



HOMENAGEM

Um artista completo das histórias em quadrinhos: Will Eisner
e seu legado para a 9ª Arte¹

A complete comic book artist: Will Eisner and his legacy for the
9th art

El artista completo del cómic: Will Eisner y su legado para el 9º
arte

Waldomiro Vergueiro²

¹ Recebido em 28/09/18, versão aprovada em 11/11/2018.

² Professor Doutor Titular aposentado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Graduado em Biblioteconomia pela Escola Fundação de Sociologia e Política de São Paulo. Mestre e Doutor em Ciência da Informação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes (OHQ/USP). Professor associado ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe (PPGCI/UFS). Autor de representativo número de livros e artigos científicos sobre histórias em quadrinhos.

RESUMO

Homenageando o centenário de nascimento de Will Eisner, descreve aspectos biográficos, com ênfase na produção das histórias em quadrinhos, com inequívoca contribuição às narrativas sequenciais gráficas, do ponto de vista da 9ª. Arte, da linguagem dos quadrinhos, mídia e mediações, abrangência de segmentos de público, linguagem e grafismos, editoração, ainda contemplados na forma como todo conhecimento produzido por ele era mediado e disseminado entre os jovens artistas gráficos e quadrinhistas. Como considerações finais, conclui que Will Eisner teve uma vida totalmente dedicada ao desenvolvimento e divulgação da linguagem das histórias em quadrinhos, mostrando, por obras e atos, sua firme crença de que ela poderia ser colocada em uma enorme variedade de usos e missões, do entretenimento à educação de jovens e adultos.

PALAVRAS-CHAVE: Will Eisner. Histórias em Quadrinhos. Indústria Cultural.

ABSTRACT

Honing the centenary of the birth of Will Eisner, it describes biographical aspects, with emphasis on the production of comic books, with unequipping contribution to sequential graphic narratives, from the point of view of the 9th. Art, the language of comics, media and mediations, coverage of segments of public, language and graphisms, publishing, still contemed in the way all the knowledge produced by it was mediated and disseminated among the young graphic artists and Comic artists. As final considerations, it concludes that Will Eisner had a life fully devoted to the development and dissemination of the language of comic books, showing, by works and deeds, his firm belief that it could be placed in a huge variety of and missions, from entertainment to youth and adult education.

KEY WORDS: Will Eisner. Comics. Cultural Industry.

RESUMEN

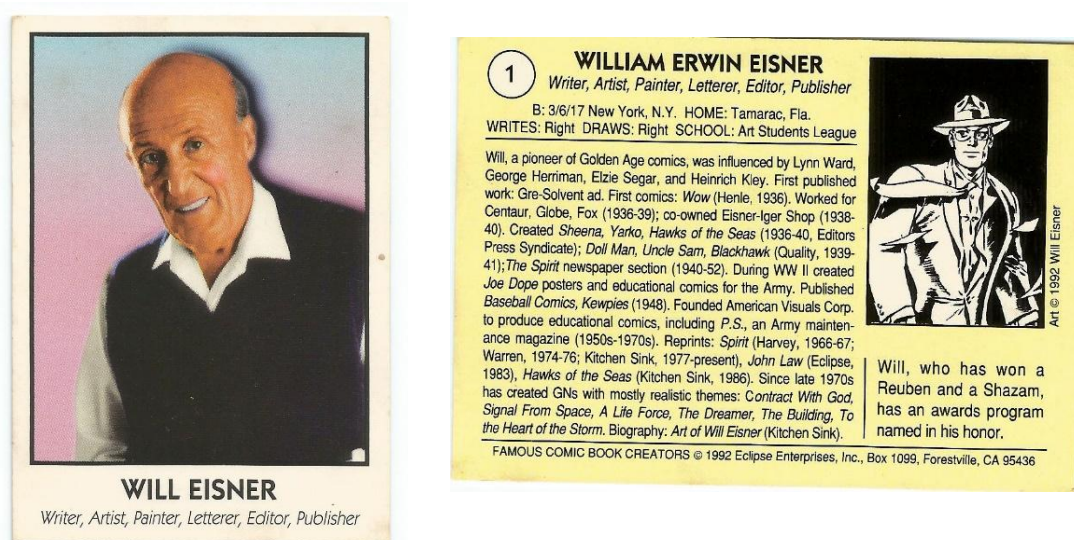
Perfeccionando el centenario del nacimiento de Will Eisner, describe aspectos biográficos, con énfasis en la producción de cómics, con la contribución desequipación a las narrativas gráficas secuenciales, desde el punto de vista del noveno. El arte, el lenguaje de los cómics, los medios de comunicación y las mediaciones, la cobertura de los segmentos de público, el lenguaje y los grafismos, la publicación, sigue contemed en la forma en que todos los conocimientos producidos por ella fueron mediados y diseminados entre los jóvenes artistas gráficos y artistas cómicos. Como consideraciones finales, concluye que Will Eisner tuvo una vida plenamente dedicada al desarrollo y difusión del lenguaje de los cómics, mostrando, por obras y hechos, su firme creencia de que podría situarse en una gran variedad de misiones, desde entretenimiento a la juventud y la educación de adultos.

PALABRAS CLAVE: Will Eisner. Cómics. Industria Cultural.

INTRODUÇÃO

No início de 2005, o mundo dos quadrinhos perdeu um de seus maiores artistas. Vítima de complicações decorrentes de uma intervenção cirúrgica a que se submeteu no final de dezembro de 2004, o norte-americano William Erwin Eisner, mundialmente conhecido como Will Eisner (Figura 1), faleceu em 3 de janeiro de 2005. Caso ainda estivesse vivo, no ano passado, 2017, ele teria completado cem anos.

Figura 1: O mais famoso quadrinhista dos Estados Unidos – Will Eisner



Fonte: FAMOUS COMIC BOOK CREATOR, 1992. Cartão colecionável nº. 1.

À época de seu falecimento, os jornais e publicações especializadas se encheram de panegíricos ao quadrinhista. A internet reproduziu centenas de louvações ao grande artista desaparecido, enfocando os diversos aspectos de sua arte e da grande figura humana que nos havia deixado naquele momento. Artistas de todas as procedências e estilos quadrinhísticos, contemporâneos ao autor ou diretamente influenciados por ele, tanto dos Estados Unidos como de outros países e continentes, relataram suas experiências de contato pessoal com o produtor gráfico e deram diversos testemunhos do prestígio que ele havia granjeado entre seus colegas de profissão. Leitores de todos os quadrantes do mundo procuraram formas de manifestar o seu pesar pela perda de um de seus maiores



ídolos, relembrando suas grandes criações e a influência que estas tiveram em suas vidas e em seu gosto pela leitura de histórias em quadrinhos.

Nada mais justo. Não é sempre que se perde um gigante. E Will Eisner era um gigante. Ou talvez mais. Pode-se dizer que nas suas últimas décadas de atividade nos quadrinhos ele havia se transformado em um verdadeiro um colosso. Pode-se até arriscar a afirmação de que ele se havia tornado maior do que ele mesmo e acabara por ingressar no espaço da lenda. Nesse sentido, é possível até defender que a maioria das manifestações apenas acompanhava o espírito da frase colocada na boca do jornalista retratado na película *O homem que matou o facínora* (1962): “quando a lenda se torna maior do que os fatos, imprima-se a lenda”.

Exagero? Um pouco, talvez. Mas é certo que a contribuição de Will Eisner ao desenvolvimento da 9ª Arte não foi desprezível. Pelo contrário: poucos chegaram a oferecer tanto à arte gráfica sequencial. No entanto, mais que, mesmo que justificadamente, lamentar a ausência do grande Mestre (ainda não preenchida, por sinal), parece ser mais importante refletir sobre o seu impacto na área, sobre aquilo que ele construiu ao longo de seus 87 anos de uma vida totalmente dedicada à produção e divulgação da arte gráfica sequencial. Foi ela a sua grande paixão. E é ela a sua grande herança.

É o que se busca fazer neste artigo.

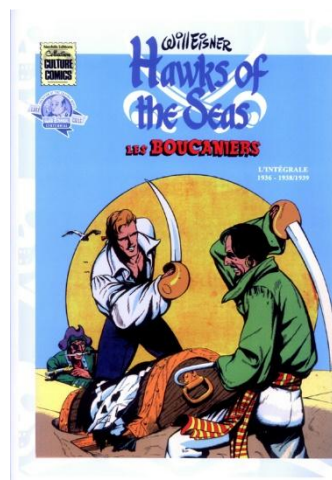
O INÍCIO, NA LINHA DE PRODUÇÃO...

Pode-se afirmar que, em sua longa carreira, Will Eisner perpassou por todos os aspectos da produção de histórias em quadrinhos, dos mais simples aos mais complexos, dos mais humildes aos mais considerados socialmente. No tempo em que se iniciou na produção de histórias para os ainda iniciantes *comic books*, ainda muito jovem, ele atuou intensamente como fornecedor de material quadrinhístico a uma grande variedade de editoras comerciais. Fez isso por meio da S. M. Iger Studios, empresa que fundou em

sociedade com o também desenhista Jerry Iger (1903-1990) – mais conhecida no mercado de quadrinhos norte-americano como Eisner-Iger Studios -, uma das primeiras empresas de produção de quadrinhos do mercado americano, que ele fundou em 1936, em parceria com Jerry Iger (COUCH, WEINER, 2004). Trabalhando intensamente, Eisner alimentou a então nascente indústria, exercendo um papel vital na disseminação e popularização das revistas de histórias em quadrinhos em seu país.

Não estava sozinho. Com sua equipe – da qual fizeram parte artistas que depois atingiram destaque na área, como Bob Kane (1915-1988), Lou Fine (1914-1971), Jack Kirby (1917-1994), George Tuska (1916-2009), Bob Powell (1916-1967), entre outros –, ele constituiu uma verdadeira linha de montagem para uma “fábrica” de produção de quadrinhos, estabelecendo o modelo para vários outros estúdios semelhantes e moldando a sistemática de produção de gibis nos Estados Unidos para as décadas seguintes.

Figura 2: Os piratas de Eisner –



Fonte: MCKINLEY, C. (2017)

Na empresa, Iger era responsável pela parte comercial, enquanto Eisner tomava conta do aspecto criativo, como conta Robert C. Harvey (1996, p. 23, tradução nossa³):

³ Eisner presided from a drawing board at one end of a large room; other artists sat at drawing boards that lined the wall of the room. At his drawing board, Eisner roughed out stories in non-photo blue pencil on sheets of illustration board – breaking down the action, designing page layouts, sketching in figures, indicating dialogues. These rough pages he passed on to a staff writer, who wrote captions and dialogue. Then the page went to the other artists. The first of these would finish Eisner’s pencils and then ink the

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

Em vários estágios da produção, cada página passava sob os olhos de Eisner para aprovação. Quando ele via alguma coisa que não atendia a seus padrões, ele sugeria mudança. Algumas vezes, ele mesmo fazia as mudanças.

Já nessa época – então com pouco mais de 20 anos –, Eisner não se contentava em apenas supervisionar o trabalho de seus colegas de equipe, mas também se envolvia na criação de personagens; de autoria dele são várias séries de maior ou menor sucesso, como *The Flame*, *Blackhawk*, *Black Condor*, *Doll Man*, *Mr. Mystic*, *Lady Luck*, *Hawks of the Seas* (Figura 2), *Uncle Sam*, etc. (HARVEY, 1996, p. 23).

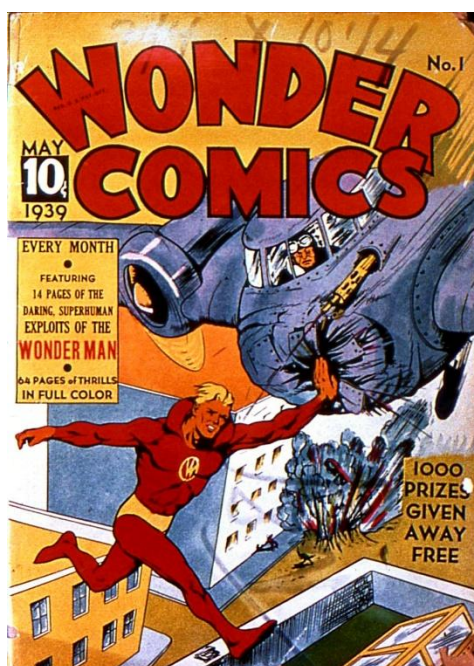
Durante seus anos de atividade, o estúdio produziu literalmente centenas de histórias em quadrinhos dos mais variados gêneros, englobando desde histórias de mistério a super-heróis com os mais variados poderes, de contos policiais a aventuras em ambientes exóticos, de histórias de guerra a narrativas de piratas, etc. Nele, inclusive, foi produzida a mais descarada cópia do *Superman*, criada por solicitação do editor Victor Fox para responder diretamente ao sucesso do primeiro super-herói dos quadrinhos; lançada em maio de 1939, a criação de Eisner, *Wonder Man*, publicada na revista *Wonder Comics* (Figura 3), teve uma meteórica carreira, sendo imediatamente interrompida depois de um processo judicial que foi movido contra Fox por parte da editora do *Homem de Aço* (SCHUMACHER, 2010, p. 51-54).

Os anos 1940 foram de intensa atividade para o autor, representando sua imersão total no mundo das histórias em quadrinhos como forma de entretenimento massivo. Ainda assim, ele não se contentou em apenas atuar como um trabalhador mecânico, elemento, como tantos outros, de uma cadeia de produção que produzia narrativas gráficas da mesma forma como poderia produzir desenhos animados, passatempos ou qualquer outro produto voltado à diversão do público leitor de seu país. Mesmo se beneficiando bastante com o sistema de produção industrial – e também ganhando muito dinheiro com ele, diga-se de

figures; a second artist would draw in the backgrounds and ink them. Finally, the lettering would be inked and the page erased and cleaned up. At various stages in the production, each page passed under Eisner's eye for approval. When he saw something that didn't meet his standards, he suggested changes. Sometimes, he made the changes himself.

passagem... – Eisner parecia sentir a necessidade íntima de produzir algo diferente, voltado para um público que não fosse constituído apenas por crianças e adolescentes. A possibilidade de satisfazer esta ansiedade surgiu para ele em 1940, com o convite de Everett M. "Busy" Arnold (1899-1974), da editora Quality Comics, para que assumisse como redator-chefe, desenhista e roteirista da editora, o que levou Eisner a desfazer a sociedade com Jerry Iger e seguir um caminho próprio nos quadrinhos.

Figura 3: *Wonder Man*: o meteórico herói de Will Eisner



Fonte: Wikimedia Commons (WONDER, 2016).

Iniciou-se assim uma nova fase na carreira de Will Eisner, se não a mais criativa, pelo menos aquela que mais o marcou aos olhos dos leitores de histórias em quadrinhos, granjeando-lhe, posteriormente, o reconhecimento geral como um dos maiores mestres da arte gráfica sequencial de todos os tempos.



UMA OBRA AUTORAL NO SEIO DA INDÚSTRIA CULTURAL

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

De uma certa forma, a criação de Eisner quebrava com dois paradigmas característicos dos quadrinhos mais populares de sua época: em primeiro lugar, procurava afastar-se da figura dos super-heróis com suas roupas espalhafatosas, para assumir uma vestimenta muito mais sóbria, um terno e gravata comuns, completados por uma máscara que apenas lhe encobria os olhos e tampouco apresentando qualquer dom extravagante, que pudesse distingui-lo grandemente do comum dos mortais; em segundo lugar, buscava um leitor diferenciado daquele que consumia essas outras personagens, ansiando por atingir um público mais velho e com maiores exigências em termos de narrativas gráficas. Desta forma, as histórias do *Spirit* nem sempre se concentravam no protagonista, mas se utilizavam dele para apresentar uma narrativa sobre uma preocupação humana específica. como menciona Javier Coma (1981, p. 83, tradução nossa⁴), em muitas histórias o herói é apenas:

[...] uma testemunha impotente desta barbárie moral onde o relativo culto à liberdade pressupõe o desprezo à justiça social, onde a semente da delinquência se torna inerente à mesma promoção abusiva da instituição familiar como prazer primeiro e últimos dos estratos majoritariamente

⁴ [...] un testigo impotente de esta barbarie moral donde el relativo culto a la libertad presupone el desprecio a la justicia social, donde la siembra de la delincuencia deviene inherente a la misma proporción abusiva de la institución familiar como placer primero y último de los estratos mayormente misérrimos, donde el antiguo cazador de criminales de 1940 há terminado siendo un hombre huido a toda costa del Sistema.

miseráveis onde o antigo caçador de criminosos de 1940 terminou sendo um homem em fuga a todo custo do Sistema.

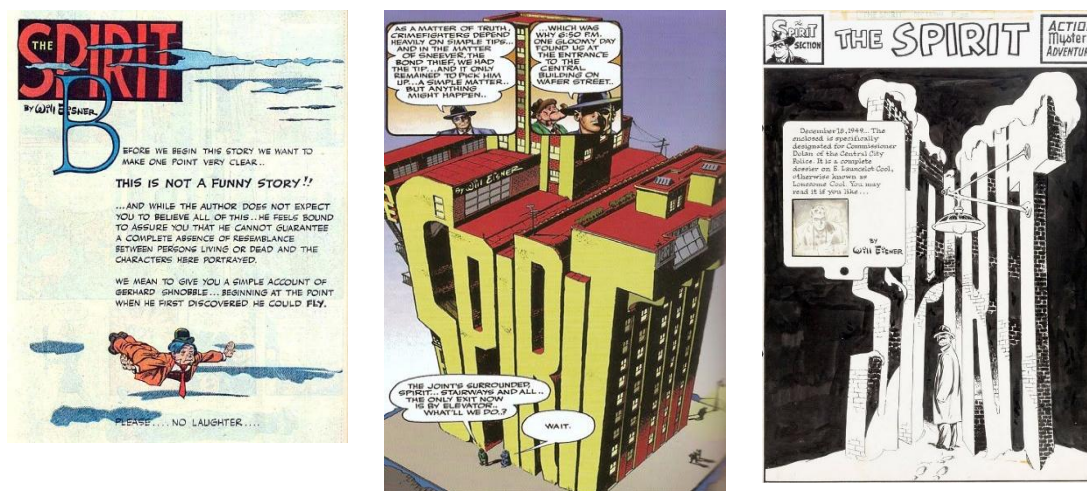
As histórias do *Spirit* são, em geral, pequenos contos que destacam a fragilidade do ser humano na luta pela sobrevivência frente a situações adversas e enfatizam, muitas vezes, a ironia da própria existência. Ainda que se constituindo basicamente em um defensor da lei e da ordem e, em essência, assumindo a defesa do *status quo*, do *American way of life*, o protagonista da mais famosa série de Will Eisner não representa um mero agente da ordem constituída ou um solucionador de problemas – como ocorre com os outros heróis dos quadrinhos –, mas é, também ele, mais uma vítima do modelo social predominante, impotente para apresentar qualquer tipo de solução ou resposta definitiva aos problemas da sociedade. Muitas vezes, inclusive, é fragorosamente derrotado por oponentes e acontecimentos, evidenciando a incoerência da própria vida. Suas histórias eram às vezes exóticas, às vezes românticas e às vezes extremamente triviais, mas, em geral, enfatizavam mensagens em que predominavam o humanismo e o bom senso, mesmo quando acompanhados por inevitáveis cenas de violência.

Os aspectos gráficos foram outra área em que as histórias do *Spirit* se distinguiram de suas contemporâneas. Elaborando suas narrativas sempre com um número limitado de apenas sete páginas, Eisner colocou nessa obra toda a sua genialidade tanto em termos de composição da página como de estruturação da sequência de quadrinhos. Ele inovava com estruturas narrativas paralelas, planos inusitados (como a história narrada através dos globos oculares de uma das personagens), jogos de sombra e luz, ângulos inquietantes, etc.

Cada aventura do *Spirit* desenhada por Eisner constitui, ainda hoje, uma verdadeira lição sobre a arte de composição de uma história em quadrinhos, até mesmo para artistas já experientes. Entre esses aspectos inovadores, destaca-se ainda a introdução da *splash page*, em que a página inicial da história assume um papel destacado para prender a atenção do leitor: com técnicas gráficas inovadoras, Eisner sempre diversificava essa página introdutória, jogando com os elementos que a compunham e fazendo com que o logotipo – a cada vez com características diferentes – compusesse com a imagem um mesmo corpo visual.

Às vezes, o logotipo podia ser constituído pela parte superior de vários prédios vizinhos, fazer parte de um cartaz de recompensa, ser desenhado pelas pedras funerárias de um cemitério, representar um elemento do cenário, etc., figurando em qualquer parte da página (figura 4).

Figura 4: Exemplos de *splash page* de *The Spirit*



Fonte: FALLANI, R. (2018)

PARTICIPAÇÃO NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E PRODUÇÃO PARA O EXÉRCITO NORTE-AMERICANO

Will Eisner foi mobilizado para o exército norte-americano em 1942. No exército, continuou a escrever as histórias, enviando-as a seus colaboradores para serem completadas; no entanto, no final de 1942 teve que abandonar por completo a personagem Spirit, deixando-a nas mãos dos artistas de sua equipe – principalmente Lou Fine, nos desenhos, e William Woolfok (1917-2003) e Manly Wade Wellman, (1903-1986) nos roteiros (COUCH, WEINER, 2004, p. 86).

Retornou à personagem somente em dezembro de 1945, após sua desmobilização, assumindo novamente o controle da produção e realizando algumas das melhores histórias do herói. Nessa segunda fase, contou com a colaboração de vários ajudantes de grande talento, como Jules Feiffer, Abe Kanegson, Jerry Grandenetti (1926-2010) e o



haitiano André LeBlanc (1921-1998), que depois viria a fixar residência no Brasil, onde trabalharia durante muitos anos para Editora EBAL, de Adolfo Aizen (1907-1991).

O Suplemento dominical foi publicado até 28 de setembro de 1952, quando já então havia assumido a denominação de *The Spirit section*, destacando ainda mais a personagem de Eisner (COUCH, WEINER, 2004, p. 79).

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

Aparentemente, Eisner encerrou a publicação de *The Spirit* em 1952 por estar cansado das exigências que o quadrinho comercial lhe colocava. Havia sido mais de 600 histórias nos doze anos de existência do herói, além de uma tira diária que durou de 8 de dezembro de 1941 a 11 de março de 1944. (COUCH, WEINER, 2004, p. 14) No entanto, também seria possível supor que se tratou de uma opção por uma outra forma de trabalho com a linguagem dos quadrinhos ou da busca de novos desafios criativos, algo que sempre caracterizou sua carreira. Desde 1950, ele havia criado uma empresa – a American Visuals Corporation –, voltada para o uso das histórias em quadrinhos como um instrumento de ensino ou treinamento industrial, tendo como clientes grandes companhias, como a General Motors, a American Medical Association e a RCA Victor, além de várias outras empresas que queriam utilizar a linguagem dos quadrinhos para instruir seus empregados (SCHUMACHER, 2010, p. 148).

Por outro lado, ao deixar a publicação de sua personagem mais popular, ele também retomou uma atividade que havia desenvolvido durante os seus anos de exército, época em se dedicou à produção de quadrinhos com conteúdo educativo para a revista *Army motors*. Com o advento da Guerra da Coreia, o exército norte-americano o convidou para retornar em uma publicação semelhante a essa revista; assim, a partir de 1952 ele passou a se dedicar exclusivamente à *P. S. Magazine*, buscando elaborar uma publicação que

pudesse prender a atenção dos soldados pela mistura de personagens de histórias em quadrinhos, anedotas, equipamentos falantes, etc. com um texto bastante informal, enfatizando sempre elementos gráficos e coloridos.

Figura 5: Joe Dope, o soldado criado por Eisner na Segunda Guerra Mundial



Fonte: THOMPSON, S. (2012).

Eisner permaneceu na revista durante seus primeiros vinte anos de existência, sendo praticamente o único artista a nela atuar nesse período. Inicialmente, ele encontrou dificuldades de relacionamento com os editores da revista, que tinha dificuldades para manter uma publicação regular. Felizmente, boa parte dos problemas acabaram sendo equacionados quando o terceiro editor da revista foi contratado, em 1952. James Kidd, professor de jornalismo da West Virginia University, rapidamente colocou a casa em ordem e garantiu que a revista fosse publicada regularmente até 1971, quando o autor de Spirit se afastou de sua redação. Nessa revista, Eisner teve a possibilidade de colocar em prática sua crença no potencial instrutivo da linguagem quadrinística, desenvolvendo personagens (figura 5) que ajudavam a levar avante essa crença, ainda que nem sempre bem compreendidas pelas autoridades militares:

Os militares, que dedicavam muito tempo e esforço a moldar os processos mentais dos soldados, não estavam interessados em

informalidade nem em humor. Joe Dope e seu parceiro, Soldado Fogsnoff, eram um eterno ponto de discórdia – e, em essência, exemplos primários das desavenças que nunca se resolveriam entre Eisner e o exército. Eisner acredita – e corretamente, a julgar pela reação dos leitores à *P*S* – que os dois desajustados exemplificavam, por meio de seu fracasso, como algo *não* devia ser feito. Os oficiais militares não pensavam assim. Joe Dope, contrapunham, ridicularizava o processo de treinamento e, por extensão, o próprio exército (SCHUMACHER, 2013, p. 174).

Essas dificuldades de comunicação com a burocracia – que, eventualmente, fizeram até com que o Soldado Fogsnoff fosse “expulso” do exército, por sua ineficiência –, estavam provavelmente entre os motivos que fizeram Eisner se afastar da publicação no início da década de 1970. Ele ainda tentou obter judicialmente a propriedade das personagens, mas não foi bem sucedido em seu intento, com o juiz decidindo que estes pertenciam ao exército norte-americano (SCHUMACHER, 2013, p. 176).

A “INVENÇÃO” DAS *GRAPHIC NOVELS*

Em 1972, com 59 anos de idade, Eisner decidiu vender sua empresa de produção de quadrinhos educacionais e se enfrontar em novos projetos na área de histórias em quadrinhos. Iniciava-se, assim, o que se poderia chamar da terceira e última fase de sua carreira, voltada para o aprofundamento e divulgação do potencial da linguagem dos quadrinhos e à criação de produtos especialmente dirigidos ao público adulto, que buscavam também explorar a capacidade literária das histórias em quadrinhos como meio de comunicação. A essas obras, ele genericamente denominou de *graphic novels*.

A criação da nova denominação para a linguagem gráfica seqüencial é em geral creditada a Will Eisner, o que levou, inclusive, a ser muitas vezes chamado de o “pai da *graphic novel*”, como ocorre no subtítulo do livro que a ele dedicaram Couch e Weiner (2004). O próprio artista se encarregou de divulgar, de forma bem-humorada, em várias entrevistas, uma versão dos fatos que ajuda a corroborar essa crença:

Eisner telefonou para Oscar Dystel, então presidente da Bantam Books, e jogou o conceito. Dystel não somente conhecia Eisner mas se dizia que era um fã de seu trabalho em *The Spirit*. Dystel lembrou-se dele, mas era um homem ocupado, como editores normalmente são, e estava impaciente. Ele queria saber o que era que Eisner tinha, exatamente. Eisner olhou para o seu boneco,

e um instinto lhe disse, *Não diga a Dystel que é uma revista em quadrinhos ou ele baterá o telefone na sua cara.*

Assim Eisner pensou por um momento, e disse: “É uma graphic novel.”

“Oh,” Dystel disse, “isto parece interessante; eu nunca tinha ouvido falar disso antes.”

A convite de Dystel, Eisner levou o boneco a seu escritório. Dystel olhou o boneco, olhou para Eisner em descrença, e então olhou de volta para o boneco. Então Dystel balançou sua cabeça.

“Chame isso do que você quiser,” ele disse tristemente, “mas isto é ainda uma revista em quadrinhos! Nós não vendemos revistas em quadrinhos na Bantam. Eu estou surpreso com você, Will. Vá em busca de um pequeno editor.” (ANDELMAN, 2005, p. 290. Tradução nossa, grifos do autor)⁵

Na realidade, não se tratava da primeira vez que a expressão *graphic novel* era utilizada em relação a um produto em quadrinhos. Antes de Eisner, o termo já havia sido utilizado por Richard Kyle no boletim da Comic Amateur Press Alliance, *Capa-Alpha*, em 1964; da mesma forma, o trabalho que ele então oferecia ao editor – *Um contrato com Deus* -, tampouco poderia ser considerado de fato a “primeira” *graphic novel* a ser publicada no ambiente quadrinhístico norte-americano, com diversas obras podendo ser apontadas como suas antecessoras, destacando-se, neste aspecto, *Beyond time and again*, de George Metzger, publicado em 1976 (KAPLAN, 2006, p. 16). No entanto, polêmicas à parte, é certo que Eisner, com seu prestígio e atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação.

Após algumas rejeições, Will Eisner finalmente conseguiu publicar *Um contrato com Deus* (Figura 6) pela Baronet Books, em 1978. Tratava-se de uma coletânea de quatro histórias sobre pessoas que Eisner havia conhecido durante sua infância e adolescência no Bronx; na obra, o autor fugia do formato original dos quadrinhos, evitando contar a trama quadro a quadro e às vezes utilizando a página inteira para uma única ilustração. A obra não atingiu um sucesso imediato, mas aos poucos sua qualidade foi se impondo e a reação a ela se solidificando de forma calorosa e encorajadora a partir de sua difusão entre o público adulto, o que lhe garantiu sucessivas reimpressões. De uma certa forma, a

⁵Eisner called Oscar Dystel, then president of Bantam Books, and pitched the concept. Dystel not only knew Eisner but was said to be a fan of his work on *The Spirit*. Dystel remembered him, but he was a busy man, as publishers usually are, and he was impatient. He wanted to know what it was that Eisner had, exactly. Eisner looked down at the dummy, and an instinct told him, *Don't tell Dystel it's a comic book or he will hang up on you*. So Eisner thought for a moment, and said: “It's a graphic novel.” “Oh,” Dystel said, “that sounds interesting; I've never heard of that before.” At Dystel's invitation, Eisner brought the dummy up to his office. Dystel looked at the dummy, looked at Eisner in disbelief, and then looked back at the dummy. Then Dystel shook his head. “Call it what you will,” he said sadly, “but this is still a comic book! We don't sell comic books at Bantam. I'm surprised at you, Will. Go find a small publisher.”

aceitação do trabalho representava o apoio dos leitores às ideias de Will Eisner e à sua proposta de destruir os estereótipos que existiam em relação às histórias em quadrinhos.

Figura 6: Capa de “Um contrato com Deus” em edição Brasileira de 1988



Fonte: HATA, J. (2011)

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

Life in another planet (1978) – as consequências políticas e sociais decorrentes de um sinal vindo do espaço, comprovando a existência de vida fora da Terra. (COUCH, WEINER, 2004);

A força da vida (1979) – a saga de um imigrante e sua luta contra condições adversas para sobrevivência no novo mundo (EISNER, 2007a);



New York, a grande cidade (1981) – coleção de anedotas e relatos de experiências colhidos ao longo dos anos, tendo como ambiente comum a cidade de Nova York (EISNER, 1989b);

O sonhador (1986) – de caráter autobiográfico, apresenta um fiel retrato do universo de criação de histórias em quadrinhos durante a década de 1930 (EISNER, 2007b);

O edifício (1987) – crônica sobre a vida e os desencontros dos habitantes de um único edifício; o próprio prédio participa da trama, quase como que com as características de uma personagem (EISNER, 1989a);

City people notebook (1989) – retomada das propostas desenvolvidas em *New York, the big city*, realizadas a partir de observações de Eisner sobre a vida na metrópole (COUCH, WEINER, 2004);

Will Eisner Reader (1991) – coletânea de histórias publicadas entre 1985 e 1986, destacando-se “A sunset in Sunshine City”, que se debruça sobre o impacto das mudanças na vida de um cidadão idoso, visto com laivos de ironia e resignação (COUCH, WEINER, 2004);

No coração da tempestade (1991) – crescimento e preconceito em um ambiente pobre dos Estados Unidos, no início do século 20 (EISNER, 1996);

Invisible people (1992) – a busca da invisibilidade social como um santuário contra os perigos da vida (COUCH, WEINER, 2004);

Avenida dropsie: a vizinhança (1995) – um local físico visto como um símbolo de evolução e mudança (EISNER, 2009b);

Assunto de família (1998) – o retrato de uma família envolvida em um tipo relacionamento que beira à crueldade (EISNER, 2009a);

O último dia no Vietnã: reminiscências (2000) – o relacionamento humano em um ambiente de conflito armado (EISNER, 2001);

Will Eisner reader (2001) – sete histórias sobre personagens motivadas e afetadas por amor, ódio e medo, expressando a força e a fragilidade dos seres humanos (CROUCH, WEINER, 2004);

Pequenos milagres (2000) – coleção de 4 histórias relatando casos que destacam o papel do miraculoso no dia-a-dia dos moradores da Avenida Dropsie (EISNER, 2000);

O nome do jogo (2002) – a saga de uma família de imigrantes durante quase um século, enfocando quatro gerações em luta com problemas econômicos, morte, desastre e desavenças conjugais (EISNER, 2003);

Fagin, o judeu (2003) – re-visitação do personagem de Charles Dickens, apresentando a visão pessoal de Eisner sobre a vida na Inglaterra do século 19 (EISNER, 2005);

O Complô (2005) – Publicado postumamente, narra a criação e divulgação dos famosos Protocolos dos Sábios de Sião, notória peça de

propaganda anti-semítica elaborada pela política secreta russa no final do século 19 (EISNER, 2006).

Além dessas obras de maior fôlego, Eisner também aproveitou seu tempo para excursionar em paragens antes não exploradas por ele, pequenas adaptações dos clássicos da literatura mundial à linguagem dos quadrinhos - produzindo quadrinhos para *Moby Dick* - no Brasil, publicado como *A baleia branca* (EISNER, 1998a) -, *Dom Quixote* - no Brasil, *O último cavaleiro andante* (EISNER, 1999) e *A princesa e o sapo* (EISNER, 1998b), e lendas populares de culturas africanas - o que, em 2002, deu origem a *Sundiata, o leão de Mali* (EISNER, 2004), que descreve a luta do príncipe *Sundiata* e do povo de Mali contra a opressão do poderoso *Sumanguru*, o Rei de Sosso. Incansável produtor, ao falecer ele deixou em processo de produção gráfica sua última obra em quadrinhos, *The plot: the secret story of the Protocols of the Elders of Zion*, que trata da maior peça de propaganda elaborada contra os judeus no século 20, em que estes eram acusados de um plano secreto para o domínio do mundo.

É importante também destacar, nesta última etapa de atuação de Will Eisner em favor da divulgação da linguagem das histórias em quadrinhos como um meio essencialmente participativo, seu incessante trabalho educativo na área, atuando tanto diretamente, como professor de artes na School of Visual Arts de Nova York entre 1973 e 1979, como produzindo dois tratados didáticos que se transformaram em obras seminais para o estudo da linguagem das histórias em quadrinhos, *Quadrinhos e arte sequencial* (EISNER, 2010) e *Narrativa Gráfica* (EISNER, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como afirmado no início deste artigo, Will Eisner foi aclamado e reconhecido por seus pares por toda a sua atividade em benefício das histórias em quadrinhos. O reconhecimento de sua contribuição ocorreu ainda em vida do artista, quando seus contemporâneos decidiram batizar com seu nome o mais importante galardão da 9ª Arte nos Estados Unidos, destinado a premiar aqueles que se destacaram na área de quadrinhos durante o ano. Criado em 1988 à semelhança do Oscar na área cinematográfica, o Eisner



Award passou desde então a ser distribuído anualmente durante a maior convenção de quadrinhos dos Estados Unidos, na cidade de San Diego, no estado da Califórnia, para indicados selecionados por comitês e votados pelos próprios profissionais da área.

O próprio Eisner recebeu vários prêmios com o seu nome no correr dos anos, bem como vários Harvey awards, outro prestigiado prêmio dos quadrinhos, criado em homenagem a Harvey Kurtzman. Além destes, Eisner recebeu também vários prêmios internacionais, evidenciando o respeito que granjeou em todo o mundo, inclusive no Brasil, onde esteve várias vezes e tinha vários amigos, dentre os quais se destacava o saudoso professor Álvaro de Moya (1930-2017) que dedicou seu último livro à celebração dessa amizade (MOYA, CHAVES, 2017).

Will Eisner teve uma vida totalmente dedicada ao desenvolvimento e divulgação da linguagem das histórias em quadrinhos, mostrando, por obras e atos, sua firme crença de que ela poderia ser colocada em uma enorme variedade de usos e missões, do entretenimento à educação de jovens e adultos. Por todas as inovações que trouxe à arte gráfica seqüencial, ele foi chamado de *Leonardo dos Quadrinhos* pela revista *Civilization*, editada pelo Congresso norte-americano (SACHS, 2012), da mesma forma como Milton Caniff recebeu a alcunha de *Rembrandt* e Burne Hogarth a de *Michelangelo*... De fato, tal como o "bruxo" de Florença, Eisner constituiu o que se poderia denominar um verdadeiro profeta dos quadrinhos, tendo a inovação da linguagem como seu maior desafio.

Ele buscou vencer esse desafio até o seu último alento, como evidenciou em muitas de suas entrevistas. Ele deixou isso bem claro em uma de suas frases mais conhecidas: "Eu estou em busca da excelência. Não tenho tempo para ficar velho"⁶.

Não seria exagero afirmar que ele realmente jamais ficou.

6 As for me, I am in pursuit of excellence. I have no time to get old. Disponível em: <<https://quotefancy.com/quote/1174842/Will-Eisner-As-for-me-I-am-in-pursuit-of-excellence-I-have-no-time-to-get-old>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

REFERÊNCIAS

- ANDELMAN, Bob. **Will Eisner: a spirited life**. Milwaukie Press, 2005.
- BENTON, Mike. **The comic book in America: an illustrated history. Updated Edition**. Dallas: Taylor Publishing Company, 1989.
- COMA, Javier. **El Espiritu de los comics**. Barcelona: Toutain Editor, 1981.
- COUCH, N. C. Christopher; WEINER, Stephen. **The Will Eisner companion: the pioneering spirit of the father of the graphic novel**. New York: DC Comics, 2004.
- EISNER, Will. **Assunto de família**. São Paulo: Devir, 2009. (a)
- EISNER, Will. **Avenida Dropsie: a vizinhança**. São Paulo: Devir, 2009. (b)
- EISNER, Will. **A baleia branca**. São Paulo: Cia. das Letra, 1998. (a)
- EISNER, Will. **O complô: a história secreta dos protocolos dos Sábios de Sião**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2006.
- EISNER, Will. **No coração da tempestade**. São Paulo: Ed. Abril, 1996.
- EISNER, Will. **O edifício**. São Paulo: Ed. Abril, 1989. (a)
- EISNER, Will. **Fagin, o judeu**. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.
- EISNER, Will. **A força da vida**. São Paulo: Devir, 2007. (a)
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 3.ed. São Paulo: Devir, 2013.
- EISNER, Will. **New York: a grande cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. (b)
- EISNER, Will. **O nome do jogo**. São Paulo: Devir, 2003.
- EISNER, Will. **Pequenos milagres**. São Paulo: Devir, 2000.
- EISNER, Will. **A princesa e o sapo**. São Paulo: Cia. das Letras, 1998. (b)
- EISNER, Will. **Quadrinho e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

- EISNER, Will. **O sonhador**. São Paulo: Devir, 2007. (b)
- EISNER, Will. **Sundiata**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2004.
- EISNER, Will. **O ultimo cavaleiro andante**. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.
- EISNER, Will. **O último dia no Vietnã**. São Paulo: Devir, 2001.
- HARVEY, Robert C. **The art of the comic book: an aesthetic history**. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.
- HATA, Jorge. "Um Contrato Com Deus" de will eisner inaugurou uma nova era nos quadrinhos: as *Graphic Novels*. Quarta-feira, 13 de julho de 2011. **Os quadrinhos**. Disponível em: <<http://osquadrinhos.blogspot.com/2011/07/um-contrato-com-deus-de-will-eisner.html>>. Acesso em: 19 nov. 2018.
- FALLANI, Renzo. Will Eisner Album. **Pinterest.com** Disponível em: <<https://br.pinterest.com/renzofallani/will-eisner/?lp=true>>. Acesso em: 18 nov. 2018.
- FAMOUS COMIC BOOK CREATORS. Forestville: Eclipse Enterprises, 1992. (105 trading cards)
- O HOMEM que matou o facínora. Direção: John Ford. Intérpretes: John Wayne; James Stewart; Lee Marvin; Vera Miles. Roteiro: James Warner Bellah; Willis Goldbeck. Los Angeles: Paramount Pictures, 1962.
- KAPLAN, Arie. **Masters of the comic book universe revealed!** Chicago: Chicago Review Press, 2006.
- MCKINLEY, Cecil. "Hawks of the seas - les boucaniers" par Will Eisner. 18 fev. 2017. **BDzoom.com**. Disponível em: <<http://bdzoom.com/111075/comic-books/«-hawks-of-the-seas---les-boucaniers-»-par-will-eisner/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.
- MOYA, Álvaro de; CHAVES, Dario. **Eisner/Moya: memórias de dois grandes nomes da arte sequencial**. São Paulo: Criativo, 2017.
- PESSOA, Alberto. Will. Eisner e a desfragmentação da comunicação de massa. [Paper on line] 2014. Disponível em: <https://pesquisadoralbertopessoa.wordpress.com/2014/10/23/will-eisner-e-a->



desfragmentacao-da-comunicacao-de-massa/. Publicado em 23 out. Acesso em: 03 jan. 2018.

SACHS, Sheila. *The Spirit e outros personagens de Will Eisner*. [paper on line] Disponível em: <http://sheilasacks.blogspot.com.br/2012/03/spirit-e-outros-personagens-de-will.html>. Publicado em 20 mar. 2012. Acesso em: 04 jan. 2018.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner**: um sonhador nos quadrinhos. São Paulo: Globo, 2013.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner**: a dreamer's life in comics. New York: Bloomsbury, 2010.

THOMPSON, STEVIE. Joe Dope-Will Eisner-1954. Wednesday, July 18, 2012. **4CS**. Disponível em: <<http://fourcolorshadows.blogspot.com/2012/07/joe-dope-will-eisner-1954.html>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

WONDER MAN COVER NUMBER 1. Arquivo: <Wonder Comics Cover 1.jpg>. 16 out. 2016. Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Wonder_Comics_Cover_1.jpg&oldid=209940879>. Acesso em 18 nov. 2018.



VERSÃO INTEGRAL EM LINGUA INGLESA

TRIBUTE

**A complete comic book artist: Will Eisner and his legacy for the
9th art⁷**

Waldomiro Vergueiro⁸

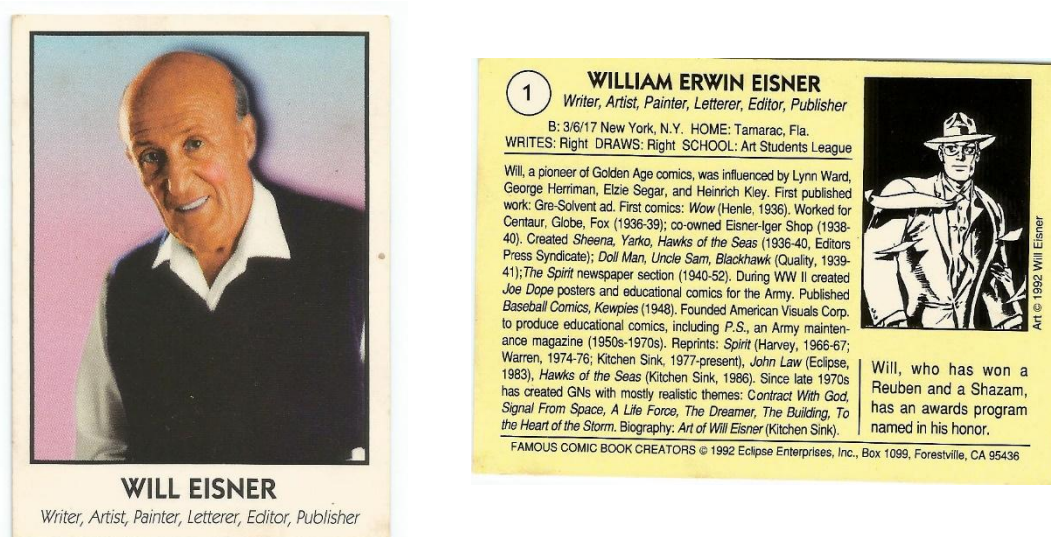
⁷ Received on 09/28/2018, version approved in 11/11/2018.

⁸ Full professor, retired from the School of Communications and Arts, University of São Paulo (ECA/USP). Graduated in Library Science from the School of Sociology and Politics of São Paulo. Master and PhD in Information Science from the School of Communications and Arts of the University of São Paulo (ECA/USP). Founder and coordinator of the Comics Observatory of the School of Communications and Arts (OHQ/USP). Professor associated with the Postgraduate Program in Information Science at Universidade Federal de Sergipe (PPGCI/UFS). Author of a representative number of books and scientific articles about comics.

INTRODUCTION

In early 2005, the comic book world lost one of its greatest artists. Victim of complications from surgery that he underwent at the end of December 2004, the American William Erwin Eisner, known worldwide as Will Eisner (figure 1), passed away on January 3, 2005. If still alive, last year, 2017, he would have turned one hundred years.

Figure 1: The most famous comic book creator– Will Eisner



Fonte: FAMOUS COMIC BOOK CREATOR, 1992. Collectible card nº. 1.

At the time of his death, newspapers and specialized publications filled with eulogies to the comic. The internet played hundreds of praises to the great artist disappeared, focusing on the various aspects of his art and the great human figure that had left us at that time. Artists from all sources and quadrinísticos styles, contemporary to the author or directly influenced by him, both the United States and other countries and continents, reported their personal experiences of contact with the graphic producer and gave different testimonies of the prestige he had won between their peers. Readers from all quarters of the world sought ways to express their grief over the loss of one of his biggest idols.

Nothing more just. It's not often you lose a giant. And Will Eisner was a giant. Or maybe more. It can be said that in his decades of activity in the comics he had become a real a



colossus. One can even risk the statement that he had become bigger than himself and had come to enter the space legend. Therefore, it is possible to argue that most of the demonstrations only followed the spirit of the phrase put in the mouth of journalist portrayed in the film *The man who killed the ruffian* (1962): "When the legend becomes greater than the facts, imprima- if the legend. "

Overkill? A little, perhaps. But it is certain that the contribution of Will Eisner development of the 9th Art was not negligible. On the contrary, few came to offer both the sequential graphic. However, more that even if justifiably regret the absence of the great Teacher - not filled, by the way - it seems to be more important to reflect on its impact on the area, on what he has built over its 87 years of life totally dedicated to the production and dissemination of sequential graphic. She was his great passion. And it is its great heritage.

It is seeking to do in this article.

THE FIRST, ON THE PRODUCTION LINE ...

It can be said that in his long career, Will Eisner passed over for all aspects of the production of comics, from the simplest to the most complex, the most humble to the most considered socially. At the time began to produce stories for comic books still beginners, still very young, he served as intensely quadrinhístico material supplier to a wide range of commercial publishers. He did this by SM Iger Studios, the company he founded in partnership with fellow designer Jerry Iger (1903-1990) - better known in the US comic market as Eisner-Iger Studios - one of the first comic production companies the American market, which he founded in 1936 with Jerry Iger (COUCH, WEINER, 2004). Working hard,

He was not alone. With his team - which were part of artists who later achieved prominence in the area, as Bob Kane (1915-1988), Lou Fine (1914-1971), Jack Kirby (1917-1994), George Tuska (1916-2009), Bob Powell (1916-1967), among others - he was a real assembly line to a "factory" of comics production, establishing the model for

several similar studios and shaping the comics production systematically in the United States for decades following.

In the company, Iger was responsible for the commercial part, while Eisner was in charge of the creative aspect, as has Robert C. Harvey (1996, p. 23, our translation⁹):

Eisner presided from a drawing board located at one end of a large living room; other artists seated at tables that lined along the walls of the room. On his desk, Eisner rascunhava stories with non-photographic blue pencil on drawing sheets, breaking action, preparing the layout of the pages, outlining the figures, indicating the dialogues. These leaves were drafted passed to a writer team, writing captions and dialogue. Then, the page would for other artists. The first ended drafts Eisner pencil and ink spent on them. Finally, the letters would receive ink and the page was deleted and clean. At various stages of production, each page passed under the eyes of Eisner for approval. When he saw something that did not meet their standards, he suggested change. Sometimes he even made the changes.

Figure 2: The Eisner's pirates



Source: MCKINLEY, C. (2017)

Even then - then with just over 20 years - Eisner was not content to just supervise the

⁹Eisner presided from the drawing board at one end of a large room; other artists drawing boards that sat at the lined wall of the room. At his drawing board, Eisner roughed October stories in non-photo blue pencil on sheets of illustration board - breaking down the action, designing page layouts, sketching in figures, indicating dialogues. These rough pages he passed on to the staff writer, who wrote captions and dialogue. Then the page went to the other artists. The first of these would finish Eisner's pencils and ink then the figures; the second artist would draw in the backgrounds and ink them. Finally, the lettering would be inked and the page erased and cleaned up.

At various stages in the production, each page passed under Eisner's eye for approval. When he saw something That didn't meet his standards, he Suggested changes. Sometimes, the changes he made himself.

work of his teammates, but also involved in the creation of characters; of his authorship are several series of more or less success, as The Flame, Blackhawk, Black Condor, Doll Man, Mr. Mystic, Lady Luck, Hawks of the Seas (Figure 2), Uncle Sam, etc. (Harvey, 1996, p. 23).

During its years of activity, the studio produced literally hundreds of comic books of various genres, encompassing from mystery stories to superheroes with the most varied powers of detective stories the adventures in exotic environments, war stories narratives pirates, etc. It has even been produced the most blatant copy of Superman, created at the request of Victor Fox editor to respond directly to the success of superhero comics first; launched in May 1939, creating Eisner, Wonder Man, published in the journal Wonder Comics (figure 3), had a meteoric career, being stopped immediately after a lawsuit that was filed against Fox by the Man of Steel's publisher (SCHUMACHER, 2010, p. 51-54).

Figura 3: *Wonder Man*: o meteórico herói de Will Eisner



Source: Wikimedia Commons (WONDER, 2016).

The 1940s were of intense activity for the author, representing a total immersion in the world of comics as a form of mass entertainment. Still, he was not content to only act as a mechanical worker, element, like so many others, of a production chain that



produced graphic narrative in the same way could produce cartoon, hobbies or any other product designed to the fun of the reading public Of your country. Even benefiting enough with the industrial production system - and making lots of money with him, say by the way... Eisner seemed to feel the intimate need to produce something different, facing an audience that was not only made up children and adolescents. The ability to meet this anxiety came to him in 1940.

Thus began a new phase in Will Eisner's career, if not the most creative, at least the one that most marked in the eyes of readers of comics, garnering him later general recognition as one of the greatest masters of sequential graphic of all time.

A COPYRIGHT WORK IN THE COMICS INDUSTRY WITHIN

The highlight of this phase point is no doubt from the idea of drawing up a weekly supplement of comics for American newspapers, a publication quite different from those with which readers were used: instead of the stories are arranged inside the newspaper in a special notebook similar to other supplements, the new proposal constituted a comics magazine of 16 pages that would inset periodicals. Thus, from June 2, 1940, when it was published the first story of his new hero – the Spirit, a rather peculiar masked vigilante – on Sunday Comic Book Section, Eisner had much more freedom to carry out the creative flights that had previously not dared or had not found space to develop.

In a way, creating Eisner broke with two characteristic paradigms of the most popular comics of his time: first, he tried to move away from the figure of superheroes with their flashy clothes, to take a much more sober dress, one suit and tie common, supplemented by a mask that only covered up her eyes, nor showing any extravagant gift, which could greatly distinguish it from ordinary mortals; secondly, it sought a different player that consuming these other characters, longing to reach an older audience and greater demands in terms of graphic narratives. Thus, the Spirit of the stories are not always focused on



the protagonist, but used it to present a narrative about a specific human concern.¹⁰⁾ In many stories the hero is just

[...] an impotent witness to this moral barbarism where the relative cult of freedom presupposes the contempt for social justice, where delinquency seed becomes inherent to the same abusive promoting family institution as the first and last of pleasure mostly miserable strata where the 1940 former criminals hunter ended up being a man on the run at all costs System.

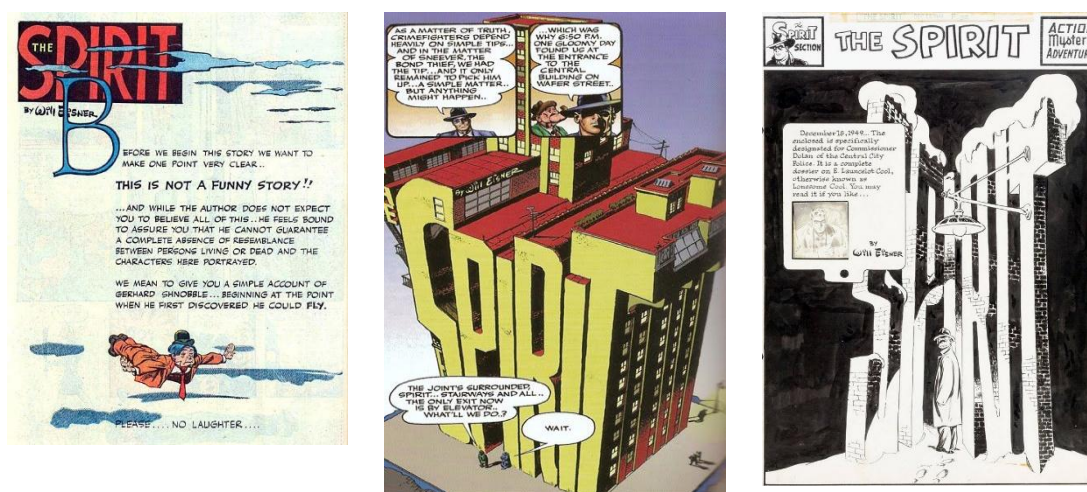
The stories of the Spirit are usually short stories that highlight the fragility of the human being in the fight for survival facing the adversity and stress, often the irony of existence itself. Although constituting basically a supporter of law and order and, in essence, taking the defense of the status quo, the American way of life, the protagonist of the most famous series of Will Eisner does not represent a mere agent of the established order or problem solver - as with the other heroes of the comics - but it is, too, another victim of the prevailing social model, powerless to provide any kind of definitive answer or solution to society's problems. Often, moreover, it was soundly defeated by opponents and events, showing the inconsistency of life itself.

The graphical aspects were another area in which the stories of the Spirit is distinguished from its contemporaries. Elaborating his narratives always with a limited number of only seven pages, Eisner put in that work all your genius both in terms of composition of the page as structuring comic sequence. He innovated with parallel narrative structures, unusual plans (as the story told through the eyeballs of one of the characters), shadow and light games, disturbing angles, etc. Each Spirit of adventure drawn by Eisner is, today, a real lesson in the art of composition of a comic book, even for experienced artists. Among these innovative features, yet it stands out the introduction of the splash page, where the home page of the story takes on a prominent role to hold the reader's attention: with innovative graphic techniques, Eisner always diversified this introductory page, playing with the elements that composed it and making the logo - each time with different characteristics - compose the image with the same visual body. Sometimes, the logo could be made up of the top of several neighboring buildings, part of a reward poster, to be

¹⁰ [...] un helpless testigo of this barbarism moral donde el relative worship a la libertad presupone el desprecio a la social justicia, where it siembra de la delinquency deviene inherent la misma abusive proporción of her family institución as placer primero last y de los strata mayormente misérrimos, donde el antiguo cazador criminales of 1940 there ended siendo one hombre huido the whole costa del System.

drawn by the gravestones of a cemetery, represent an element of scenery, etc., appearing anywhere on the page (figure 4). Playing with the elements that composed it and making the logo - each time with different characteristics - compose the image with the same visual body. Sometimes, the logo could be made up of the top of several neighboring buildings, part of a reward poster, to be drawn by the gravestones of a cemetery, represent an element of scenery, etc., appearing anywhere on the page (figure 4).

Figura 4: Exemplos de *splash page* de *The Spirit*



Fonte: FALLANI, R. (2018)

PARTICIPATION IN WORLD WAR II AND PRODUCTION FOR THE US ARMY

Will Eisner was mobilized to the US Army in 1942. In the army, he continued to write stories, sending them to their employees to be completed; however, at the end of 1942 he had to abandon completely the character, leaving it in the hands of artists of his team - especially Lou Fine, drawings, and William Woolfok (1917-2003) and Manly Wade Wellman (1903-1986) in scripts. (COUCH, WEINER, 2004, p. 86) returned to the character only in December 1945, after their demobilization, again taking control of production and performing some of the best stories of the hero. In this second phase, with the collaboration of several helpers of great talent, as Jules Feiffer, Abe Kanegson, Jerry



Grandenetti (1926-2010) and the Haitian André LeBlanc (1921-1998), who would later take up residence in Brazil

The Sunday Supplement was published until September 28, 1952, when he had assumed the name of The Spirit section, further highlighting the character Eisner (COUCH, WEINER, 2004, p. 79).

The Spirit remained in limbo until 1966, when it was briefly revived in a special issue of New York Magazine and two numbers of its own magazine published by Harvey Comics; he would only return to the limelight since 1973, with compilations published by Kitchen Sink Enterprises. At the end of the 1990s, the series began to be published by DC Comics, who created unique stamps for the reissue of all the works in Eisner's comics - Will Eisner Library and Will Eisner's The Spirit Archives - and to publish their new work.

CLOSING SPIRIT AND PRODUCTION OF INSTRUCTIONAL COMICS

Apparently, Eisner ended the publication of The Spirit in 1952 because he was tired of the demands that the commercial comic put him. Had been more than 600 stories in the twelve years of the hero, as well as a daily strip that lasted from December 8, 1941 to March 11, 1944. (COUCH, WEINER, 2004, p. 14) However, it would also be possible to assume that this was an option for another way to work with the language of comics or the search for new creative challenges, something that has always characterized his career. Since 1950, he had created a company - the American Visuals Corporation - focused on the use of comics as a teaching tool or industrial training, with the large companies customers such as General Motors, the American Medical Association and the RCA Victor, and several other companies that wanted to use the language of comics to instruct their employees. (SCHUMACHER, 2010, p. 148)

On the other hand, leaving the publication of his most popular character, he also resumed an activity that had developed during his years of army, time devoted to the production of comics with educational content for the Army motors magazine. With the advent of

the Korean War, the US Army invited him to return in a publication like this magazine; so, from 1952 he began to devote himself exclusively to PS Magazine, seeking to develop a publication that could hold the attention of the soldiers by mixing characters from comics, jokes, speakers equipment, etc. with a rather informal text, always emphasizing graphics and colorful elements.

Eisner remained in the magazine during its first twenty years of existence, being virtually the only artist to her work in this period. Initially, he found relationship difficulties with the magazine's editors, who had trouble keeping a regular publication. Fortunately, much of the trouble ended up being equated when the third magazine editor was hired in 1952. James Kidd, a journalism professor at West Virginia University, quickly put the house in order and ensured that the magazine was published regularly until 1971, when the author of Spirit pulled away from your writing. In this magazine, Eisner was able to put into practice his belief in the instructional potential of quadrinística language, developing characters (figure 5) that helped to carry forward this belief.

Figura 5: Joe Dope, the soldier created by Eisner in World War II



Source: THOMPSON, S. (2012).

The military, who dedicated much time and effort to shape the mental processes of the soldiers were not interested in informal or in mood. Joe Dope and his partner, Soldier Fogsnoff were an eternal bone of contention - and in essence, primary examples of disagreements ever be resolved between Eisner and the army. Eisner believes - correctly and, judging by the reaction of readers to P * S - the two misfits exemplified through its failure, as something should not be done. Military officials did not think so. Joe Dope, contrasted, ridiculed the training process and, by extension, the army itself. (Schumacher, 2013, p. 174)

These communication difficulties with bureaucracy - that eventually made up with the Fogsnoff soldier was "kicked out" of the army, for its inefficiency - they were probably among the reasons that have made Eisner departing from the publication in the beginning of the 1970s. he tried to court to take ownership of the characters, but it was not successful in his attempt, with the judge ruling that these belonged to the US army (SCHUMACHER, 2013, p. 176).

"INVENTION" OF THE GRAPHIC NOVEL

In 1972, 59-year-old Eisner decided to sell his educational comic book production company and enfrontar in new projects in the field of comics. It started up, so what might be called the third and final phase of his career, turned to the deepening and spreading of the potential of the language of comics and the creation of specially targeted products for adult audiences, which also sought to explore the literary ability of comics as a communication medium. To these works, he generically termed graphic novels.

The creation of the new name for the sequential graphic language is generally credited to Will Eisner, leading even to be often called the "graphic father novel," as in the book's subtitle that he dedicated Couch and Weiner (2004).

The artist himself was in charge of spreading of good-natured way, in several interviews, a version of the facts that help to corroborate this belief:

Eisner called Oscar Dystel, then president of Bantam Books, and threw the concept. Dystel not only knew but Eisner said he was a fan of his work on *The Spirit*. Dystel remembered it, but it was a busy man, as editors usually are, and was impatient. He wanted to know what was that Eisner had, exactly. Eisner looked at your doll, and instinct told him, Do not tell Dystel which is a comic book or it will hit the phone in your face. So Eisner thought for a moment and said, "It's a graphic novel." "Oh," Dystel said, "This looks interesting; I had never heard of it before. "

At the invitation of Dystel, Eisner took the doll to his office. Dystel looked at the doll, Eisner looked in disbelief, then looked back at the doll. Dystel then shook his head.

"Call it what you want," he said sadly, "but this is still a comic book! We do not sell comics in Bantam. I'm surprised at you, Will. Go in search of a small publisher." (Andelman, 2005, p. 290. Translation ours, emphasis added)¹¹

Figure 6: Cover of "A Contract with God" in Brazilian edition of 1988



Fonte: HATA, J. (2011)

In fact, this was not the first time that the expression of novel graphic was used in relation to a product comic. Before Eisner, the term had been used by Richard Kyle in the bulletin

¹¹Eisner called Oscar Dystel, then president of Bantam Books, and pitched the concept. Dystel not only knew Eisner but was said to be a fan of his work on *The Spirit*. Dystel remembered him, but he was a busy man, as publishers usually are, and he was impatient. He wanted to know what it was that Eisner had, exactly. Eisner looked down at the dummy, and an instinct told him, *Don't tell Dystel it's a comic book or he will hang up on you*. So Eisner thought for a moment, and said: "It's a graphic novel." "Oh," Dystel said, "that sounds interesting; I've never heard of that before." At Dystel's invitation, Eisner brought the dummy up to his office. Dystel looked at the dummy, looked at Eisner in disbelief, and then looked back at the dummy. Then Dystel shook his head. "Call it what you will," he said sadly, "but this is still a comic book! We don't sell comic books at Bantam. I'm surprised at you, Will. Go find a small publisher."



of the Comic Amateur Press Alliance, Cover-Alpha in 1964; likewise, the work he then offered to the editor - *A contract with God* - could not be considered in fact the "first" graphic novel to be published in the American quadrinhístico environment with several works can be identified as its predecessor, highlighting in this regard Beyond team and again, George Metzger, published in 1976 (KAPLAN, 2006, p. 16). However, controversy aside, it is certain that Eisner, with its prestige and market performance.

After a few rejections, Will Eisner finally managed to publish a contract with *God* (figure 6) by Baronet Books in 1978. It was a collection of four stories about people that Eisner had met during his childhood and adolescence in the Bronx; in the work, the author fled the original format of comics, avoiding telling the plot frame by frame and sometimes using the entire page for a single illustration. The work did not achieve an immediate success, but gradually their quality was being imposed and the reaction to it solidifying warmly and encouragingly from its diffusion among adult audiences, which earned him successive reprints. In a certain way.

Since the publication of *A Contract with God*, the creator of *Spirit* began to devote himself to the development of graphic novels, with new works being regularly produced by him, always dealing with everyday issues involving ordinary people, developing themes related to their own experience and personal experience or favoring the common memory, nostalgia and social stereotypes as basic tools of narrative. Thus, the balance of the past 25 years of production presents the following works:

Life in another planet(1978) - the political and social consequences of a signal from space, proving the existence of life beyond Earth. (COUCH, WEINER, 2004)

The life force (1979) - the saga of an immigrant and his struggle against adverse conditions for survival in the new world (EISNER, 2007a);

New York, the big city(1981) - collection of anecdotes and experience reports collected over the years, with the common environment the city of New York. (Eisner 1989b)

The dreamer (1986) - autobiographical character, presents a true picture of the universe of creation of comic books during the 1930s (EISNER, 2007b)



The building(1987) - chronicle of the life and the inconsistencies of the inhabitants of a single building; the building itself part of the plot, almost as with the features of a character. (EISNER, 1989a)

City people notebook(1989) - resumption of proposals developed in New York, the big city, held from Eisner's observations about life in the metropolis. (COUCH, WEINER, 2004)

Will Eisner Reader(1991) - collection of stories published between 1985 and 1986, highlighting "The sunset in Sunshine City," which focuses on the impact of changes in the life of a senior citizen, seen with hints of irony and resignation. (COUCH, WEINER, 2004)

In the heart of the storm (1991) - growth and prejudice in a poor environment of the United States in the early 20th century (EISNER, 1996)

Invisible people(1992) - the search for social invisibility as a sanctuary from the dangers of life. (COUCH, WEINER, 2004)

Dropsie Avenue: The Neighborhood(1995) - a physical location seen as a symbol of evolution and change. (Eisner 2009b)

Family matter(1998) - the portrait of a family involved in a relationship type that borders on cruelty. (Eisner 2009a)

The last days in Vietnam: reminiscences(2000) - the human relationship in an armed conflict environment. (Eisner 2001)

Will Eisner reader(2001) - Seven stories about characters and motivated affected by love, hate and fear, expressing the strength and fragility of human beings. (CROUCH, WEINER, 2004)

small miracles(2000) - collection of four stories reporting cases that highlight the role of the miraculous in the day-to-day residents of Dropsie Avenue. (Eisner 2000)

The name of the game(2002) - the saga of an immigrant family for nearly a century, focusing on four generations struggling with economic problems, death, disaster and marital discord. (EISNER, 2003)

Fagin the Jew (2003) - re-visitation of the character of Charles Dickens, with personal Eisner outlook on life in England in the 19th century (EISNER, 2005)

The Plot(2005) - Published posthumously, chronicles the creation and dissemination of the famous Protocols of the Elders of Zion, notorious piece of anti-Semitic advertising prepared by the Russian secret police in the late 19th century (EISNER, 2006)

In addition to these works of greater breath, Eisner also took his time to tour at stops before unexplored by him, small adaptations of the classics of world literature to comics



language - producing comics for Moby Dick - in Brazil, published as *The White Whale* (EISNER 1998a) - *Don Quixote* - in Brazil, the last knight errant (EISNER, 1999) and the princess and the sapo (EISNER, 1998b), and popular legends of African cultures - which, in 2002, gave rise to *Sundiata, the lion of Mali* (EISNER, 2004), which describes the struggle of prince Sundiata and the Malian people against the oppression of the powerful Sumanguru, the King of Sosso. Tireless producer, when he died he left in graphic production process his last work in comics, *The plot: the secret story of the Protocols of the Elders of Zion*.

It is also important to note, in this last Will Eisner's performance stage in favor of disclosure of the language of comics as an essentially participatory medium, its incessant educational work in the area, acting both directly, as a teacher of arts at the School of Visual Arts of new York between 1973 and 1979 as producing two didactic treatises that became seminal works for the study of the language of comic books, *Comics and sequential art* (EISNER, 2010) and *graphic narrative* (EISNER, 2013).

FINAL CONSIDERATIONS

As stated earlier in this article, Will Eisner was acclaimed and recognized by his peers throughout his activity in favor of comics. The recognition of his contribution was still in the artist's life, when his contemporaries decided to baptize with his name the most important award of the 9th Art in the United States, to reward those who have excelled in comic area during the year. Created in 1988 like the Oscar in the film area, the Eisner Award passed since then to be distributed each year during the biggest Comics convention of the United States in the city of San Diego, in California, for given selected by committees and voted on by own professionals.

Eisner himself received several awards with his name over the years, as well as several awards Harvey, another prestigious award of comics, created in honor of Harvey Kurtzman. In addition, Eisner also received several international awards, showing the



respect that earned worldwide, including Brazil, where he several times and had several friends, among which stood out the late Professor Alvaro de Moya (1930-2017) that he dedicated his last book the conclusion that friendship (MOYA, KEYS, 2017).

Will Eisner had a life totally dedicated to the development and dissemination of the language of comics showing of works and deeds, its firm belief that it could be placed in a huge variety of uses and missions, entertainment to youth education and adults. For all the innovations that brought the sequential graphic, it was called Leonardo of the Comic by Civilization magazine, published by the US Congress (SACHS, 2012), just as Milton Caniff earned the nickname of Rembrandt and Burne Hogarth the Michelangelo ... in fact, as the "wizard" of Florence, Eisner constituted what could be called a true prophet of comics, and innovation of language as their biggest challenge.

He sought to overcome this challenge to his last breath, as evidenced in many of his interviews. He made this clear in one of his most famous phrases: "I'm in pursuit of excellence do not have time to get old."¹². It would not be exaggeration to say that it really never was.

REFERENCES

ANDELMAN, Bob. **Will Eisner**: a spirited life. Milwaukie Press, 2005.

BENTON, Mike. **The comic book in America: an illustrated history. Updated Edition.** Dallas: Taylor Publishing Company, 1989.

COMA, Javier. **El Espiritu de los comics.** Barcelona: Toutain Editor, 1981.

COUCH, N. C. Christopher; WEINER, Stephen. **The Will Eisner companion**: the pioneering spirit of the father of the graphic novel. New York: DC Comics, 2004.

¹²As for me, I am in pursuit of excellence. I have no time to get old. Available in: <<https://quotefancy.com/quote/1174842/Will-Eisner-As-for-me-I-am-in-pursuit-of-excellence-I-have-no-time-to-get-old>>. Acesso em 18 nov. 2018.

- EISNER, Will. **Assunto de família**. São Paulo: Devir, 2009. (a)
- EISNER, Will. **Avenida Dropsie**: a vizinhança. São Paulo: Devir, 2009. (b)
- EISNER, Will. **A baleia branca**. São Paulo: Cia. das Letra, 1998. (a)
- EISNER, Will. **O complô**: a história secreta dos protocolos dos Sábios de Sião. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2006.
- EISNER, Will. **No coração da tempestade**. São Paulo: Ed. Abril, 1996.
- EISNER, Will. **O edifício**. São Paulo: Ed. Abril, 1989. (a)
- EISNER, Will. **Fagin, o judeu**. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.
- EISNER, Will. **A força da vida**. São Paulo: Devir, 2007. (a)
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3.ed. São Paulo: Devir, 2013.
- EISNER, Will. **New York**: a grande cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1989. (b)
- EISNER, Will. **O nome do jogo**. São Paulo: Devir, 2003.
- EISNER, Will. **Pequenos milagres**. São Paulo: Devir, 2000.
- EISNER, Will. **A princesa e o sapo**. São Paulo: Cia. das Letras, 1998. (b)
- EISNER, Will. **Quadrinho e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EISNER, Will. **O sonhador**. São Paulo: Devir, 2007. (b)
- EISNER, Will. **Sundiata**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2004.
- EISNER, Will. **O ultimo cavaleiro andante**. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.
- EISNER, Will. **O último dia no Vietnã**. São Paulo: Devir, 2001.
- HARVEY, Robert C. **The art of the comic book**: an aesthetic history. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.
- HATA, Jorge. "Um Contrato Com Deus" de will eisner inaugurou uma nova era nos quadrinhos: as *Graphic Novels*. Quarta-feira, 13 de julho de 2011. **Os quadrinhos**.



Disponível em: <<http://osquadrinhos.blogspot.com/2011/07/um-contrato-com-deus-de-will-eisner.html>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

FALLANI, Renzo. Will Eisner Album. **Pinterest.com** Disponível em: <<https://br.pinterest.com/renzofallani/will-eisner/?lp=true>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

FAMOUS COMIC BOOK CREATORS. Forestville: Eclipse Enterprises, 1992. (105 trading cards)

O HOMEM que matou o facínora. Direção: John Ford. Intérpretes: John Wayne; James Stewart; Lee Marvin; Vera Miles. Roteiro: James Warner Bellah; Willis Goldbeck. Los Angeles: Paramount Pictures, 1962.

KAPLAN, Arie. **Masters of the comic book universe revealed!** Chicago: Chicago Review Press, 2006.

MCKINLEY, Cecil. “Hawks of the seas - les boucaniers” par Will Eisner. 18 fev. 2017. **BDzoom.com**. Disponível em: <<http://bdzoom.com/111075/comic-books/«-hawks-of-the-seas—les-boucaniers-»-par-will-eisner/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

MOYA, Álvaro de; CHAVES, Dario. **Eisner/Moya: memórias de dois grandes nomes da arte sequencial**. São Paulo: Criativo, 2017.

PESSOA, Alberto. Will. Eisner e a desfragmentação da comunicação de massa. [Paper on line] 2014. Disponível em: <https://pesquisadoralbertopessoa.wordpress.com/2014/10/23/will-eisner-e-a-desfragmentacao-da-comunicacao-de-massa/>. Publicado em 23 out. Acesso em: 03 jan. 2018.

SACHS, Sheila. *The Spirit e outros personagens de Will Eisner*. [paper on line] Disponível em: <http://sheilasacks.blogspot.com.br/2012/03/spirit-e-outros-personagens-de-will.html>. Publicado em 20 mar. 2012. Acesso em: 04 jan. 2018.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos**. São Paulo: Globo, 2013.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner: a dreamer's life in comics**. New York: Bloomsbury, 2010.



THOMPSON, STEVIE. Joe Dope-Will Eisner-1954. Wednesday, July 18, 2012. **4CS**. Disponível em: <<http://fourcolorshadows.blogspot.com/2012/07/joe-dope-will-eisner-1954.html>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

WONDER MAN COVER NUMBER 1. Arquivo:<Wonder Comics Cover 1.jpg>. 16 out. 2016. Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Wonder_Comics_Cover_1.jpg&oldid=209940879>. Acesso em 18 nov. 2018.