

## Lerbd - Conversa com Charles Hatfield

**Nota inicial:** alguns aspectos foram editados, uma vez que o entrevistado respondeu a cada pergunta sem ler as seguintes e há algumas repetições. No entanto, tendo em conta o modo de argumentação e as variações de foco, mantivemos as respostas originais o máximo possível.

**É muito interessante que o Charles Hatfield tenha escrito um dos mais importantes livros sobre a banda desenhada alternativa na investigação académica recente e agora estar no centro da banda desenhada *mainstream*. Ao lê-lo, apercebemo-nos de que, em vez de considerar isso - mesmo que seja apenas nos Estados Unidos - uma divisão, vemos essas áreas como partes de um contínuo os irmãos Hernandez e Gary Panter são exemplos (dados por si) excelentes que misturam as características e os temas da banda desenhada alternativa e da *mainstream*. É mais importante sublinhar as diferenças ou as semelhanças? Ou considerá-las a ambas? E como é que isto se relaciona com a sua escolha de dedicar o seu tempo a dois projectos de livro que parecem ser sobre dois mundos criativos completamente distintos?**

Pensei muito sobre essa questão. Para começo da conversa, interessa-me saber como é que os leitores que leram ambos os livros poderão perceber o meu trabalho. Ao mesmo tempo, pergunto-me constantemente essa pergunta pois, mesmo para mim, o que me motiva para um projecto é um mistério - pelo menos até ao momento em que já estou tão envolvido no projecto que já não posso voltar para trás!

Acho que é importante considerar a cultura da banda desenhada como um contínuo, mas ao mesmo tempo não devemos descuidar as diferenças muito reais na economia, na ideologia e na tradição que nos seduz ao ponto de separar o “*mainstream*” do “*alternativo*” (tenho de usar aspas sempre em torno destes termos, pois são vagos).

No que diz respeito à banda desenhada enquanto um contínuo, o alternativo bebe do chamado *mainstream* o seu vocabulário e muitas vezes a sua inspiração. Veja-se Spiegelman com Kurtzman ou Gould, Panter com Kirby, os Hernandez Bros com Harry Lucey, Bob Bolling, Owen Fitzgerald, Ditko e toda a sua paleta diversa de influências. Pelo contrário, o *mainstream* encontra inspiração e renovação nos alternativos; os artistas de banda desenhada, ou seja de que sector for, têm o hábito de estar a par do que outros artistas de banda desenhada andam a fazer, e usam isso para renovar e inspirar o seu próprio trabalho.

Eis um exemplo pouco convencional: veja-se o intenso formalismo de Chris Ware, e depois veja-se como é que Eleanor Davis utiliza algumas dessas estratégias no seu livro de banda desenhada infantil *The Secret Science Alliance and the Copycat Crook* - é uma relação estranha, mas é real. Ou pense-se num livro como o de [Steven T] Seagle e [Teddy] Kristiansen *It's a Bird...*, que junta trabalho autobiográfico ou semi-autobiográfico baseado em obras alternativas, com o género dos super-heróis. Na verdade, este tipo de cruzamentos já de davam nos anos 1970, quando alguns criadores de banda desenhada do *mainstream* estavam claramente a ler e a curtir *underground comics*.

E depois há aquelas figuras que parecem atravessar fronteiras: veja-se David Mazzucchelli, cujo trabalho dentro e fora do género dos super-heróis inspirou um sem-número de artistas de super-heróis. O seu livro *Asterios Polyp* é um trabalho que deve profundamente tanto à

## Lerbd - Conversa com Charles Hatfield

Nota inicial: alguns aspectos foram editados, uma vez que o entrevistado respondeu

a cada pergunta sem ler as seguintes e há algumas repetições. No entanto, tendo em conta o modo de argumentação e as variações de foco, mantivemos as respostas originais o máximo possível.

É muito interessante que o Charles Hatfield tenha escrito um dos mais importantes livros sobre a banda desenhada alternativa na investigação académica recente e agora estar no centro da banda desenhada mainstream. Ao lê-lo, apercebemo-nos de que, em vez de considerar isso - mesmo que seja apenas nos Estados Unidos - uma divisão, vemos essas áreas como partes de um contínuo os irmãos Hernandez e Gary Panter são exemplos (dados por si) excelentes que misturam as características e os temas da banda desenhada alternativa e da mainstream. É mais importante sublinhar as diferenças ou as semelhanças? Ou considerá-las a ambas? E como é que isto se relaciona com a sua escolha de dedicar o seu tempo a dois projectos de livro que parecem ser sobre dois mundos criativos completamente distintos? Pensei muito sobre essa questão. Para começo da conversa, interessa-me saber como é que os leitores que leram ambos os livros poderão perceber o meu trabalho. Ao mesmo tempo, pergunto-me constantemente essa pergunta pois, mesmo para mim, o que me motiva para um projecto é um mistério - pelo menos até ao momento em que já estou tão envolvido no projecto que já não posso voltar para trás! Acho que é importante considerar a cultura da banda desenhada como um contínuo, mas ao mesmo tempo não devemos descurar as diferenças muito reais na economia, na ideologia e na tradição que nos seduz ao ponto de separar o “mainstream” do “alternativo” (tenho de usar aspas sempre em torno destes termos, pois são vagos). No que diz respeito à banda desenhada enquanto um contínuo, o alternativo bebe do chamado mainstream o seu vocabulário e muitas vezes a sua inspiração. Veja-se Spiegelman com Kurtzman ou Gould, Panter com Kirby, os Hernandez Bros com Harry Lucey, Bob Bolling, Owen Fitzgerald, Ditko e toda a sua paleta diversa de influências. Pelo contrário, o mainstream encontra inspiração e renovação nos alternativos; os artistas de banda desenhada, ou seja de que sector for, têm o hábito de estar a par do que outros artistas de banda desenhada andam a fazer, e usam isso para renovar e inspirar o seu próprio trabalho. Eis um exemplo pouco convencional: veja-se o intenso formalismo de Chris Ware, e depois veja-se como é que Eleanor Davis utiliza algumas dessas estratégias no seu livro de banda desenhada infantil *The Secret Science Alliance and the Copycat Crook* - é uma relação estranha, mas é real. Ou pense-se num livro como o de [Steven T.] Seagle e [Teddy] Kristiansen *It's a Bird...*, que junta trabalho autobiográfico ou semi-autobiográfico baseado em obras alternativas, com o género dos super-heróis. Na verdade, este tipo de cruzamentos já de davam nos anos 1970, quando alguns criadores de banda desenhada do mainstream estavam claramente a ler e a curtir underground comix. E depois há aquelas figuras que parecem atravessar fronteiras: veja-se David Mazzucchelli, cujo trabalho dentro e fora do género dos super-heróis inspirou um sem-número de artistas de super-heróis. O seu livro *Asterior Polyp* é um

trabalho que deve profundamente tanto à

estética do mainstream como à do alternativo, de Steranko a Spiegelman. Tem-se tornado cada vez mais difícil policiar as suportas fronteiras entre a estética do mainstream e a do alternativo. A experimentação cada vez mais marcada com os géneros - como no caso de algum trabalho fantástico feito pela geração post-Fort Thunder e Kramer's Ergot de criadores de banda desenhada de arte - misturaram as fronteiras de modo drástico. Veja-se o que C.F. e Brian Chippendale têm feito com banda desenhada de acção. Ou pense-se em American Barbarian, de Tom Scioli que destila as esquisitices do Kirby tardio pela editora AdHouse, reconhecida pelas suas publicações de art-comics. A estética de Scioli deriva directamente de Kirby, e anda na linha entre a homenagem e uma nova criação. O resultado é um aproveitamento genuíno mas ainda assim divertido dos maneirismos de Kirby. E que não constitui uma paródia exactamente, mas antes declara orgulhosamente a sua influência. Outro aspecto que torna essas distinções difíceis é o internacionalismo: a forma como os criadores de banda desenhada têm sido influenciados através das fronteiras culturais. O estilo mangá é talvez o mais óbvio exemplo disso. Depois da sua morte [recente], pensei muito sobre a influência que Moebius teve, não só porque dediquei algum tempo a fazer-lhe a eulogia como, por acaso, estava a ler bandas desenhadas feitas por Brandon Graham e Simon Roy, e também a pensar no Akira de Otomo e na Nausicaä de Miyazaki. Frank Miller associou-se a essa influência com trabalhos como Ronin (e muito provavelmente Miller e Paul Pope poderiam ter uma conversa interessante sobre Hugo Pratt). Nos Estados Unidos devemos muito da nossa compreensão sobre estes artistas às editoras alternativas, e ao The Comics Journal. Os defensores da banda desenhada alternativa têm por vezes gostos clássicos no que diz respeito à banda desenhada mundial! Os "alternativos" também testemunham a história da banda desenhada. O que é que se pode dizer da divisória mainstream/alternativos quando uma das mais importantes editoras dos EUA de banda desenhada alternativa, a Fantagraphics, tem Schulz, Herriman, Crane, Segar, Foster, Mauldin, Gottfredson, Barks, Bushmiller, a Blazing Combat e arquivos da EC no seu catálogo? É claro que os devotos à banda desenhada cultivam uma compreensão da forma que vai saltando por cima das distinções de género. Gosto da ideia de ler Kirby "alternativamente". uma das razões que me levou a escrever esta monografia sobre Kirby - para além da óbvia razão autobiográfica, que é o meu amor ilimitado pela obra dele - é que se tornou muito mais fácil agora escrever sobre a banda desenhada alternativa, em termos académicos, por isso pensei que deveria tentar um caminho menos trilhado e que me obrigaria a trabalhar mais duramente enquanto escritor e pensador. Ironicamente, escrever um livro sobre uma figura sagrada para a banda desenhada "mainstream" é ainda mais difícil, mas é onde encontro o meu apoio, ao contrário do que seria escrever mais sobre o tipo de banda desenhada alternativa que se celebrava no meu primeiro livro. O que queria era fazer uma leitura alternativa de Kirby que, ainda assim, contendesse de forma séria com a sua influência na banda

desenhada mainstream. Queria que Hand of Fire defendesse Kirby como um artista narrativo em termos que poriam em causa toda essa divisão mainstream/alternativo. (No entanto, devo apontar que já tinha um exemplo de Kirby em Alternative Comics, algo de que me orgulho de ter feito, por isso as sementes do meu novo livro estavam presentes há anos!) Dito tudo isto, ainda defendo que existem distinções importantes - económicas e ideológicas

- entre as produção de banda desenhada alternativa e mainstream. Os comics books do mainstream estão fundados sobre uma rápida serialização, uma procura infundável pela sua produção, intervenções e manipulações editoriais a quase todos os níveis, e a prática muitas vezes debilitante do trabalho encomendado [work-for-hire]. A diferença mais importante entre o trabalho mainstream e o alternativo, e aquele que ainda se aplica depois de tudo o que disse, é aquela entre uma mentalidade focada na editora e outra focada no autor. Ambas são conduzidas pelas leis do mercado, de alguma forma - até mesmo os artistas alternativos têm de reconhecer nalgum ponto o mercado, se querem comer - mas os comic books mainstream, da variedade mais conhecida, Marvel, DC, Archie, etc., apresentam um aparelho editorial enorme e intrusivo, o qual chega mesmo a alterar substancialmente o trabalho de um criador para se poder encaixar com os planos editoriais a longo prazo ou imperativos de mercado imaginados. Considerando-me como um determinista económico (e quanto mais envelheço, mais o sou), acredito que estas distinções fazem sentido. Não interessa se a banda desenhada tem ou não um super-herói como personagem. O que interessa é como é que o trabalho é criado, e em que condições. O comic book mainstream prototípico - e isto engloba a maioria do trabalho de Kirby - é algo que se faz sob uma deadline, e sob um regime editorial rígido. Na verdade, o comic book mainstream é todo sobre o enaltecimento do regime editorial. O milagre de Kirby é como é que ele conseguiu produzir tanta banda desenhada pessoal e estranha sob essas condições. E mesmo assim, o trabalho dele muitas vezes sofre manipulações editoriais e terríveis "rearranjos" [patch jobs] (muito mais do que, por exemplo, Barks). A história da carreira de Kirby é complexa e muitas vezes desoladora - outra das razões que me levou a escrever sobre ele, para mostrar o que significa fazer trabalho autoral numa figura que muito raramente teve acesso à liberdade criativa sem quaisquer entraves. Quero ajudar a que o campo emergente do estudo académico da banda desenhada esteja seguro de que tem sempre de compreender estes problemas.

O cerne deste livro são as especificidades criativas de Kirby na sua arte narrativa, mas você utiliza vários campos de informação que sustentam essa discussão. Quase todos os temas singulares que são abordados no seu livro - os anos de formação de Kirby, as suas aventuras empresariais com Joe Simon, os seus anos na Marvel, as suas ditas colaborações com Stan Lee, o seu descorçoamento e saída dessa companhia, o seu trabalho "cósmico" na DC, etc. - poderiam ser projectos de livros só por eles. Pode-nos explicar as escolhas que fez para este livro em particular? Kirby é um desafio pelas mesmas razões que é tão interessante. Ele era tão profícuo, tão irrequieto, de uma extensão imensa, e tão ansioso em vender, em alimentar a sua família, em pagar as suas despesas, e ainda assim em produzir banda desenhada inovadora, distinta e que ultrapassasse os limites. Ele fez muita coisa! Por isso poderiam existir, e espero que venham a existir, toda uma série de monografias que se concentrem nos diferentes aspectos do trabalho de Kirby. Eu quis escrever um livro que focasse o

trabalho maduro de Kirby, dos anos 1960 e 70, em parte porque penso que esse é o seu trabalho mais característico e excitante, e em parte porque é esse o trabalho que está no centro das considerações pela sua obra nos nossos dias, inclusivamente a controvérsia sobre o seu papel fundador na Marvel. Quando falamos

sobre as coisas serem “Kirbyanas” [Kirby-esque], está-se a pensar sobretudo em trabalho dos anos 1960 e 60 - e o Kirby dessa época tem as suas dedadas por toda a banda desenhada de super-heróis de hoje. Portanto, para além do facto prático de que tinha de começar por aquilo que conhecia melhor, também pensei que um livro que sublinhasse o cósmico, o extraterrestre, o gigantesco, o super-heróico, e o sublime tecnológico, seria a a melhor maneira de o fazer. Queria focar um período em que a linguagem gráfica característica de Kirby se havia cristalizado na sua fase mais familiar, mas também a mais estranha, que parece gritar “Kirby!” sempre que a encontramos. Quanto comecei, não queria tanto concentrar-me nos super-heróis em uniforme como o livro acabado o faz - mas as questões das relações humilhantes com a Marvel, o impacto do que ele criou ali, e como tudo isso o impeliu às suas criações mais tardias, e ainda mais o entendimento de que Kirby mudou o género todo de forma fundamental, levou-me a conduzir a investigação cada vez mais nos super-heróis. Vi-me totalmente incapaz de colocar esse tema de parte, apesar de acreditar que a arte de Kirby tem virtudes e manias que são muito mais fascinantes para além dos super-heróis. E desde o início que tinha a intenção de colocar a saga Fourth World num lugar de destaque, uma opção que exigiria um foco mais sustentado nos super-heróis enquanto género - e que, em última análise, me levariam a ler ou a reler muita da banda desenhada pós-Kirby que adaptam ou tentam afinar as suas criações. Um resultado desse foco é que, já numa fase avançada do projecto, acabei por ter de cortar um capítulo sobre Kamandi, em nome do espaço e da coerência do livro - uma escolha que me entristeceu, sendo Kamandi uma das minhas obras favoritas, e a meu ver, uma das mais características, de Kirby. (Estou agora a trabalhar precisamente numa expansão e reutilização desse material sobre Kamandi). Iguamente numa fase avançada, comecei a pensar que precisamos de livros académicos sobre toda a parceria e o estúdio de Simon & Kirby. E ainda o penso.

Quando lemos trabalhos como Earth X, Final Crisis, ou as novas versões de The Eternals, etc., é muito claro que autores contemporâneos estão a tentar criar sistemas coerentes a partir das ideias selvagens de Kirby. Uma vez escrevi que é como se estes novos criadores estivessem a fazer o papel de escritores do evangelho em relação à voz febril no deserto de Kirby, como se fosse João. Esses criadores tentam que as criações de Kirby façam sentido hoje, ou usam-nas simplesmente, tentando ver como é que tudo se encaixa nos “universos” respectivos da DC e da Marvel. Acha que isto é um sintoma de um beco sem saída na criação de novas histórias ou é sinal da riqueza da produção crua de Kirby! Ambas, enfaticamente! As noções de Kirby são ricas, generativas e inspiradoras. Uma das atracções da adaptação - seja em novas histórias recontando as de Kirby, ou em filmes que se baseiam em conceitos dele - é o chamamento que se sente para estender aquilo que ele ofertara, ou realizar, com o luxo de uma calendarização mais relaxada do que Kirby alguma vez teve, o potencial grandioso da construção de mundos das suas ideias. Há algum grau de imaginário

de fã nisso: imaginar como é que as personagens e os conceitos de Kirby seriam agregados num mundo coerente que pudesse ser descrito a partir do zero, em vez de improvisados à pressa, como era bastas vezes o caso com Kirby. Os fãs adoram sistematizar, e Kirby oferece muito material cru para isso. Consigo imaginar séries épicas de romances de

fantasia baseados nos Eternals, ou um filme ou uma série de televisão sem fim baseados em Kamandi. Mas ao mesmo tempo, este é um prazer em relação ao qual me sinto desconfiado, porque o calor e a inspiração das bandas desenhadas de Kirby vinham dele, do seu improvisado gráfico e narrativo imparável. Para mim, o que me atrai nesse trabalho está no que Kirby fez com ele. Francamente, as noções parecem tão grandiosas nas mãos de Kirby que quando são separadas do processo gerador do desenho [cartooning] de Kirby, do seu desenho narrativo, acabam por parecer muitas vezes simplesmente histriónicas e absurdas. A sistematização e racionalização dos seus mundos-histórias podem ser tão sem vida - e o próprio Kirby não gostava disso, um assunto que abordo no meu capítulo sobre a série The Eternals versus a chamada continuidade do Universo Marvel. “O beco sem saída” que você menciona também tem de ser compreendido economicamente, em termos da habitual prática de trabalho encomendado da Marvel e DC - uma prática que agora parece ser um hábito a jogar pelo seguro, reaccionário, que na verdade desencoraja o desenvolvimento de novas propriedades nessas mesmas companhias. Hoje em dia os criadores com ideias novas estão bem mais informados e não vão simplesmente entregá-las à Marvel ou à DC. Por isso, o tipo de criatividade que floresce hoje em dia nos universos Marvel e DC é de um tipo limitado, baseado na distensão ou na redefinição retroactiva de conceitos existentes, isto é, o chamado “retcon”. nos anos 1980, Alan Moore e os seus colaboradores mostraram como é que um retcon podia redireccionar dramática e até fundamentalmente uma propriedade existente sem com isso criar-se algo de verdadeiramente novo. Mais recentemente, quando Matt Fraction e Ed Brubaker fizeram reviver brevemente o Iron Fist [Punho de Ferro] ao reescrevê-lo como uma “herança” multi-geracional e introduzindo novos mundos, ou quando Geoff Johns et al. refractaram o mito do Green Lantern [Lanterna Verde] em todo um “espectro” de cores, eles estavam a seguir esse modelo, o retcon. Esses são alguns dos melhores exemplos de criação de mundos que se podem encontrar na banda desenhada de super-heróis contemporânea, e veja-se como não estão a criar nada a partir do zero. Esta insistência em trabalho por encomenda desincentiva criações frescas. Nesse contexto, os escritores e os artistas acabam por ter de jogar com o que Kirby deixou para trás.

**Um dos pontos fascinantes no seu livro é que aborda Kirby directamente como um artista (e não somente como um criador que inspira admiração). Você demonstra como Kirby nunca foi um artista perfeito, mas antes como é que a energia dele o tornou no provavelmente melhor criador de arte de banda desenhada de super-heróis. Em certo sentido ele recorda-me William Blake (escrevi isto antes de chegar á breve discussão, no seu livro, sobre o portfólio Interpretations of God, de Kirby), um artista cujo domínio da anatomia humana é por vezes estranho e massivo, mas cujo escopo cósmico leva a um corpo de trabalho cuja ressonância ainda se sente nos nossos dias. Acha que a contínua**

**influência e fascínio de Kirby se deve ao próprio gênero dos super-heróis, às especificidades da arte dele, ou a outros factores? A arte de Kirby revela uma tensão básica das bandas desenhadas de super-heróis: o compromisso tenso entre realismo e fantasia. Os super-heróis tendem para o realismo em termos de estilo mas desprezam-no em termos de substância. Parafrazeando um novo ensaio**

pelo meu colega Rusty Witek (v. *Critical Approaches to Comics*, ed. M. J. Smith e D. Duncan), a banda desenhada de super-heróis, de aventuras mais genericamente, tendem a operar no modo “naturalista” da banda desenhada, mais do que no do “cartoon” - mas o que me fascina na arte de Kirby é que ele parece estar entre uma coisa e outra, ou confunde os dois modos. Kirby pegou no naturalismo das tiras de aventuras das suas influências (Foster, Caniff, Raymond...) para um domínio novo drasticamente estilizado. Ele “falhou” em atingir a mesma bitola estabelecida pelos seus mestres, mas nesse processo transformou-se,, para mim, mais interessante enquanto artista de banda desenhada [cartoonist]. Essa tensão, ou incerteza, essa estranha mescla de realismo pictórico e abstracção radical, animam a arte dele, e é isso o que o torna perfeitamente adaptado para a fantasia de super-heróis. Dito isto, gosto de encontrar essas mesmas qualidades nos trabalhos de Kirby que não são em torno de super-heróis em uniforme. Para mim, as virtudes e manias de Kirby excedem qualquer género. Eu sei que o universo Marvel, e em menor grau, o das suas criações tardias para a DC, são os contributos mais responsáveis para a manutenção de Kirby na imaginação popular, mas acredito que as especificidades da arte dele têm traços que são apelativos para além disso.

Foi a concentração de *Hand of Fire* no trabalho nos super-heróis de Kirby ditada pela acessibilidade dos textos, a sua presença contínua na construção do “mito” dos Big Two [Marvel e DC], porque considera ser esse o meio natural de Kirby ou outras razões? Mais uma vez, isso deveu-se sobretudo porque a matéria do super-heróis, quando se a aborda pela primeira vez, parece exigir um foco intenso e mais alargado. Eu não queria que *Hand of Fire* se torna-se simplesmente um livro sobre super-heróis - e de certeza que não queria que o livro fosse ditado pela preservação corporativa dos “universos” de super-heróis - mas acabei de facto por escrever muito sobre esse género, porque deu muito espaço de liberdade a Kirby enquanto artista, e adaptava-se na perfeição à sua sensibilidade. Há uma grande diferença entre os comics books fundadores dos super-heróis do final dos anos 1930 e 1940 e o que Kirby fez nos anos 1960 e depois... Há também alguma diferença entre os super-heróis de Kirby e Simon dos anos 1940 e *The Fantastic Four* [Quarteto Fantástico], *Thor*, *The New Gods*, e *The Eternals*. Localizar as diferenças ajuda-nos a iluminar o que fez Kirby vibrar: o que excitou a sua imaginação, e o levou a procurar limites enquanto artista. *Hand of Fire*, até no seu próprio título, obviamente que se inclina para uma exploração dessa “diferença” Kirby cósmico!

Acha que quando estiverem disponíveis outros materiais de Kirby (tal como o recente volume da Fantagraphics dedicado aos romance comics), os investigadores e leitores mais generalistas irão redefinir as suas perspectivas e apreciação da obra de Kirby? Sim. Espero mesmo que sim. Eu tenho estado a reler a colecção de *Young Romance* editada por Michel Gagné [publ. Fantagraphics] esta semana, e não posso esperar ver mais trabalho deste tipo nesta área. Mesmo que não pense que estas bandas

desenhadas românticas nos façam aproximar do cerne do pensamento de Kirby como, digamos, The New Gods, penso

que elas revelam muito sobre a facilidade e a versatilidade de Kirby enquanto artista, assim como as especificidades da arte dele e ainda a natureza, ainda mal compreendida, quer do mercado quer das circunstâncias da classe profissional dos comics books no final dos anos 1940 e na década seguinte. E, para mais, há aqui bandas desenhadas magníficas! A reimpressão, pela Titan Books, das bandas desenhada de Simon & Kirby [The Best of Simon & Kirby e outros volumes] são outro presente incrível para fãs e investigadores (o volume dedicado aos Crime Comics é particularmente revelador). De novo, vemos aqui o que movia comercialmente S&K, mas também a maneira como Kirby procurava tornar géneros diferentes no seu próprio trabalho é iluminadora. Eu adoraria ver um volume de boa qualidade dedicado à revista Black Magic, de S&K. Eu espero ver trabalhos académicos que explorem aspectos menos estudados da carreira de Kirby, utilizando estas reimpressões como ponto de partida. Uma biografia do estúdio ["shop"] de S&K seria, estou em crer, um contributo significativo - e um livro desses não se pareceria nada com Hand of Fire, mas teria um valor tremendo em termos historiográficos assim como contribuiria para a textura e aspectos específicos dessa época.

Eu sinto que a sua discussão das influências de Kirby é brilhante. Em vez de simplesmente apontar nomes que poderão ter influenciado a sua produção, o Charles leva o seu tempo a explicar exactamente que características e de quem é que ele bebe, e como as transforma. Acha que as limitações de Kirby enquanto desenhador são precisamente parte do seu sucesso enquanto artista de banda desenhada? Você explica isto também, sobretudo se tomarmos em consideração as discussões que tece em torno do "desenho narrativo", mas por agora queria compreender a centralidade dessa ideia no estudo da banda desenhada. Temos de olhar para relações específicas entre as imagens e o seu propósito na banda desenhada em vez de irmos com instrumentos analíticos desenvolvidos noutras áreas (o desenho propriamente dito, as artes visuais, a ilustração, etc.) Kirby tinha talento de sobra [mad skills] enquanto desenhador, mas a sua carga de trabalho intensa, esmagadora, pressionava o seu trabalho e levou-o a assumir cada vez mais sinais abstractos ou ideias de coisas do que semelhanças pormenorizadas e específicas. Penso que o livro de Steranko, History of Comics, fala disso também: que o estilo de Kirby respondiam às pressões das deadlines, às exigências de uma produção avassaladora da indústria. E Kirby estava muito mais interessado quando criava histórias graficamente, ao contrário de seguir argumentos rotineiros. O seu entusiasmo pelo desenho narrativo levou-o a desaprender [mis-learn], ou simplesmente a abandonar, o maravilhoso classicismo que algumas das suas influências, como Foster, encorajavam. É muito raro que Kirby tenha atingido a bitola de Foster/Raymond, apesar de algum do seu trabalho mais antigo, com as suas tintas brilhantes e pinceladas e formas lindíssimas, mostram-no a esforçar-se nessa direcção. Em última análise, Kirby sacrificou isso tudo em nome do momentum narrativo, e penso que isso ajuda a perceber o seu entusiasmo contínuo

pela banda desenhada, e o seu sucesso nela. Que artistas com capacidades técnicas magníficas e maravilhosas rendições, como John Romita e John Buscema, acabaram por ser ver forçados a imitar o dinamismo destemido, e a abordagem violenta e tumultuosa da acção

de Kirby, acaba por ser irónico. Quando olho para o trabalho de John Buscema, que é sempre sólido e por vezes magnífico, parece-me estar a ver de um trabalho de um ilustrador a fazer um favor ao criar banda desenhada. O interesse ao nível das entranhas, a dedicação à narrativa, o ímpeto da banda desenhada, não estão nesses desenhos. Mas em Kirby o desenho encontra-se quase sempre com uma energia que parte de uma história hipotética que se vai desenrolando na sua cabeça - impele-o a determinação em pôr a história cá fora, em realizá-la e expressá-la na forma mais destilada e dramática possível. E quando se está cativo deste tipo de ímpeto em contar histórias, acaba-se por sacrificar a graciosidade em nome da energia. Para mim, essa é uma das qualidades definidoras de Kirby. Mas dito isto, acho que é importante pensar sobre desenho enquanto desenho, e abordar as imagens como imagens, pensar visualmente. Esse é um dos desafios para qualquer interpretação literária ou temática da banda desenhada. Temos de abordar as imagens na sua qualidade indomável de imagem. Não são redutíveis a paráfrases, a ideias abstraídas das suas formas. A banda desenhada é uma forma específica ao meio de narrativa visual. E por vezes, muito francamente, o ter de contar uma história é uma desculpa, uma oportunidade, para a criação extática de imagens. Ainda assim, Kirby sempre insistiu que era um escritor - é esse o enigma basilar. Em Kirby, as imagens não estão simplesmente a ilustrar a narrativa: elas geram-na. O processo de ideação de Kirby era visual, e isso estendia-se para a mão que desenhava. Se levarmos um artista como Kirby a sério temos de o ler como um escritor de imagens, mas nunca apenas como um escritor. Ele é também o feitor de desenhos infinitamente fascinantes: imagens que não se exaurem, merecedoras de muito, muito mais do que as habituais “mil palavras”. A minha insistência no termo “desenho narrativo” - que retirei de Thierry Groensteen - é a minha maneira de tentar chegar a essa verdade aparentemente paradoxal. É tudo sobre o acto de criar banda desenhada!

**Concordaria com Alan Moore (e outros) quando ele descreve a indústria da banda desenhada como sendo constituída maioritariamente por “mafiosos”? Quando o Charles discute o desenvolvimento da companhia Atlas até à Marvel, acentua alguns dos aspectos mais obscuros das negociações de Martin Goodman, e de certa forma, não é de todo surpreendente a maneira como Kirby seria tratado. As práticas e a consciência do público do nosso tempo não muito diferentes do que aquelas em vigor nas décadas de 1960-70 (e antes). Mas no final de contas, talvez tenhamos que assumir que a Marvel tratou mal Kirby, mas na legalidade. Ou acha que, independentemente das questões legais técnicas [technicalities] que a companhia possa alegar, deveriam tentar garantir maior respeito a Kirby (inclusive no que toca a aspectos financeiros)? “Mafiosos” parece-me um tema algo pesado, mas, verdade seja dita, existem algumas provas históricas de que os elos entre o crime organizado e os negócios da edição e distribuição de revistas, inclusive as de banda desenhada (vejam-se os relatos**

apimentados de Gerard Jones em Men of Tomorrow). Acho que “duvidoso”  
descreveria mais equilibradamente alguns

aspectos da indústria dos comic books, e em particular as operações de Goodman. Mas ajudar-nos-á recordar que a publicação de comic books era, originalmente, pouco mais do que uma extensão das indústrias têxteis [rag trade]. Mal era vista como publicação a sério, quando mais um campo artístico, e não existia qualquer noção prevalecente de autonomia ou tradição artística nisso. A qualidade artística era totalmente indiferente para Goodman. Ele era um açambarcador oportunista com uma esperteza excepcional e com uma avidez mercenária franca. Mas não vale a pena estar a bater em figuras como a dele, sem a qual não existiria a história dos comics books, nem tradição nem nada. Pelo contrário, prefiro celebrar a criatividade sem limites que era permitida expressar-se a ela mesma sob a desculpa de ter de garantir vendas para empresários como Goodman. A questão da legalidade tem a ver com racionalizações ex post facto de combinações profissionais um bocado esquisitas, ou indocumentadas, ou com muito pouca documentação. Não há qualquer ficção legal nem questiúncula que possa explicar as circunstâncias que fizeram emergir a Marvel Comics nos anos 1960. “Trabalho por encomenda” é totalmente inadequado para descrever a questão. Na minha perspectiva, a Marvel, a companhia, deveria assumir esse facto através das suas acções e políticas, de maneira a que o que faz (e o que paga) equivalha à retórica nostálgica que emprega quando fala com os fãs. Por outras palavras, a Marvel deveria tratar a herança de Kirby de uma forma muito diferente.

Eu posso estar enganado nesta leitura, mas eu penso que o seu livro é a primeira abordagem académica norte-americana à banda desenhada que li que faz um uso extenso de um grande número de estudos existentes, citando não apenas outros académicos e investigadores-fãs norte-americanos (voltaremos a esta questão) mas também a um conjunto de produções de investigação europeia (Groensteen, Morgan, Peeters, Marion, etc.). Esta é uma discussão que já teve lugar noutros locais, inclusive o seu artigo “Indiscipline”, sobre o estado da arte dos estudos académicos da banda desenhada, mas gostava de o escutar sobre a importância da integração da investigação sobre banda desenhada (em vez de uma atitude “começar do zero”, que foi quase norma até há pouco tempo), e sobre essas fontes não-americanas. Obrigado por notar na diversidade das fontes do meu livro! Claro que gostaria de encorajar um uso mais diverso e internacional de fontes. Estou orgulhoso da maneira como Hand of Fire agarra e incorpora toda uma série de ideias de uma escolha alargada, inclusive um bom número das quais apenas descobri quando estava a escrever este livro. A sua pergunta levanta problemas maiores! Um campo académico robusto não será aquele que simplesmente reinventa a roda vezes sem conta, mas antes um campo que disponibilize aos investigadores, inclusive os estudantes, aqueles instrumentos que permitem reconhecer quais os debates que já foram tratados, quais os que ainda estão a se formar, que conjuntos de ferramentas e conceitos estão disponíveis para os investigadores, e que áreas é que mal começaram a ser tocadas (ou que nem sequer chegaram a ser tocadas), áreas que exigem ser estudadas. A mim parece-me que são

necessárias duas coisas: em primeiro lugar, um esforço imenso de integração, ou pelo menos

de encontro, através das fronteiras disciplinares, nacionais e culturais, e em segundo lugar, novos programas de formação superior, isto é, [de acordo com o sistema de ensino nos EUA] majors e minors que permitam uma formação em história e teoria da banda desenhada que vá para além do que os usuais cursos de um semestre [one-term] em banda desenhada [comics and graphic novels] conseguem alcançar. Vejo tantas vezes estudantes a proporem temas que já foram bem investigados, mas sem o conhecimento da investigação que se desenvolveu antes. Esta é uma situação frustrante, mas compreensível, dada a ausência de um ensino contínuo e sustentado que vá para além de uma ou duas disciplinas. No que diz respeito á investigação internacional, devo confessar que apesar de ter estudado algum francês, alemão e espanhol, falo apenas inglês, e só consigo ler essas línguas de uma forma parcial, pausada e nada fluente - e mesmo assim, só com dicionários e uma grande espera. Faço-o, para dizer a verdade, mas é mesmo uma tarefa difícil! Algo que me recordará, sempre, dos meus frustrantes limites. Adoraria conhecer melhor essas línguas, sobretudo para poder ter acesso à investigação académica e à crítica do outro lado dessas barreiras linguísticas. Sinto-me particularmente agradecido a investigadores e tradutores como Bart Beaty e Nick Nguyen, Jan Baetens, Laurence Grove, Mark McKinney, Ann Miller, e Joel Vessels, às publicações European Comic Art e International Journal of Comic Art, ao International Comic Arts Forum, por me terem apresentado, formalmente, à banda desenhada europeia e à investigação existente, abrindo caminho para que pudesse conhecer investigadores francófonos como Groensteen, Peeters, Morgan, e Smolderen. Há mais de dez anos que fui, ah, fortemente incentivado para esta área, mas mesmo assim estou a apenas a arranhar a superfície! Traduções recentes, como as de Beaty e Nguyen das obras de Groensteen [Système de la bande dessinée] e de Jean-Paul Gabilliet [Des comics e des hommes], foram muito úteis, e fico contente por saber que outros projectos estão a ser preparados.

Quão importante é a investigação feita por fãs [fan scholarship]? Parece-me que, especialmente no que a Kirby diz respeito, os escritos de outros artistas, as contribuições para a revista Jack Kirby Collector, e até blogs, sites e listservs é muito importante, e não apenas no que diz respeito a dados substanciados. O apêndice do seu livro sobre estas fontes é excelente, mas quão importante é para um investigador ancorado numa universidade prestar atenção a estas fontes, por vezes esquivas e contraditórias? Esse tipo de investigação é crucial! Tem uma péssima reputação, sobretudo porque o sentimentalismo faz parte do seu código genético, e também porque raramente procura chegar aos mesmos princípios de prova e documentação de que um trabalho aprovado academicamente - mas seria simplesmente impossível completar, ou até mesmo conceber, um livro como Hand of Fire, sem ele. Ainda que o trabalho feito por fãs seja problemático - veja-se por exemplo o constante retorno à circulação dos relatos míticos da história da banda desenhada, muitas vezes

manchado pela nostalgia ou por um nacionalismo cultural descarado - é uma forma de produção de conhecimento importante, sobretudo num campo como a banda desenhada que foi negligenciado academicamente até há pouco tempo. O desafio para os investigadores