

Como um vilão brasileiro dos quadrinhos influenciou a criação do Batman: A Garra Cinzenta ataca!¹

How a Brazilian comic book villain influenced Batman's creation: The Gray Claw attacks!

Cómo un villano de cómic brasileño influyó en la creación de Batman: ¡El Garra Gris golpea!

*Valéria Aparecida Bari*²

¹ Recebido em 19/03/19, versão aprovada em 19/04/2019.

² Doutora em Ciência da Informação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP) – Docente da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e Pesquisadora Líder do PLENA: Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração e Manifestações. Aracaju, Sergipe, Brasil. **E-mail:** <valbari@gmail.com>.

RESUMO

Analisa a “A Garra Cinzenta”, título de história em quadrinhos brasileira, publicada em mídia jornalística entre os anos 1937 e 1939, cujas qualificações da Arte (novidade, recursos semiológicos, narrativos e estéticos) levou à publicação internacional e gerou influências que se perpetuam no universo de produção internacional *mainstream*, como a criação do Batman. Como características de criação, tem a particularidade de ser supostamente uma das mais importantes produções femininas do gênero, pois as pesquisas indicam que a autoria de Francisco Armond é pseudônimo da jornalista e poetisa Helena Ferraz. Quanto ao quadrinhista Renato Silva, foi considerado um profissional eclético e consagrado à época da publicação. Por meio da análise inicial, será elaborado estudo contrastivo, verificando as principais influências da Garra Cinzenta, na produção de histórias em quadrinhos *mainstream* nos setenta anos posteriores à publicação.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos - Brasil. A Garra Cinzenta. Renato Silva. Francisco Armond. Helena Ferraz.

ABSTRACT

It analyzes the "Grey Claw", a Brazilian comic book, published in journalistic media between the years 1937 and 1939, whose qualifications of art (novelty, semiological, narrative and aesthetic resources) led to the international publication and generated Influences that perpetuate themselves in the universe of mainstream international production, like Batman's creation. As characteristics of creation, it has the particularity of being supposedly one of the most important feminine productions of the genre, because the researches indicate that the authorship of Francisco Armond is the pseudonym of journalist and poet Helena Ferraz. As for comic book artist Renato Silva, he was considered an eclectic professional and consecrated at the time of publication. Through the initial analysis, it will be elaborated a contrastive study, verifying the main influences of Grey Claw, in the production of mainstream comics in the 70 years after the publication.

KEY WORDS: Brazilian Comics. The Grey Claw. Renato Silva. Francisco Armond. Helena Ferraz.

RESUMEN

Analiza la "Garra Gris", un cómic brasileño, publicado en medios periodísticos entre los años 1937 y 1939, cuyas calificaciones de arte (novedad, semiológica, narrativa y recursos estéticos) condujeron a la publicación internacional y generaron. Influencias que se perpetúan en el universo de la producción internacional convencional, cómo la creación de Batman. Como características de la creación, tiene la particularidad de ser supuestamente una de las producciones femeninas más importantes del género, porque las investigaciones indican que la autoría de Francisco Armond es el seudónimo de la periodista y poeta Helena Ferraz. En cuanto al dibujante de cómics Renato Silva, fue considerado un profesional eclético y consagrado en el momento de la publicación. A través del análisis inicial, se elaborará un estudio contrastivo, verificando las principales influencias del Garra Gris, en la producción de cómics convencionales en los 70 años posteriores a la publicación que apunta al estudio.

PALABRAS-CLAVE: História del tebeo – Brasil. La Garra Gris. Renato Silva. Francisco Armond. Helena Ferraz.

INTRODUÇÃO

No Brasil dos anos 1930, a evolução do jornalismo impresso trouxe a público uma extensa variedade de periódicos, voltados para os desejos e as necessidades informacionais de uma população que expandia seu letramento. Isso ocorreu por uma série de fatores sociais que criaram um contexto propício a aumentar entre a população o número de potenciais leitores e consumidores para essas publicações. A modificação do modo de produção econômica, a industrialização e a aceleração da urbanização fomentaram o ingresso de crianças, jovens e adultos na educação formal e no universo alfabetizado. Nesse contexto, a promulgação da Constituição de 1934, em seu Artigo 150, faz com que o Estado Brasileiro assuma o dever e a responsabilidade pela implantação da educação em todos os níveis, inclusive para os adultos.

Assim, as publicações de histórias em quadrinhos passam a acompanhar a tematização proposta pelos seriados cinematográficos hollywoodianos, que se apresentavam como uma das opções de lazer mais interessantes nos grandes centros urbanos. Integravam os chamados suplementos dos jornais em circulação e motivavam a progressão de seu consumo. Histórias em quadrinhos passaram a ocupar as atividades de lazer cultural dos brasileiros, principalmente dos adolescentes e jovens que ingressavam no mercado de trabalho e passavam a ter poder aquisitivo para o consumo regular de jornais.

Todo o contexto conspirava para a eclosão de material inédito brasileiro, num ambiente de oportunidades e de concorrência entre os diversos jornais. Os suplementos representaram, entre as iniciativas de inovação da linguagem e mídia jornalística, a maior aproximação com o entretenimento e a arte que os brasileiros já haviam desfrutado, à exceção da musicalidade e programação radiofônica efervescente da década de 1930. Para Vergueiro e Santos:

Pode-se considerar a Gazeta Infantil, do jornal paulista A Gazeta, como o ponto inicial e o mais importante dos suplementos de quadrinhos no Brasil. Inicialmente uma seção do periódico, criada em 1928, tornou-se um suplemento semanal a partir de 12 de setembro do ano seguinte, com o título A Gazeta Edição Infantil, tendo passado, até 1950, por três fases. [...] É possível perceber a influência dos *comics* norte-americanos sobre a edição de quadrinhos no Brasil, e não só pelas tiras republicadas por aqui, mas, principalmente, nas mudanças introduzidas na linguagem das narrativas gráficas sequenciais: o quadrinho de humor com histórias curtas e autocontidas dá lugar aos enredos de aventura, serializados em vários capítulos. O modelo então vigente, derivado do quadrinho europeu, em que as legendas eram

colocadas sob as vinhetas, foi substituído pelo americano, que emprega os balões de fala para os diálogos e os recordatórios para textos narrativos e as passagens de tempo e espaço. A incorporação desses elementos nas páginas de A Gazeta Edição Infantil – que, em agosto de 1939 recebeu o subtítulo Edição Juvenil d'A Gazeta – passou pelo concurso realizado em maio de 1930, que apresentava uma tira de quadrinhos sem texto nos balões, os quais os leitores deveriam preencher para ganhar os prêmios oferecidos (VERGUEIRO; SANTOS, 2016. p.114-116).

Ao longo dos anos 1930, uma equipe de quadrinhistas amadureceu nesse ambiente profícuo de influências internacionais e transliteração de conteúdos de outras mídias e linguagens, com ênfase na cinematográfica e dramaturgicamente radiofônica. As soluções imagéticas e semânticas tinham como principal referência as histórias em quadrinhos norte-americanas. Contudo, o formato de seriado ganhou características inovadoras, assim como a criatividade brasileira entrou em ação para a superação dos temas e esquemas que o cinema hollywoodiano havia incorporado como “clichês”. Essa inovação teve como ápice a elaboração de um título desigual, que gerou uma efetiva influência ao mercado europeu e norte-americano. Estamos falando de “A Garra Cinzenta”:

Outra narrativa gráfica sequencial de grande relevância na história dos quadrinhos brasileiros foi A Garra Cinzenta, elaborada por Francisco Armond (roteiro) e Renato de Azevedo Silva (arte), lançada pela Gazetinha em julho de 1937. Uma mistura de policial, terror e ficção científica, o enredo era protagonizado pelo gênio criminoso Garra Cinzenta, vilão vestido com roupa e chapéu pretos e com uma máscara de caveira, que desafiava a polícia com seus delitos. Essa história, desenhada com estilo realista (como o dos principais artistas que realizaram as *adventure-strips*, a exemplo de Alex Raymond e Harold Foster), chegou a ser publicada no México e na França e foi reeditada na década de 1970, no sexto número do *Almanaque do Gibi* (série Nostalgia), de maio de 1977 (VERGUEIRO; SANTOS, 2017, p. 120-121).

Com o objetivo de aprofundamento da verificação do espectro de influência internacional das histórias em quadrinhos brasileiras, esta comunicação científica se propõe a analisar a *A Garra Cinzenta*, título de história em quadrinhos brasileira, publicada em mídia jornalística brasileira entre os anos 1937 e 1939, cujas qualificações da Arte (novidade, recursos semiológicos, narrativos e estéticos) levou à publicação internacional e gerou influências que se perpetuam no universo de produção internacional mainstream³ norte-americana, influenciando inclusive a criação de Batman, um dos mais importantes personagens da cultura dos quadrinhos do séc. XX.

³ A produção de Histórias em Quadrinhos pode ser subdividida, segundo o seu modo de produção, em *mainstream* (produzida de forma coletiva, editada, artefinalizada, generalista) e *underground* (autoral).

Comemorando oitenta anos de vida do Homem-Morcego em 30 de março de 2019⁴, o mundo produz inúmeras homenagens ao inesquecível Batman. Mas, nos caminhos da produção editorial, não podemos deixar passar em branco a vibrante história de seu brilhante antecessor: O Garra Cinzenta ataca novamente!

A Europa também foi influenciada e existem indícios pesquisáveis a partir da publicação franco-belga de A Garra Cinzenta (*Griffe Grise*) na revista *Le Moustique*. Porém, por razões metodológicas, esse segmento de publicações será reservado para pesquisas futuras.

CARACTERÍSTICAS ORIGINAIS DE PRODUÇÃO DE A GARRA CINZENTA

Como anteriormente citado, A Garra Cinzenta foi publicada no Suplemento *A Gazetinha*⁵, entre 1937 e 1939, tendo em seguida sua edição internacional e a estruturação de um esquema imagético que vem sendo reaproveitado na produção *mainstream* de HQs e animações ao longo do século XX.

As razões pelas quais *A Garra Cinzenta* criou um amplo espectro de influência, que trouxe caracterizações de enredo e esquema corporal de personagens são justamente aquelas que indicam a criatividade brasileira e a propriedade de ressignificação cultural. A obra criou uma caracterização de personagens inédita e posteriormente reproduzida sem grandes alterações, principalmente na produção em quadrinhos e cinematográfica norte-americana. O título também é considerado um dos primeiros enredos literários com temática *serial killer*, acompanhando a produção *de pulp fiction* norte-americana das primeiras décadas do séc. XX. Mas, o seu maior mistério ainda não foi desvendado. Possivelmente, é uma obra com roteiro de autoria feminina.

Como mídia jornalística que ofereceu suporte para o desenvolvimento de *A Garra Cinzenta*, *A Gazetinha* oferecia as melhores condições para a experimentação de inovações e o desenvolvimento de argumentos brasileiros. Contudo, os enredos buscavam a identificação com a indústria cinematográfica, e acabavam trazendo para o seu vocabulário e repertório conceitual referências e elementos do modo de vida norte-americano ou europeu. Para Vergueiro e Santos:

⁴ Data adotada oficialmente pela DC Comics. O porquê? Bem, segundo depoimentos, esta é a data histórica em que, de acordo com o Registro de Marcas, a Detetive Comics número #27 chegou às bancas trazendo a primeira história do Batman.

⁵ Foi a denominação adotada pela Gazeta Infantil, a partir de setembro de 1933, suplemento que integrava a publicação do jornal Paulistano *A Gazeta* desde 1928.

É possível notar nessas histórias de aventura e suspense serializadas elementos da modernidade e da urbanidade nos objetos e cenários, a exemplo de automóveis, telefones e edifícios, em conformidade com os filmes e seriados cinematográficos produzidos em Hollywood e os *comics* estadunidenses distribuídos pelos syndicates para publicações de vários países, inclusive no Brasil (até mesmo os nomes dos personagens eram anglófilos) (VERGUEIRO; SANTOS, 2017, p. 121).

Por sua vez, a equipe de *A Gazetinha* contava com uma equipe de quadrinhistas competente e motivada pela representatividade do periódico à época: Jerônimo Monteiro, Messias de Melo e Renato Silva. A produção de várias séries inéditas, que se perenizaram pela qualidade e também se tornaram um produto-exportação, demonstram que o Brasil já havia se apropriado das narrativas sequenciais gráficas em seu mais recente contexto internacional.

Os títulos policiais e de terror dominaram a preferência do público, e ainda abria a possibilidade para que se produzissem no Brasil enredos híbridos desses dois gêneros. Referenciando o caso da obra de Edgar Allan Poe *Os Assassinatos da Rua Morgue*⁶, demarcatória do início de ambos os gêneros na literatura mundial, verifica-se que é possível a produção de bens culturais ficcionais sob ambas as égides, sem prejuízos na qualidade do enredo e da arte.

Mas, o principal mistério de *A Garra Cinzenta* permanece insolúvel, muito embora gerações de pesquisadores brasileiros persistam em decifrá-lo. Como características de criação, tem a particularidade de ser supostamente uma das mais importantes produções femininas do gênero, pois as pesquisas indicam que Francisco Armond é provavelmente um pseudônimo da jornalista e poetisa Helena Ferraz de Abreu. Worney Almeida de Souza cria a seguinte hipótese: “Quanto a ela nunca ter assumido tal autoria, a explicação estaria no fato de que havia não só o preconceito contra os quadrinhos, mas também o preconceito maior ainda contra as mulheres que escrevessem tal coisa” (SOUZA, 2011, p. 25). Outros pesquisadores, como Francisco Dourado, defendem a hipótese de que o nome Francisco Armond era uma combinação do nome do filho mais velho de Helena com as iniciais de seu sobrenome de casada “Ferraz Abreu” (DOURADO, 2017)⁷.

⁶ É um conto escrito por Edgar Allan Poe e que foi publicado pela primeira vez na *Graham's Magazine*, em abril de 1841. Conta a história de dois brutais assassinatos de mulheres na Rua Morgue, em Paris, casos que parecem insolúveis até que o detetive C. *Auguste Dupin* assume o caso [...], as histórias policiais em que aparece, encontram-se no período da gênese da literatura policial internacional (ASSASSINATOS, 2017).

⁷ A afirmação de Dourado foi corroborada por outro quadrinhista e pesquisador, Rod Tigre, como comentário da própria postagem da mesma em matéria de 2017.

Figura 1 – Foto de Helena Ferraz de Abreu [1964]



Fonte: ALMEIDA (2017, p. 10).

Helena Ferraz era filha de Manoel Bastos Tigre⁸, um comunicador pujante, que possuía um círculo de amizades formado pela elite intelectual e artística do Rio de Janeiro (TIGRE, 1992). Contudo, sendo uma criança gerada fora do casamento, aproximou-se do pai apenas na juventude. Mesmo assim, tornou-se a herdeira intelectual de Bastos Tigre e inclusive deu prosseguimento à grande parte das ações profissionais culturais, lutas pelos direitos autorais, gestão e fomento à criação de bibliotecas, publicidade, narrativas sequenciais gráficas e a poesia. Sua exposição pública, contudo, é muito discreta. A pesquisadora Almeida consegue, após extensa pesquisa, uma única e rara foto publicada na imprensa, por volta de 1964, época em que Helena assumiu a

⁸ Patrono da Biblioteconomia no Brasil; primeiro publicitário brasileiro; jornalista, colunista, chargista de renome na imprensa fluminense; poeta modernista, o “Poeta da Saudade”; compositor; militante pela defesa dos direitos autorais dos artistas brasileiros; primeiro engenheiro de combate às secas no Brasil.

diretoria da *Associação Brasileira de Imprensa* (ABI), numa roda de conversa com jornalistas (figura 1).

Os filhos, por direta influência, se tornaram todos grandes intelectuais a seu tempo. Em particular, Helena Ferraz se destacou pela contribuição à imprensa e a poesia, demarcando um espaço social de produções intelectuais femininas, mesmo que fosse necessária uma estratégia de ocultamento identitário. Sendo filha de um grande jornalista e chargista, convivendo com jornalistas, chargistas e quadrinhistas, sendo casada com um jornalista consagrado, atuando na tradução de histórias em quadrinhos norte-americanas,

Helena Ferraz se destaca entre as possíveis opções da autoria de *A Garra Cinzenta*, de forma praticamente indiscutível. Seu filho, Arnaldo Ferraz (*apud* COSER, 2011), afirmou desconhecer tal relação, pois via a mãe incapaz de trabalhar com gênero “terror”. Porém, a exemplo de outros depoimentos historicamente tomados, a autora deste artigo considera que o filho, mesmo sendo detentor da memória das produções da mãe, a idealizou pela convivência doméstica, sem atentar para a sua vida pública, cuja marcante carreira intelectual e comunicacional desafiou o atraso de sua época em relação às relações de gênero.

Apesar de todos os indícios, não é possível afirmar que “Francisco Armond” é um pseudônimo da jornalista e poetiza Helena Ferraz de Abreu. Contudo, pesquisadores exaustivos sobre *A Garra Cinzenta*, como Worney Almeida de Souza (2011), Gedeone Malagola (2008 *apud* GARRA, 2017)⁹ além de depoimentos à mídia por parte de Athos Eichler Cardoso e Sylvia Tigre, indicam que essa é a melhor possibilidade. Outros pesquisadores, como Sergio Augusto, indicam que não é possível determinar ao certo a identidade de Francisco Armond, muito embora Helena Ferraz tivesse contato regular com a produção das histórias em quadrinhos à época, tendo sido inclusive a tradutora inicial da publicação do título *Fantasma* no Brasil:

Citado por Malagola, Sérgio Augusto, hoje colunista do Sabático, dá o banho de água fria final: “A única vez em que mencionei Helena foi num texto sobre o Fantasma. Nunca soube de qualquer outra conexão dela com quadrinhos, salvo traduzir as primeiras aventuras da série” (COSER, 2011).

Helena Ferraz de Abreu poderia ser mais um dos casos brasileiros de mulheres que se utilizaram de pseudônimos para evitar a carga de preconceitos contra as produções femininas à época, situação que vem se perpetuando para as mulheres

⁹ Segundo a jornalista Raquel Cozer do jornal O Estado de S. Paulo, a hipótese foi levantada pelo quadrinista e jornalista Gedeone Malagola em artigo escrito em 2008, à revista Mundo dos Super-Heróis da Editora Europa, Gedeone viria a falecer seis meses depois da publicação do artigo (GARRA, 2017).

quadrinhistas até os dias de hoje. Seu pseudônimo público legitimado pelas fontes e pela família era Álvaro Armando (o nome de seus dois filhos). Nasceu em 1906 e faleceu em 1969, tendo vivido na cidade do Rio de Janeiro e contribuído com a imprensa carioca e paulistana. Além de poetiza, foi uma renomada jornalista, articulista e colaboradora da *Revista A Cigarra* (ALMEIDA, 2015, *passim*). Entre seus trabalhos predecessores, também contribuiu regularmente para o *Correio Universal*, nas décadas de 1920 a 1940, compartilhando o pseudônimo Álvaro Armando com o seu marido Maurício Ferraz, sendo esse um periódico pioneiro na publicação de histórias em quadrinhos em padrão norte-americano:

De acordo com Santos (2010, p. 23), a primeira publicação a seguir o padrão dos *comics* foi o semanário carioca *Correio Universal*, lançado em 1929, que em suas páginas trazia comic-strips de Os Sobrinhos do Capitão, Pinduca, de Carl Anderson (1865-1948), e Pafúncio e Marocas, de George McManus (1884-1954), entre outros personagens, além de material nacional (SANTOS, 2010, *apud* VERGUEIRO; SANTOS, 2017, p. 114).

Quanto ao quadrinhista Renato de Azevedo Silva, foi considerado um artista competente e profissional eclético. Tem o traço autoral, de profundidade, criando vários planos e fazendo uso rico dos recursos de contraste do preto e branco, ao mesmo tempo que também trabalhava muito bem com o esquema de quatro cores (CMYK)¹⁰. Foi influenciado pelo cinema norte-americano dos anos 1920-1930, como os seus pares. Nasceu no Rio de Janeiro em 28 de Janeiro de 1904, ingressando em 1920 na Escola Nacional de Belas Artes. A partir de 1925, trabalhou como ilustrador na imprensa carioca e paulistana, na qual passou a ser quadrinhista consagrado. Além de autor, também contribuiu com a formação de novos artistas, por meio das obras *A Arte de Desenhar* e *Manual Prático de Desenhos*. Faleceu no dia 6 de agosto de 1981, no Rio de Janeiro.

CARACTERÍSTICAS DA OBRA A GARRA CINZENTA

Segundo Gombrich, a arte em todos os aspectos não é completamente explicável ou autorreferente, ela depende diretamente da formação do repertório do leitor, suas experiências e preferências. Os teóricos e críticos podem apenas qualificar os conteúdos artísticos, mediante a experiência pessoal de seu vasto repertório, por analogia (GOMBRICH, 2005, p. 25).

¹⁰ CMYK é a abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (Key).

Se, na década de 1930, a humanidade apenas vivia a experiência das histórias em quadrinhos havia menos de meio século, supomos que a nossa interpretação da atualidade deve evidenciar o frescor dessa experiência junto aos leitores e quadrinhistas daquela época. Ou seja, uma obra de êxito estabelecia um grande impacto e âmbito de influência, assim como grande parte dos escritores literários do passado foram influenciados por poucas obras, qualificadas como cânones (KICK, 2014). O que sabemos ao certo, após cerca de 24 anos de pesquisa sobre *A Garra Cinzenta*, é que foi uma narrativa sequencial gráfica determinante no desenvolvimento do gênero super-heróis e terror das histórias em quadrinhos de produção norte-americana e latino-americana em geral.

A obra tem características que permitem vislumbrar o modo de produção, as características de ambientação, as preferências e perfil do público leitor. Verificou-se que o ambiente de desfecho da trama é uma cidade de “Nova York” fictícia, que se utiliza do referencial imagético da São Paulo dos anos 1930. A pesquisa de Souza estabelece comparação com fotos da cidade de São Paulo na década de 1930, evidenciando a inspiração de Renato Silva nessa paisagem urbana brasileira (2011, p. 5-25 *passim*).

A ambientação é urbana e trabalha predominantemente com o plano médio e plano americano, criando uma ambientação intimista. As poucas cenas campestres denotam a frequência às paisagens de cinturões verdes, ou seja, áreas próximas de grandes cidades, com parcial urbanização. Características de região serrana, como aclives e declives, indicam que também se trata de cenários baseados nas cercanias das cidades de São Paulo e do Rio de Janeiro, desprezando o dado essencial de que Nova York é uma cidade insular, localizada na ilha de Manhattan.

Quanto à questão da caracterização das personagens, existe uma predominância da etnia caucasiana. A aparição de um personagem chinês se configura como exceção, de forma caricata. Não se distinguem personagens de outras etnias no desenho de Renato Silva, provavelmente pelo referencial cinematográfico supracitado que adota, aplicado ao esquema imagético das pessoas retratadas de modo naturalista. Segundo Álvaro de Moya:

Da década de 30, de todos os quadrinhos brasileiros, o *Garra Cinzenta* foi o mais surpreendente. Os desenhos, em especial mais perto do fim, atingem padrão internacional”, avalia Moya. O pesquisador vê na HQ influência das fitas em série, histórias de aventura que passavam em capítulos no cinema, antes dos longas-metragens. Naquele momento, os grandes sucessos em quadrinhos do gênero eram quase todos estrangeiros, como *Flash Gordon* e *Tarzan*, seriados no carioca Suplemento Juvenil. Isso explica por que o

brasileiríssimo vilão Garra andava pelos subterrâneos de Nova York e intimidava inspetores de nomes como Higgins e Miller. O fato de ecoar o estilo das pulp fictions americanas causou confusão até no exterior, diz Moya. Na França, onde o personagem ficou conhecido como La Griffe Grise, acreditava-se que a origem era mexicana (MOYA *apud* COSER, 2011).

A *Garra Cinzenta* (quadro 1) apresenta-se como um criminoso com estratégias terroristas, motivado pela sua própria sede de violência. Armond conjuga em sua caracterização a utilização de artes marciais, armamentos químicos, tecnologias, uma requintada arte do disfarce e manipulação da vida, se torna um inimigo invencível para a tradicional força policial da época. Avisa previamente, por meio de cartas e bilhetes, a ação que vai perpetrar, com data, local e horário. Apesar do cerco policial, seu planejamento impecável permite que sempre concretize seus objetivos e fuja, ainda deixando bilhetes e pistas que confirmam a autoria.

Seus comparsas não conhecem sua verdadeira identidade, mas recebem remuneração chamativa, o que indica o poder econômico do contratante. Nos últimos episódios, consegue avançar em suas ações por meio de recursos científicos, que se somam à sua prodigiosa inteligência. Também utiliza elementos sobrenaturais. Seu bordão “A Garra Ataca” é explorado como gancho do enredo, frequentemente reforçando a eficiência criminosa da personagem. Foi adotado e permaneceu na fala popular e na memória oral dos brasileiros ao longo do séc. XX. Segundo Rod Tigre:

O Garra Cinzenta publicado no Brasil em 1937, é considerada a primeira hq de terror do Brasil e também a primeira hq de Super-Herói do mundo, antes do Super-Homen. Apesar de não haver super-heróis, há um super-vilão, e não existem os heróis sem os vilões. Também na hq a primeira vilã do mundo, a Dama de Negro. Republicado diversas vezes, o Garra Cinzenta foi plagiado diversas vezes pelo mundo inteiro, entre eles por norte-americanos (The Blazing Skull, Mr. Bones, Ossos Cruzados, Esqueleto), italianos (Kriminal, Satanik, Killing), japoneses (Fantomas), e seus direitos autorais já foram roubados por mexicanos, franceses e belgas, o que o torna o personagem mais importante, influente e plagiado de todos os tempos. Criação de Francisco Armond e Renato Silva, reapareceu nos anos 80 numa hq de Marcelo Marat e Marcio Sennes enfrentando super-heróis brasileiros clássicos do calibre de Raio Negro, Homem-Lua, Mystiko e Golden Guitar (TIGRE, 2007).

Quanto ao esquema imagético, a *Garra Cinzenta* oferece à imaginação toda a sorte de hipóteses, pois a caracterização permite ocultar a identidade, a faixa etária e inclusive o sexo do vilão (quadro 1). Por meio da arte de Renato Silva, temos a sua caracterização como pessoa alta e atlética, de identidade indistinguível. Utiliza uma máscara com formato de caveira, que lhe cobre o rosto e o crânio, com um dispositivo interno que atua distorcendo sua voz. Utiliza luvas com formato de garras. Sobre a cabeça, um capuz sobreposto por um chapéu Panamá. Veste uma capa preta, que lhe cai até a

altura dos joelhos, de pano fosco; uma camisa cinza chumbo brilhante sobreposta a um peitoral preto fosco, com a aplicação de uma caveira e dois ossos cruzados (símbolo do perigo de vida); uma faixa em estilo espanhol em sua cintura; calças e sapatos pretos. Devido a máscara da caveira ser associada ao elemento folclórico da personagem cultural *Morte* no México, muitos pesquisadores e fontes equivocadamente atribuem aos autores a nacionalidade mexicana.

Quadro 1 – Ficha técnica de personagem *A Garra Cinzenta*

<p>A Garra Cinzenta</p>	
<p>Criação: Francisco Armond e Renato Silva</p>	
<p>Alinhamento: Vilão</p>	
<p>Primeira aparição: 1937, edição brasileira do Suplemento <i>A Gazetinha</i>, editado pela editora <i>A Gazeta</i>.</p>	
<p>Esquema original: Máscara de caveira branca, cobrindo todo o rosto, sem articulações; camisa cinza-chumbo de tecido acetinado, sobreposto um peitoral preto-fosco com a estampa de uma caveira e dois ossos entrecruzados; capa preta e rodada, que cai à altura dos joelhos, com capuz que cobre a cabeça; chapéu Panamá cinza-chumbo sobreposto ao capuz; cinto em formato de tira de tecido, à moda espanhola; calças de corte social, vincadas; luvas em forma de garra, bem aderentes às mãos; sapatos sociais em cromo preto, no estilo mocassim.</p>	
<p>Atua nos títulos: <i>Gazetinha, Le Moustique, Sayrol, Gibi Semanal, Almanaque Gibi Nostalgia, Seleções do Quadrix, A Garra Cinzenta, Horizonte Zero.</i></p>	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: (ARMOND; SILVA, 2011, p. 67).

Como coadjuvante não menos importante, o *Inspetor Higgins* é um membro da força policial de Nova York, com funções investigativas de campo. Utiliza critérios científicos e vestígios para determinar a autoria e buscar a possível localização da Garra Cinzenta. É também um homem muito vaidoso, que oculta a calvície com o uso de peruca, assim como tem facilidade para se disfarçar utilizando recursos de maquiagem e apliques. Seu esquema imagético nos traz um homem branco, alto, com cabelos vestigiais curtos e claros, pronunciada calvície (que permanece oculta a maior parte dos episódios), bigode fino, testa alta, olhar penetrante (figura 2).

Figura 2 – Vinhetas com o Inspetor Higgins



Fonte: A Garra Cinzenta (ARMOND; SILVA, 2011, p. 39).

Higgins veste vários ternos e até meio-fraque, usa chapéu Panamá na rua e em transportes, mas o retira em ambientes fechados. A autora desse estudo acredita que

a calvície denota um sinal de distinção de faixa etária de *Higgins*, para justificar sua superioridade intelectual, prática de campo e liderança, em relação aos colegas da força policial de Nova York. Armond constrói um personagem “redondo”, inteligente e perspicaz. É o protagonista que vai “juntar as peças” e descobrir a verdadeira identidade da Garra Cinzenta, conjugando erudição e atributos físicos distintos. Seu requinte também denota a origem social diferenciada e o coloca em proximidade com as famílias abastadas investigadas. É personagem livremente inspirado em *Sherlock Holmes*¹¹, mas se mostra como ativo fisicamente e livre de vícios e frivolidades, além da eventual utilização de uma máscara negra que lhe cobre os olhos, à moda espanhola, lembrando a caracterização do personagem *Zorro*¹² na cinegrafia da época (figura 3).

Figura 3 – Vinhetas com Higgins utilizando máscara



Fonte: A Garra Cinzenta (ARMOND; SILVA, 2011, p. 39).

Como principal ajudante, temos o jovem secretário *Miller*. Renato Silva também o caracteriza como homem branco, alto, com cabelos curtos e escuros, testa alta, olhar penetrante.

¹¹ *Sherlock Holmes* é um personagem de ficção da literatura britânica criado pelo médico e escritor Arthur Conan Doyle. Holmes é um investigador do final do século XIX e início do século XX que aparece pela primeira vez no romance *Um Estudo em Vermelho*, editado e publicado originalmente pela revista *Beeton's Christmas Annual* em novembro de 1887 (SHERLOCK, 2017).

¹² *Zorro* é um personagem de ficção, criado em 1919 pelo escritor norte-americano Johnston McCulley. Ele é apresentado como o alterego de *Don Diego de La Vega*, um jovem membro da aristocracia californiana, em meados do século XIX, durante a era do domínio mexicano (entre 1821 e 1846), algumas adaptações para o cinema da história de *Zorro* o colocam durante a época em que era colônia da Espanha (ZORRO, 2017).

Miller possui esquema corporal e trajes muito semelhantes aos de *Higgins*, mas a sua estatura é ligeiramente mais baixa (figura 4). Porém, é mais jovem, mais falante e gesticulador. Utiliza o chapéu Panamá com mais frequência, ligeiramente voltado para trás. É um profissional de campo e denota ter menos experiência e mais empolgação. Apoia a investigação de *Higgins*, mas não tem suas habilidades para o disfarce e uso de recursos de investigação.

É certo que *Miller* tem participação importante na *Garra Cinzenta*, mas tende a ficar cada vez mais ausente, mediante a evolução do relacionamento entre *Higgins* e *Kay Tornhill*. O desejo de isolar-se com *Kay* tem o intuito ambíguo de cortejá-la e, ao mesmo tempo, eliminar os fortes indícios de seu envolvimento nos crimes. Mas, tudo o que se mostra à *Higgins* na presença de *Kay* parecem truques para fortificar seu álibi, já que o traje da *Garra Cinzenta* não permite identificar quem o está trajando e a voz é distorcida pelo dispositivo da máscara.

Figura 4 – Vinhetas com Secretário Miller



Fonte: A Garra Cinzenta (ARMOND; SILVA, 2011, p. 30).

Outro homem jovem, mas com traços e características diversas, é o *dandy Henry Tornhill* (figura 5). Renato Silva o caracteriza com aparência mais informal, um homem branco, alto, louro, atlético e jovem. Tem aparência de esportista. No entanto, apresenta-se como uma pessoa pacífica e avessa à luta e violência. Armond o inclui na

trama, como um jovem de família abastada que é ameaçado de morte pela *Garra Cinzenta*.

Figura 5 – Vinhetas com Henry Tornhill



Fonte: A Garra Cinzenta (ARMOND; SILVA, 2011, p. 59).

A família *Tornhill* possui uma personagem que vai crescendo em protagonismo e se mantém na lembrança dos leitores, *Kay Tornhill*. Renato Silva a caracteriza de uma forma ligeiramente diversa às divas hollywoodianas dos anos 1930, pois seu papel no enredo será inovador (figura 6). Ela aparece como uma mulher branca, alta, com cabelos castanho claro na altura dos ombros e ligeiramente encaracolados. Muito atlética e forte, com aparência de esportista. Tem a mesma altura de *Higgins*, sem salto alto. Utiliza roupas de aparência cara e alinhada, ao mesmo tempo prática, como os modelos Chanel¹³.

Armond a faz sorridente e bela, valente e disposta a defender o seu irmão caçula, Henry, inclusive com as próprias mãos. Declara praticar tiro, florete, Jiu-Jitsu e é vista com trajes de montaria e praticando natação. É autoritária e proativa, demonstrando que, de fato, pode literalmente lutar para defender a si e ao irmão *Henry*, sua família e até a cidade de Nova York.

Figura 6 – Vinheta com Kay Tornhill

¹³ Gabrielle Bonheur Chasnel (1883 - 1971), cujo nome social é Coco Chanel, foi uma estilista francesa e fundadora da marca Chanel. É a única estilista presente na lista das cem pessoas mais importantes da história do século XX da revista Time. Também foi perfumista, cantora e atriz. A sua roupa extremamente elegante e simples, apoiava as atividades da mulher no mercado de trabalho e atividades esportivas.



Fonte: A Garra Cinzenta (ARMOND; SILVA, 2011, p. 60).

A *Garra Cinzenta*, com seu enredo e personagens, inverteu o fluxo de influência da cultura massiva nas américas, levando esse bem cultural desenvolvido em terras brasileiras a marcar a produção norte-americana. Por meio de uma pormenorizada pesquisa, foi possível determinar os rastros dessa influência e verificar que a obra de Armond e Silva se trata de um verdadeiro modelo de influência perene, ao nos depararmos com as singularidades apresentadas no desenho de animação *Batman: A Máscara do Fantasma* (1993).

ESTUDO CONTRASTIVO E EVIDÊNCIAS DE REPERCUSSÃO

No período de 1939 a 2017, é possível verificar a influência de A Garra Cinzenta no cenário das Histórias em Quadrinhos *mainstream*. A produção norte-americana é especialmente influenciada, gerando personagens derivados no esquema corporal e alinhamento vilânico, assim como nas possibilidades de alterego. Segundo Coser:

O vilão desenhado por Renato Silva teria sido covardemente plagiado por ilustradores de séries muito mais bem-sucedidas em âmbito internacional, como a americana *Terror Negro*. O encerramento da trama, apesar de se dar num redondíssimo capítulo número 100, envolveria motivações nunca reveladas (COSER, 2011).

Muito embora não acreditemos no “plágio covarde”, mas sim no âmbito de influência, pudemos verificar ao longo de aproximadamente vinte e quatro anos de pesquisa vários padrões que se estabelecem nas narrativas sequenciais gráficas *mainstream* norte-americanas, nas quais podemos identificar vestígios fortes e fracos. Partindo o mais óbvio, que seria a caracterização da personagem *Garra Cinzenta*, como

alterego possível para personagens de ambos os gêneros e diversas faixas etárias, chegamos ao *modus operandi*¹⁴ do criminoso. Em paralelo, também se percebe o aproveitamento de outros personagens e características, como é o caso mais frequente do Inspetor *Higgins* e seu secretário Miller; ou a primeira vilã dos quadrinhos, a *Dama de Negro*.

As similaridades na aparência apontadas são referentes ao uso da máscara de caveira, o uso do peitoral escuro com a caveira e ossos cruzados, o modelo da roupa e os acessórios. Os padrões de cinza ou azul-marinho empregados também correspondem às versões colorizadas de *A Garra Cinzenta*, como publicadas sazonalmente na *Gazetinha*. Referentes ao modo de operação do vilão, temos similaridades na psicopatologia de cometer “o crime pelo crime” (prazer ao ameaçar autoridades, assumir a autoria, planejar com eficiência e sair livre e ileso, uso de conhecimentos sobre química, tecnologias e manipulação da vida por processos obscuros e sobrenaturais). Então, verificando o sucesso da série e a busca de leitores pelas edições, a *Gazetinha* também tratou de organizar uma coletânea subdividida em dois álbuns, como explica Coser:

As conjecturas acerca do *Garra Cinzenta* evocam o status de cult atingido pela saga nas décadas seguintes à publicação, quando possuí-la na totalidade era regalia de poucos colecionadores. Durante os dois anos em que circulou no suplemento *A Gazetinha*, a história que a princípio saía três vezes por semana teve a veiculação interrompida em mais de uma oportunidade, chegando a ficar meses sem dar sinal de existência. O grande interesse do público – restrito a São Paulo, num momento em que os cariocas *Suplemento Juvenil* e *O Globo Juvenil* eram as mais importantes publicações de quadrinhos do País – levou *A Gazeta* a publicar, em dezembro de 1939 e janeiro de 1940, dois álbuns com a íntegra da aventura (COSER, 2011).

Provavelmente, o acesso à obra *A Garra Cinzenta* nos Estados Unidos se deu a partir da publicação mexicana, pela Editora Sayrol, ainda no período entre 1937 a 1940. Segundo Souza, a pirataria ocorria com mais frequência e pode ter sido aplicada na disseminação da obra nos periódicos norte-americanos (SOUZA, 2011, p. 7). Fica mais evidente que a hipótese de Souza é verossímil, quando executamos a pesquisa e verificamos as ocorrências de indícios de influência a partir de 1940.

Como se trata de estudo contrastivo, foram verificadas igualmente as divergências em relação ao modelo de personagens e sua caracterização na produção *mainstream* norte-americana. As diferenças na aparência são referentes à aplicação das

¹⁴ *Modus operandi* é uma expressão em latim que significa "modo de operação". Utilizada para designar uma maneira de agir, operar ou executar uma atividade seguindo geralmente os mesmos procedimentos. No caso dos assassinos em série, o mesmo modo é usado para matar as vítimas: este modo identifica o criminoso como o mesmo autor de vários outros crimes (MODUS, 2017).


cores vivas às peças da indumentária e a ênfase nos calçados (botas grandes e destacadas). Algumas capas ganham golas altas e rígidas até o meio da cabeça, em estilo Médicis. As roupas são mais colantes e muitas vezes sobrepostas, mas isso se constitui numa desvantagem no ocultamento da verdadeira identidade, da qual *A Garra Cinzenta* não padeceu.

O modo de operação permanece muito similar, embora a questão dos bilhetes da *Garra* siga como fator de distinção da obra no Brasil. Eventualmente, o alinhamento da personalidade da *A Garra Cinzenta* é a de um vilão convicto, perverso, consciente e organizado. Os personagens que categorizamos como derivativos possuem também outros alinhamentos. Ou seja, também desponta a presença de justiceiros, que têm intencionalidade de combater o crime com as próprias mãos, o que retira o personagem do alinhamento vilânico, mas o faz permanecer nos alinhamentos de personalidade transgressora.

Por meio de fichas técnicas, faremos a exposição dos principais personagens que apresentam evidências de influência de *A Garra Cinzenta*, dentro da cronologia de seu surgimento. Alertamos que, com o passar do tempo, a influência se torna indireta em alguns casos, ou seja, os autores mais recentes sofrem influência de personagens derivativos. Porém, como poderá ser constatado, a obra *A Garra Cinzenta* seguirá aparecendo como fonte principal de influência.

O primeiro e mais longo personagem verificado é *O Espectro* (CLARC, 1991, p. 64-65). Seu modo de operação é mais voltado para os poderes sobrenaturais e utiliza um anel que o liga ao além (quadro 2).

Quadro 2 – Ficha técnica de personagem *O Espectro*

O Espectro / The Specter	
Criação: Jerry Siegel e Bernard Baily	
Alinhamento: Justiceiro	
Primeira aparição: 1940, edição norte-americana do título <i>Fun Comics</i> , número 52, editado pela <i>DC Comics</i> .	
Esquema original: Máscara de caveira, macacão cinza sobreposto com short preto, capa azul marinho com capuz sobre a cabeça, luvas e botas pretas. Em artes posteriores, adota capa, luvas e botas verdes. É o fundador do Supertime Sociedade da Justiça das Américas, ainda na década de 1940.	

A influência da obra *A Garra Cinzenta* em outro personagem da Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos se revela no enredo e esquema corporal de um dos mais proeminentes personagens da *Era de Ouro dos Quadrinhos*, *Batman* (quadro 3). Não possui alinhamento vilânico, mas age fora da lei como justiceiro (MOYA, 2003, p. 151; GOULART, 2004, p. 34-38; GOULART, 2000, p. 43-47; CLARK; CLARK, 1991, p. 62-70). Funde características de dois personagens de *A Garra Cinzenta* e seus *modus operandi*: o *Batman* possui inúmeras características da *Garra*, enquanto seu alterego Bruce Wayne identifica-se com *Inspetor Higgins*. Como já havíamos comentado, as semelhanças entre *Higgins* e *Sherlock Holmes* se dão apenas na metodologia, sendo que o inspetor é atlético, saudável, sociável e bem relacionado, com hábitos de vestimenta e consumo caros, mas sem excentricidades notáveis. *Bruce Wayne*, muito embora tenha sido declarado como um sucessor de *Holmes*, é certamente mais qualificável como um sucessor de *Higgins*.

Outro dado interessante, divulgado pela *Ação dos Quadrinhos Brasileiros* (ACB) é a comparação entre as características do *Batman* com outro personagem anteriormente criado no Brasil, o *Homem-Morcego* de Osvaldo Storni, publicado em *O Tico-Tico* a partir de 1937. Uma fonte direta dessas informações é a constatação do pesquisador Rod Tigre, presidente da ACB na época, no Site Multiverso Bate-Boca¹⁵, entre inúmeras matérias cotidianas sobre as Histórias em Quadrinhos no Brasil.

Então, podemos estabelecer a possibilidade da criação do personagem *Batman* como uma combinação de ideias anteriores de sucesso editorial. Nas origens da história em quadrinhos da atualidade, no séc. XIX, até a primeira metade do século XX isso se constituía em prática inerente ao modo de produção das narrativas sequenciais gráficas. Até mesmo em processos jurídicos sobre a questão dos direitos autorais¹⁶.

Quadro 3 – Ficha técnica de personagem *Batman*

Batman	
---------------	--

¹⁵ Postagem de Rod Tigre “Tudo sobre o Garra Cinzenta” no site Universo Bate-Boca, em fórum sobre o tema *A Garra Cinzenta*. set. 2016. Disponível em: <<https://www.mbbforum.com/forum/mbb/quadrinhos/33570-garra-cinzenta>>. Acesso em 04 abr. 2020. Adendo após publicação do artigo, da editora.

¹⁶ Como exemplo principal, em processo impetrado contra Richard Felton Oultcault, o personagem *Yellow Kid* teve seus direitos de publicação divididos no título *Hogan’s Alley*, publicado pelo *The New York Word* e o título “*Yellow Kid*”, que seguiu sob sua autoria, para publicação no *The New York Journal*, em 1896.

Criação: Bob Kane e Bill Finger	
Alinhamento: Justiceiro	
Primeira aparição: 1939, edição norte-americana do título <i>Detective Comics</i> , número 27, editado pela <i>DC Comics</i> .	
Esquema original: Máscara negra que cobre a cabeça e parcialmente o rosto, com orelhas de morcego, em continuidade à capa negra; macacão cinza sobreposto com short preto, peitoral gravado com morcego estilizado em preto; luvas e botas cinza-chumbo; cinto prateado com diversos compartimentos, coldre para arma de fogo, suporte para corda metálica.	
Atua nos títulos: Batman, Liga da Justiça e diversas séries <i>crossover</i> .	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <www.comixology.com>.

O personagem Terror Negro (quadro 4), criado no início da década de 1940, se tornou extremamente famoso no Brasil e alcançou um grande índice de publicações, recebendo inclusive título próprio. Contudo, sua aproximação da *Garra Cinzenta* foi evidente até entre o público leitor da época. Sob o contraste do alinhamento, que também deixa de ser vilânico e o torna um personagem justiceiro, as demais características são demasiado semelhantes. Inclusive, sua relação e aplicação de conhecimentos no campo da Química.

Quadro 4 – Ficha técnica de personagem *Terror Negro*

Terror Negro/ Black Terror/ Holy Terror/ Terrorist	
Criação: Elmer, Wexler, Patricia Highsmith.	
Alinhamento: Justiceiro	
Primeira aparição: 1941, edição norte-americana do título <i>Exciting Comics</i> , número 9, editado pela <i>Nedor Comics</i> .	
Esquema original: Macacão preto, com braçadeiras e pernas douradas, estampa de caveira com ossos cruzados no peito; cinto prateado com fivela dourada, capa azul marinho, forrada de vermelho, presa com cordão dourado; luvas e botas de cano alto pretas, debruadas de dourado.	

Atua nos títulos: Exciting Comics, Black Terror, Americomics, Tom Strong, Terra Obscura, Project Superpowers, Terror Negro.



Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <www.evolvor.com>.


O *Terror Negro* (GOULART, 2000, p. 90-112) era o alterego do farmacêutico *Bob Benton*, desenvolvedor da fórmula química que chamou de "éteres fórmicos" (*formic ethers*) e que lhe dava vários superpoderes. Ele os usou para lutar contra o crime com seu parceiro, *Tim Roland*, formando a dupla *Terror Twins* (BLACK, 2017). No Brasil, o título *O Terror Negro* foi publicado como encarte no periódico *O Cômico Colegial*, em formato magazine. Segundo Gonçalo Júnior:

O *Terror Negro* chegou às bancas em julho de 1950. No começo, a revista não trouxe múmias, vampiros e mortos-vivos, como acontecia no cinema – e, claro, como o nome sugeria. As histórias, na verdade, eram aventuras policiais com ingredientes de pavor dos obscuros heróis *Águia Americana*, *Homem-Maravilha*, *Pirata Estrela*, *Detetive Fantasma*, *Doc Strange* e outros. O número de estreia saiu como suplemento extra da revista *O Cômico Colegial*. A capa reproduzia um desenho tosco do herói que dava nome à revista, feito pelo brasileiro José Lanzellotti (GONÇALO JR., 2004, p.172).

Talvez, em virtude do grande aproveitamento das características da *Garra Cinzenta* na composição do *Terror Negro*, o mesmo seja hoje classificado como fruto de plágio. Porém, ressaltamos que essa prática fez parte do processo editorial das histórias em quadrinhos e está presente na concepção de diversos super-heróis e super-vilões.

Inclusive, a própria imprensa norte-americana cunhou o termo *second-banana*¹⁷, para designar o personagem claramente derivado de outro anteriormente publicado, dentro das possibilidades de estratégia editorial e mercadológica. Segundo essa lógica, supomos que o *Terror Negro* seria um *second-banana* do *Batman*, bebendo muito mais de sua referência de criação, que aqui alegamos ser *A Garra Cinzenta*.

Quadro 5 – Ficha técnica de personagem *Doutor Destino*

Doutor Destino/Doctor Destiny	
Criação: Gardner Fox e Mike Sekowsky	
Alinhamento: Vilão	
Primeira aparição: 1961, edição norte-americana do título <i>Justice League of America</i> , número 5, editado pela <i>DC Comics</i> .	
Esquema original: Máscara de caveira, cristal de rocha vermelho no peito, túnica e capa azul royal até a altura dos joelhos, com capuz cobrindo a cabeça, luvas e botas de cano alto azul marinho.	
Atua nos títulos: Liga da Justiça e diversas séries <i>crossover</i> .	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <<https://evilgeeks.com/2015/10/23/doctober-spotlight-doctor-destiny/>>.

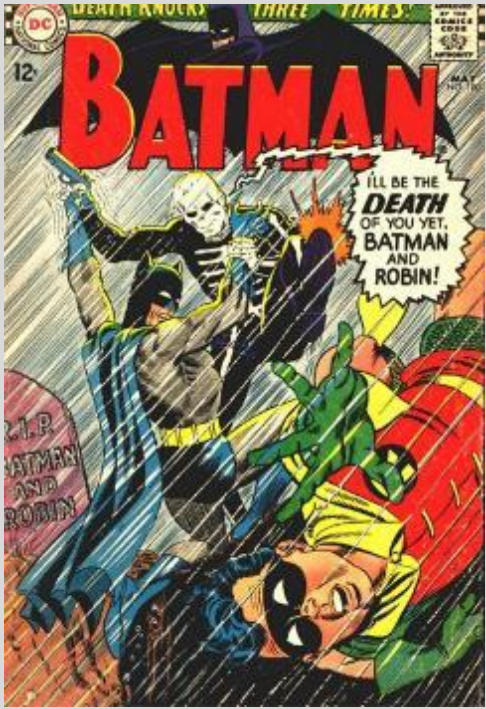
Uma criação posterior, mais alinhada com o perfil vilânico da *Garra Cinzenta* é a do personagem *Doutor Destino* (ROVIN, 1987, p. 90), também criado pela equipe da *Detective Comics* (DC), cerca de trinta anos depois, integrando a chamada *Era de Prata dos Quadrinhos*, iniciada em 1956. *Doutor Destino* (quadro 5) se tornaria um importante vilão no título *Liga da Justiça*, que integra vários personagens nascidos à *Era de Ouro* com outros inéditos, na criação dos Super-times. Esta foi uma estratégia de revitalização dos quadrinhos de Super-heróis, que se adequava à nova mentalidade e regras de mercado do público leitor *Babyboomer*¹⁸.

¹⁷ O termo *second-banana* tem sua origem no teatro de comédia norte-americana do séc. XX, designando um papel secundário, mas essencial à formação da piada, o que no Brasil denominamos “escada”. O mercado editorial dos quadrinhos norte-americanos apropriou o termo na *Era de Prata*, designando perjorativamente os títulos criados por concorrentes para aproveitar o sucesso de vendas de determinado personagem.

¹⁸ Leitores da geração “Baby Boom”, pós Segunda Guerra Mundial, nascidos entre 1943 e 1960, são indivíduos que foram jovens durante as décadas de 60 e 70.

Livremente inspirado, o *Lorde Homem Morte* (SIMS, 2010) é um personagem que guarda poucos elementos de semelhança em sua aparência e esquema corporal com *A Garra Cinzenta* (quadro 6).

Quadro 6 – Ficha técnica de personagem *Lorde Homem Morte*

Lorde Homem Morte/Lord Death-Man	
Criação: Robert Kanigher e Sheldon Moldoff	
Alinhamento: Vilão	
Primeira aparição: 1966, edição norte-americana do título <i>Batman</i> , número 180, editado pela <i>DC Comics</i> .	
Esquema original: Máscara de caveira, macacão preto com ossos brancos estampados, cinto branco, luvas brancas.	
Atua nos títulos: Batman e diversas séries <i>crossover</i> , produção de Mangás nas décadas de 1960 e 1970.	


Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustrações: <<http://comicsalliance.com/lord-death-man-batman-inc/>>.

Sua verossimilhança é sobretudo nos métodos utilizados para perpetrar os crimes e na capacidade de subjugar todo o sistema de segurança pública, por meio da inteligência e erudição. A sua derrocada somente é possível pela ação de um justiceiro que atua às margens da lei, o seu inimigo *Batman*, que logra êxito utilizando os mesmos fundamentos. Então, como explicado por Freud, o sentimento de culpa é o diferencial que nos permite classificar o herói e o vilão ou anti-herói, guardadas as semelhanças em todas as demais características (FREUD, 2011). É um personagem muito utilizado na produção de Mangás com os personagens *Batman* e *Robin* no Japão das décadas de 1960 e 1970 (SIMS, 2010).

O Ceifador (quadro 7) também se apresenta como outro vilão muito semelhante à *Garra Cinzenta*, tanto em aparência quanto em *modus operandi*. É alterego do personagem *Erik Williams*, considerado ruim até pela própria mãe (ROVIN, 1987, p. 150). Ele manipula e influencia seu irmão, *Simom Williams*, químico competente e gestor do negócio de família, o laboratório *Williams Innovations*, que acaba se tornando *O*

Mestre do Mal, um vilão sem talento e malsucedido, mas muito querido pelos companheiros de crime.

Quadro 7 – Ficha técnica de personagem *O Ceifador*

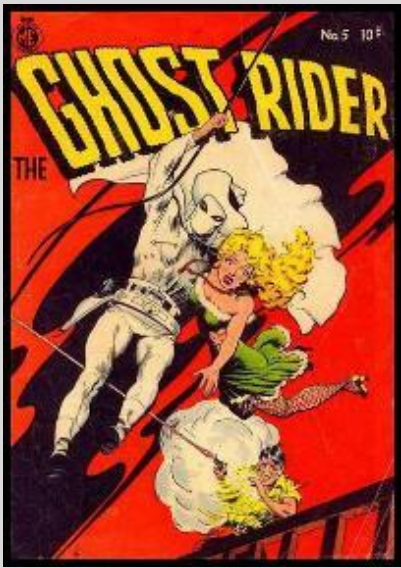
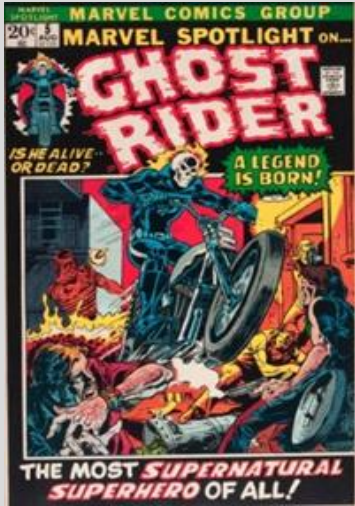
O Ceifador/Grim Reaper	
Criação: John Buscema e Roy Thomas	
Alinhamento: Vilão	
Primeira aparição: 1968, edição norte-americana do título <i>The Avengers</i> , número 52, editado pela <i>Marvel Comics</i> .	
Esquema original: Máscara de caveira; macacão cinza azulado com caveira e ossos brancos cruzados no peito em branco; cinturão preto com fivela prateada; capa vinho ou azul-marinho até a altura dos joelhos com tecido desgastado nas pontas e capuz cobrindo a cabeça; luva da mão esquerda e botas de cano alto azul marinho ou prata. Na mão direita, um implante que propicia a adaptação de uma foice, em metal prateado. Posteriormente, aparece sem a capa e com um capacete prateado com chifres estilizados.	
Atua nos títulos: <i>The Avengers</i> , <i>Os Vingadores</i> , <i>Iron Man</i> , <i>Homem de Ferro</i> . <i>War Machine</i> .	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Grim_Reaper_\(comics\)>](https://en.wikipedia.org/wiki/Grim_Reaper_(comics)>).

Quando *Simom* morre durante um experimento desenvolvido por outro vilão, o *Barão Zemo*, durante uma prática sobrenatural, cabe à *Erik* destruir os *Vingadores*. Para isso, ele vai seguir utilizando elementos químicos, também obter uma nova propriedade para sua foice: o poder de induzir ao coma suas vítimas. Ao morrer em batalha com o *Visão* e ser ressuscitado por *Nekra*, outro vilão com poderes de necromancia, *Erik* tem uma perda intelectual e psicológica, que o assemelha a concepção de outra personagem de *A Garra Cinzenta*: a *Dama de Negro*.

Quanto ao próximo possível personagem com influências da *Garra Cinzenta*, temos um caso de reformulação: *The Ghost Rider* (quadro 8). Em sua criação, foi um justiceiro errante do *Wild Western*, que cavalga um cavalo branco. Seu esquema corporal é muito semelhante ao da *Garra Cinzenta*, com a diferença essencial da utilização do branco e dos metais prateados (GOULART, 2004, p. 170); foi publicado no Brasil com o nome *Fantasma Vingador*, nos anos 1950. Nos anos 1970, com o declínio do mercado consumidor de quadrinhos com temática do “oeste bravio”, o personagem sofre reformulação, adaptando-se para o uso da motocicleta (GOULART, 2004, p. 171).

Quadro 8 – Ficha técnica de personagem Fantasma Vingador/Motoqueiro Fantasma

<p align="center">Fantasma Vingador/Ghost Rider</p> <p>Criação: Primeira fase: Ray Krank e Dick Ayers. Segunda fase: Roy Thomas, Gary Friedric e Dick Ayers.</p> <p>Alinhamento: Justiceiro</p> <p>Primeira aparição: 1949, edição norte-americana da revista <i>Tim Holt</i>, número 11, editado por <i>Vincent Sullivan</i>. Aparição com título próprio: 1967, edição norte-americana do título <i>Ghost Rider</i>, número 1, editado pela <i>Marvel Comics</i>.</p> <p>Esquema original: Máscara branca que cobre todo o rosto; macacão branco; cinturão branco com fivela prateada; capa branca rodada que cai até a altura dos joelhos e capuz cobrindo a cabeça; luvas e botas de cano alto brancas; coldres brancos e armas prateadas.</p> <p>Atua nos títulos: <i>Tim Holt</i>, <i>Ghost Rider</i>, <i>Fantasma Vingador</i>.</p>	
<p align="center">Motoqueiro Fantasma/Ghost Rider</p> <p>Criação: Mike Ploog, Roy Thomas e Gary Friedrich</p> <p>Alinhamento: Justiceiro</p> <p>Primeira aparição: 1972, edição norte-americana do título <i>Spotlight</i>, número 5, editado pela <i>Marvel Comics</i>.</p> <p>Esquema original: No lugar do rosto: caveira em chamas, roupa de couro preta, com fivelas e detalhes em metal prateado. Ocasional uso de correntes de elo zincadas sobre os ombros.</p> <p>Atua nos títulos: <i>Tim Holt</i>, <i>Ghost Rider</i>, <i>Spotlight</i>, <i>Fantasma Vingador</i>, <i>Motoqueiro Fantasma</i>.</p>	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustrações: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cavaleiro_Fantasma>; <www.comixology.com>.

No Brasil, este personagem reformulado foi publicado como o *Motoqueiro-Fantasma*. Os esquemas original e reformulado o tornam semelhante à *Garra Cinzenta*, mas o seu modo de vida “estradeiro” e seu *modi operandi* são totalmente diferentes. Nossa opção por inseri-lo na cronologia proposta a partir de sua reformulação nos anos 1970 se relaciona a repercussão internacional do personagem, tanto nos hábitos leitores quanto na transversalização das manifestações a partir do texto-fonte para outras mídias e

linguagens, como por exemplo o cinema. Por vezes, a caracterização de um personagem vem acompanhado de uma explicação que remete às questões do prolongamento da vida.

O Doctor Demonicus (ROVIN, 1987, p. 88) é um vilão que sofre as consequências da tentativa de manipular o corpo com o uso de tecnologias. Contaminado com altos índices de radiação, desenvolve um câncer de pele agressivo (melanoma) e trabalha contra sua evolução, por meio do uso da roupa tecnologicamente modificada. Ele é o alterego do geneticista *Douglas Birely*, que trabalha continuamente com manipulações da vida e consegue criar um exército de répteis mutantes (quadro 9).


Quadro 9 – Ficha Técnica de personagem Dr. Demônicus

Dr. Demônicus/ Doctor Demonicus	
Criação: Doug Moench e Tom Sutton	
Alinhamento: Vilão	
Primeira aparição: 1977, edição norte-americana do título <i>Godzilla, King of the Monsters</i> , número 4, Marvel Comics.	
Esquema original: Máscara de caveira com chifres ósseos; <i>body</i> preto, com peitoral de estampa de ossos estilizado em branco, sobreposto à macacão roxo com capuz; cinto preto com friso azul turquesa, capa azul turquesa até os pés com gola dura até a cabeça, luvas e botas azul turquesa de cano alto dobrado.	
Atua nos títulos: <i>Godzilla, King of the Monsters; Shogun Warriors, The Avengers, Iron Man; New Avengers, Godzilla, Vingadores, Os Novos Vingadores.</i>	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <https://marvel.com/universe/Doctor_Demonicus>.

O *Super-Homem*, por sua vez, já teve de enfrentar um dos vilões influenciados pela *Garra Cinzenta*, o *Atomic Skull* (ROVIN, 1987, p. 11). É o alterego do cientista *Albert Michaels*, diretor dos S.T.A.R. (*Scientific and Technological Advanced Research*) Laboratories. Semelhante à *Garra Cinzenta* na aparência e utilização de armas tecnológicas portáteis, se diferencia por meio da emissão de raios coma energia cerebral. Sua capa se torna um manto de invisibilidade, apoiando suas fugas espetaculares. Também se diferencia pelo par romântico com *Felícia*, uma pantera transformada em ser humano por meio de manipulação genética e radioativa. Ambos se vestem com a predominância das cores verde e amarelo. No Brasil, *Atomic Skull* (quadro 10) recebeu o título de *Caveira Atômica*.

Quadro 10 – Ficha técnica de personagem Caveira Atômica


Caveira Atômica/ Atomic Skull	
Criação: Gerry Conway e Curt Swan	
Alinhamento: Vilão	
Primeira aparição: 1978, edição norte-americana do título <i>Superman</i> , número 323, editado pela <i>DC Comics</i> .	
Esquema original: Máscara de caveira branca articulada (que pode ser o rosto desfigurado), sobreposta por capuz amarelo à altura dos olhos; macacão amarelo com caveira branca estampada no peito, capa rodada verde até a altura dos joelhos com gola dura até a cabeça; luvas verdes; botas verdes de cano alto ou meia-calça verde sobrepondo calçado verde.	
Atua nos títulos: <i>Superman</i> , <i>Super-Homem</i> .	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustrações: <<http://www.guiadosquadrinhos.com>>; <www.comixology.com>.

O mais recente personagem analisado é *Spawn: o soldado do inferno* (quadro 11). Muito embora seja o menos semelhante, possui características importantes renovada, em relação à concepção do *Garra Cinzenta*. Se observa que o autor, Todd McFarlane, é um quadrinhista experiente e um artista consagrado, muito voltado para a busca de características distintivas. Inclusive, por ter reagido em relação à falta de domínio dos autores e colaboradores sobre os títulos e as personagens na editoração de quadrinhos *mainstream*, liderou a fundação da *Editora Image*, em formato de cooperativa (XAVIER, 2004, p. 24-25).

Spawn é o alterego de *Al Simmons*, um jovem superdotado, com altas habilidades cognitivas e físicas, assim como dotado de patriotismo. Porém, ao ingressar na CIA (Central de Inteligência Norte-Americana), enfrenta um dilema moral ao receber ordem de cometer assassinatos. A sua resistência a obedecer a ordens que considerava inadequadas levou ao seu próprio assassinato, executado pelos agentes *Chapel* e *Priest*, que o incineraram. No inferno, faz um acordo com *Malebolgia* e volta à terra dos vivos, como um soldado do inferno, que lhe proporcionou ainda um traje que recobria seu corpo deformado pelo fogo e lhe dava superpoderes (XAVIER, 2004, p. 26-30). Uma vez na ativa, perpetua a sua rebeldia da vida passada e segue questionando as ordens de *Malebolgia*, que parece ter feito um péssimo negócio. Como morto-vivo, também padece dos sintomas descritos pela personagem *Dama de Negro* de *A Garra Cinzenta*, ou seja, memória truncada, confusão mental, falta de distinção entre o bem e o mal.

Quadro 11 – Ficha Técnica de personagem Spawn: o soldado do inferno

<p>Spawn: o soldado do inferno/ Spawn: the hell soldier</p>	
<p>Criação: Todd McFarlane</p>	
<p>Alinhamento: Justiceiro</p>	
<p>Primeira aparição: 1992, edição norte-americana do título <i>Spawn: The Hell Soldier</i>, número 1, editado pela Image.</p>	
<p>Esquema original: Máscara cinza-chumbo com ossos estampados em branco, macacão de cinza-chumbo, estampado com ossos brancos formando uma letra “V” com fivelas em formato de caveira e detalhes em metal prateado. Perneiras e braceiras em couro vermelho, com espetos de metal prateado. Ocasional uso de correntes de elo zincadas sobre os ombros e ventre.</p>	
<p>Atua nos títulos: <i>Spawn: the hell soldier</i>, <i>Spawn: o soldado do inferno</i>.</p>	

Fonte: Síntese da pesquisa de Valéria Aparecida Bari. Ilustração: <<https://comicvine.gamespot.com/spawn>>.

Além dos personagens presentemente analisados como os mais importantes da produção *mainstream* norte-americana sob suposta influência direta e indireta de *A Garra Cinzenta*, a pesquisa ainda levantou vários outros livremente inspirados, que relacionaremos para efeito de referência:

- *Red Skull* – Vilão - *Captain América*, 1941, *Marvel Comics*.
- *Blazing Skull* – Justiceiro - *Avengers*, 1941, *Marvel Comics*.
- *Crimson Ghost* – Vilão - *pulp ficcion cinema*, 1946, *Republic Pictures*.
- *Black-Mask* – Vilão - *Batman*, 1970, *DC Comics*.
- *Dormammu* – Vilão - *Doctor Strange*, 1978, *DC Comics*.
- *Crimelord* – Vilão - *Wonder-Woman*, 1981, *DC Comics*.
- *Skeletor* – Vilão - *He-Man*, 1982, *Mattel Toys*.
- *Mumm-Ra* – Vilão - *Thundercats*, 1985, *LJN Toys*.

Como havíamos discutido até este ponto, a influência na criação de personagens, enredos e formatos de publicação fez parte do modo de produção das histórias em quadrinhos e suas manifestações em outras mídias e linguagens até o final do século XX. A partir de então, a convergência das mídias para o suporte digital alterou profundamente o processo de criação, comercialização e editoração. A questão da falta de controle e do compartilhamento de personagens e suas características parou de fazer sentido, já que a concorrência mercadológica se compõe por um ambiente leitor

diversificado e mais bem qualificado. A organização da Editora *Image* nos anos 1990, como já relatada, foi demarcatória em uma nova fase de relacionamentos entre os quadrinhistas, suas criações e a editoração.

Mas, existem casos no séc. XXI que perpassam a questão da ética, mesmo sabendo de antemão que a tradição no campo de produção de histórias em quadrinhos fragiliza a questão da autoria. Temos o caso em análise final desse artigo, que demonstra uma cópia clara e completa da obra de Armond e Silva, com direito a apenas uma alteração em seu final.

MASK OF THE PHANTASM: UMA VERSÃO DE A GARRA CINZENTA?

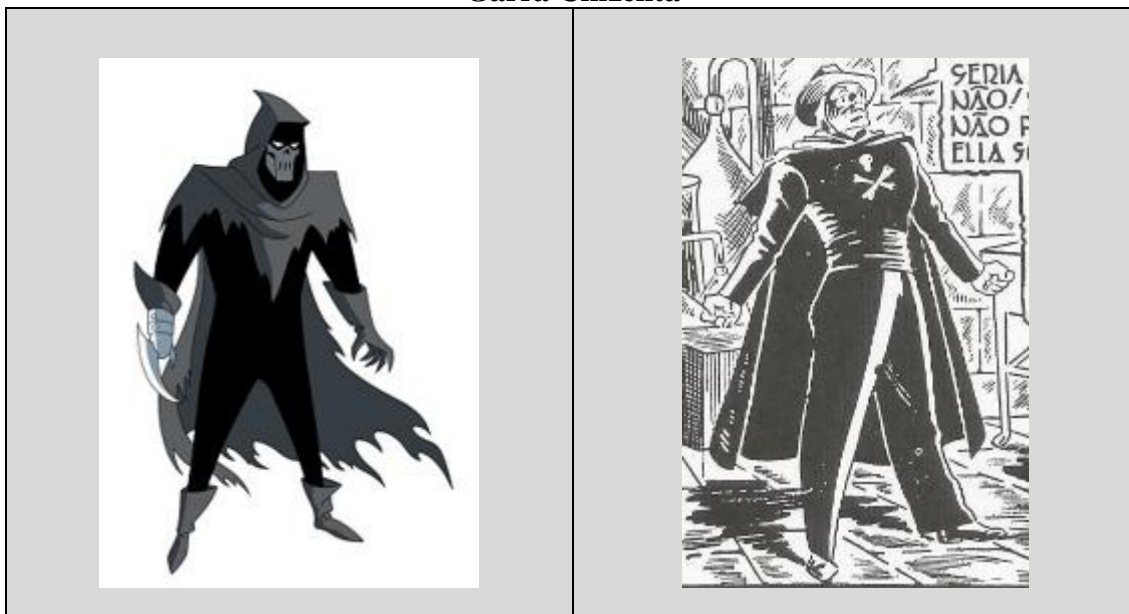
No natal de 1993, a animação do Universo ficcional *Batman*, elaborada com muito esmero e qualificada como uma das mais exitosas experiências do gênero, chegou ao cinema. Apesar de ser um trabalho de apenas 55 minutos, teve grande repercussão e altos índices de bilheteria à época. Na atualidade, continuam sendo produzidas críticas positivas ao trabalho desenvolvido pela equipe comandada pelos cineastas Bruce Timm e Erik Radomsky. É a primeira animação do personagem com formato cinematográfico, sendo a precursora pelo universo criado pela *DC Entertainment* e *Warner Animation* no mercado de vídeos cinematográficos conversíveis para domésticos, ou seja, *home-video*. O que chama a atenção, contudo, é a ênfase dos especialistas na excelência do roteiro apresentado, atípico em relação a outros trabalhos desenvolvidos para o protagonismo do super-herói. Segundo Monteiro:

A impressão que temos quando assistimos ao longa é que estamos diante de um material exaustivamente pensado e calculadamente desenvolvido. Temos uma identidade conceitual que perpassa não somente o enredo, como também se faz presente em todos os elementos visuais e sonoros do filme. A Gotham que ambienta toda a história é repleta de detalhes que ajudam a caracterizá-la de acordo com o já habitual estilo *noir*. Os personagens são traçados de maneira bastante específica e, assim, cada um ganha uma abordagem mais justa e completa. A qualidade sonora também não fica atrás, mas o que marca A Máscara do Fantasma é, sem dúvida, o roteiro (MONTEIRO, 2015).

Corroboramos totalmente a impressão desse e outros críticos predecessores, pois, ao assistir a referida película em 1993, constatamos que este roteiro é amplamente baseado na obra *A Garra Cinzenta*. Nos perguntávamos, na ocasião, como aquela história chegara até ali, tão perfeita e praticamente intocada, somente com a alteração do desfecho final, sem perder a coerência com a trama apresentada nos anos 1930 por Armond e Silva.

Começando pelos elementos imagéticos, comparamos o esquema corporal do *Fantasma* e da *Garra Cinzenta* (figura 7), vemos as semelhanças, mas também diferenças que reforçam uma relação evolutiva. Por exemplo, a garra presente na mão direita do Fantasma apresenta similaridade com a foice do *Ceifador* (quadro 7), outro *second-banana* presente nesse estudo.

Figura 7 – Estudo comparativo entre os esquemas corporais do Fantasma e da Garra Cinzenta



Fonte das ilustrações: <<http://www.hobbyconsolas.com/reviews/batman-mascara-fantasma-critica-pelicula-animacion-142342>>; (ARMOND; SILVA, 2011, p. 92).

Porém, o *modus operandi* enfatiza as mesmas estratégias criminosas e de ocultação da identidade da *Garra Cinzenta*, com uma discreta atualização tecnológica. Sua forma de se apresentar não deixa claro o sexo do criminoso, o que se apresenta como elemento vital na trama de *A Garra Cinzenta*, tanto quanto na trama de *A Máscara do Fantasma*.

Como elementos novos, a presença de *Batman*, confundido com o *Fantasma*, e o *Coringa*, reduzido a um criminoso inquestionável, que sofre nas mãos dos dois justiceiros. Pois, se o *Fantasma* é a própria figura e *modus operandi* da *Garra Cinzenta* (figura 7), o *Batman* tem características já descritas nesse estudo, que o colocam como um dos primeiros personagens criados sob sua direta influência, ou seja, um *second-banana*. E o *Coringa* se apresenta como síntese execrável do vilão acima da lei, cuja função é aproximar os dois justiceiros e estabelecer o verdadeiro conflito, que viabiliza o novo enredo.

Mas, a estrutura do roteiro é muito mais aproximada à *Garra Cinzenta*, preservando elementos dialógicos, narrativos e até a estilização imagética e física dos personagens. A ambiguidade da identidade do *Fantasma*, investigado por *Bruce Wayne*, se estabelece com hipótese equivalente à do investigador *Higgins*, ao conhecer *Kay Tornhill*. Da mesma forma que *Kay* e *Higgins* estão cada vez mais próximos na trama de *A Garra Cinzenta*, num relacionamento que mescla atração e desconfiança, *Wayne* e *Andrea* viverão seu romance. Segundo Monteiro:

Se a trama por si só já é boa, vemos que o resultado final é brilhante, quando o roteiro nos mostra que esse plot é apenas o plano de frente de uma história ainda mais densa e interessante. Com uma ótima intercalação de flashbacks, voltamos a momentos cruciais na evolução de Bruce Wayne como Batman, bem como sua relação com a estonteante Andrea Beaumont, elemento de fundamental importância durante todo o longa (MONTEIRO, 2015).

Para o que consideramos um melhor aproveitamento das ações investigativas de *A Garra Cinzenta* na película *A Máscara do Fantasma*, a figura de *Bruce Wayne* se destaca às ações praticadas, para viabilizar a utilização da investigação desenvolvida por *Higgins* nos quadrinhos e sua aproximação com a principal suspeita dos crimes, uma mulher arrojada, inteligente e determinada a tomar a lei em suas próprias mãos. Comparativamente, cenas são reproduzidas ou suas principais ideias são aproveitadas.

Os esquemas corporais dos personagens principais e secundários da película remetem às décadas de 1920 a 1930, à moda do traço de Renato Silva em *A Garra Cinzenta*. Os críticos apontam esse traço da vestimenta, da decoração, dos objetos e costumes, atribuídos como influência dos romances *noir* e do cinema dos anos 1920... Essa influência está presente conjunturalmente na criação da *Garra Cinzenta*, mas não faz parte da conjuntura dos anos 1990. Estes elementos contrastam com as atualizações tecnológicas promovidas pela adaptação do enredo e são visíveis pela crítica. Para Siqueira:

Ambientado em uma Gotham bastante estilizada, tal qual a mostradas nos filmes de Burton, o cenário da produção é bastante atemporal. A despeito de contar com veículos e prédios cujos designs remetem aos anos 1930 (década na qual o homem-morcego foi criado), os personagens têm acesso a computadores e tecnologias mais avançadas. Tal decisão, tomada pelos diretores Bruce Timm e Eric Radomski, acaba por dar ao espectador uma sensação bastante interessante, na qual o filme (e, conseqüentemente, a série) poderia se passar em qualquer época (SIQUEIRA, 2015).

Mas, observando a arte de Renato Silva, fica clara a procedência desse “cenário atemporal”, quando a cidade de *Gotham*, reproduz em muitos planos a nossa São Paulo dos anos 1930, até com a garoa da tarde. Quanto aos passeios no campo, concebidos

por Silva, são inseridos em trechos significativos da animação de Timm. Contudo, as cenas no cemitério são inovadoras, embora sirvam apenas para caracterizar outro espaço campestre, com potencial de aproveitamento da obra de Armond e Silva.

Figura 8 – Estudo comparativo dos pares românticos Waine e Beaumont/Higgins e Tornhill



Fonte das ilustrações: <<http://www.hobbyconsolas.com/reviews/batman-mascara-fantasma-critica-pelicula-animacion-142342>>; (ARMOND; SILVA, 2011, p. 100).

Para fundamentar melhor a tese apresentada nesse estudo, procederemos ao estudo do protagonismo feminino, presente em ambas as histórias, verificando que o conteúdo também traz para a discussão as questões de gênero que perpassaram todo o século XX. Para tal, estabeleceremos a comparação entre *Andrea* e *Kay*, separadas por 56 anos e o continente americano, em sua concepção.

Kay Tornhill nasce nova-iorquina, mas a vemos como uma paulistana requintada dos anos 1930, de personalidade forte, atlética, praticante de esportes, lutas, natação e equitação, guiando seu próprio carro e disposta a defender sua família, cujos negócios são questionáveis à sociedade. *Andrea Beaumont*, meio século depois, é uma mulher arrojada, apresentada com a rapidez exigida à linguagem da película, mas igualmente cônica de seu valor e pronta para defender sua cidade e, eventualmente, sua família que tem envolvimento no submundo do crime. Ambas, a seu tempo, são tão semelhantes em personalidade quanto em aparência (figura 8), se vestindo também com um figurino muito aproximado. Um olhar mais atento nos permite afirmar que não é possível criar uma sem conhecer a outra.

Figura 9 – Estudo comparativo entre cenas com Andrea Beaumont e vinhetas com Kay Tornhill



Fonte das ilustrações: <<http://www.hobbyconsolas.com/reviews/batman-mascara-fantasma-critica-pelicula-animacion-142342>>; (ARMOND; SILVA, 2011, pp. 60, 94, 62).

Quanto à *Bruce Wayne*, se transforma num requintado e festeiro home rico dos anos 1930, aparecendo em muitos planos coincidentes com *Higgins* (figura 9). Entre dúvidas e certezas, ambos vivem o conflito da vida que o mundo lhes oferece e o combate aos criminosos, que provavelmente vai afastá-los da mulher amada.

Figura 10 – estudo comparativo de cena com Batman e vinheta com Higgins



Fonte das ilustrações: <<http://www.hobbyconsolas.com/reviews/batman-mascara-fantasma-critica-pelicula-animacion-142342>>; (ARMOND; SILVA, 2011, p. 34).

Ambos conseguem superar o seu próprio interesse pessoal, renunciando ao amor em favor da justiça. Porém, somente aí os resultados diferem. Ou seja, no final, *A Garra Cinzenta* apresenta-se como o alterego de suspeitos diferentes de *A Máscara do Fantasma*. Para que o leitor desse artigo saiba os diferentes desfechos, sugerimos a leitura de ambas as obras analisadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que originou esse artigo ainda não se encontra concluída, já que segue a busca pela verdadeira identidade de Francisco Armond. A parceria entre Armond e Silva ainda gerou outras séries de quadrinhos do gênero policial e terror, publicadas posteriormente na *Gazetinha*. Porém, as constatações conclusivas aparecem, já que a pesquisa de campo nos títulos em quadrinhos e a sondagem bibliográfica em obras referenciais sobre quadrinhos permitiu constituir uma frisa histórica, corroborando a hipótese da influência da obra *A Garra Cinzenta* na produção de quadrinhos *mainstream* norte-americanos do séc. XX. Para além da mera apropriação do esquema imagético, temos o alinhamento vilânico e o *modus operandi* como referencial na criação de novos vilões e justiceiros, em três gêneros distintos das histórias em quadrinhos: policial, terror e fantasia.

O quadrinhista Renato Silva, foi considerado um profissional eclético e também já era reconhecido à época da publicação. Com utilização estética da linha clara, características naturalistas e uma ambientação teatralizada, sua arte na “*A Garra Cinzenta*” cria personagens redondos de ambos os sexos, utilizando os recursos da

linguagem dos quadrinhos para literalmente mascarar o protagonismo dos crimes e criar um clima de mistério onde todos são prováveis criminosos. O enredo roteirizado por Armond tem caráter inédito e personifica a figura do *serial killer*, que posteriormente ganhará caráter hegemônico nas narrativas de ficção detetivesca e de terror, sobretudo nos Estados Unidos da América.

De fato, Renato Silva era sobretudo um profissional virtuoso da arte, enquanto Armond e outros parceiros cuidavam dos roteiros, ao longo de sua carreira quadrinhística. Foi também, a seu tempo, um mestre do desenho no Brasil.

Quanto à película de animação *Batman: A Máscara do Fantasma*, se constitui num exitoso começo para a produção de *home-video* da *DC Entertainment*, devido ao seu brilhante roteiro e aspecto visual dos anos 1920-1930, que definitivamente partem da adaptação da obra *A Garra Cinzenta*. Não existiria demérito na apropriação dos elementos fundamentais do referido quadrinho por Timm e Radomsky, desde que a obra fosse devidamente citada entre os créditos e ficha técnica da animação. Mas, ainda devemos salientar que a autoria e origem de *A Garra Cinzenta* foram dissipadas pela política editorial da época e os cineastas podem ter concluído que se tratava de um bem cultural de origem indeterminada. Também não é possível determinar se o acesso de Timm e Radomsky foi completo, pois se ativeram ao enredo desenrolado nos primeiros episódios, talvez por desconhecer a reviravolta que *A Garra Cinzenta* dá nos episódios finais.

Pairando sobre esse cenário marcante, temos Helena Marília Bastos Tigre ou, após seu casamento, Helena Ferraz de Abreu. Essa intelectual brasileira se apresenta como um mistério à parte, que com certeza, vai render muita investigação. Os indícios de sua produção e o uso de diferentes pseudônimos permeiam toda a produção cultural brasileira, nas décadas de 1930 a 1970, quando desapareceu prematuramente e nos legou sua obra eclética, inovadora e crítica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Jaqueline Moraes de. **Madames e mocinhas em revista: corpo, gênero e moda em A Cigarra (1940-1955)**. 2015, 197 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas (IFCH/UNICAMP). Campinas, 2015. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000962812>>. Acesso em 18/02/2017.

ALMEIDA, Jaqueline Moraes de. “A ‘favor’ das mulheres, mas nunca ‘contra’ os homens”: as trajetórias de Elza Marzullo e Helena Ferraz De Abreu. Simpósio Nacional de História: Lugares dos historiadores – velhos e novos desafios (XXVIII ANPUH). **Anais [...]**. Florianópolis: UFSC, 27 a 31 de julho de 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1428365359_ARQUIVO_Afavorda_smulheresmasnuncacontraoshomens-Anpuh2015.pdf>. Acesso em 25 de abril de 2017.

ARMOND, Francisco ; SILVA, Renato. **Garra Cinzenta: 1937-1939**. São Paulo: Conrad, 2011.

ASSASSINATOS DA RUA MORGUE, OS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Os_Assassinatos_da_Rua_Morgue&oldid=44558792>. Acesso em: 22 jan. 2016.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu**. 2008. 248 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>>. Acesso em 25/06/2016.

BATMAN: a máscara do fantasma. Título Original: Batman: Mask of the Phantasm. Direção: Bruce W. Timm; Eric Radomski. Produção: Tom Ruegger; Michael E. Uslan; Benjamin Melkiner; Arnon Milchan. Roteiro: Alan Burnett; Bob Kane. Los Angeles: Warner Brothers. 25 dez. 1993. 1 DVD (76 min.), 4x3 *fullscreen*, colorido.

BLACK TERROR. WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Black_Terror&oldid=786235110>. Acesso em: 28 jun. 2017.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos, linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial**. São Paulo, Criativo, 2016.

CLARK, Alan ; CLARK, Laurel. **Comics: Uma história ilustrada da B.D**. Sacavém: Distri Cultural, 1991.

COCO CHANEL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Coco_Chanel&oldid=49094846>. Acesso em: 21 jun. 2017.

COSER, Raquel. O mistério da Garra Cinzenta. **O Estado de São Paulo: Cultura**. 11 de julho de 2011, 15:23 h., São Paulo: OESP, 2011. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/a-biblioteca-de-raquel/o-misterio-do-garra-cinzenta/>>. Acesso em 20/05/2017.

DOURADO, Francisco. Quem escreveu "A Garra Cinzenta"? E o nascimento de um projeto. **HQ Retrô**. Fortaleza, 13 março 2017. Disponível em: <<http://agaqueretro.blogspot.com.br/2017/03/quem-escreveu-garra-cinzenta-e.html>>. Acesso em 23 jun. 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras/Penguin Books, 2011. ISBN 9788563560308.

GARRA CINZENTA, A. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=A_Garra_Cinzenta&oldid=48528179>. Acesso em: 12 abr. 2017.

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GOMBRICH, Ernst H. Sobre a interpretação da obra de arte: O quê, o porquê e o como. **Cadernos de Arquitetura e Urbanismo**. Belo Horizonte: PUC Minas, v. 12, n. 13, p. 11-26, dez. 2005.

GONÇALO JÚNIOR. **A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos: 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GOULART, Ron. **Comic book encyclopedia: the ultimate guide to characters, graphic novels, writers, and artists in the comic book universe**. New York: Harper Collins, 2004.

GOULART, Ron. **Comic book culture: an illustrated history**. Portland: Collectors Press, 2000.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

IANONNE, Leila Rentroia; IANONNE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Editora Moderna, 1994. (Coleção Desafios)

KICK, Russ (org.) **Cânone Gráfico: clássicos da literatura universal em quadrinhos - desde a *Epopéia de Gilgamesh* até Shakespeare e *As Ligações Perigosas***. São Paulo: Barricada, 2014. (Coleção Cânone Gráfico, v. 1)

LANDUCCI, Alexandre. Mais de 20 anos desde o melhor filme do Batman: um filme para sacramentar um universo. **Metagene: Filmes e séries**. 06 de abril de 2015. Disponível em: <<http://www.metagene.com.br/mais-de-20-anos-desde-o-melhor-filme-do-batman/>>. Acesso em 25 jun. 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.

MODUS OPERANDI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Modus_operandi&oldid=49104050>. Acesso em: 22 jun. 2017.

MONTEIRO, Filipe. Crítica: Batman – A máscara do Fantasma. **Plano Crítico**. Publicado em 6 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.planocritico.com/critica-batman-a-mascara-do-fantasma/>>. Acesso em 25 de maio de 2017.

MOYA, Álvaro de. **Vapt-Vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

ROVIN, Jeff. **The Encyclopedia of Super Villains**. New York: Facts On File Publications, 1987.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández ; LUCIO, Maria Del Pilar Baptista. **Metodologia da Pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

SHERLOCK HOLMES. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Sherlock_Holmes&oldid=48917561>. Acesso em: 29 mai. 2017.

SILVA, Diamantino da. **Quadrinhos dourados**: a história dos suplementos no Brasil. São Paulo, SP: Opera Graphica, 2003.

SIMS, Chris. Lord Death Man of ‘Bat-Manga’ Gets Resurrected for ‘Batman, Inc.’. **Comics Alliance**. 20 set. 2010. Disponível em: <<http://comicsalliance.com/lord-death-man-batman-inc/>>. Acesso em 20 abr. 2015.

SIQUEIRA, Thiago. Batman: a máscara do fantasma – críticas. **Cinema com rapadura**. Postado em 2015. Disponível em: <<http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/84051/batman-a-mascara-do-fantasma-1993-84051/>>. Acesso em 30 abr. 2017.

SOUZA, Maria Ester Vieira de. **Leitura: entre proibições, desejos e encantamentos**. João Pessoa, UFPB, 2013.

SOUZA, Worney Almeida de. A cidade e seu monstro. In: ARMOND, Francisco ; SILVA, Renato. **Garra Cinzenta**: 1937-1939. São Paulo: Conrad, 2011. p. 5-25.

TIGRE, Manoel Bastos. **Reminiscências: a alegre roda da Colombo e algumas figuras do tempo de antigamente**. Brasília: Thesaurus, 1992.

TIGRE, Rod. [GONZALEZ, Rodrigo]. Dez momentos mais importantes das HQs. **CQB: Quadrinhos Brasileiros**. 2 dez. 2007. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090219215529/http://geocities.com/quadrinhos_cqb/no_vissimal.htm>. Acesso em 25 de jun. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro ; SANTOS, Roberto Elísio dos. A Gazetinha e os suplementos de histórias em quadrinhos no Brasil. **Imaginário!** Paraíba: Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG/UFPB, número 2, dez de 2016. p. 103-124. ISSN 2237-6933. Disponível em: <<http://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario-11-20/imaginario-11/6-A%20Gazetinha%20e%20os%20suplementos.pdf>>. Acesso em 18 jun. 2017.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e crítica social:** o universo ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Pensamento Brasileiro/ Editora Azougue, 2013. (Série Invenção e Crítica)

XAVIER, Cristina Levine Martins. **Spawn: o soldado do inferno** – mito e religiosidade nos quadrinhos. São Caetano do Sul: Difusão, 2004.

ZORRO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Zorro&oldid=49002172>>. Acesso em: 9 jun. 2017.