.com/jackie-ormes-creator-torchy-brown-dixie-harlem-inducted-harlem-fame/>

History Daily

<https://historydaily.org/meet-the-katzies-the-katzenjammer-kids-one-of-the-earliest-ethnic-comic-strips>

Hogan´s Alley Magazine

<https://www.hoganmag.com/blog/cathy-guise-wite-the-goodbye-girl/>

Hollywood Reporter

<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/roy-thomas-life-at-marvel-913138>

<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/a-rare-interview-frank-miller-871654>

Honest Publishing

<https://www.honestpublishing.com/news/honest-alan-moore-interview-part-1-publishing-and-kindle/>

<https://www.honestpublishing.com/news/the-honest-alan-moore-interview-part-2-the-occupy-movement-frank-miller-and-politics/>

<https://www.honestpublishing.com/news/the-honest-alan-moore-interview-part-3-on-comics-how-to-break-into-comics-and-modern-culture/>

HQ Café

<http://hqcafe.com.br/mestres-dos-quadrinhos/bill-finger-o-criador-do-batman-que-voce-nao-conhecia/>

Huffpost

https://www.huffpost.com/entry/post_1451_b_798231

Image Text - Interdisciplinary Comics Studies

http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/carter/

Independent

https://www.independent.co.uk/news/long_reads/jack-kirby-new-gods-marvel-comic-book-artist-recognition-a8259236.html

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/news/peanuts-charlie-brown-snoopy-charles-schulz-apple-tv-streaming-a8686571.html>

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/sabrina-teenage-witch-25-feminism-chilling-adventures-netflix-melissa-joan-hart-archie-comic-a8601336.html>

Infoplease

<https://www.infoplease.com/spot/comics-timeline>

Innerspace Online

<http://www.innerspaceonline.com/BEM24-1.htm>

<http://www.innerspaceonline.com/BEM24-2.htm>

Intenpol

<http://intemblog.blogspot.com/2009/10/crisis-on-infinite-comics-interview.html>

Interview Magazine

<https://www.interviewmagazine.com/culture/grant-morrison>

Jack Kirby Museum

<https://kirbymuseum.org/>

January Magazine

<http://januarymagazine.com/profiles/gaiman.html>

Jim Shooter

<http://jimshooter.com/2011/06/origin-of-phoenix-saga.html/>

<http://jimshooter.com/2011/04/secrets-of-secret-wars.html/>

J.M. DeMatteis

<http://www.jmdematteis.com/2010/09/story-behind-huntagain.html>

John Coulthart

<http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/02/20/alan-moore-interview-1988/>

Juxtapoz

<https://www.juxtapoz.com/news/painting/interview-catching-up-with-mike-mignola-renowned-artist-and-creator-of-hellboy/>

JVI Publishing

<http://www.bpib.com/illustra.htm>

Knightfall Saga

<https://knightfallsaga.angelfire.com/denny.htm>

Lady's Comics

<http://ladyscomics.com.br/luluzinha-falava-por-si>

Lambiek Comiclopedia

<https://www.lambiek.net/comiclopedia/artist-compendium.html>

Lee Marrs

<https://leemarrs.com/>

Los Angeles Times

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-apr-27-me-passings27.1-story.html>

Mansão Wayne

<https://www.mansaowayne.com.br/>

Man Without Fear

<http://www.manwithoutfear.com/daredevil-interviews/Englehart>

<http://www.manwithoutfear.com/daredevil-interviews/ONeil>

<http://www.manwithoutfear.com/daredevil-interviews/Wolfman>

Marketplace

<https://www.marketplace.org/2017/11/24/hidden-history-comic-book-shops/>

Marv Wolfman

<http://www.marvwolfman.com>

Marvel

<https://www.marvel.com/articles/comics/an-in-depth-interview-with-kurt-busiek-on-marvel-marvels-and-more>

Marvel Masterworks

http://www.marvelmasterworks.com/features/int_stern_1006_1.html

http://www.marvelmasterworks.com/features/int_stern_1006_2.html

http://www.marvelmasterworks.com/features/int_stern_1006_3.html

Mathew New Comics and Illustration

<http://mathew-new.squarespace.com/new-blog-4/2018/3/24/fluid-sands-identity-in-krazy-kat>

Mental Floss

<https://www.mentalfloss.com/article/53216/mental-floss-exclusive-our-interview-bill-watterson>

Michigan Quarterly Review

<https://sites.lsa.umich.edu/mqr/2018/07/other-worlds-inches-away-an-interview-with-neil-gaiman/>

Mighty Crusaders

<https://www.mightycrusaders.net/archie-cancels-spectrum-line-due-to-excessive-violent-content/>

Minas Nerds

<https://minasnerds.com.br/2017/04/13/minas-nerds-entrevista-neta-da-mulher-maravilha/>

Mort Walker

<http://www.mortwalker.com/>

Mousse Magazine

<http://moussomagazine.it/alan-moore-hans-ulrich-obrist-2013/>

Mustard

<http://www.mustardweb.org/alanmoore>

Neal Adams Entertainment

<http://www.nealadamsentertainment.com/pages/infocontact.html>

Neil Gaiman

<https://www.neilgaiman.com>

Nerd Team30

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-john-severin-a-master-of-humor-horror-westerns-war>

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-murphy-anderson-a-prolific-artist-for-dcs-silver-age>

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-denny-oneil-the-author-behind-dcs-socially-conscious-70s>

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-neal-adams-legendary-artist-and-creator-rights-advocate>

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-mike-friedrich-co-creator-of-thanos-drax-publisher-of-starreach>

<https://www.nerdteam30.com/creator-conversations-retro/an-interview-with-jim-shooter-a-lifetime-spent-in-comics>

Nerdist

<https://nerdist.com/article/how-66-tv-show-saved-batman/>

New England Historical Society

<https://www.newenglandhistoricalsociety.com/girl-power-born-1920-form-winnie-winkle-breadwinner/>

News From Me

<https://www.newsfromme.com/2004/12/31/phil-seuling-and-red-sonja/>

Newsrama

<https://www.newsarama.com/45724-vertigo-comics-1993-2019-an-obituary.html>

New York Magazine

<https://nymag.com/nymetro/arts/features/3522/>

Nightmare Magazine

<https://www.nightmare-magazine.com/nonfiction/interview-mike-mignola/>

Noblemania (Marc Tyler Nobleman)

<https://www.noblemania.com/>

Nomads

<http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=4&item=1&lang=en>

Oh Danny Boy

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2012/07/it-would-only-take-me-one-story-to-do.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2015/03/superman-vs-amazing-spider-man-inside.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2012/09/when-i-am-working-for-marvel-i-am-loyal.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/04/from-desk-of-rich-buckler-part-i-early.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/04/from-desk-of-rich-buckler-part-ii-from.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/04/from-desk-of-rich-buckler-part-iii.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/05/from-desk-of-rich-buckler-part-iv.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/05/from-desk-of-rich-buckler-part-v.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/06/from-desk-of-rich-buckler-part-vi-dc.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/09/from-desk-of-rich-buckler-part-vii.html>

<https://ohdannyboy.blogspot.com/2010/12/welcome-to-part-eight-of-life-story-of.html>

Omelete

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/rudolph-dirks-e-ios-sobrinhos-do-capitaoi>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/bud-fischer-e-mutt-and-jeff>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/winsor-mccay-e-i-little-nemo-in-slumberlandi>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/roy-crane-e-wash-tubbs>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/chic-young-e-blondie>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/walt-kelly-e-pogo>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/jerry-siegel-joe-shuster-e-o-super-homem>

História dos Quadrinhos: EUA

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/jack-cole-e-o-plastic-man>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/walt-kelly-e-pogo>

<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/enquanto-isso-por-que-a-marvel-sacudiu-o-mercado-ontem>

On the Shelf

<https://richontheshelf.wordpress.com/tag/grant-morrison/>

Paul Gravett

http://www.paulgravett.com/articles/article/jack_cole/

http://paulgravett.com/profiles/creator/george_herriman

Paul Levitz

<http://paullevitz.com/jenette-kahn-interview/>

Peanuts

<https://www.peanuts.com/>

Philly Voice

<https://www.phillyvoice.com/chuck-dixon-now-most-prolific-comic-book-writer-all-time/>

Print Mag

<https://www.printmag.com/post/stubborn-aggressive-positive-an-interview-with-neal-adams>

Psychology Today

<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/beyond-heroes-and-villains/201710/the-true-story-wonder-womans-marston-m-nage-trois>

Publishers Weekly

<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/booknews/comics/article/44040-space-opera-with-teeth-jim-starlin-s-dreadstar.html>

Pulp Artists

<https://www.pulpartists.com/index.html>

Pulp Fest

<http://www.pulpfest.com/tag/the-whisperer/>

QRD

<http://www.silbermedia.com/qrd/archives/28johnostrander.html>

Remezcla

<https://remezcla.com/features/culture/love-and-rockets-hernandez-brothers-interview/>

Rick Griffin

<https://www.rickgriffindesigns.com/>

San Diego Reader

<https://www.sandiegoreader.com/news/2004/aug/19/two-men-and-their-comic-books/>

(Charles M.) Schulz Museum

<https://schulzmuseum.org/>

Screenrant

<https://screenrant.com/batman-inspirations-based-on-characters/>

Screwball

<http://screwballcomics.blogspot.com/2013/04/the-origins-of-rube-goldbergs-professor.html>

Scott McCloud

<http://scottmcloud.com/>

Sequart

<http://sequart.org/magazine/23691/on-how-superman-would-win-the-war/>

<http://sequart.org/continuity-pages/dc-universe/animal-man/grant-morrison-era/>

Sequential Tart

http://www.sequentialtart.com/archive/feb06/art_0206_6.shtml

<http://www.sequentialtart.com/archive/may01/kahn.shtml>

<http://www.sequentialtart.com/archive/feb01/berger.shtml>

Sergio Aragonés

<https://sergioaragones.com/>

História dos Quadrinhos: EUA

Silent Film

<http://www.silentfilm.org/archive/winsor-mccay-his-life-and-art>

Smithsonian Magazine

<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/origin-story-wonder-woman-180952710/>

https://www.smithsonianmag.com/videos/category/history/charles-lindbergh-and-the-rise-of-1940s-nazi_1/

Superheroes Modern Myths

<https://superheroesmodernmyths.wordpress.com/2015/02/08/captain-americas-role-withinamerican-wartime-patriotism-and-propaganda/>

Stripper's Guide

<http://strippersguide.blogspot.com/>

Superman Homepage

<https://www.supermanhomepage.com/comics/interviews/interviews-intro.php?topic=john-byrne>

<https://www.supermanhomepage.com/superman-artist-curt-swain/>

SyFy

<https://www.syfy.com/syfywire/behind-the-panel-karen-berger-on-the-birth-of-vertigo-comics>

<https://www.syfy.com/syfywire/firsts-mandrake-the-magician-was-the-worlds-first-comic-superhero>

<https://www.syfy.com/syfywire/wonder-woman-was-my-grandmother-interview-christie-marston>

<https://www.syfy.com/syfywire/watch-legendary-batman-artist-neal-adams-explains-the-jokers-rebirth>

<https://www.syfy.com/syfywire/an-oral-history-of-the-original-death-and-return-of-superman-25-years-later>

Tabula Rasa

<http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html>

The Artifice

<https://the-artifice.com/history-of-comics/>

The Atlantic

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/04/doom-patrol/360616/>

The Beat

<https://www.comicsbeat.com/interview-jonny-harvey-history-of-harvey-comics/>

The Comic Lounge

<https://www.thecomiclounge.com/post/2018/11/11/denys-cowan-legendary-artist-and-cofounder-of-milestone-media>

The Comics Detective

<https://thecomicsdetective.wordpress.com/2019/08/18/the-death-of-m-c-gaines/>

The Comics Journal

<http://www.tcj.com/outcault-goddard-the-comics-and-the-yellow-kid/>

<http://www.tcj.com/a-konversation-with-george-herrimans-biographer-michael-tisserand-part-one/>

<http://www.tcj.com/a-konversation-with-george-herrimans-biographer-michael-tisserand-part-two/>

<http://www.tcj.com/alex-raymond-becoming-a-cartoonist/>

<http://www.tcj.com/who-discovered-superman/>

<http://www.tcj.com/reviews/al-capp-a-life-to-the-contrary/>

<http://www.tcj.com/the-comics-journal-302-roy-crane-interview-excerpt/>

<http://www.tcj.com/magic-is-bunk-ocourse-still-whaddyuh-know-the-curious-pull-of-harold-grays-little-orphan-annie/>

<http://www.tcj.com/the-gould-rush-the-mad-allure-of-dick-tracy/>

<http://www.tcj.com/barney-google-and-snuffy-smith-billy-debeck-fred-lasswell-and-john-rose/>

<http://www.tcj.com/bringing-up-father-and-the-rest-of-the-comic-page/>

<http://www.tcj.com/connecticut-cartoonists-1-the-alex-raymond-circle/>

<http://www.tcj.com/chics-blondie/>

<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief/>

<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-part-ii-ham-and-joe/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-3/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-4/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-5/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-6/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-7/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-8/>
<http://www.tcj.com/hubris-and-chutzpah-how-lil-abner-kayod-joe-palooka-and-both-their-creators-came-to-grief-part-9/>
<http://www.tcj.com/who-invented-milton-caniffs-most-famous-character/>
<http://www.tcj.com/who-discovered-superman/>
<http://www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say/>
<http://www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say/2/>
<http://www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say/3/>
<http://www.tcj.com/will-eisner-having-something-to-say/4/>
<http://www.tcj.com/reviews/the-secret-history-of-marvel-comics-jack-kirby-and-the-moonlighting-artists-at-martin-goodmans-empire/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/2/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/3/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/4/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/5/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/6/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/7/>
<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/8/>
<http://www.tcj.com/the-lost-comics-of-jack-cole-part-1-1931-38/>
<http://www.tcj.com/the-lost-comics-of-jack-cole-part-2-1938/>
<http://www.tcj.com/reviews/matt-baker-the-art-of-glamour/>
<http://www.tcj.com/the-shame-of-shazam-its-present-debacle-and-abuse/>
<http://www.tcj.com/anything-but-reality/>
<http://www.tcj.com/stan-lee-1922-2018/>
<http://www.tcj.com/our-publisher-responds/>
<http://www.tcj.com/the-strange-case-of-stan-lee/>
<http://www.tcj.com/hello-culture-lovers-stan-the-man-raps-with-marvel-maniacs-at-james-madison-university/>
<http://www.tcj.com/face-front-true-believers-the-comics-industry-sounds-off-on-stan-lee/>
<http://www.tcj.com/the-50th-anniversary-of-underground-comix/>
<http://www.tcj.com/harvey-kurtzman-the-man-who-created-mad-and-revolutionized-humor-in-america-excerpt/>
<http://www.tcj.com/entertaining-comics/>
<http://www.tcj.com/sheldon-mayer/>
<http://www.tcj.com/this-interview-ran-in-the-comics-journal-214-july-1999/>
<http://www.tcj.com/excerpts-from-last-superman-standing-the-al-plastino-story/>
<http://www.tcj.com/sheldon-moldoff-april-14-1920-%e2%80%93-february-29-2012/>
<http://www.tcj.com/from-pulps-to-panels-a-conversation-with-nicky-wheeler-nicholson/>
<http://www.tcj.com/the-anti-war-of-harvey-kurtzman/>

História dos Quadrinhos: EUA

<http://www.tcj.com/an-erection-four-decades-long-the-pornography-of-wally-wood/>
<http://www.tcj.com/the-al-feldstein-interview/>
<http://www.tcj.com/the-comics-code-revisited-pt-1/>
<http://www.tcj.com/the-comics-code-in-the-phantom-zone/>
<http://www.tcj.com/how-censorship-won-the-final-victory-of-the-comics-code/>
<http://www.tcj.com/notes-towards-a-future-understanding-of-wally-wood/>
<http://www.tcj.com/goodbye-to-all-that/>
<http://www.tcj.com/reviews/young-romance-the-best-of-simon-and-kirbys-romance-comics/>
<http://www.tcj.com/joe-simon-jack-kirby-and-mort-meskin-in-slumberland/>
<http://www.tcj.com/reviews/return-to-romance/>
<http://www.tcj.com/bill-schelly-on-john-stanley-giving-life-to-little-lulu/>
<http://www.tcj.com/john-goldwater-the-comics-code-authority-and-archie/>
<http://www.tcj.com/john-goldwater-the-comics-code-authority-and-archie/2/>
<http://www.tcj.com/john-goldwater-the-comics-code-authority-and-archie/3/>
<http://www.tcj.com/john-goldwater-the-comics-code-authority-and-archie/4/>
<http://www.tcj.com/understanding-barnaby/>
<http://www.tcj.com/bill-schelly-on-john-stanley-giving-life-to-little-lulu/>
<http://www.tcj.com/working-stiff-working-loose-the-1950s-career-of-john-stanley/>
<http://www.tcj.com/the-mort-walker-interview/>
<http://www.tcj.com/the-mort-walker-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-mort-walker-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-mort-walker-interview/4/>
<http://www.tcj.com/reviews/genius-animated-the-cartoon-art-of-alex-toth/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/4/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/5/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/6/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/7/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/8/>
<http://www.tcj.com/the-carmine-infantino-interview/9/>
<http://www.tcj.com/carmine-infantino-passes-away-at-87/>
<http://www.tcj.com/the-joe-kubert-interview/>
<http://www.tcj.com/the-joe-kubert-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-joe-kubert-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-joe-kubert-interview/4/>
<http://www.tcj.com/a-holy-grail-in-the-library-of-congress-visiting-steve-ditkos-amazing-fantasy-15-original-artwork/>
<http://www.tcj.com/the-50th-anniversary-of-underground-comix/>
<http://www.tcj.com/an-oral-history-of-wimmens-comix/>
<http://www.tcj.com/an-oral-history-of-wimmens-comix-part-2/>
<http://www.tcj.com/zap-an-interview-with-robert-crumb/>
<http://www.tcj.com/an-art-spiegelman-interview/>
<http://www.tcj.com/spain-rodriguez-still-cruisin%E2%80%99after-all-these-years/>
<http://www.tcj.com/the-spain-interview/>
<http://www.tcj.com/the-spain-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-spain-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-spain-interview/4/>
<http://www.tcj.com/the-spain-interview/5/>
<http://www.tcj.com/unpublished-spain-rodriguez-interview/>
<http://www.tcj.com/spain-rodriguez-fought-the-good-fight/>

<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/2/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/3/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/4/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/5/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/6/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/7/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/8/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/9/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/10/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/11/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/12/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/13/>
<http://www.tcj.com/an-interview-with-victor-moscoso/14/>
<http://www.tcj.com/skip-williamson-1944-2017/>
<http://www.tcj.com/the-skip-williamson-interview/>
<http://www.tcj.com/but-on-the-other-hand-its-great-story-fodder-a-conversation-with-kim-deitch/>
<http://www.tcj.com/filing-kim-deitch/>
<http://www.tcj.com/the-jay-lynch-interview-1987/>
<http://www.tcj.com/the-jay-lynch-interview-1987/2/>
<http://www.tcj.com/the-jay-lynch-interview-1987/3/>
<http://www.tcj.com/jay-lynch-the-final-interview/>
<http://www.tcj.com/jay-lynch-1945-2017/>
<http://www.tcj.com/the-s-clay-wilson-interview/>
<http://www.tcj.com/the-s-clay-wilson-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-s-clay-wilson-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-s-clay-wilson-interview/4/>
<http://www.tcj.com/in-the-first-circle-of-hell-with-s-clay-wilson/>
<http://www.tcj.com/phoebe-gloekner-2/>
<http://www.tcj.com/phoebe-gloekner-2/2/>
<http://www.tcj.com/phoebe-gloekner-2/3/>
<http://www.tcj.com/phoebe-gloekner-2/4/>
<http://www.tcj.com/the-lynda-barry-interview/>
<http://www.tcj.com/the-lynda-barry-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-lynda-barry-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-lynda-barry-interview/4/>
<http://www.tcj.com/the-lynda-barry-interview/5/>
<http://www.tcj.com/i-was-dipping-a-pen-at-my-dying-mothers-bedside-an-interview-with-carol-tyler/>
<http://www.tcj.com/i-felt-like-i-didnt-have-a-baby-but-at-least-i-have-a-book-a-diane-noomin-interview/>
<http://www.tcj.com/i-felt-like-i-didnt-have-a-baby-but-at-least-i-have-a-book-a-diane-noomin-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-aline-kominsky-crumb-interview/>
<http://www.tcj.com/lyn-chevli-co-founder-of-tits-clits-dies-at-84/>
<http://www.tcj.com/sergio-aragones-and-the-art-of-pantomime-cartooning/>
<http://www.tcj.com/doodle-king-an-interview-with-sergio-aragones-1989/>
<http://www.tcj.com/doodle-king-an-interview-with-sergio-aragones-1989/2/>
<http://www.tcj.com/doodle-king-an-interview-with-sergio-aragones-1989/3/>
<http://www.tcj.com/doodle-king-an-interview-with-sergio-aragones-1989/4/>
<http://www.tcj.com/a-conversation-with-dick-ayers/>
<http://www.tcj.com/marie-severin-1929-2018/>

História dos Quadrinhos: EUA

<http://www.tcj.com/an-interview-with-marie-severin/>
<http://www.tcj.com/sterankos-first/>
<http://www.tcj.com/dont-move-the-still-life-of-pete-morisi/>
<http://www.tcj.com/murphy-anderson-1926-2015/>
<http://www.tcj.com/rationality-and-relevance-dennis-oneil/>
<http://www.tcj.com/rationality-and-relevance-dennis-oneil/2/>
<http://www.tcj.com/the-barry-windsor-smith-interview/>
<http://www.tcj.com/the-barry-windsor-smith-interview/2/>
<http://www.tcj.com/he-was-an-odd-individual-who-really-pushed-the-boundaries-an-interview-with-bill-schelly/>
<http://www.tcj.com/i-liked-superheroes-the-best-an-interview-with-steve-englehart/>
<http://www.tcj.com/the-steve-gerber-interview/>
<http://www.tcj.com/the-steve-gerber-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-steve-gerber-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-steve-gerber-interview/4/>
<http://www.tcj.com/reviews/the-art-of-jim-starlin-a-life-in-words-and-pictures/>
<http://www.tcj.com/len-wein-1948-2017/>
<http://www.tcj.com/the-len-wein-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-len-wein-interview/3/>
<http://www.tcj.com/jim-davis-and-his-fat-feline-celebrate-an-anniversary/>
<http://www.tcj.com/jim-davis-and-his-fat-feline-celebrate-an-anniversary/2/>
<http://www.tcj.com/jim-davis-and-his-fat-feline-celebrate-an-anniversary/3/>
<http://www.tcj.com/jim-davis-and-his-fat-feline-celebrate-an-anniversary/4/>
<http://www.tcj.com/kirby-and-goliath-the-fight-for-jack-kirbys-marvel-artwork/>
<http://www.tcj.com/everything-was-in-season-fantagraphics-from-1978-1984/>
<http://www.tcj.com/everything-was-in-season-fantagraphics-from-1978-1984/2/>
<http://www.tcj.com/everything-was-in-season-fantagraphics-from-1978-1984/3/>
<http://www.tcj.com/everything-was-in-season-fantagraphics-from-1978-1984/4/>
<http://www.tcj.com/fantagraphics-vs-everyone-part-one/>
<http://www.tcj.com/fantagraphics-vs-everyone-part-one/2/>
<http://www.tcj.com/fantagraphics-vs-everyone-part-two/>
<http://www.tcj.com/fantagraphics-vs-everyone-part-two/2/>
<http://www.tcj.com/the-alison-bechdel-interview/>
<http://www.tcj.com/the-alison-bechdel-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-alison-bechdel-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-bill-watterson-interview/>
<http://www.tcj.com/run-of-the-miller/>
<http://www.tcj.com/the-dark-knight-returns-art-makes-sense-if-you-force-it-too/>
<http://www.tcj.com/the-alan-moore-interview-118/>
<http://www.tcj.com/thats-the-spice-of-life-bud-the-todd-mcfarlane-interview/>
<http://www.tcj.com/thats-the-spice-of-life-bud-the-todd-mcfarlane-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-jeff-smith-interview/>
<http://www.tcj.com/the-jeff-smith-interview/2/>
<http://www.tcj.com/the-jeff-smith-interview/3/>
<http://www.tcj.com/the-jeff-smith-interview/4/>
<http://www.tcj.com/the-jeff-smith-interview/5/>
<http://www.tcj.com/we-were-never-comforting-and-were-not-comforting-now-the-denys-cowan-interview/>

The Comiczine

<https://comiczine-fa.com/interviews/interview-robert-kanigher>

The Drawing Of Steranko

<http://www.thedrawingsofsteranko.com/bettypages.html>

The Far Side

<https://www.thefarside.com/>

The Fantasy Hive

<https://fantasy-hive.co.uk/2018/11/interview-with-hellblazer-author-jamie-delano/>

The Guardian

<https://www.theguardian.com/news/2002/jun/01/guardianobituaries.usa>

<https://www.theguardian.com/books/2019/aug/17/art-spielman-golden-age-superheroes-were-shaped-by-the-rise-of-fascism>

<https://www.theguardian.com/books/2010/jul/21/jim-steranko-comics-jonathan-ross>

<https://www.theguardian.com/books/2016/may/10/theres-nothing-like-it-in-comics-how-love-and-rockets-broke-the-rules>

<https://www.theguardian.com/books/2018/apr/27/frank-miller-xerxes-cursed-sin-city-the-dark-knight-returns>

<https://www.theguardian.com/books/2016/sep/08/alan-moore-confirms-he-is-retiring-from-creating-comic-books>

<https://www.theguardian.com/books/2010/jun/24/neil-gaiman-carnegie-graveyard-book>

<https://www.theguardian.com/books/2019/sep/28/i-envy-writers-who-suffer-from-no-self-doubts-inside-the-world-of-graphic-novelist-chris-ware>

The Herald

<https://www.heraldscotland.com/opinion/13207942.graphic-content-from-the-archive-alan-moore/>

The History Rat

<https://historyrat.wordpress.com/2015/05/25/comic-books-and-world-war-ii-buying-into-the-war/>

The Hooded Utilitarian website

<https://www.hoodedutilitarian.com/2012/09/ec-comics-and-the-chimera-of-memory-part-1-of-2/>

<https://www.hoodedutilitarian.com/2012/09/ec-comics-and-the-chimera-of-memory-part-2-of-2/>

The Library of Congress

<https://blogs.loc.gov/kluge/2015/11/war-and-superheroes-how-the-writers-war-board-used-comics-to-spread-its-message-in-wwii/>

<https://www.loc.gov/item/webcast-6132>

The Movieblog

<https://themovieblog.com/2014/05/19/an-interview-with-chris-claremont-part-i-of-v/>

<https://themovieblog.com/2014/05/20/an-interview-with-chris-claremont-part-ii-of-v/>

<https://themovieblog.com/2014/05/21/an-interview-with-chris-claremont-part-iii-of-v/>

<https://themovieblog.com/2014/05/22/an-interview-with-chris-claremont-part-iv-of-v/>

The New Republic

<https://newrepublic.com/article/115682/neil-gaiman-interview>

The New York Review of Books

<https://www.nybooks.com/daily/2018/04/13/drawing-is-always-a-struggle-an-interview-with-art-spielman/>

The New York Review of Science Fiction

<https://www.nyrsf.com/2016/11/otto-binder-the-life-and-work-of-a-comic-book-and-science-fiction-visionary-by-bill-schelly-reviewed-b.html>

The New York Times

<https://www.nytimes.com/2017/01/12/books/review/krazy-george-herriman-biography-michael-tisserand.html>

<https://www.nytimes.com/2010/10/05/books/05robinson.html>

<https://www.nytimes.com/1973/03/16/archives/chic-young-creator-of-blondie-dead-appeared-in-60-countries.html>

<https://www.nytimes.com/2008/04/16/books/16gust.html>

<https://www.nytimes.com/2018/11/12/obituaries/stan-lee-dead.html>

<https://www.nytimes.com/2012/11/30/books/david-nasaws-patriarch-on-joseph-p-kennedy.html>

História dos Quadrinhos: EUA

<https://www.nytimes.com/2020/04/09/arts/mort-drucker-dead.html>

<https://www.nytimes.com/2000/01/08/arts/don-martin-mad-s-maddest-artist-is-dead-at-68.html>

https://www.nytimes.com/1999/03/02/arts/john-l-goldwater-creator-of-archie-and-pals-dies-at-83.html?_r=0

<https://www.nytimes.com/1975/01/06/archives/bob-montana-cartoonist-dies-creator-of-archie-strip-54.html>

<https://www.nytimes.com/2018/01/27/obituaries/mort-walker-dead-beetle-bailey-cartoonist.html>

<https://www.nytimes.com/2001/06/02/arts/hank-ketcham-father-of-dennis-the-menace-dies-at-81.html>

<https://www.nytimes.com/2004/02/12/arts/julius-schwartz-88-editor-who-revived-superhero-genre-in-comic-books.html>

<https://www.nytimes.com/2012/12/03/arts/spain-rodriguez-creator-of-underground-comics-dies-at-72.html>

<https://www.nytimes.com/2017/03/22/arts/design/skip-williamson-dead-underground-cartoonist.html>

<https://www.nytimes.com/2017/03/12/arts/design/jay-lynch-underground-comics-creator-dies-at-72.html>

<https://www.nytimes.com/2019/07/05/business/media/mad-magazine-publication-demise.html>

<https://www.nytimes.com/2002/01/28/arts/john-buscema-74-who-drew-classic-comic-book-characters.html>

<https://www.nytimes.com/2008/02/14/arts/14gerber.html>

<https://www.nytimes.com/2010/07/13/arts/design/13pekar.html>

<https://www.nytimes.com/1983/03/03/arts/finale-of-m-a-s-h-draws-record-number-of-viewers.html>

<https://www.nytimes.com/1985/01/06/business/turning-superheroes-into-super-sales.html>

<https://www.nytimes.com/1988/05/17/movies/wearing-spielberg-down-to-put-et-on-cassette.html>

<https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html>

The New Yorker

<https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-gender-fluidity-of-krazy-kat>

<https://www.newyorker.com/books/page-turner/frank-king-old-comic-strip-about-modern-fatherhood>

<https://www.newyorker.com/cartoons/bob-mankoff/charles-addams>

<https://www.newyorker.com/magazine/2018/07/09/the-addams-family-secret>

<https://www.newyorker.com/magazine/2014/09/22/last-amazon>

<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/a-world-without-mad-magazine>

The Ohio State University

<https://library.osu.edu/site/cartoons/tag/torchy-brown-in-dixie-to-harlem/>

The Paris Review

<https://www.theparisreview.org/blog/2019/10/21/the-charming-ridiculous-romance-comics-of-ogden-whitney/>

The Pulp Magazines Project

<https://www.pulpmags.org/index.htm>

The Scotsman

<https://www.scotsman.com/news/interview-grant-morrison-comic-book-writer-2463755>

The Silver Age Sage

<http://www.wtv-zone.com/silverager/interviews/wolfman.shtml>

The Telegraph

<https://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/culture-obituaries/books-obituaries/7888494/Harvey-Pekar.html>

The Ultimate Hellblazer Index

<http://www.qusoor.com/hellblazer/Sting.htm>

The Wall Street Journal

História dos Quadrinhos: EUA

<https://www.wsj.com/articles/SB119214690326956694>

The Washington Post

<https://www.washingtonpost.com/archive/politics/2000/02/14/peanuts-creator-charles-schulz-dies/f742958c-dffe-4cef-a481-b9d2cd2749c2/>

<https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/08/11/why-maus-remains-the-greatest-graphic-novel-ever-written-30-years-later/>

https://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/harvey-pekar-remembering-the-man--and-legacy--one-year-later/2011/07/13/gIQAbqodCI_blog.html

Thought Co

<https://www.thoughtco.com/the-greatest-batman-world-war-ii-covers-327094>

Thought Hub - SAGU

<https://www.sagu.edu/thoughthub/the-political-influence-of-comics-in-america-during-wwii>

Timely-Atlas Comics

<http://timely-atlas-comics.blogspot.com/>

<http://timely-atlas-comics.blogspot.com/2017/07/fabulous-flo-steinberg-1939-2017.html>

Titans Tower

<https://www.titanstower.com/comics-interview-50-an-interview-with-george-perez/>

Twomorrows

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/11toth.html>

<https://www.twomorrows.com/alterego/articles/09romita.html>

<https://www.twomorrows.com/alterego/articles/04kane.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/03adams.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/01giordano.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/04warren.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/02bws.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/01goodwin.html>

<https://www.twomorrows.com/kirby/articles/18buscema.html>

<https://www.twomorrows.com/alterego/articles/14conway.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/05wrightson.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/06cockrum.html>

<https://www.twomorrows.com/alterego/articles/02lieber.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/08grell.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/12byrne.html>

<https://www.twomorrows.com/kirby/articles/30moore.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/09aparo.html>

<https://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/spali.html>

University Of California Press

<https://phr.ucpress.edu/content/83/3/448.full.pdf+html>

Universo HQ

<http://www.universohq.com/noticias/fredric-wertham-manipulou-dados-do-livro-seducao-do-inocente/>

<http://www.universohq.com/reviews/zap-comix/>

http://www.universohq.com/recordatorio/quadrinhos-nao-sao-feitos-para-criancas/?fbclid=IwAR2AfG4e3MWJ7QrpRY0p9GwF87mkV1A3s_T7J3FGH4rQ8U4BTBMiQxEb18

<http://universohq.com/materias/dez-marcantes-momentos-do-mundo-dos-quadrinhos-nos-anos-1990/>

UT Research

<https://research.utexas.edu/showcase/articles/view/sentinel-of-liberty-captain-america-on-the-home-front-in-wwii>

Victor Moscoso

<http://www.victormoscoso.com/>

Vox

<https://www.vox.com/culture/2017/1/26/13149304/archie-comics-riverdale-evolution>
Vulture

<https://www.vulture.com/article/how-vertigo-changed-comics-forever.html>

<https://www.vulture.com/article/100-most-influential-pages-comic-book-history.html>

<https://www.vulture.com/2017/10/angela-robinson-professor-marston-queer-characters.html>

<https://www.vulture.com/2016/11/steve-ditko-doctor-strange-c-v-r.html>

<https://www.vulture.com/2016/03/history-doomsday-batman-v-superman.html>

<https://www.vulture.com/2016/05/louise-simonson-fox-apocalypse.html>

Wayback Machine

https://web.archive.org/web/20000305212055/http://tcj.com/2_archives/interviews.html

<https://web.archive.org/web/20110527004200/http://www.the-trades.com/article.php?id=1645>

<https://web.archive.org/web/20150123005638/http://comicbookcreatorinterviews.weebly.com/roy-thomas.html>

<https://web.archive.org/web/20110629134835/http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/13thomas.html>

<https://web.archive.org/web/20090218033757/http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/02stanroy.html>

<https://web.archive.org/web/20080317041454/http://www.fanzing.com/mag/fanzing32/feature4.shtml>

<https://web.archive.org/web/20110713142856/http://www.kenmeyerjr.com/fanzines/FF11.pdf>

<https://web.archive.org/web/20100308002003/http://reocities.com/Area51/chamber/8346/rs91.facefront.1.html>

https://web.archive.org/web/20120414122242/http://www.paulgravett.com/index.php/articles/article/curt_swan

<https://web.archive.org/web/20081217111703/http://www.comicsbulletin.com/features/111086279993605.htm>

<https://web.archive.org/web/20081216004837/http://www.comicsbulletin.com/features/111091948245775.htm>

<https://web.archive.org/web/20081217111708/http://www.comicsbulletin.com/features/11110338873192.htm>

<https://web.archive.org/web/20081217111943/http://www.comicsbulletin.com/features/111112125162770.htm>

<https://web.archive.org/web/20110514004553/http://www.twomorrrows.com/comicbookartist/articles/03adams.html>

<https://web.archive.org/web/20130107014310/http://www.jimwarrenpublishing.com/James.html>

<https://web.archive.org/web/20120212231353/http://www.comicbookgalaxy.com/blog/2008/07/barry-windsor-smiths-eisner-awards-hall.html>

<https://web.archive.org/web/20110617113624/http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=2429>

<https://web.archive.org/web/20170218035842/http://www.fantasticfourheadquarters.co.uk/blog/gerry-conway-interview>

<https://web.archive.org/web/20140529143308/http://www.hoodedutilitarian.com/2014/05/all-quacked-up-steve-gerber-marvel-comics-and-howard-the-duck/>

<https://web.archive.org/web/20080122032717/http://www.adelaidecomicsandbooks.com/starlin.htm>

<https://web.archive.org/web/20110628194900/http://povonline.com/iaq/IAQ02.htm>

<https://web.archive.org/web/20140225005336/http://blog.calendars.com/2012/11/interview-with-jim-davis/>

<https://web.archive.org/web/20131204082335/http://www.adelaidecomicsandbooks.com/esposito.html>

<https://web.archive.org/web/20110716200510/http://www.milehighcomics.com/tales/cbg98.html>

<https://web.archive.org/web/20120514052147/http://www.comicsalliance.com/2010/07/13/>

História dos Quadrinhos: EUA

harvey-pekar-a-timeline-of-a-comic-book-icon/

<https://web.archive.org/web/20071121150143/http://www.nypress.com/19/21/books/>

<https://web.archive.org/web/20080905113916/http://www.boneville.com/2008/02/17/remembering-the-self-publishing-movement-rick-veitch-part-1/>

<https://web.archive.org/web/20080513175844/http://www.berkeleybreathed.com/pages/About.asp>

<https://web.archive.org/web/20121113122845/http://www.byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=1&T1=Who+Is+John+Byrne%3F>

<https://web.archive.org/web/20120701074451/http://www.nycgraphicnovelists.com/2010/12/frank-miller-part-1-dames-dark-knights.html>

<https://web.archive.org/web/20120701142137/http://www.nycgraphicnovelists.com/2010/12/frank-miller-part-2-on-pastiche.html>

https://web.archive.org/web/20130405193912/http://www.filmjournal.com/filmjournal/content_display/esearch/e3i8a7ba6d185c56a44dde220cb5168caff

https://web.archive.org/web/20100216174651/http://home.comcast.net/~jhw53/Phil_Seuling_Interview.htm

<https://web.archive.org/web/20130522191711/http://ignatz.brinkster.net/calterego.html>

<https://web.archive.org/web/20101118200906/http://manwithoutfear.com/interviews/ddINTERVIEW.shtml?id=Shooter>

<https://web.archive.org/web/20121008124403/http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=151>

https://web.archive.org/web/20080221202635/http://www.alteredstatesmag.com/features/qanda/bbudiansky_2.php

<https://web.archive.org/web/20140603064000/http://goodcomics.comicbookresources.com/2006/03/16/comic-book-urban-legends-revealed-42/2/>

<https://web.archive.org/web/20041207125926/http://www.twomorrrows.com/comicology/articles/04bolland.html>

https://web.archive.org/web/20020124203307/http://biz.yahoo.com/bw/011205/52363_1.html

https://web.archive.org/web/20060505034142/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html

https://web.archive.org/web/20060419040811/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_2_the_further_ad.html

<https://web.archive.org/web/20110402233908/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,966542-1,00.html>

<https://web.archive.org/web/20090826233704/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,966542-2,00.html>

<https://web.archive.org/web/20160507114536/https://www.inverse.com/article/14967-alan-moore-now-believes-the-killing-joke-was-melodramatic-not-interesting>

<https://web.archive.org/web/20130404161412/http://site.supermanthrutheages.com/History/whatever.php>

https://web.archive.org/web/20090524105307/http://www.time.com/time/2005/100books/the_complete_list.html

<https://web.archive.org/web/20070624092658/http://www.insanerantings.com/hell/faq/index.html#mq2>

<https://web.archive.org/web/20131204224714/http://www.batman-online.com/index.php?articles;id=2>

https://web.archive.org/web/20070908144335/http://www.tcj.com/3_online/n_image1.html

https://web.archive.org/web/20070908143821/http://www.tcj.com/3_online/n_image2.html

https://web.archive.org/web/20070910175219/http://www.tcj.com/3_online/n_image3.html

https://web.archive.org/web/20070910174945/http://www.tcj.com/3_online/n_image4.html

<https://web.archive.org/web/20070311044433/http://homepage.nlworld.com/fish1000/index/lostcontent/gm-afterimage6-jan88.txt>

História dos Quadrinhos: EUA

<https://web.archive.org/web/20070930153829/http://www.wizarduniverse.com/magazine/wizard/000062004.cfm>

<https://web.archive.org/web/20120915045414/http://www.wildriverreview.com/4/worldvoices-neilgaiman.php>

<https://web.archive.org/web/20170521033448/http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/rich-buckler-dead-marvel-dc-comics-artist-was-68-1005867>

<https://web.archive.org/web/20110911050551/http://goodcomics.comicbookresources.com/2006/10/27/friday-with-david-yurkovich/>

https://web.archive.org/web/20150920034555/http://blog.tfaw.com/2009/04/27/kurt-busiek-marathon-man?qt=ea_kurtbuswiki1

<https://web.archive.org/web/20080408182344/http://www.jazmaonline.com/interviews/interviews2.asp?intID=334>

https://web.archive.org/web/20130825012953/http://webspaces.webring.com/people/dt/the_gzone/tomd.html

<https://web.archive.org/web/20120222085656/http://www.roughhouseink.com/interviews/ordway.htm>

Web Citi

<https://www.webcitation.org/5q8iOIQaV?url=http://www.challzine.net/20/20juliemike.html>

<https://www.webcitation.org/5v1pNP1CU?url=http://www.comicsbulletin.com/wolfman/104904908691023.htm>

https://www.webcitation.org/68SyjFOIA?url=http://www.wtv-zone.com/silverager/interviews/esposito_1.shtml

<https://www.webcitation.org/65jVu9EQe?url=http://twomorrrows.com/comicbookartist/articles/12stern.html>

Will Eisner

<http://www.willeisner.com/>

Wired

<https://www.wired.com/2010/09/jerry-robinson/>

<https://www.wired.com/2013/03/vertigo-comics-history-timeline/>

<https://www.wired.com/2014/11/batman-home-video-finally/>

WNYC

<https://www.wnyc.org/story/188706-jules-feiffer/>

<https://www.wnyc.org/story/dick-debartolo-mads-maddest-writer-will-not-grow-up/>

Women in Comics Fandom

https://womenincomics.fandom.com/wiki/Women_In_Comics_Wiki

Wonder Woman Network

<http://www.wonderwomannetwork.com/Museum.html>

Writers Write

<https://www.writerswrite.com/journal/neil-gaiman-3991>

<https://www.writerswrite.com/journal/neil-gaiman-7011>

Yesterday Papers

<http://john-adcock.blogspot.com/2015/12/wash-tubbs-twenty-one-damned-dailies-by.html>

Yronwode (Cat Yronwode)

<http://www.yronwode.com/catherine.html>

©Skript, 2021
Todos os direitos reservados

Este e-book gratuito é parte integrante de História dos Quadrinhos: EUA, de Diego Moreau e Laluña Machado. Não pode ser vendido ou publicado sem autorização da Skript. Se ainda não leu a obra impressa, ela está à venda na Amazon. Ou fale com a Skript nas redes sociais.

skript

www.skripteditora.com.br
Instagram: @skript_editora
www.facebook.com/skripteditora
Twitter: @skript_editora
E-mail: contato@skripteditora.com.br

