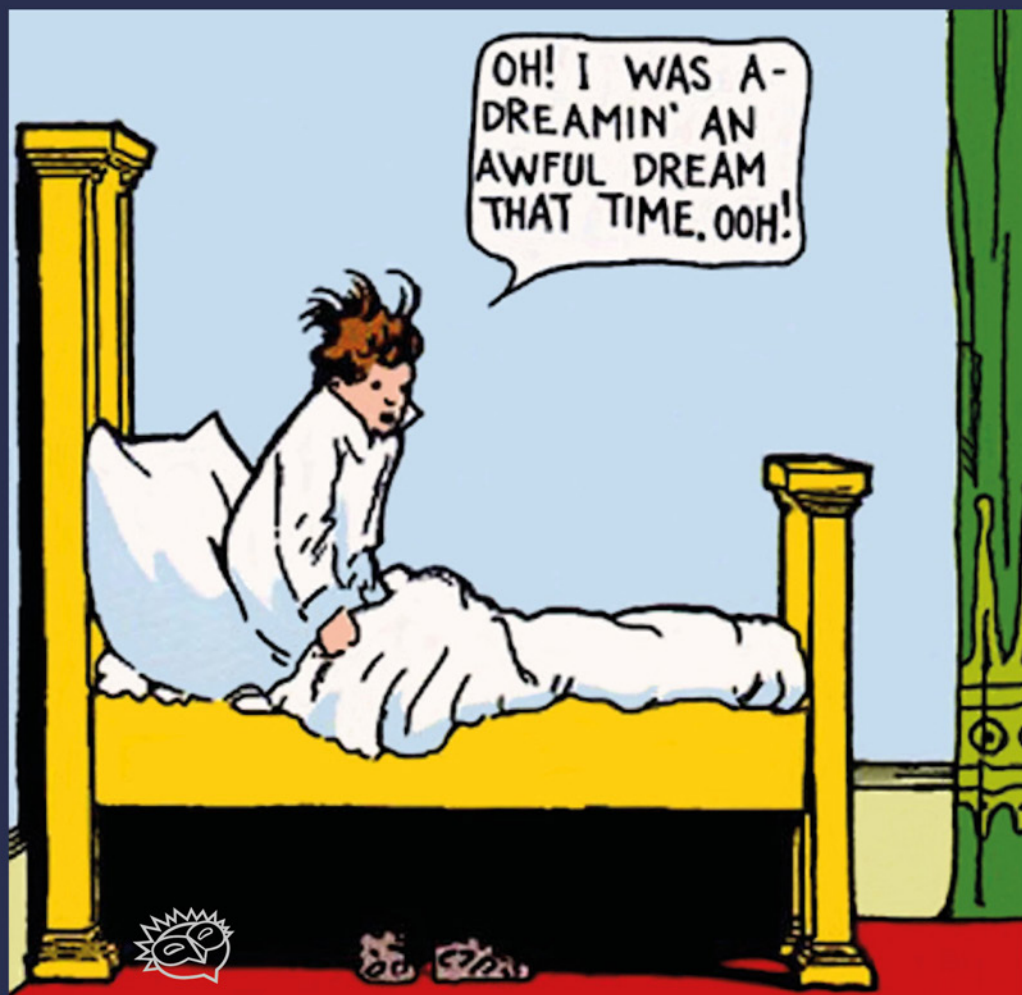


Roberto Elísio dos Santos

HISTÓRIA EM QUADRINHOS INFANTIL

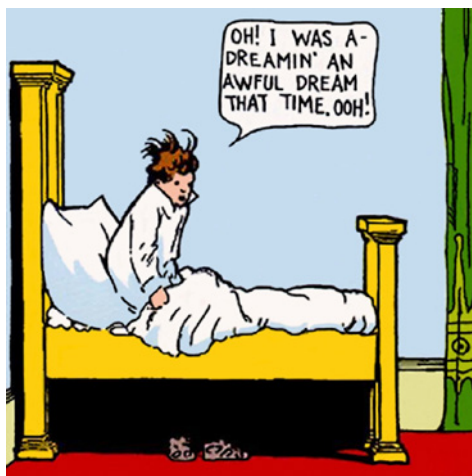
Leitura para crianças e adultos



Roberto Elísio dos Santos

HISTÓRIA EM QUADRINHOS INFANTIL

Leitura para crianças e adultos



Marca de Fantasia

Parahyba, 2022. 2a edição

HISTÓRIA EM QUADRINHOS INFANTIL

Leitura para crianças e adultos

Roberto Elísio dos Santos

Série Quiosque, 15. 2022. 2a edição. 79p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
João Pessoa (Parahyba), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, projeto de extensão do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

Capa: Fragmento da HQ "Little Nemo", de Winsor MCay

Conselho editorial

Adriana Amaral - Unisinos, RS	Marcelo Bolshaw - UFRN
Adriano de León - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Alberto Pessoa - UFPB	Marina Magalhães - UFAM
Edgar Franco - UFG	Nílton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Ramos - UNIFESP
Gazy Andraus - FAV-UFG	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Waldomiro Vergueiro - USP
José Domingos - UEPB	

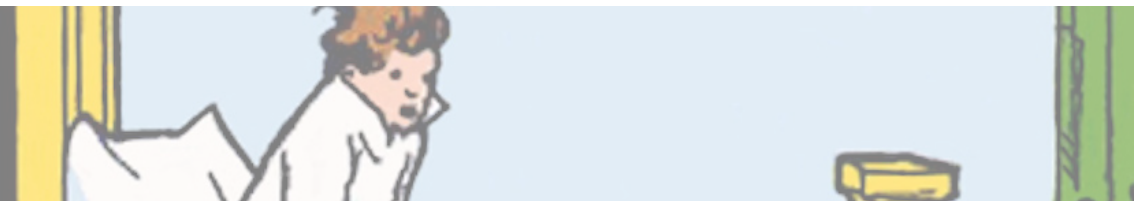
Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-56-0

Para Simone, Regina e Bárbara Mayumi
Zaccarias, com muito carinho.
Para o mestre e amigo Waldomiro Vergueiro,
grande incentivador da pesquisa sobre
quadrinhos no Brasil.
Agradeço a amiga Sonia Bibe-Luyten e o
professor René Licht.

Sumário

Introdução	6
1 Travessuras na Alemanha	8
2 As <i>kid-strips</i> americanas	12
2.1 Eras de Ouro e Prata	35
2.2 Atualidade	48
3 Quadrinhos de temática adulta	50
4 Peraltices pelo mundo	60
5 O quadrinho infantil brasileiro	66
Referências	75



Introdução

Um engano muito comum, que se torna até forma de preconceito, é considerar, de maneira geral, a História em Quadrinhos um produto voltado exclusivamente para o público infantil, a quem ofereceria conteúdos superficiais e ingênuos. O teórico francês Thierry Groensteen (in MAGNUSSEN e CHRISTIANSEN, 2000, p. 35) considera que uma das “deficiências simbólicas” que servem para os críticos dos quadrinhos os condenarem à insignificância artística é o fato de “apesar de serem frequentemente dirigidos aos adultos, os quadrinhos sempre propõem um retorno à infância”.

Hoje existem quadrinhos consumidos pelas crianças, assim como há aqueles destinados especialmente ao leitor adulto. Mas vale ressaltar que, em sua gênese, nos séculos XVIII e XIX, a História em Quadrinhos, como forma de comunicação visual impressa, tinha como leitor habitual o adulto, normalmente do sexo masculino, consumidor do jornal impresso. Foi só na virada do século XX, com o surgimento dos suplementos dominicais nos Estados Unidos e de publicações europeias (*Pucky*, na Inglaterra, e *TBO*, na Espanha, por exemplo), que o público infantil passou a desfrutar a leitura de quadrinhos.

O leitor mais velho e maduro, contudo, continuou a acompanhar as tiras editadas na imprensa e a contar com publicações voltadas para ele (dos quadrinhos eróticos vendidos clandestinamente aos *comix underground* surgidos na época da Contracul-

tura). Até mesmo o quadrinho infantil, como será denominada neste trabalho a narrativa sequencial protagonizada por crianças, pode ser direcionado tanto para o público na fase de alfabetização e da pré-adolescência como para o de idade adulta.

Outra característica da História em Quadrinhos em seus primórdios era a orientação para o humor, o que levou os norte-americanos a chamá-la de *comics*; na Inglaterra, da mesma forma, o termo adotado foi *funnies*. Assim, as tiras e histórias estreladas por meninos e meninas tinham como função divertir o público com suas traquinagens.

Neste trabalho, serão enfocadas, portanto, as tiras e histórias cujos protagonistas são garotos. E, para entender melhor este gênero dos quadrinhos (chamado pelos americanos de *kid-strips*), este texto vai apresentar, desde sua origem, os principais personagens e seus criadores, as características estéticas e o contexto histórico em que foram elaboradas essas narrativas, abordando, também, aquelas que tratam de problemas existenciais e sociais pela ótica dos protagonistas infantis, assim como a trajetória deste tipo de quadrinhos no Brasil. Espera-se, com este estudo, apresentar um quadro o mais completo possível quanto permite o espaço deste livro para que o leitor, qualquer que seja sua idade, possa entender e apreciar melhor este gênero dos quadrinhos.

I

Travessuras na Alemanha

O primeiro livro ilustrado protagonizado por crianças foi *Der Struwwelpeter* (traduzido no Brasil como *João Felpudo*), criado pelo pediatra e psiquiatra alemão Heinrich Hoffmann (1809-1894) para presentear seu filho. Publicado em 1845, trazia nove histórias, que mostravam o que as crianças não deveriam fazer: o garoto que não come acaba por morrer, o que chupa os dedos tem os polegares cortados por um alfaiate, o vento leva o menino desobediente que sai na chuva.

Outro pioneiro dos quadrinhos, o escritor e desenhista alemão Wilhelm Busch publicou, em 1865, diversas histórias em estampas (folhas impressas de um único lado, muito apreciadas pelos leitores europeus na época) com as histórias de dois garotos traquinas, *Max e Moritz* (chamados de *Juca e Chico* na versão para a língua portuguesa realizada pelo poeta brasileiro Olavo Bilac).

Nascido em 15 de abril de 1832 próximo a Hannover, na Alemanha, Busch estudou para se formar engenheiro mecânico, mas tornou-se poeta e ilustrador. Depois de abandonar a Escola Politécnica, estudou pintura na Academia de Arte de Dusseldorf, na Academia Real de Belas Artes de Antuérpia, na Holanda, e na Academia de Artes Plásticas de Munique.

Seu primeiro trabalho, uma caricatura, foi publicado em 1859 no semanário *Fliegenden Blättern*. Além das caricaturas, Busch começou a criar histórias ilustradas (desenhos justapostos em

sequência com o texto em verso posicionado na parte inferior das vinhetas). Essas narrativas foram reunidas em 1864, no livro intitulado *Bilderpossen*. Entre as histórias editadas no volume destaca-se *Hänsel und Gretel*, que mostra um menino e uma menina fazendo travessuras cruéis com os adultos.

No ano seguinte, o artista realizou sua obra mais conhecida, *Max und Moritz*, que articula versos e imagens sequenciais (precursora das Histórias em Quadrinhos). Estruturada em sete capítulos, ou “travessuras”, a narrativa descortina para os leitores as peraltices dos garotos.

A história tem início com versos mais longos – o aspecto literário da obra de Busch – que descrevem as personalidades e as atitudes dos dois garotos, os “gêmeos terríveis” *Max e Moritz*. O texto, em tom moralista, afirma que, em lugar de usar suas mentes para aprender coisas úteis, eles só se preocupam em conceber travessuras. E preferem provocar os animais, subir nas cercas e roubar frutas a sentar nos bancos escolares ou da igreja.

Na primeira travessura relatada, Max e Moritz causam a morte das galinhas criadas pela Viúva Bolte. Os meninos atam quatro pedaços de pão em dois barbantes amarrados e, quando as galinhas os comem, ficam presas umas às outras. No desespero para se livrar da armadilha, as aves acabam por enforcar-se em um galho de árvore.

Encontrando as galinhas mortas, a Viúva resolve assá-las. A segunda peraltice de Max e Moritz consiste em usar varas de pesca para roubar as galinhas assadas. No teto da casa da velha senhora, eles içam a comida pela chaminé. Ao perceber o sumiço das igua-

rias, a mulher pensa que seu cachorro as comeu. Enquanto isso, os dois irmãos fogem com o alimento, que devoram gulosamente.

A terceira peça que pregam tem como vítima o alfaiate Böck. Max e Moritz serram a ponte de madeira em frente à casa do homem e, escondidos em uma moita, gritam insultos para que ele saia. Furioso, ele corre com uma vara na mão, mas, ao pisar na pinguela sabotada, termina por cair no riacho, de onde é salvo por dois gansos.



Max and Moritz (naught could awe them!)

Took a saw, when no one saw them:

Ritze-ratze! riddle-diddle!

Sawed a gap across the middle.

Max und Moritz, gar nicht träge,

Sägen heimlich mit der Säge,

Ritzeratze! voller Tücke,

In die Brücke eine Lücke. –

Detalhe da história de *Max e Moritz*, com o texto original em alemão e a tradução para o inglês inseridos abaixo do desenho

O atentado da quarta travessura tem como alvo o sábio Mestre Lämpel: os dois pestinhas colocam pólvora em seu cachimbo. Quando ele vai fumar, há uma explosão e o homem, que sempre pregou a virtude, fica com a cabeça e as mãos queimadas. Já na quinta peraltice, Max e Moritz enchem de insetos a cama do bonoso Tio Fritz.

A padaria é o lugar onde acontece a sexta travessura. Embora o padeiro tranque a porta quando deixa o trabalho, Max e Moritz conseguem entrar pela chaminé. Os garotos caem na caixa de farinha e, depois, no vasilhame onde fica a massa. Ao voltar, o padeiro os encontra e os transforma em pães, colocando-os no forno. No entanto, os malandros comem a casca e fogem.

Na sétima travessura, porém, sua sorte acaba. Depois de furar o saco de milho do fazendeiro, ele os leva ao moinho, onde são triturados e os farelos que sobram são comidos por patos. Na cidade, porém, não há lágrimas por seu desaparecimento. Ao contrário, os moradores, mostrados como contraponto moral aos irmãos traquinas, ficam felizes por não serem mais vítimas de suas peças.

Busch realizou outras narrativas que mostram garotos fazendo peraltices e sendo punidos. É o caso de *Peter und Paul*. Eles salvam dois cachorrinhos de um afogamento, mas, juntos, fazem muita bagunça. Ao serem castigados pelo professor Bokelmann, os meninos ensinam os cães a se comportar.

Outros meninos também são punidos por suas má-criações: Heinrich, que maltratava os animais, Frank, que importunava o velho Bartelmann com sua zarabatana, o desobediente Peter, que foi patinar no inverno e acabou congelado, e Christian, que passou mal após fumar o cachimbo de seu pai.

Depois de publicar em 1884 sua última narrativa sequencial, *Maler Klecksel*, Wilhelm Busch passou a se dedicar à pintura, a fazer ilustrações e a escrever poesias, reunidas em duas coletâneas, uma delas publicada após a morte do artista, ocorrida em 9 de janeiro de 1908.

As *kid-strips* americanas

A virada do século XIX para o XX, nos Estados Unidos, assistiu à guerra do papel, a disputa pelo público-leitor empreendida pela indústria editorial norte-americana em expansão na época. Em Nova Iorque, metrópole em formação, duas grandes cadeias de jornais, uma de propriedade de William Randolph Hearst e outra pertencente a Joseph Pulitzer, empregavam as inovações tecnológicas nas artes gráficas (utilização de cores e a possibilidade de imprimir ilustrações com melhor qualidade) para vender mais exemplares.

Segundo Goidanich (1990, p. 270), em diversos países europeus as “narrativas figuradas” com os textos inseridos ao pé das imagens eram muito populares. Os magnatas da imprensa norte-americana, Hearst e Pulitzer, “deram-se conta que os *Suplementos Ilustrados* eram fundamentais para incrementar a venda de seus periódicos. Precisavam de histórias ilustradas tão boas quanto as publicadas na Europa”. Essas histórias deveriam ser de fácil leitura e compreensão, para cativar principalmente “a grande massa semialfabetizada e os imigrantes que chegavam ao Novo Mundo, necessitando aprender inglês”.

Comuns na Europa, as charges, caricaturas e cartuns passaram a dividir espaço com textos noticiosos e opinativos editados nos jornais novaiorquinos. Foi por essa razão que o jornal *New York World*, de Pulitzer, apresentou, na edição dominical de 5 de

maio de 1895, um grande cartum intitulado *At Circus in Hogan's Alley*, elaborado pelo artista Richard Felton Outcault.

Natural de Lancaster, Ohio, onde nasceu a 14 de janeiro de 1863, Outcault formou-se em arte na Universidade de Cincinnati e tornou-se ilustrador. Depois de trabalhar em diversas publicações, como a revista do laboratório Edison, *Electrical World*, passou a realizar cartuns humorísticos para a revista nova-iorquina *Truth* (uma das que, ao lado de *Puck*, *Judge* e *Life*, ampliaram o espaço para o humor gráfico nos Estados Unidos).

Seu trabalho para o semanário *Truth*, para o qual desenhava cartuns protagonizados por crianças pobres dos cortiços de Nova Iorque – o primeiro foi publicado em 4 de março de 1893 –, chamou a atenção de Pulitzer, que o contratou para ilustrar o *World* a partir de setembro de 1894, quando foi editada uma história ilustrada composta por seis vinhetas, uma verdadeira história em quadrinhos, que mostra um personagem, *Uncle Edem*, metendo-se em confusão na cidade grande ao tentar postar uma carta na caixa de alarme dos bombeiros.

Mas foi com a série *Hogan's Alley* que Outcault ganhou destaque e entrou para a história dos *comics* norte-americanos como pioneiro. Em princípio, esses cartuns nada tinham de diferentes dos publicados na revista *Truth*, retratando cenas urbanas das áreas pobres da cidade, com crianças brincando e fazendo peraltices.

Até mesmo o personagem que se tornaria o ponto inicial dos *comics* americanos, o chinesinho careca vestido com uma longa camisola suja, pode ser encontrado em desenhos anteriores de Outcault publicados na revista *Truth*, a exemplo dos editados nas edições de 17 de fevereiro e de 2 e 14 de junho de 1894.

Crianças pequenas com a cabeça raspada (para evitar piolho) e usando camisolas longas, herdadas de irmãos mais velhos, eram comuns nas ruas dos bairros pobres de Nova Iorque. O artista conseguia captar os pormenores do cotidiano da cidade e transportá-los para suas ilustrações.

Ao publicar seu trabalho em um jornal de grande circulação, Outcault atraiu a atenção de um número maior de leitores que se maravilharam com seu traço e, especialmente, com o garoto de feições orientais, cabeça raspada, orelhas grandes e camisola comprida (inicialmente azul; só no início de 1896 a roupa seria impressa na cor amarela em todas as ocasiões).

Inicialmente, o personagem não tinha falas, apenas observava as ações de outras crianças, igualmente sujas e rotas. No primeiro cartum, os garotos da vizinhança pobre encenam atos circenses (malabarismo, equilibrismo) para uma pequena plateia formada majoritariamente por crianças reunidas em um terreno baldio.

Aos poucos, o espaço da camisola amarela passou a ser ocupado por palavras. Até o começo de 1896, apenas a mancha em forma de mão humana, além de remendos, podia ser vista na roupa. Mas, a partir de março daquele ano, os pensamentos e sentimentos do personagem – batizado pelos leitores *Yellow Kid* – eram expressos na parte da frente da camisola. Embora outros personagens utilizassem o balão de fala para se comunicar verbalmente, o Menino Amarelo se manifestava pelos dizeres impressos nas suas vestes. Outcault começou a fazer comentários políticos por meio do personagem – como é o caso do cartum do dia 12 de julho de 1896, intitulado *A hot political convention in Hogan's Alley*.



O simpático *Menino Amarelo*, criado por Outcalt, tinha suas falas (com sotaque) estampadas na camiseta. Esse foi o personagem que deu início aos comics norte-americanos

Com grande tino para os negócios, Outcalt soube aproveitar o sucesso de *Yellow Kid*, tornado protagonista dos cartuns, para licenciar sua imagem para produtos como bonecos e livros ilustrados. O artista também aceitou a proposta de William Randolph Hearst e se transferiu para o *New York Journal*, para o qual continuou desenhando seu personagem. Outcalt editou seu primeiro trabalho para o *Journal* em 18 de outubro de 1896. O cartum mostra o Menino Amarelo mudando-se para uma nova residência, no McFadden's Row of Flats. A primeira tira de quadrinhos do personagem, com cinco imagens sequenciadas, foi publicada em 25 de outubro de 1896, com o título *The Yellow Kid and his new phonograph*, na qual o garoto pensa que os sons são reproduzidos por um fonógrafo, mas, na verdade, trata-se de um papagaio escondido no interior do aparelho.

Como o *World* possuía os direitos do título *Hogan's Alley*, o ilustrador George B. Luks continuou a desenhar o cartum. Após disputa judicial, a decisão da corte garantiu aos dois jornais a possibilidade de publicar as histórias do personagem. Outcault produziu quadrinhos e cartuns com o *Menino Amerelo* até 1898, quando a cor amarela passou a ser identificada com a bandeira da Espanha, que disputava com os Estados Unidos a posse de Cuba.

O tipo de jornalismo sensacionalista empreendido por Pulitzer e Hearst também passou a ser designado por essa coloração (o *yellow journalism*, chamado no Brasil de “imprensa marrom”). Outro fator que levou o artista a abandonar o personagem foi a crítica constante de grupos conservadores, que reclamavam do personagem pobre, de suas atitudes e das frases políticas inseridas em seu camisolão amarelo.

No começo do século XX, Outcault, estabelecido como artista independente, concebeu novos personagens, a exemplo do garoto negro *Pore Lil Mose*, publicado no jornal *New York Herald* a partir de 1901. Da mesma forma que *Yellow Kid*, *Mose* também não foi bem recebido pelos leitores de classe alta, apesar de Outcault repetir os estereótipos raciais comuns na época.

De acordo com John e Selma Appel (1994, p. 71), “toda minoria tem sido representada por algum estereótipo, tanto na imprensa como no palco”. Nos Estados Unidos do final do século XIX, tanto negros como imigrantes europeus (irlandeses, judeus de várias nacionalidades, italianos, entre outras etnias) disputavam espaço e oportunidades. As publicações de humor extraíam situações cômicas e geravam o riso em seus leitores a partir de

estereótipos raciais que beiravam o preconceito e, em muitos casos, denegriam os caricaturados.

As histórias ilustradas de *Pore Lil Mose* mostram o personagem em diversas situações: ele vive em uma cidade chamada Cottonville (uma alusão à atividade dos escravos negros americanos nos campos de algodão), mas viaja de trem para Nova Iorque, compra um chapéu para sua mãe, joga golfe e constrói um avião. Com sotaque característico, o personagem sempre está acompanhado por um urso e por outros animais. Na história *On the 7 ages*, Outcault mostra Mose em sete fases diferentes da vida – recém-nascido, em idade escolar, um jovem apaixonado, no exército, na meia-idade, idoso e bem velhinho (“sem nada”). Em *Ef I wuz a millionaire*, o protagonista relata o que faria se fosse rico.

Mas o personagem mais bem sucedido criado por Outcault foi outro garoto, o travesso *Buster Brown*. Surgido em 1902 nas páginas do *Herald*, consolidou a intenção de Outcault de utilizar suas criações para licenciamento. Segundo Gordon (1998, p. 43), o artista concebeu *Buster Brown* “depois do fracasso de assegurar os direitos de proteção de *Yellow Kid*”, cuja imagem era usada em peças publicitárias de aquecedores, ferramentas para jardinagem, equipamentos para jogar basebol etc.

Além das tiras de quadrinhos publicadas em jornal e depois coletadas em livros, o nome ou a figura de Buster Brown podia ser encontrada em sapatos e roupas infantis, caixas de doces, máscaras de papelão, bonecos, entre outras mercadorias. Isso não impediu, contudo, que o personagem fosse copiado, principalmente fora dos Estados Unidos. Como será visto nos próximos capítulos

los, artistas brasileiros e holandeses, por exemplo, produziram histórias protagonizadas pela criação de Outcault.



Ao contrário do *Menino Amarelo*, que morava em um cortiço, o travesso *Buster Brown*, também idealizado por Outcault, pertencia a uma família de classe alta

Apesar da aparência angelical, vestido à maneira do personagem literário *Little Lord Fauntleroy*, *Buster Brown* seguia a fórmula iniciada por *Max e Moritz*, da criança travessa e, muitas vezes, perversa, que quase sempre é punida no final. Depois de levar uma surra dos pais, escreve uma resolução prometendo nunca mais repetir a traquinagem. No entanto, na história seguinte, não resiste à tentação de cometer novas peraltices.

Outcault também empreendeu o primeiro *crossover* dos quadrinhos ao fazer *Yellow Kid* e *Buster Brown* contracenarem nas tiras realizadas entre 1907 e 1910. Habitantes de mundos sociais diferentes, o garoto chinês dos cortiços e o filho de abastados

wasps (brancos, anglo-saxões e protestantes) encontravam-se e, juntos, criavam confusões.

O primeiro encontro dos personagens ocorreu em 7 de julho de 1907, mas tratava-se de um sonho de Buster Brown, que cai da cama no desfecho da história – em uma citação a outra tira de quadrinhos, *Little Nemo in Slumberland*, que será comentada adiante. Também participam das travessuras a menina Mary-Jane e o cachorro buldogue Tige, mascote que comenta as consequências dos atos de seu dono.

A repetição da situação básica da narrativa – garoto peralta que faz uma traquinagem, é punido e, no final, escreve uma resolução prometendo não se comportar mais daquela maneira – era uma forma de manter a atenção dos leitores, que aguardavam por uma nova travessura do personagem e sua consequente punição. Do ponto de vista ideológico, a trama assegura que todo tipo de transgressão à ordem, mesmo que seja uma peraltice infantil, será repreendida e corrigida.

No início do século XX, os jornais habituaram seu público a encontrar tiras e páginas de quadrinhos, em sua maioria impressas em cores, nas edições e suplementos dominicais. Logo, a demanda por esse tipo de material passou a exigir uma produção maior e uma distribuição que garantisse a diversos periódicos de várias partes dos Estados Unidos, e até no exterior, a publicação das histórias mais populares.

Gordon (1998, p. 39) considera que Hearst talvez tenha sido o primeiro empresário a distribuir páginas coloridas de quadrinhos para o território americano em 1900, embora Pulitzer já fornecesse quadrinhos para os jornais de sua propriedade lo-

calizados em diferentes pontos dos Estados Unidos. A partir de 1903, *syndicates* passaram a fornecer material para a imprensa (textos, fotos e ilustrações, além de quadrinhos), sendo o King Features Syndicate, fundado por Hearst, o mais importante.

Inicialmente, as histórias em quadrinhos norte-americanas eram essencialmente cômicas – as tiras serializadas de aventura só começaram a ser produzidas em 1929 – e os personagens deveriam, com sua aparência e atitudes desastradas, provocar o riso no leitor: vagabundos (como *Happy Hooligan*, criado por Frederick Burr Opper em 1900) ou tipos bizarros (a exemplo dos polidos *Alphonse e Gaston*, de Opper, e os malucos *Mutt e Jeff*, concebidos por Bud Fisher em 1907) eram típicos.

Mas os protagonistas mais frequentes das histórias eram garotos que normalmente faziam travessuras. Essas tiras de quadrinhos passaram a ser chamadas de *kid-strips*, um gênero das narrativas sequenciais que agradava tanto aos leitores infantis como aos adultos. Contribuíram para a consolidação desse tipo de *comics* as estrepolias de dois irmãos de ascendência alemã, *Hans e Fritz*, que atormentam sua mãe, o Inspetor (um velhinho de longas barbas brancas que usava uma cartola) e, principalmente, o velho e ranzinza Capitão que sofre de gota.

A tira *The Katzenjammer Kids* – que, no Brasil, ganhou o nome de *Os Sobrinhos do Capitão*, embora a relação de parentesco entre os personagens nunca tenha sido revelada – foi idealizada pelo imigrante alemão Rudolph Dirks em 1897, a pedido de Hearst. Inspirado nas histórias de *Max e Moritz* que lia na infância, o artista concebeu o ambiente e as situações das histórias.



Herdeiros diretos de *Max e Moritz*, os *Sobrinhos do Capitão*, criados por Dirks, infernizam a vida dos adultos

Inicialmente, os personagens “falavam” com sotaque germânico e viajavam em um navio. Logo, estabeleceram-se em uma ilha remota, onde os dois irmãos, um moreno e outro loiro, aprontavam muita bagunça, tentando enganar ou tirar vantagem dos adultos, quase sempre sendo desmascarados e punidos violentamente.

As tiras de *Os Sobrinhos do Capitão* mostram os dois moleques usando bombas, cola, armadilhas, animais selvagens e disfarces (máscaras, barbas postiças e fantasias) para anarquizar o ambiente paradisíaco onde vivem, ou, ainda, para se vingar das surras que levam do Capitão e do Inspetor. Nem sempre eram bem sucedidos, e era comum que acabassem a história novamente levando uma sova – eles não se amedrontam diante da possibilidade de serem punidos.

Em 1912, quando resolveu trocar o jornal de Hearst pelo de Pulitzer, Dirks precisou recorrer à justiça para não perder os direitos sobre os personagens. A decisão final, depois de uma batalha judicial, beneficiou tanto o artista como a empresa de Hearst, que pôde continuar usando o título *The Katzenjammer Kids* para

a tira. Assim, durante décadas houve duas versões, já que o criador produziu esses quadrinhos – inicialmente, com o título *Hans and Fritz* e, em seguida, com o nome de *The Captain and The Kids* – até sua morte, em 1968. Seu filho John, que havia sido seu assistente, assumiu o trabalho, permanecendo à frente das histórias até 1979.

Com a saída de Dirks do jornal de Hearst, a tira *The Katzenjammer Kids* – que, durante a Primeira Guerra Mundial, devido ao sentimento anti-germânico reinante nos Estados Unidos, foi renomeada *The Shenanigan Kids*, mas voltou ao título original após o conflito – passou a ser realizada a partir de 1914 por Harold H. Knerr, artista que já havia criado quadrinhos no início do século XX: as tiras *Scary William*, *Mr. George and his Wife* e *The Fineheimer Twins*, esta última era uma *kid-strip* muito parecida com *Os Sobrinhos do Capitão*. Em 1926, o artista concebeu a tira *Dinglehooper and his Dog*.

Tanto o estilo gráfico como o humor de Knerr eram muito parecidos com os de Dirks. Na opinião de Goidanich (1990, p. 195), Knerr “deu um novo sabor” à história, introduzindo “figuras como Lena (uma garotinha intrigante), a solteirona Miss Twiddle e Rollo, o garoto que tentava neutralizar as brincadeiras incríveis de Hans e Fritz”. As disputas entre os moleques e Rollo (Lilico, no Brasil) levavam a diversas reviravoltas nas tramas.

Após o falecimento de Knerr, em 1949, outros artistas assumiram a tira. Charles H. Winner, mais conhecido como Doc Winner, foi o primeiro. Tendo sido contratado pelo distribuidor King Features Syndicate em 1918, Winner foi assistente em várias tiras (*Thimble Theatre*, de Elzie Segar, *Barney Google*, personagem

criado por Billy DeBeck, e *The Katzenjammer Kids*) e produziu *Os Sobrinhos do Capitão* até sua morte, em 1956.

Na sequência, Joseph Musial (que também trabalhou em diversas tiras para o King Features Syndicate) assumiu os quadrinhos d'*Os Sobrinhos do Capitão* até sua aposentadoria, em 1975. Na década de 1980, as histórias ficaram a cargo de Angelo de Cesare. Mais de um século depois de seu lançamento, a tira continua a ser publicada nos Estados Unidos e em outros países, com desenhos de Hy Eisman.

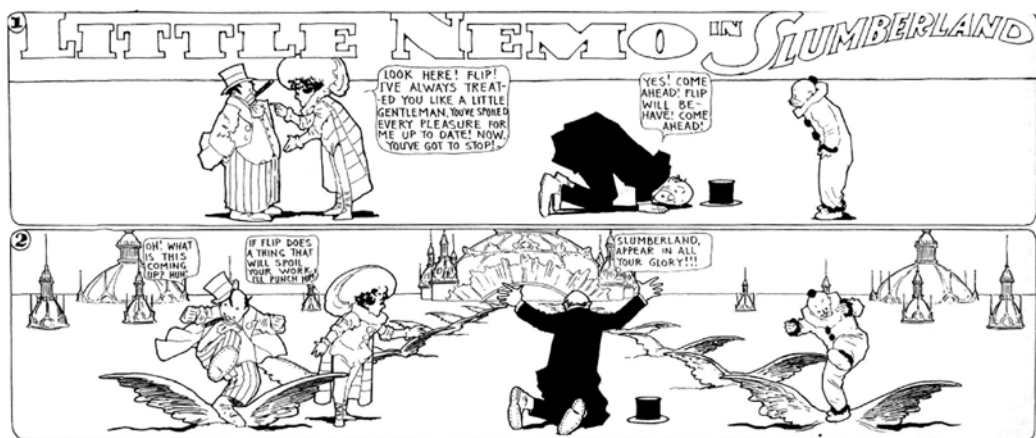
O sucesso de *Os Sobrinhos do Capitão* nos quadrinhos motivou a produção de uma peça de teatro apresentada em 1903 e a realização de desenhos animados entre 1917 e 1918, realizados pela produtora International Film Service, pertencente a Hearst. A direção foi de Gregory La Cava e teve entre seus animadores Walter Lantz, que mais tarde criou *Andi Panda* e o *Pica-Pau*.

Com registro totalmente diferente das tiras de *Os Sobrinhos do Capitão*, as páginas de *Little Nemo in Slumberland*, criadas por Winsor McCay em 1905, apresentam os delírios oníricos do garoto Nemo. A estrutura narrativa das histórias se mantinha, mas o conteúdo era, ao mesmo tempo, sempre original: uma evolução de fatos bizarros que têm como desfecho o despertar do personagem (caindo da cama ou sendo acordado por sua mãe ou por seu pai).

Contemporâneo do psicanalista alemão Sigmund Freud, McCay nasceu em Michigan em setembro de 1869 e, apesar de não ter completado os estudos, já aos 17 anos, quando se mudou para Chicago, ilustrava pôsteres. Sua carreira como desenhista para jornais teve início em 1897, nas páginas do *Cincinnati Times-*

-Star. Mas sua primeira tira de quadrinhos, *Tales of the Jungle Imps*, só foi publicada em 1903 pelo periódico *Enquirer*. No ano seguinte, mudou-se para Nova Iorque, onde realizou várias histórias em quadrinhos para o *New York Telegram*.

Uma dessas histórias, a qual assinava como Silas – pseudônimo inspirado em um varredor de rua que conhecia –, era intitulada *Dreams of a Rarebit Fiend* (traduzida no Brasil como *Sonhos de um Comilão*). Publicada em 1904, essa foi a primeira vez que a temática dos sonhos aparecia nos quadrinhos que realizava. A trama consistia em acontecimentos absurdos que se revelavam, ao final, um pesadelo provocado pela ingestão de uma quantidade exagerada de torta antes de o personagem ir para a cama. McCay voltaria a se valer desse recurso narrativo em sua obra-prima, *Little Nemo in Slumberland*, e em outras histórias como *Midsummer Day Dreams*, de 1911.



Um dos sonhos de *Little Nemo*, criação de Winsor McCay

O professor Álvaro de Moya (1986, p. 35) ressalta as qualidades do artista: “Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição dos quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores (...), captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página *standard* de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação, Winsor McCay tinha próximo de si apenas Sigmund Freud e suas teorias sobre os sonhos”.

Um dos principais livros de Freud, *A interpretação dos sonhos*, foi publicado em 1900, e as ideias do psicanalista – o sonho como imagens do inconsciente reprimidas, que afloram durante o sono – logo se popularizaram. O cartunista Winsor McCay incorporou essa premissa e a tornou a base fundamental de suas narrativas sequenciais.

Além da temática onírica, as páginas de *Little Nemo in Slumberland* primam também pela beleza plástica. McCay empregava em seus desenhos o estilo *Art Nouveau*, fruto do primeiro movimento artístico voltado para o *design* (de objetos, de moda, de letras). Sua utilização em grandes quantidades de pôsteres e peças publicitárias, principalmente nas duas primeiras décadas do século XX, evidencia sua importância para as artes gráficas da época. Surgido na Inglaterra por volta de 1875, caracteriza-se pela decoração elaborada e pelas formas elegantes, curvilíneas ou onduladas. Sua influência pode ser encontrada em trabalhos de Toulouse-Lautrec e Picasso.

Nas histórias criadas por McCay, o estilo gráfico é adequado perfeitamente às necessidades narrativas. Em seus sonhos, o pequeno *Nemo* é transportado para o reino de Slumberland, repleto de imensos palácios e onde vivem o Rei Morpheus e sua bela filha, a Princesa – por quem Nemo nutre uma tímida paixão –, o canibal bonzinho Imp e Flip, o anãozinho verde que envolve o protagonista em situações perigosas, que o levam a acordar. No mundo dos sonhos, o menino aparenta ser maior e veste roupas vistosas, enquanto, no mundo real, ele é visto apenas com sua roupa de dormir.

É comum Nemo sonhar com ilhas onde crescem cogumelos enormes, com selvas habitadas por nativos selvagens, montanhas que abrigam gigantes malvados que o perseguem. O garoto também se vê, em seus devaneios, crescendo desmesuradamente, tornando-se maior que sua casa e sua cidade, para, no final, cair do planeta, por já não caber mais nele. Ou, então, sua cama ganha vida e pernas altas e começa a andar por cima dos prédios, mas tropeça na torre da Igreja. Nessas situações, o protagonista acaba por cair da cama e sair do estado onírico.

Os medos de Nemo são expostos em seus sonhos. Na página publicada em 22 de julho de 1906, ele se recusa a acompanhar a Princesa, que vai entrar na boca de um dragão (na língua do animal existe um trono) que faz às vezes de uma carruagem usada para transportar passageiros pelo jardim do palácio. Aos gritos, o garoto acorda. Já na história editada em 3 de março de 1907, *Nemo* visita um palácio de gelo no Polo Norte, onde uma máquina sopra correntes de ar frio para espalhar a neve. No final, a mãe de *Nemo* ajeita suas cobertas novamente porque ele sente frio.

Seus pesadelos também podem ser resultado do bolo comido antes da hora de dormir, como em *Sonhos de um Comilão*.

As páginas dominicais de *Little Nemo in Slumberland* continuaram a ser publicadas até 1914. Desde 1911, McCay as produziu para um jornal de Hearst, com o título *In the Land of Wonderful Dreams*. Dez anos depois de deixar esses quadrinhos, ele retomou sua obra por três anos no *Herald-Tribune*. Houve mais uma tentativa de distribuir as histórias, em 1935. Dez anos depois, o filho do artista, Robert Winsor McCay Junior – que, na infância, teria servido de modelo para o pequeno Nemo –, as relançou, mas com pouco sucesso. Porém, depois da morte de McCay, em julho de 1934, o Moma (Museu de Arte Moderna de Nova Iorque) solicitou à sua viúva as artes originais de *Little Nemo*, e esta se tornou a primeira história em quadrinhos a fazer parte do acervo de um museu de arte.

McCay também se distinguiu por ter sido um dos pioneiros do cinema de animação nos Estados Unidos. Em 1909, ele realizou sozinho a adaptação de *Little Nemo* para o desenho animado. Ele foi autor de outras animações, como *The sinking of Lusitania*, *How a Mosquito Operates* e *Gertie The Dinosaur* – este último tinha como protagonista uma brontossaura treinada, e o criador contracenava com ela durante a projeção. No que se refere aos quadrinhos, ainda criou as histórias *Little Sammy Sneeze* – narrativa metalinguística que mostra os espirros de um garotinho – e *Hungry Henrietta*, estrelada por uma garotinha comilona que sempre terminava comendo.

Sonhos e situações oníricas também foram utilizadas por outros artistas dos quadrinhos nos Estados Unidos, na primeira dé-

cada do século XX. Peter Newell, autor de livros infantis, criou em 1906 a história *The naps of Polly Sleepyhead*, na qual uma menina loira adormece e tem pesadelos, uma mistura de *Alice* e *Little Nemo*. Se ela adormece enquanto toca piano, sonha que as notas musicais da partitura se transformam em abelhas que a perseguem. Ao cochilar vendo seu gato brincar com um novelo de linha, sonha que o felino se transformou em uma aranha gigante, que tece uma enorme teia, aprisionando-a. Ao acordar, tudo volta ao normal.

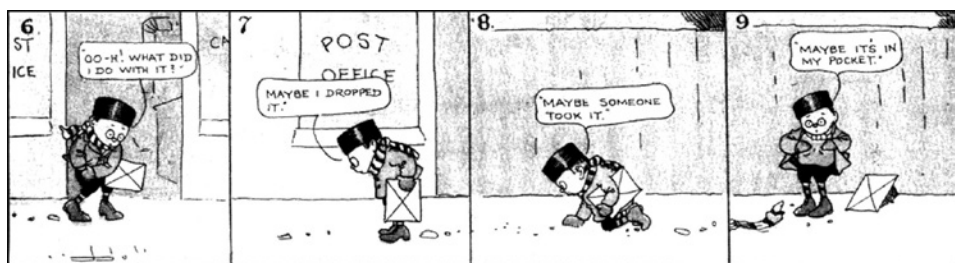
Outro artista a incorporar os sonhos em suas narrativas foi Lyonel Feininger. Filho de músicos profissionais, foi mandado para a Alemanha para estudar música, mas interessou-se pela pintura. Em 1906, ele criou para o jornal *Chicago Tribune* as histórias em quadrinhos *Wee Willie Winkie's World* e *The Kinder-Kids*. A primeira acompanhava as andanças do garoto Willie em um ambiente surrealista, em que as casas têm rostos e espirram, as escarpas das montanhas exibem feições humanas e as nuvens flutuam pelos céus como se fossem fantasmas. Os textos eram inseridos em recordatórios colocados no interior das vinhetas ou abaixo delas, já que Feininger não gostava de utilizar balões de fala.

Já as páginas dominicais duplas de *The Kinder-Kids* mostravam as aventuras de três meninos – o intelectual Daniel Webster, o comilão Pie Mouth e o atlético levantador de pesos Strenous Teddy –, sempre acompanhados por Sherlock Bones, um cão “salsicha”, e por Little Japansky, uma espécie de autômato. Para fugir da malvada Tia Jim-Jam (que pretendia fazê-los beber óleo de rícino), percorriam o mundo a bordo de uma banheira anfíbia. Em sua fuga, os garotos encontraram uma baleia no meio do

oceano, venceram uma corrida de canoas e foram aprisionados pelos cossacos.

Apesar da aceitação do público por seu trabalho, a passagem de Feininger pelos quadrinhos foi rápida e terminou em 1907, quando resolveu se dedicar à pintura. O artista – que se apresentava como “Your Uncle Feininger” – empregava imagens cubistas e tons expressionistas no sombreamento (verde, marrom, roxo) usado nos desenhos de suas narrativas sequenciais. Na opinião de Maurice Horn (1996, p. 168), o estilo gráfico do autor dessas histórias, “muito anguloso e somente em parte caricatural, servia menos ao propósito da história do que à lógica da composição” gráfica.

Presente desde os primórdios dos quadrinhos nos Estados Unidos, James Swinnerton também contribuiu para o desenvolvimento das *kid-strips*. Nascido em 1875 na Califórnia, publicou, aos 20 anos, as histórias protagonizadas por ursos antropomorfizados, *Little Bears*. Depois de fazer outras narrativas com *funny-animals*, como *Mount Ararat* e *Mr. Jack*, estrelada por um tigre, criou em 1904 as tiras de *Little Jimmy* para o *New York Evening Journal* de Hearst.



O distraído e atrapalhado *Little Jimmy*, personagem concebido por James Swinnerton no início do século XX

O protagonista da história, o garoto Jimmy, com cerca de seis anos, não é travesso e perverso como *Os Sobrinhos do Capitão* ou *Buster Brown*, mas acaba sempre levando uma surra de seu severo pai por ser curioso e distraído. A trama gira em torno de uma tarefa que é dada ao menino, que, seduzido por outro acontecimento, esquece-se de realizar o trabalho, causando problemas para a família, principalmente para o pai.

Incumbido de colocar uma carta no correio antes que ele feche, *Little Jimmy* perde a moeda que lhe fora dada como gratificação e passa a procurá-la, esquecendo-se de postar o envelope. Quando sua mãe o manda para comprar ovos para o jantar, o garoto distrai-se com a ventania que arranca os chapéus das pessoas e deixa de fazer a compra. Ao receber ordem de buscar uma toalha para seu pai, que está tomando banho, bajula a cozinheira para ganhar sorvete e não se lembra do pai, que está molhado e atrasado para um compromisso. Em outra ocasião, deve buscar um casaco para o pai, mas fica entretido com o homem que recolhe a neve com uma pá em uma rua da cidade. Essas são situações recorrentes das narrativas criadas por James Swinnerton para o pequeno *Jimmy*.

Na visão de Donald Phelps (2001, p. 228), as histórias de *Jimmy* são marcadas por uma “série de interrupções, adiamentos, distrações, flexibilizando a formalidade”, o que dá um ritmo diferenciado à narrativa. O personagem, sempre doce e educado (até passivo), é confrontado com o mundo dos adultos, repleto de demandas, de falta de paciência, de brutalidade. As situações conspiram para que Jimmy se distraia. Outros garotos, como os traquinas e barulhentos irmãos Dear Katy e Sweet Willie Jones,

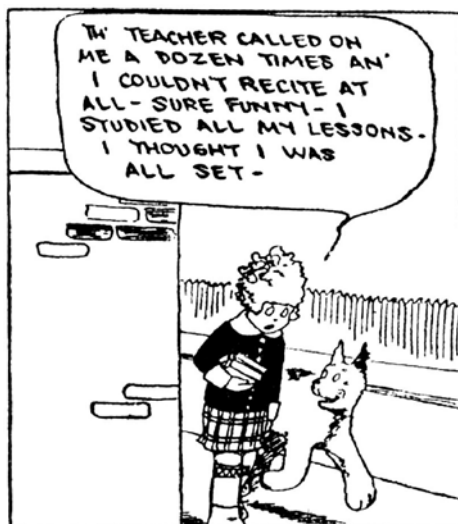
o afastam de suas obrigações. Swinnerton, falecido em 1974, produziu essa história de maneira intermitente até 1958, devido a problemas de saúde, ambientando-a na Califórnia, para onde havia mudado.

Ainda nos primeiros anos do século XX, outras histórias protagonizadas por crianças foram publicadas. As páginas dominicais de *Billy Bounce*, lançado em 1905 por Charles W. Kahies, acompanham as aventuras de um garoto gordinho que utiliza seus poderes fora do comum (ele é forte e pode voar) para viajar até mundos distantes e ajudar os que precisam. As histórias do garoto negro *Sambo*, produzida por Billy Marriner de 1905 a 1915, mostram o protagonista sendo importunado por dois garotos brancos malvados, embora consiga se sair bem na maior parte das vezes – essa tira evidencia o preconceito racial nos Estados Unidos. Já *Mama's Angel Child*, criada em 1908 por Penny Ross, era estrelada por uma garotinha levada como *Buster Brown*.

Durante a década de 1910, surgiram novos personagens nos *comics* norte-americanos (como *Barney Google* e *Krazy Kat*), assim como gêneros diferentes (a exemplo das *family-strips*, cuja principal foi *Pafúncio e Marocas*, de George McManus). As *kid-strips* criadas nesse período foram pouco expressivas. É o caso de *Dimples*, de Grace Drayton, lançada em 1914; de *Bobby Make-Believe*, de Frank King (o idealizador da tira *Gasoline Alley*), cujo protagonista tinha devaneios acordado e uma imaginação prodigiosa; e *Little Mary Mixup*, história concebida em 1917 por Robert Moore Brinkerhoff, protagonizada por uma esperta menina loira de quatro anos cujas atitudes e assertivas deixam os adultos desconcertados.

Somente em 1924 outra história em quadrinhos protagonizada por uma criança se tornaria clássica: *Aninha, a pequena órfã*, de Harold Gray. Embora o artista sempre tenha contestado essa versão, ele teria oferecido à distribuidora de quadrinhos, inicialmente, a ideia de uma tira protagonizada por Otto, um garoto órfão. Mas, como já havia muitas tiras com meninos, o presidente do Chicago Tribune-New York News Syndicate, Joseph Medill Patterson, sugeriu que Gray utilizasse uma menina como personagem principal da história.

Nascido em Illinois em 1894, Gray trabalhou como jornalista antes de se dedicar aos quadrinhos. No começo de sua carreira, foi assistente de Sidney Smith, autor da tira *The Gumps*, publicada no jornal *Chicago Tribune*, até iniciar a história de Aninha. A personagem, de grandes olhos sem pupilas, é uma menina de onze anos que vive perigos e aventuras e foi adotada por um milionário fabricante de armas, “Daddy” Warbucks.



Aninha, a pequena órfã, com sua mascote Sandy

De acordo com Dennis Wepman (in HORN, 1996, p. 185), “desde o princípio, Aninha condensava o ideal de Gray de uma infância corajosa e empreendedora”. Nos 44 anos em que escreveu e desenhou a tira, o artista a utilizou para manifestar sua visão de mundo, moralista e conservadora. Na opinião de Goidanich (1990, p. 152), Gray “foi acentuando na série suas convicções políticas de direita extremada, colocando muitas vezes como ‘vilões’ sindicalistas, grevistas ou operários simpatizantes do comunismo”. Mas constata que o sucesso da tira deriva da “forma às vezes sentimental, mas quase sempre positiva, com que [Aninha] enfrentava perigos e situações difíceis”, conquistando com isso leitores no mundo inteiro.

As opiniões de Gray podiam ser encontradas nas falas e atitudes de Aninha e de seu bondoso e rico pai adotivo, cuja fortuna advém da indústria bélica. O artista fazia a defesa da livre iniciativa e criticava a interferência do Estado na economia, os rumos do New Deal e, principalmente, o comunismo. Durante o período da Depressão Econômica, Gray mostrava as pessoas comuns como persistentes e amáveis, e os ricos, como sérios e responsáveis – uma defesa da manutenção do *status quo*.

Na sequência de tiras publicadas em 1927, Aninha sai à procura de “Daddy” Warbucks, que está desaparecido, e acaba se perdendo, mas é acolhida por um banqueiro e sua mulher. Apesar de recriminar o novo pastor da cidade por suas ideias modernas, o banqueiro é carinhoso com a órfã e defende os pequenos fazendeiros e não quer que seu banco seja incorporado a uma instituição financeira maior, que pretende tomar as terras dos agricultores endividados.

Em outra história, de 1926, Aninha entra para um circo e acaba sofrendo um acidente no trapézio que a deixa paraplégica. Mas um médico de bom coração se compadece e decide fazer uma operação para que ela recupere os movimentos, a despeito de a menina estar internada na área de caridade do hospital e de ele ser um conceituado cirurgião. Após a cirurgia, ela volta a andar.

Mesmo sendo independente e corajosa, enfrentando as situações mais adversas, Aninha sempre encontra pessoas que a protegem. Até sua mascote, o cachorro Sandy, a defende, além de ser seu confidente – um ouvinte atento aos monólogos da personagem, que expressa seus sentimentos e ideias para o sempre presente amigo de quatro patas. E ele participa de todas as suas empreitadas.

Segundo Phelps (2001, p. 270), “a verdadeira vocação de Aninha era a de espiã-mirim (...); espionando, claro, o mundo adulto. Nessa atividade, ela – como agente de Harold Gray – confirmava e articulava uma imagem desse mundo, um ‘mundo adulto’ que até mesmo seu leitor adulto devia considerar inacessível”. E Wepman (in HORN, 1996, p. 186) acrescenta que a personagem “é um símbolo de muito do que é central à autoimagem americana: independência, autossuficiência, zelo e muitos outros valores morais”.

A popularidade da tira gerou adaptações para outros meios de comunicação de massa, como os programas de rádio veiculados de 1930 a 1943 e os dois filmes para cinema produzidos em Hollywood em 1932 e 1938. A Broadway ganhou uma peça musical em 1977, que teve uma versão cinematográfica dirigida pelo cineasta John Huston cinco anos depois.

Houve, ainda, sátiras à pequena órfã. Nas histórias de *Ferdinando*, o quadrinista Al Capp inseriu, como metalinguagem,

uma tira lida pelos personagens protagonizada por Sweet Fannie Gooney. O criador de *Pogo*, Walt Kelly, parodiou *Little Orphan Annie e seu cachorro Sandy* com *Li'l Arf an' Nonnie*. A revista humorística *MAD* satirizou Aninha diversas vezes, a começar pela história *Little Orphan Melvin!*, publicada em sua nona edição, em março de 1954, escrita por Harvey Kurtzman e desenhada por Wallace Wood. Kurtzman também foi o responsável pelas aventuras eróticas de *Little Annie Fanny*, desenhadas por Will Elder e editadas na revista *Playboy* a partir de outubro de 1962. Modelo fotográfica loira, bonita, sensual, mas extremamente burra, a garota era explorada pelos homens.

Após a morte de Harold Gray, em 1968, os quadrinhos continuaram sendo realizados por mais 11 anos, inicialmente por Robert Leffingwell e outros artistas, sem a mesma repercussão. Mas foi só em dezembro de 1979, relançada com o título *Annie* e elaborada pelo cartunista Leonard Starr, que a história recobrou o sucesso anterior. Esse artista eliminou o conteúdo político reacionário, mas manteve sua protagonista como uma garotinha decidida e destemida.

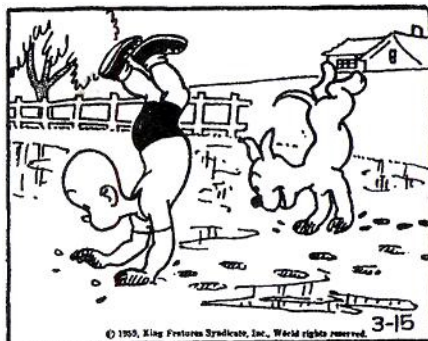
2.1 Eras de Ouro e Prata

Os historiadores e pesquisadores de Histórias em Quadrinhos consideram que em 1929, com a publicação de tiras diárias de aventuras – *Tarzan* e *Buck Rogers no Século XXV* foram lançadas em janeiro daquele ano – teve início a Era de Ouro dos *comics* norte-americanos. Durante esse período, que se estendeu até a segunda metade da década de 1940, os leitores, infantis e adultos, encanta-

ram-se com novas histórias e personagens (a exemplo de *Popeye*, *Brucutu*, *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Fantasma*, *Príncipe Valente*, *Spirit* etc.) criados por artistas consagrados, como Alex Raymond, Lee Falk, Hal Foster, Milton Caniff, Will Eisner, entre outros.

Com o sucesso dos *comic-books*, como são chamadas as revistas de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, em 1934, o mercado editorial de quadrinhos cresceu e surgiu um novo gênero, o dos quadrinhos de heróis (são exemplos *Superman* e *Batman*). Com o fim da Segunda Guerra Mundial, porém, o interesse pelos quadrinhos diminuiu e diversos títulos foram cancelados. Na década de 1950, além da popularização da TV, presente na maioria dos lares dos Estados Unidos, houve uma intensa campanha contra os quadrinhos. Só no início dos anos 1960, quando o editor da DC Comics, Julius Schwartz, retomou e atualizou diversos personagens (*Flash*, *Lanterna Verde*), e o roteirista Stan Lee criou o universo Marvel (com o *Quarteto Fantástico* e o *Homem-Aranha*), houve reaquecimento das vendas e começou a Era de Prata dos quadrinhos norte-americanos.

Nesse período, as *kid-strips* continuaram a ser elaboradas e lidas pelo público, nos jornais ou nas revistas de histórias em quadrinhos. Algumas delas merecem destaque. É o caso das tiras do garoto *Henry* (conhecido no Brasil como *Pinduca* ou *Carequinha*). Seu criador, Carl Thomas Anderson, nasceu em fevereiro de 1865, em Wisconsin. Marceneiro de profissão, frequentou uma escola de desenho e, no final do século XIX, foi para Nova Iorque, onde iniciou sua carreira de cartunista, tendo criado tiras de quadrinhos como *The Filipino and the Chick* e *Raffles and Bunny*, que não alcançaram muito sucesso.



Pinduca, ou *Carequinha*, é o garoto careca e silencioso criado por Carl Anderson em 1932

Como artista *free-lancer*, produziu ilustrações e cartuns para as revistas *Judge*, *Life*, *Collier's*, entre outras. Devido à Depressão Econômica ocorrida nos Estados Unidos, em 1929, Carl Anderson voltou para sua cidade natal e voltou a se dedicar à carpintaria, mas, para completar sua renda, dava aulas de desenho à noite. Em 1932, já com 67 anos, criou seu principal personagem, o garoto careca, cabeçudo e sem boca, o qual batizou de *Henry*. Como seus alunos gostaram do desenho, o artista enviou algumas tiras para o jornal *Saturday Evening Post*, que se interessou em publicar seu trabalho, assim como o King Features Syndicate, que passou a distribuí-lo.

A despeito de não emitir palavras, *Pinduca* é um menino normal, que gosta de brincadeiras e sempre arruma um jeito de fazer as coisas de maneira inusitada, o que garante o humor de suas histórias, feitas em forma de tira diária e de página dominical. A quase completa ausência de elementos verbais, que só aparecem em cartazes pregados em paredes ou em manchetes de jornais, obriga a utilização de *gags* puramente visuais: a graça surge das ações do personagem, da forma como ele interage com o mundo a seu redor

e com as outras pessoas – a mãe, a professora, a namorada Henrietta, seu cachorrinho, com outros garotos e com desconhecidos.

No entender de John A. Lent (in HORN, 1996, p. 144), as tiras de *Pinduca* parecem, à primeira vista, muito simples, mas sua execução exige bastante habilidade por parte dos artistas: “Sua economia de linhas, cenários escassos, pequeno número de personagens, falta de falas davam a impressão de que era fácil de desenhar”. No entanto, por não se expressar verbalmente e estar presente em todas as vinhetas, o personagem exige que o desenhista domine a arte da pantomima, característica dos comediantes da era do filme mudo – nesse sentido, ele se parece com Buster Keaton, com seu rosto inalterado, independente da situação. O artista precisa colocá-lo em posições diferentes em cada quadrinho e extrair de sua atuação o humor que fará o leitor rir. Ele parece nunca rir, já que seu rosto bochechudo impede a visão de sua boca.

No início da década de 1940, a artrite obrigou o artista a abandonar a criação das histórias de *Pinduca*, que tiveram continuidade pelas mãos de seus assistentes. John Liney permaneceu à frente da tira diária até 1979 e Don Trachte, falecido em 2005, cuidou da página dominical. Anderson morreu em 1948, mas seu personagem continuou presente, aparecendo em desenhos animados realizados pelo estúdio dos Irmãos Fleischer e tendo seus quadrinhos produzidos até 1995 pelos quadrinistas Jack Tippit e Dick Hodgins Junior.

Ao longo das décadas de 1930 e 1940, as meninas ocuparam o primeiro plano nas *kid-strips*. É o caso de *Little Miss Muffet*, tira protagonizada por uma pequena órfã, *Milly Muffet*, criada por

Fanny Cory em 1935. A artista, que já havia produzido uma história parecida, *Babe Bunting*, possuía, de acordo com Maurice Horn (1996, p. 183), um estilo “delicado e suave, com elaborado uso de meio-tom, cinza e preto bem posicionado. Ela tinha talento para delinear rostos e seus personagens adultos eram perfeitamente categorizados social e tipologicamente com poucas linhas”. Os roteiros da história, encerrada em 1956, eram criados por roteiristas da King Features e abordavam sequestros e ameaças à vida da garotinha, ganhando a simpatia do leitor pelo sentimentalismo.

Mais cartunesca, *Little Iodine* (*Pingafogo*, no Brasil) surgiu como personagem secundário nas histórias concebidas por Jimmy Hatlo intituladas *They'll do it Every Time*, lançadas em 1929, que focalizavam com humor a realidade urbana. Embora não houvesse um personagem central, Henry Tremblechin, pai de *Iodine*, fazia aparições frequentes, personificando o americano médio. *Iodine* ganhou notoriedade na década de 1930 e, a partir de 1943, passou a estrelar sua própria página dominical. Por ter conquistado o público, ganhou um *comic-book* editado pela Dell Publishing de 1949 a 1962.

Hatlo, nascido em 1898, começou sua carreira fazendo cartuns de esportes para o jornal *The San Francisco Call-Bulletin*, para o qual criou sua tira. *Iodine*, a menina ruiva de sete anos, ba-gunceira e travessa, atormentava a vida de seu pai, sempre pressionado pela mulher, pelo chefe, além de ser vítima das circunstâncias que transformavam sua vida em um inferno. A United Artists lançou um filme *live-action* baseado nesses personagens em 1946 e a tira foi produzida até 1986, 23 anos após a morte de seu criador. Seu assistente, Bob Dunn, deu continuidade aos

quadrinhos de *Iodine*, seguido dos desenhistas Al Scaduto, Bill Yates e Hy Eisman.

Surgida em um cartum editado na revista *Saturday Evening Post* em fevereiro de 1935, *Little Lulu* (*Luluzinha*, no Brasil) foi uma criação da cartunista Marjorie Henderson Buell, mais conhecida como Marge, que atendeu a um pedido da publicação, que precisava substituir o cartum de *Pinduca*. Em sua primeira aparição, a menina come uma banana e joga a casca para trás, no caminho de noivos que saem da cerimônia de casamento. A personagem foi adaptada para uma peça da Broadway, para os desenhos animados e passou a ter uma revista de quadrinhos em 1945 e tiras diárias a partir de 1950.



A eterna guerra dos sexos entre meninas e meninos é o mote principal das histórias estreladas pela esperta e decidida *Luluzinha* e pelo atrapalhado *Bolinha*

Marge, nascida em 1904 na Philadelphia e falecida em 1993, não participou das tiras e revistas de quadrinhos, apenas licenciou o uso da personagem. O responsável pelas histórias publicadas nos comic-books editados pela Dell Publishing foi John Stan-

ley, que fazia os roteiros e desenhos, arte-finalizados por Irvin Tripp – ambos eram funcionários da editora. Já as *comic-strips* distribuídas para jornais até 1969 ficaram a cargo de Woody Kimbrell, Roger Armstrong, Al Stoffel, Dell Connell e Ed Nofziger.

Nos quadrinhos, outros personagens passaram a contracenar com a protagonista, especialmente o gordinho *Tubby* (chamado de *Bolinha* no Brasil). Além dele, também merecem destaque a melhor amiga de Luluzinha, Annie (Aninha), Alvin (Alvinho), Gloria (Glória) – por quem Bolinha é apaixonado – e o rico e afetado Wilbur Van Snobbe (Raposo). Também aparecem nas histórias os pais de *Little Lulu* e de seus amigos.

Uma das situações que se repetem nos quadrinhos de Luluzinha é a disputa entre meninos e meninas. No clubinho em que Bolinha e seus amigos se reúnem é proibida a entrada de garotas. No inverno, eles e elas disputam batalhas com bolas de neve. Bolinha tem uma imaginação prodigiosa, mas suas ideias sempre acabam em confusão. Quando ele se põe a investigar algum fato ou pessoa, veste seu disfarce de Aranha (uma peruca, bigode e nariz falso) que não engana ninguém. Tanto Lulu quanto Bolinha fazem suas brincadeiras na vizinhança, mas também viajam para outros lugares, onde acabam por aprontar travessuras.

Outra situação recorrente nas narrativas de Luluzinha acontece quando ela precisa entreter o pequeno Alvinho, contando uma história para ele: ela inventa tramas que envolvem uma menina muito pobre – que o leitor identifica como a própria *Little Lulu* – e a malvada bruxa Meméia (*Witch Hazel*). Tal como *Sherezade*, a garota precisa ganhar a atenção e manter o interesse de seu interlocutor, que, na maior parte das vezes, ignora o relato.

Segundo John A. Lent (in HORN, 1996, p. 181), *Luluzinha* possui uma “personalidade forte – engenhosa, inteligente, decidida e durona, algumas vezes resvalando na grosseria e na malícia. Ela acredita ser sexualmente igual e demonstra isso ao regularmente superar seu amigo (e, às vezes, namorado) Bolinha e sua turma”. Tanto nas tiras como nas revistas de quadrinhos, ela comprova que a “inteligência triunfa sobre a violência, e que beleza e riqueza não são necessariamente qualidades”.

Mais uma estrela feminina das *kid-strips* foi Nancy (conhecida no Brasil como Periquita), personagem infantil surgida nas histórias humorísticas de *Fritzi Ritz* – uma morena de cabelos crespos, sensual e pouco inteligente, concebida em 1922 por Larry Whittington para o jornal *New York World* –, quando a tira passou a ser elaborada por Ernest Bushmiller na década de 1930.

E foi justamente a partir do momento em que Bushmiller assumiu esses quadrinhos e, principalmente, quando introduziu a garotinha Nancy como sobrinha de *Fritzi Ritz* – até então protagonista da tira –, que a história ganhou notoriedade. Logo, a menina passou a ocupar a posição central da trama e a estrelar, a partir de 1938, uma página dominical e uma tira diária. No mesmo ano, foi criado seu parceiro *Sluggo Smith*, o garoto por quem é apaixonada e com quem vive às turras.

Nancy não pode ser considerada, nas palavras de MaryBeth Calhoun (in HORN, 1996, p. 219), “um personagem unidimensional”, apesar do estilo pouco sofisticado de Bushmiller. Sempre preocupada com sua aparência, a menina de cabelos crespos sente ciúmes de *Sluggo*, mas está sempre brigando com ele. Esperta, ela encontra a solução para os problemas que aparecem.

Bushmiller produziu a tira até ficar doente. Após sua morte, em 1982, aos 77 anos, seus assistentes Will Johnson e Al Plastino assumiram os quadrinhos, continuados por Mark Lasky e Jerry Scott (que deu um visual mais moderno à personagem). Atualmente, Guy e Brad Gilchrist são os responsáveis pelas histórias de Nancy.

Em parceria com seu assistente Dik Browne – que criou a tira do viking *Hagar, o Horrível* –, Mort Walker, mais conhecido pelas histórias do soldado *Recruta Zero (Beetle Bailey)*, lançou em 1954 a *family-strip Hi and Lois (Zezé, no Brasil)*, que mostra o cotidiano de uma família de classe média visto pelos olhos da filha caçula, o bebê *Zezé*, que está se acostumando a entender o mundo.

A tira derivou das histórias do *Recruta Zero*, que, no início de 1954, passou uma temporada na casa de sua irmã casada, Lois. Walker percebeu que podia aproveitar os personagens para criar uma tira que satirizasse a família suburbana dos Estados Unidos, composta por quatro filhos: Chip, o adolescente bagunceiro e desinteressado, os gêmeos de 8 anos Ditto e Dot (ele é ingênuo e ela, mandona) e a irmã mais nova *Trixie (Zezé, no Brasil)*, que ainda não fala.

Zezé é a estrela da tira, uma vez que ela observa sua família, sua casa e os objetos que a circundam e formula uma opinião sobre tudo, expressa por seus pensamentos (às vezes inocentes e em outras ocasiões, críticos e cínicos), aos quais só o leitor tem acesso. O principal momento de deleite da personagem se dá quando ela pode aproveitar os raios de sol que conseguem penetrar pelas frestas. A partir da década de 1980, os filhos dos criadores, Brian e Greg Walker e Bob Browne, assumiram a tira. A

mesma temática de *Hi and Lois* foi usada por Bil Keane em 1960 nos cartuns e quadrinhos de *Family Circus*.

O pós-guerra levou os Estados Unidos a um crescimento econômico que contrasta com os anos de pobreza da Depressão. Com a volta dos homens para o mercado de trabalho, as mulheres reassumiram o papel de donas-de-casa, para as quais a Publicidade e a indústria de eletrodomésticos prometiam uma vida moderna e confortável. Em consequência, houve um aumento de nascimento de crianças no final da década de 1940.

Metáfora do *baby-boom*, os cartuns de *Dennis the Menace* (*Pimentinha*), realizados por Hank Ketcham a partir de 1951, tinham como personagem principal um garoto de cinco anos chamado Dennis Mitchell. Sua vivacidade e sua curiosidade deixavam a casa e a vizinhança de pernas para o ar e os adultos estupefatos com suas indagações e ideias. Mais irrequeto do que travesso, vive atormentando seus pais e especialmente seu vizinho, o aposentado George Wilson.



Pimentinha é um garoto mais irrequeto que travesso, que cria vexame nos adultos com suas indagações

Ketcham, que serviu na Marinha durante a II Guerra Mundial, já havia criado a tira do marinheiro franzino e atrapalhado *Half Hitch (Meio Quilo)* antes de lançar as histórias de Pimentinha, inspirado em seu próprio filho. O sucesso do personagem deve-se às características descritas por Maurice Horn (1996, p. 94): “sua falsa inocência, sua sinceridade desconcertante, seu alegre vandalismo frequentemente causam desconforto e embaraço aos adultos, cuja hipocrisia os impede de aguentar a luz da verdade”, e que receiam pela destruição de suas coisas materiais. Acompanhado de seu amigo Joey (Joel, no Brasil) e de seu cachorro felpudo, o garoto só se intimida por Margaret, a menina sardenta que gosta dele.

Por ser religioso, Ketcham não permitia que Dennis fizesse maldades, embora produzisse o caos por meio de ações que não tinham essa intenção. O personagem também podia ser visto orando antes das refeições e na hora de dormir. Brian Walker (2002, p. 76) afirma que o artista foi reconhecido entre seus pares por sua dedicação ao desenho: “sua perspectiva artística peculiar possibilitou aos leitores retomar brevemente a inocência da infância e imaginar uma vida de cercas brancas, grama verde e entardecer dourado”. Falecido em junho de 2001, teve seu trabalho continuado por Karen Donovan, Ron Ferdinand e Marcus Hamilton. Em 1959, a CBS começou a transmitir uma série televisiva baseada nos quadrinhos de Pimentinha e, na década de 1990, foram realizados filmes para cinema.

Criado originalmente para os desenhos animados em 1946, por Joe Oriolo e Sy Reit, *Casper the Friendly Ghost (Gasparzinho, o Fantasma Camarada)* chegou aos *comic-books* 3 anos depois. A

partir da segunda edição da revista, Warren Kremer tornou-se o artista regular das histórias por mais de 3 décadas. Em 1952, os personagens foram adquiridos pela empresa Harvey. Além do fantasminha, que não quer assustar ninguém e só procura fazer amizade, também ganharam quadrinhos *Wendy The Good Little Witch* (*Wendy, a Boa Bruxinha*), o garoto milionário *Richie Rich* (*Riquinho*, de 1953), as meninas *Little Audrey* (*Tininha*, de 1952), *Little Dot* (*Brotoeja*, de 1953), *Little Lota* (*Bolota*, de 1955), entre outros.

Em 1956, a DC Comics (editora de *Superman*, *Batman* e outros heróis) também lançou uma revista de quadrinhos protagonizada por duas crianças, os bebês *Sugar and Spike* (no Brasil, chamados de *Tutuca e Teleco-Teco*), criados por Sheldon Mayer. Como *Zezé*, as duas crianças ainda não falam – embora se comuniquem por meio de balbucios –, mas aprontam muita bagunça, para desespero dos adultos.

Mais uma *kid-strip* chegou aos jornais em 1965: *Tiger* (*Tigre*, no Brasil), concebida por Bud Blake. O protagonista da história é o garoto que dá nome à tira, sempre com seu boné cobrindo o olho. Ao lado de seu cachorro Stripe e de sua turma – seu irmão mais novo, Punkinhead, o forte Hugo e o estudioso Julius –, ele brinca na vizinhança, vai à escola e atormenta as meninas, em especial a loira Suzy e a morena Bonnie. Maurice Horn (1996, p. 373) afirma que esses personagens não são como os infernais *Sobrinhos do Capitão* nem como os intelectuais precoces da tira *Peanuts* (veja no próximo capítulo), mas “crianças comuns vivendo uma infância normal”.

Nesse sentido, *Tiger* retoma as histórias de *Reg'lar Fellers*, criados em 1917 (e publicados por 32 anos) por Gene Byrnes, como parte da série *It's a Great Life If You Don't Waken*, editada pelo jornal *New York Telegram*. Liderado por Jimmie Dugan, que sempre se vestia de negro, o grupo reunia garotos pobres de origem irlandesa.

Vários quadrinhos voltados para o público afro-americano foram realizados na metade da década de 1960 – época marcada por conflitos raciais e pela defesa dos direitos civis. A tira *Wee Pals*, lançada em 1965 pelo cartunista negro Morrie Turner – artista influenciado por *Peanuts* –, defende a integração racial na sociedade norte-americana. Os personagens formam um grupo multirracial de crianças: o garoto negro Nipper (que usa um boné confederado que tampa seus olhos), a pacifista Sybil, o chinês George, a menina branca e feminista Connie e o nativo-americano Rocky.

Seguindo o mesmo caminho, o King Features Syndicate distribuiu, de 1970 a 1986, a tira *Quincy*, concebida por Ted Shearer, cujo personagem principal é um menino negro que mora no Harlem (bairro pobre de Nova Iorque, onde nasceu o autor dos quadrinhos) com sua avó e seu irmão mais velho. Mas, enquanto *Wee Pals* é ambientada no subúrbio, as histórias de *Quincy* têm lugar na cidade grande. Segundo Bill Crouch Jr. (in HORN, 1996, p. 253), o estilo do artista é caracterizado por “um *design* forte e um uso criativo de retículas. Visualmente, o desenho pula da página em direção ao leitor”.

2.2 Atualidade

O mercado editorial de quadrinhos nos Estados Unidos sofreu modificações a partir da metade da década de 1970. Os jornais diminuíram sistematicamente o espaço reservado para as tiras, reduzindo seu número e cancelando a publicação de várias delas. A forma de distribuição adotada pelas editoras de *comic-books* passou a atender prioritariamente aos pedidos feitos pelas *comic-shops*, restringindo os títulos publicados. Como os frequentadores de lojas especializadas em quadrinhos são, em grande parte, adolescentes e adultos, os quadrinhos infantis perderam espaço para outros gêneros, como o de heróis.

Contudo, algumas tiras e *comic-books* protagonizados por crianças continuaram a ser criadas. Dois exemplos lançados em 2000 são as revistas *Patrick The Wolf Boy* e *Herobear and The Kid*. A primeira, criada por Art Baltazar e co-escrita por Franco Aureliani, mostra as confusões do menino lobisomem Patrick, cujos pais parecem não notar que o filho possui dois dentes caninos bem pronunciados e que ele rosna em vez de falar. Se o tom das histórias de Patrick é humorístico, as narrativas sequenciais que acompanham o garoto Tyler, protagonista da outra revista, seguem pelo caminho do drama existencial.

A história tem início com o sepultamento de seu avô, por quem o menino nutria admiração. Após a mudança de sua família (seus pais e Katie, sua irmã mais nova) para a casa do avô, Tyler recebe de herança um relógio de bolso quebrado e um velho urso de pelúcia, que se torna em um grande urso polar vestido com uma

capa vermelha sempre pronto para ajudar o menino quando ele precisa, especialmente para enfrentar o malvado e forte Elmo e seus amigos valentões. Não se sabe se essa transformação é real ou fruto de sua imaginação. Esta história, como será visto, é mais próxima das abordadas a seguir.

Quadrinhos de temática adulta

Destinados para o leitor mais maduro, diversas *comic-strips*, embora protagonizadas por personagens infantis, tratam de questões filosóficas ou sociais que só o público adulto pode entender. A preocupação de apresentar um conteúdo – assim como uma proposta estética e narrativa – diferenciado e original para o leitor mais velho e sofisticado teve início com as histórias de *Barnaby*, desenvolvidas por Crockett Johnson de 1942 a 1952 para a publicação experimental *P.M.*

Johnson – cujo nome real era David Johnson Leisk, nascido em Nova Iorque em 1906 – estudou arte e trabalhou em Publicidade e como editor de arte antes de iniciar sua carreira artística, em 1940, quando começou a fazer charges para a revista *Collier's* e a produzir a tira *The Little Man with the Eyes*. Usando sua verve para a literatura, criou para as histórias de Barnaby uma fábula adulta, moderna e cômica.

O principal personagem é o garoto Barnaby Baxter, que vive em um mundo de fantasia que ele próprio criou. Nesse universo imaginário, ele encontra sua fada-madrinha na figura rotunda de Mr. O'Malley, uma espécie de duende que apenas o menino consegue ver – nenhum adulto o percebe. Atrapalhado e malandro, Jackeen J. O'Malley (parecido com o ator W.C. Fields) apresenta o protagonista a outros seres fantásticos, como o tímido fantas-

ma Gus. Até a mascote de Barnaby tem um comportamento inusitado: o cachorro Gorgon ensina a si mesmo truques.



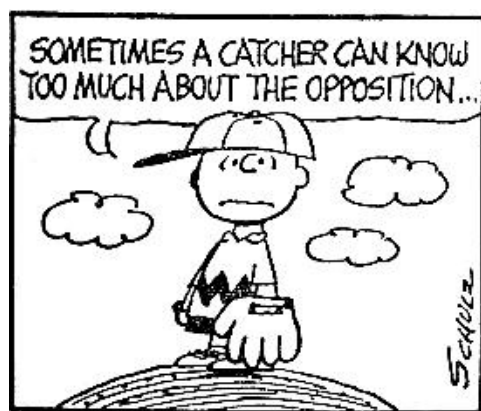
Fábula para leitores adultos, a tira de *Barnaby* mostra um mundo de fantasia que serve de refúgio para a dura realidade

As tiras e páginas dominicais de Barnaby foram compiladas na publicação *Barnaby Quarterly*, que era apresentada como “o quadrinho com um alto Q.I.” ou “O mais engraçado quadrinho americano para adultos”. No entanto, o público infantil também apreciava esse trabalho, que teve desenhos animados realizados para a TV, uma série radiofônica e uma peça de teatro. Apesar do sucesso desta *kid-strip*, o autor a deixou após 10 anos, para se dedicar à literatura infantil. Os artistas Ted Ferro e Jack Morley também participaram da elaboração das tiras.

Do ponto de vista estético, as histórias de Barnaby contribuíram graficamente para o desenvolvimento da arte sequencial impressa. A começar pelo letreiramento: o texto dos balões era composto em tipos de imprensa antes do quadrinho ser publi-

cado. O desenho dos personagens e dos cenários também eram inovadores. De acordo com Dennis Wepman (in HORN, 1996, p. 47), a tira “inclui cenários reduzidos à quase simplicidade asiática sem detalhes supérfluos ou sombreamento. As figuras, animadas e inanimadas, eram delineadas inteiramente com linhas retas e com manchas pretas, e as expressões eram expressivamente discerníveis com poucas linhas”.

Para o teórico italiano Daniele Barbieri (2002, p. 118-119), nessa tira “a perspectiva desaparece, o desenho é simplificado ao máximo e os elementos de profundidade se reduzem ao máximo em perfis planos”. Ele observa que esta característica é importante para o quadrinho de humor: é preciso eliminar tudo o que não contribui para o efeito cômico pretendido. “Um quadrinho humorístico tem dificuldade para conter vinhetas de leitura lenta ou com perspectivas complicadas”. E salienta que “o quadrinho que impôs definitivamente o novo modo de representar (ou melhor, de não representar) o espaço nas tiras cômicas foi *Peanuts*, de Charles M. Schulz”.



O eterno derrotado *Charlie Brown* faz reflexões filosóficas a respeito da condição humana que só o leitor pode entender

Nascido em 1922 em St. Paul, Minnessota, Charles Monroe Schulz não conseguiu se estabelecer como cartunista de imediato. Por algum tempo, ele só recebeu negativas por parte dos editores e distribuidores. Em 1950, ao ser contratado pelo United Feature Syndicate, lançou, com o pseudônimo Sparky, o cartum intitulado *Li'l Folks*, em que crianças aparecem em atitudes cômicas: jogam rugby sobre uma cama ou disputam corrida em um sofá.

Esses cartuns foram a base para a *kid-strip* criada por Schulz, que o distribuidor preferiu chamar de *Peanuts* (*Minduím*, no Brasil). Na primeira tira, publicada em outubro de 1950, o protagonista, Charlie Brown, caminha pela rua, enquanto outro garoto expressa seu ódio por ele. É a primeira rejeição, a derrota inicial daquele que seria o paradigma do perdedor (consciente) que vive em uma sociedade que idolatra somente os vencedores.

Um exemplo da postura de Charlie Brown – e, conseqüentemente, de Schulz – encontra-se nas tiras publicadas em 1974. Uma das alegrias do garoto é fazer bonecos de neve no inverno. Mas seus amigos formam uma liga para disputar competições de bonecos de neve. Logo, começam a surgir regras e cada um dos meninos precisa pertencer a um time. Minduím decide, porém, continuar a construir homens de neve apenas por diversão, para não se submeter às normas nem entrar em disputas.

Para Umberto Eco (1979, p. 286), a poesia das crianças das tiras de Schulz “nasce do fato de que nelas encontramos todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão nos bastidores”. A marca dessa *kid-strip* é o fato de os personagens mais velhos (pais, professores) nunca aparecerem. É como se o mundo fosse povoado apenas por meninos e meninas que se com-

portam como adultos em miniatura. O teórico italiano completa: “Essas crianças nos tocam de perto porque, num certo sentido, são monstros: são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da sociedade industrial”.

Charlie Brown acumula insucessos: ele não consegue empinar papagaio, chutar a bola de futebol americano ou relacionar-se com os outros, e seu time de beisebol perde todas as partidas. O personagem é limitado pela realidade. Autocrítico, é a expressão viva do super-ego. Já seu cachorro *Snoopy* (*Xereta*, no Brasil) – que, no início, era um cachorro normal – ultrapassa os limites do possível com sua imaginação prodigiosa, tornando-se o próprio id. Ele pensa ser um piloto de aviação da Primeira Guerra Mundial, tendo sua casinha como aeronave, ou posa de escritor, com sua máquina de escrever.

Lucy é autoritária e confiante. Tanto que, em vez de vender limonada, montou uma barraca para dar conselhos (pelos quais cobra) aos amigos. Apesar de sua petulância, não consegue atrair a atenção do músico Schroeder, que só admira a obra de Beethoven. Sedutora, debruça-se sobre o pianinho do garoto, mas dele só recebe indiferença e desdém, o que não a impede de continuar tentando conquistar seu amor. Seu irmão Linus, ao contrário, é extremamente inseguro. Embora seja inteligente, não desgruda de seu cobertor, única proteção que possui contra a vida e o mundo.

Do ponto de vista estético, Barbieri (2002, p. 119) salienta que “a simplificação gráfica e perspectiva de Schulz é muito mais radical que a de Johnson: normalmente aparecem em cena somente os personagens, sem objetos nem fundo. Tanta simplicidade faz

emergir um universo de diversas emoções à base de sutilíssimas modulações do traço e, sobretudo, dos diálogos”.

Embora as situações apresentadas nesses quadrinhos reflitam os problemas enfrentados por pessoas adultas, eles também podem ser apreciados pelo leitor mais jovem. A esse respeito, Eco (1979, p. 287) sustenta que “enquanto histórias em quadrinhos decididamente ‘cultas’, como as de *Pogo* [tira de cunho político criada por Walt Kelly em 1948], só agradam aos intelectuais (e são consumidas pela massa apenas como distração), os *Peanuts* fascinam com igual intensidade os grandes mais sofisticados e as crianças, como se cada um aí encontrasse algo para si, e é sempre a mesma coisa, fruível em duas chaves diversas”.

Schulz cuidou das tiras até sua morte, no início de 2000. Seus personagens tiveram desenhos animados e foram licenciados para a venda de produtos (bonecos, roupas, material escolar etc.). Além de compilações dos quadrinhos no formato de livros, houve a publicação, nas décadas de 1950 e 1960, de *comic-books* editados nos Estados Unidos protagonizados pelos *Peanuts*. Algumas histórias foram realizadas por Dale Hale e outros artistas.

Schulz possibilitou a criação de quadrinhos cômicos estrelados por crianças que enveredam por caminhos diferentes das que se baseiam nas peraltices dos personagens. Assim, em 1957, foi lançada a tira *Miss Peach*, concebida por Mell Lazarus. Embora não seja protagonizada por um personagem infantil específico, a narrativa é ambientada em uma escola fundamental, a Kelly School – em homenagem a Walt Kelly –, onde convivem alunos e professoras, como a que dá nome ao quadrinho, uma jovem dedicada a seus estudantes rebeldes.

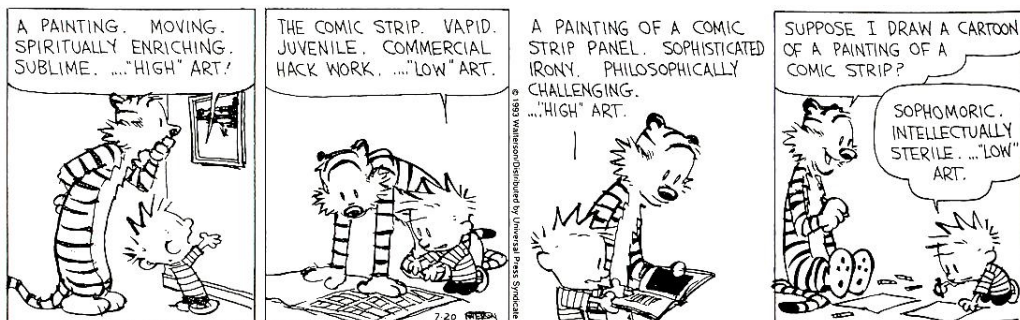
O foco das tiras recai sobre o bando de garotos insolentes e indisciplinados, dotados de cabeças enormes sobre corpos diminutos, que questionam a autoridade do diretor da escola, Mr. Grimmis, e dos professores. De acordo com Pierre Horn (in HORN, 1996, p. 204): “A última palavra sempre pertence às crianças, cuja superioridade sobre os mais velhos é evidente em todas as áreas, da psicologia à pedagogia e, especialmente, da argumentação”. Em suas brincadeiras, imitam os adultos e criam clubes e comitês inúteis com regras absurdas.

Conscientes de sua condição infantil, os personagens desejam se tornar adultos, mas, ao mesmo tempo, não querem as responsabilidades da maturidade. Esta tira antecipa o movimento de protesto contra o sistema. O grupo de crianças – formado pela feminista e violenta Marcia e seu namorado Ira, pelo cínico Freddy, pelo doente Lester, pelo ingênuo Arthur, pela vaidosa e sedutora Francine, entre outros – contesta as normas vigentes.

A contestação à autoridade também é uma característica de *Calvin*, personagem criado pelo cartunista Bill Watterson em 1985. Nas tiras de *Calvin and Hobbes* (*Calvin e Haroldo*), o protagonista, um menino de 6 anos, inferniza a vida dos adultos e tem como companhia um tigre de pelúcia que ganha vida quando estão sozinhos. Inteligente, o garoto não se submete às regras e formula pensamentos profundos sobre a existência – de forma incompatível com sua idade. No entanto, sua visão de mundo reflete o individualismo e o despotismo típicos da infância.

A relação de Calvin com os outros personagens é sempre conflitante. Além dos pais, vítimas frequentes de suas artimanhas, o menino atormenta sua professora já idosa, adora aborrecer a

menina Susie, mas não consegue sobrepujar o valentão Moe. Haroldo, por sua vez, pode ser cúmplice de suas traquinagens ou se opor a suas ideias.



Calvin é dotado de uma imaginação sem limites, que permite relacionar-se com seu tigre de pelúcia, Haroldo

O garoto detesta a comida de sua mãe, odeia acordar cedo para ir à escola e não gosta de obedecer à babá. Para escapar das situações que lhe desagradam, usa sua imaginação e se vê como o astronauta Spiff, o detetive Tracer Bullet ou o Homem Estupendo. Se não quer fazer a lição de casa, fantasia que seu quarto não tem gravidade. E uma caixa de papelão pode se tornar uma máquina que permite viajar no tempo ou fazer cópias de si mesmo.

Seu criador, formado em Ciência Política, nomeou os personagens principais a partir de sisudos filósofos europeus. Inspirado por *Mínduím*, *Pogo* e *Krazy Kat*, o artista dá forma gráfica aos devaneios do protagonista, que via a realidade como um quadro neo-cubista ou pensava estar em um planeta exótico. Walker (2002, p. 252) ressalta que o “diálogo era um elemento importante da tira”. Acerca das reflexões de Calvin, Pierre Horn (in HORN, 1996, p. 77) salienta que o menino se preocupa com “a poluição,

as espécies ameaçadas (especialmente tigres), o sentido da vida, a incompreensibilidade da morte, a passagem do tempo e o significado da amizade. Em 1995, dez anos depois de ter iniciado a publicação do quadrinho, Watterson resolveu encerrá-lo, devido ao espaço cada vez menor destinado pelos jornais às *comic-strips* e às pressões que sofria para licenciar suas criações.

Da mesma forma que Calvin, *Mafalda*, criada pelo cartunista argentino Joaquín Salvador Lavado, conhecido como Quino, também tem ideias precoces para sua idade. Mas suas preocupações dizem respeito à guerra, à miséria e à falta de liberdade. Concebida para uma campanha publicitária, mas recusada pelo cliente, a menina de cabelos crespos passou a protagonizar uma tira, inicialmente editada no semanário *Primera Plana*, em 1964.



O inconformismo de *Mafalda* se recusa a aceitar a realidade injusta

Na visão de Umberto Eco (in QUINO, 2000, p. XVI), *Mafalda* “é o personagem dos anos sessenta”, época da Guerra do Vietnã e de conflitos sociais e raciais. O teórico italiano a define como “contestadora”, pois trata-se de “uma heroína ‘enraivecida’ que

recusa o mundo, tal como ele é”. Em oposição ao norte-americano Charlie Brown, que busca a felicidade pela aceitação, ela recusa a realidade injusta, embora seja pessimista politicamente.

Sua atitude contestadora se estende à mãe, que abriu mão da carreira profissional para se casar. A alienação do pai também é questionada por Mafalda. Ela não poupa críticas nem em relação aos amigos: a Susanita, por só pensar em casamento; a Manolito, por ser capitalista assumido; a Felipe, por sua ingenuidade. Na opinião de Moya (1986, p. 212), a personagem de Quino “é a América Latina. Com suas qualidades e defeitos. (...) O constante questionamento de Mafalda mostra sua recusa em ser integrada ao mundo adulto que condena. Por outro lado, sua precocidade permite compreender, melhor que os mais velhos, o mundo presente”.

Ela também é rigorosa com os meios de comunicação. E, ao contrário de Calvin, que é avesso à escola, Mafalda gosta de estudar, o que não a impede de criticar a escola, identificada por Gottlieb (1996, p. 121) como “tradicional”, calcada na doutrina liberal, dotada de um ambiente austero e marcada pelo primado do conteúdo. Na metade dos anos 1970, Quino encerrou as tiras, dedicando-se aos cartuns, usando seus personagens apenas para campanhas da ONU. Mas a popularidade de Mafalda persiste, até porque o mundo ainda precisa de alguém que cuide dele.

Peraltices pelo mundo

Como já foi mostrado, histórias em quadrinhos protagonizadas por crianças não são exclusivas da produção norte-americana. Artistas europeus, latino-americanos e asiáticos também desenvolveram este gênero das narrativas sequenciais. Na Inglaterra, por exemplo, as publicações de quadrinhos (*Comic Cuts*, *Funny Cuts*, *Comic Life*, entre outras) circulavam desde a última década do século XIX, apresentando, inclusive, personagens infantis.

A revista *Puck*, lançada em 1904, era editada em cores e contava com o desenhista Harry O’Neil, criador de *Johnny Jones and The Casey Boys*. A seção *Puck Junior*, voltada para o leitor infantil, logo tomou conta da revista, editada até 1940. Durante as décadas de 1920 e 1930, a editora Amalgamated Press (AP) dominou o mercado editorial, até 1937, quando o editor escocês D. C. Thomson lançou *The Dandy Comic*, que se tornou sucesso de vendas. No ano seguinte, ele criou *The Beano*, em cujas páginas surgiram personagens como Dennis the manace, desenhado por David Law a partir de 1951.

Além do travesso personagem – lançado no mesmo dia do americano Pimentinha –, *The Beano* apresenta histórias protagonizadas por Minnie The Minx, garota criada por Leo Baxendale em 1953, Bash Street Kids, entre outros pestinhas. Com a fusão da AP com o Mirror Group, foi criada, no início da década de 1960, a International Publishing Corporation, que lançou *Bus-*

ter, nome do personagem principal da publicação, filho de Andy Capp (*Zé do Boné*). Quatro anos depois, Baxendale deixou D. C. Thomson e lançou a revista *Wham!* pela Odhams Press.



Dennis the manace, desenhado por David Law a partir de 1951, foi sucesso nas páginas da revista *The Beano*

Na França, o desenhista Alain Saint-Ogan desenhou em 1925 para o jornal *Le Dimanche Illustré* uma história de aventura protagonizada por dois garotos, *Zig et Puce* (um magro e outro gordinho), que depois teriam como mascote o pinguim Alfred. As primeiras imagens foram feitas apenas para substituir um anúncio que não entrou na edição. Pouco antes da morte do artista, em 1974, o quadrinista Greg deu continuidade à narrativa. Ainda em língua francesa, o cartunista belga Georges Remi, conhecido como Hergé, criou em 1923 a história *Extraordinaires Aventures de Totor C.P. des hannotons*, que tinha como personagem principal um escoteiro. Três anos depois, o artista lançou, no *Le Petit Vingtième*, suplemento do jornal católico *Le Vingtième Siè-*

cle, sua principal criação, o aventureiro *Tintin*. No ano seguinte, surgiram *Quick e Flupke*, que vivem aprontando travessuras.

Outro quadrinista belga, Willy Vandersteen, foi responsável pela criação de dois personagens que ainda hoje são populares na Bélgica e na Holanda, *Suske en Wiske*, um garoto e uma menina criados em 1945. A partir de 1967, o belga Paul Geerts o sucedeu. Willy também colaborou com a revista *Tintin* e faleceu em 1990.

Popularidade também alcançou o garoto loiro Sjors, protagonista das histórias intituladas *Sjors van de Rebellenclub*, criado pelo artista holandês Frans Piët em 1930 e inspirado em *Buster Brown*, de Outcault, e no menino Perry, irmão de Winnie Winkle, personagem feminina concebida em 1920 pelo quadrinhista norte-americano Martin Branner. Piët integrou às tramas o garoto negro Sjimmié, e manteve-se à frente da série *Sjors en Sjimmié* até sua aposentadoria, em 1969. Jan Kruis e Robert van der Kroft deram continuidade a esses quadrinhos.



Os garotos traquinas *Quick e Flupke*, de Hergé;
Cuto, o menino aventureiro, criado pelo espanhol Jesús Blasco

A situação política na Espanha no final do século XIX levou os quadrinhos produzidos no país a seguir a trilha do humorismo. No início do século XX, surgiram publicações voltadas ao leitor infantil, como *TBO*, lançada em 1917. Seu sucesso levou os espanhóis a denominar as histórias em quadrinhos de *tebeos*. Suas edições continham charges, contos e quadrinhos realizados por artistas como Donaz e Opisso.

Durante a Guerra Civil Espanhola, as publicações de quadrinhos difundiam propaganda ideológica. É o caso de *Flechas e Pelayos* (que se uniram em um único título), que instigavam o ódio contra os comunistas. O quadrinhista Jesús Blasco, porém, seguiu o caminho do humor e da aventura nas histórias do garoto *Cuto*, criado em 1935. Corajoso, o personagem resolve mistérios como detetive-mirim. Em 1941, o artista também criou a menina *Anita Diminuta* para a revista *Mis Chicas*. Após o término da ditadura franquista, no final da década de 1970, Carlos Giménez elaborou para as revistas *Muchas Gracias* e *Yes* a série *Paracuellos*, baseada em sua própria infância, vivida em um orfanato religioso e conservador.

Em Portugal, o desenhista e caricaturista Stuart de Carvalhais foi um dos primeiros artistas a realizar quadrinhos para o público infantil editados em *O Século Cómico*, *Tic-Tac*, *ABCzinho*, entre outras publicações. Artistas plásticos como Almada Negreiros e Eduardo Malta produziram quadrinhos para *Petiz-Jornal* e *Pim-Pam-Pum*. Ao lado de *ABCzinho*, lançado em 1921, *O Mosquito*, criado em 1936, é um dos títulos mais importantes das narrativas sequencias portuguesas. Foi em suas páginas que Jayme Cortez iniciou sua carreira, em 1944. Autor da história de aventura *Os 2*

Amigos na Cidade dos Monstros Marinhos, de 1946, em que dois garotos enfrentam perigos. Devido à ditadura salazarista, Cortez exilou-se no Brasil, onde continuou se dedicando aos quadrinhos.

Os leitores italianos tiveram de esperar até o final da primeira década do século XX para encontrar quadrinhos nas publicações de seu país. A principal delas foi o *Corriere dei Piccoli*, suplemento ilustrado do jornal *Corriere della Sera*, que começou a circular em dezembro de 1908, contendo narrativas sequenciais norte-americanas e algumas ilustradas por Antonio Rubino e Attilio Mussino, que utilizavam textos estruturados em versos sob as vinhetas. O primeiro artista criou diversos personagens infantis para as histórias que narrava, a exemplo de *Quadratino*, garoto com rosto quadrado, *Lola e Lalla* e o menino *Pierino*. Já o outro cartunista foi responsável pelas aventuras do garoto africano *Bilbolbul*, surgido em 1908, cujo corpo pode se abrir ou ser dividido e colado novamente. Gustavo Rosso, conhecido como Gustavino, também colaborou com o periódico com fábulas em quadrinhos estreladas pelas crianças *Trulli e Trilli*, lançadas em 1934.

No Japão, o mangá é normalmente povoado por adolescentes de cabelos coloridos e saias curtas ou por jovens rebeldes. Mas há quadrinhos japoneses que giram em torno de personagens infantis: em 1923, começaram a ser publicadas, no jornal *Asahi Graph*, as aventuras do menino *Sho-chan* e de seu esquilo, escritas por Shosei Oda e ilustradas por Katsuichi Kabashima. Antes da Segunda Guerra Mundial, os leitores japoneses procuravam por evasão nas histórias sequenciais impressas. Por este motivo, a história *Bonen Dankichi (Dankichi, o aventureiro)*, de Keizo Shimada, tornou-se um sucesso. No pós-guerra, o mais cultuado quadrinista

japonês, Osamu Tezuka, criou o garoto-robô *Astroboy*. Nos anos 1970, Keiji Nakasawa narra a destruição de Hiroshima vista por um garoto, na história *Gen – Pés descalços*. Já as estripulias do menino *Shin-Chan*, de Yoshito Usui, são grosseiras.

A Argentina, por sua vez, não tem em *Mafalda* seu único exemplo de quadrinho infantil. Outro destaque portenho é o indiozinho *Patoruzito*, que apareceu em 1945 nas tiras do nativo da Patagônia Patoruzú, criadas em 1928 por Dante Quinterno. A produção de quadrinhos estrelados por crianças iniciou em 1928 com as peripécias de *Nenucho*, concebido por Nestor René Gonzáles Fossat para a revista *Mundo Argentino*. Na década de 1930 surgiram *Pelopincho y Cachirula*, elaborados por Geoffrey Eduardo Foldadori, que assinava Fola. O consagrado quadrista Alberto Breccia, desenhista de *Mort Cinder*, desenhou em 1941 as histórias da travessa e sonhadora *Mariquita Terremoto*. Traquinas também são *Mangucho y Meneca*, criados em 1945 por Roberto Battaglia, e *Jaimito* (“o pequeno monstro”), lançado por Franco Panzera em 1973. Battaglia também idealizou nos anos 1960 um gênio infantil, a pequena *María Luz*. Na década de 1980, a cartunista Maitena concebeu a menina *Fló* e Miguel Rep deu vida à garota *Socorro* – ambas vivem a indagar os adultos. Em 1993, o menino Matías, de Fernando Sendra, dotado de grandes olhos e sorriso largo, surgiu na história do personagem *Prudencio*. Diversos quadrinhos desenvolvidos por artistas de outros países latino-americanos têm à frente personagens infantis. É o caso de *Matojo*, do desenhista cubano Manuel Lamar Cuervo, conhecido como Lillo.

O quadrinho infantil brasileiro

A implantação da imprensa no Brasil, que só foi possível com a chegada da família real ao país, em 1808, reflete o atraso cultural da sociedade brasileira, em sua maior parte rural na época. Mas, no Rio de Janeiro, que se tornou a capital da nação, o desenvolvimento urbano propiciou o surgimento de veículos impressos – e de quadrinhos –, inclusive voltados para o público infantil.

Uma experiência pioneira, embora de curta duração, foi o *Jornal da Infância*, que circulou de fevereiro a junho de 1898. Já *O Tico-Tico*, lançado em outubro de 1905, teve sua publicação semanal interrompida no início da década de 1960, abrigando em suas páginas quadrinhos (em sua maior parte realizados por artistas brasileiros), contos, passatempos, concursos e textos didáticos que tratavam de efemérides e dos vultos nacionais.

A capa do primeiro número estampava uma narrativa sequencial, ilustrada por João Ramos Lobão, intitulada *Manda quem pode*, em que um grupo de crianças exige a publicação de um jornal direcionado a elas. Entre os artistas que colaboraram com *O Tico-Tico* destacam-se J. Carlos, Angelo Agostini (criador da arte do título da publicação, além de quadrinhos), Luiz Gomes Loureiro, Alfredo e Oswaldo Storni, Leo, Max Yantok e Luis Sá.

Criado pelo proprietário do jornal *O Malho*, Luis Bartolomeu de Souza e Silva, *O Tico-Tico* baseava-se em publicações europeias, como a revista francesa *La Semaine de Suzette*, e se apre-

sentava como o “jornal das crianças”, embora tivesse adultos ilustres como o jurista Rui Barbosa entre seus leitores assíduos. Os primeiros quadrinhos com personagens infantis (*kid-strips*) a aparecer em suas páginas foram *Lulú e Loló*, de J. Carlos (também criador de *Juquinha*, *Lamparina* e da dupla *Jujuba e Carrapicho*), e *Chiquinho*, como o Buster Brown de Outcault era chamado no Brasil.

As desventuras de Chiquinho apareceram na primeira edição de *O Tico-Tico*. Durante a Primeira Guerra Mundial, quando o acesso a publicações norte-americanas ficou impossibilitado, coube a Loureiro dar continuidade às histórias do garoto loiro. Além de ambientá-las no Brasil, incorporou às travessuras, em 1915, um menino negro chamado *Benjamin*, que ora é vítima, ora é comparsa das peraltices e outras vezes é o autor das traquinagens. As histórias com Chiquinho, Benjamin, o cachorro Jagunço (Tige, no original) e a prima Lili foram publicadas até a década de 1950, desenhadas por Augusto Rocha, Paulo Affonso, Alfredo e Oswaldo Storni e Miguel Hochmann, sem que os leitores suspeitassem tratar-se de Buster Brown e sem que Outcault soubesse.

Mais original, J. Carlos foi um dos melhores ilustradores brasileiros da primeira metade do século XX, tendo trabalhado para as publicações *Careta*, *Fon Fon*, *O Cruzeiro*, entre outras, para as quais elaborou sofisticadas capas, charges políticas e vinhetas. O carioca José Carlos de Brito e Cunha, nascido em junho de 1884 (e falecido em 1950), publicou sua primeira charge em 1898 no jornal *O Tagarela*. Em seus traços ficaram imortalizadas a *Belle Epoque*, as melindrosas, as situações políticas do Brasil e do mundo e as crianças, como a menina africana *Lamparina* e o

menino travesso Juquinha – primo de Chiquinho, que apareceu no número 18 da publicação.

Outro quadrinho infantil importante que frequentou as páginas de *O Tico-Tico* a partir de abril de 1931, na edição número 1331, intitulava-se *Aventuras de Réco-Réco, Bolão e Azeitona*, feitos por Luiz Sá, inicialmente com I. Galvão de Queiroz Neto. Nascido em Fortaleza em 1907, Luiz Sá mudou-se para o Rio de Janeiro aos 21 anos, onde se tornou ilustrador e chargista de diversos órgãos de imprensa e produziu ilustrações até para cinejornais.



Pronto o carrinho, ele gritou por Lili. Quería que ela visse o seu trabalho e o experimentasse, pois acreditava ter realizado uma verdadeira obra-prima, para ele e... a prima.



Benjamin, Jagunço e Chiquinho, no traço de Oswaldo Storni; vinheta de Réco-Réco, Bolão e Azeitona, de Luiz Sá

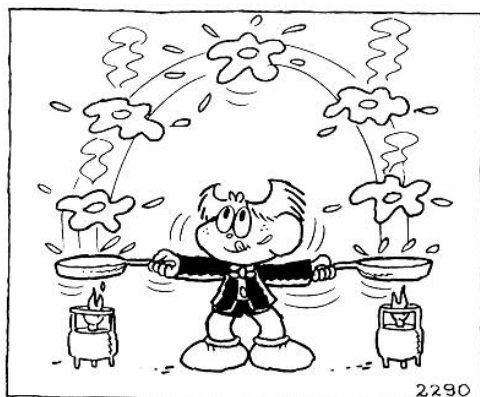
Seus personagens, redondos e dotados de olhos grandes com pupilas recortadas, são três garotos espertos e brincalhões: Réco-Réco, que tem o cabelo espetado, Azeitona, o menino negro e travesso, e o gordinho Bolão, atrapalhado e vítima constante das brincadeiras dos amigos. Luiz Sá também fez histórias com o paggaio Faisca, o detetive Pinga-Fogo e a garota negra Maria Fuça. Seus quadrinhos foram publicados até o início dos anos

1960. O artista, que colaborou também com a publicação *Tiquinho*, morreu em 1979, no Rio de Janeiro.

Na década de 1930 o mercado editorial de quadrinhos no Brasil foi marcado pela popularização dos suplementos de histórias em quadrinhos, como o *Suplemento Juvenil* e *A Gazetinha*. Essas publicações (depois seguidas pelos veículos impressos *Globo Juvenil*, *Gibi*, *Mirim*, *O Lobinho*, *O Guri*, entre outras) abrigavam algumas narrativas criadas por artistas brasileiros e, principalmente, *comics* norte-americanos de humor e de aventura distribuídos pelos *syndicates*. Em 1947, uma iniciativa diferente teve lugar com o lançamento de *Sesinho*, editada pelo Serviço Social da Indústria para o leitor infantil.

Os artistas brasileiros que criaram os quadrinhos infantis de maior êxito, porém, só começaram a publicar seu trabalho no final da década de 1950. Maurício de Sousa e Ziraldo Alves Pinto lançaram em 1959, respectivamente, *Bidu* e *Pererê*. Na segunda metade do século XX, surgiram em São Paulo pequenas editoras que publicavam revistas de histórias em quadrinhos, principalmente de Terror, que abriram espaço para os quadrinistas nacionais. Foi o caso da Continental, fundada pelo desenhista brasileiro Miguel Penteadado e pelo quadrinista português Jayme Cortez.

Essa foi a primeira oportunidade de Maurício de Sousa entrar no mercado editorial de quadrinhos. Repórter policial do jornal *Folha da Manhã*, havia criado a tira estrelada pelo inteligente cãozinho Bidu. Por intermédio de Jayme Cortez, publicou histórias do Bidu e de seu dono, o garoto Franjinha, na revista *Zaz-Traz*, editada pela Continental. Em 1960, a editora lançou a revista *Bidu*, que teve vida breve.



Magali, Mônica, Cebolinha e Cascão, e o endiabrado Nico Demo,
de Maurício de Sousa

Maurício, contudo, persistiu em seu trabalho e distribuía tiras de seus personagens para um número cada vez maior de jornais, ao mesmo tempo que fazia o suplemento *Folhinha de S. Paulo*. A galeria de personagens foi crescendo com a criação de Cebolinha (o menino que troca a letra r pela l), Mônica (menina forte e mandona), Cascão (que detesta tomar banho), Magali (a comilona), entre outros. Em 1970, a editora Abril colocou nas bancas a revista *Mônica*. Logo, surgiram outros títulos, que, nos anos 1980, passaram a ser publicados pela Editora Globo e em seguida na Panini.

Personagens planos e, portanto, de fácil identificação para o leitor infantil, os integrantes da *Turma da Mônica* vivem uma infância idealizada brincando nos campinhos do Bairro do Limoeiro. Esses tipos foram compostos a partir das reminiscências do próprio autor e também com base nos filhos do artista.

Segundo Cirne (1990, p. 56), “as restrições ao mundo sógnico de Maurício de Sousa começam por sua reduplicação ideológica dos *comics* infantis estrangeiros. Podemos detectar nesta redu-

plicação a ‘universalidade’ que se espalha por seus segmentos e blocos temáticos”. Apesar de considerar que seus personagens se movem no meio “de uma classe média sem características nacionais, brasileiras ou não”, o teórico identifica uma característica das tiras e histórias de Mauricio: a metalinguagem. Esse recurso se manifesta pela citação paródica a outros personagens dos *comics*, normalmente heróis, ou por evidenciar a própria semântica dos quadrinhos (quando Mônica rompe as linhas do requadro ao perseguir Cebolinha, por exemplo).

No gênero das *kid-strips* ainda se destacam o caipira *Chico Bento*, o índio *Papa-Capim* (indiozinho que habita a Mata Atlântica) e *Pelezinho* (uma homenagem ao jogador de futebol Pelé) – mais identificados com a cultura brasileira. De todos, Chico Bento é o personagem mais complexo: mora no interior, cuida da natureza (mas rouba frutas no pomar do vizinho), vai à escola (embora não seja bom aluno), namora timidamente a menina Rosinha, ajuda seu pai na roça (apesar de ser preguiçoso) e entra em conflito com o mundo urbano onde vive seu primo.

Maurício criou outros personagens que fogem à convenção da “turma de garotos”, a exemplo do fantasma *Penadinho*, habitante do cemitério, onde convive com lobisomem, caveiras, múmias e outras figuras de narrativas de terror, mas com humor – fórmula retomada por César Roberto Sandoval nos anos 1990 com *A Turma do Arrepio*.

Mais inusitado é o garoto *Nico Demo*, que não age como uma criança e enfrenta situações típicas de adultos. Ele pode ser visto como bombeiro, náufrago em uma ilha, faquir e até se casando. Como Pinduca, suas tiras são “mudas” e o humor surge de suas

ações inesperadas. Recentemente, o artista incluiu nas histórias da Turma da Mônica personagens com algum tipo de necessidade especial, como a deficiente visual *Dorinha* e o menino paraplégico *Da Roda*. Maurício também produz desenhos animados e licencia suas criações para a venda de produtos.

O desenhista mineiro Ziraldo concebia cartuns protagonizados pelo folclórico saci *Pererê* nas páginas da revista *O Cruzeiro*, a mais importante publicação informativa da época. Com o sucesso de seu personagem, o artista editou, de 1960 a 1964, a revista de quadrinhos *Pererê*, que estava sintonizada com a visão populista e nacionalista vigente naquele momento. Política de massa pautada pela ambiguidade, o populismo pregava a conciliação de classes em prol do desenvolvimento nacional. Na visão de Pimentel (1989, p. 46), o discurso das narrativas de *Pererê* “se identifica totalmente com o espírito que imperava à época de seu nascimento: o da cultura populista”.

Ainda de acordo com esse autor (1989, p. 28), as histórias são estruturadas em blocos textuais, destacando-se a oposição entre o grupo do *Pererê* (que atua pela interdição) e o do *Rufino* (responsável pela transgressão). O protagonista é o garoto negro de uma perna só extraído das lendas indígenas reformuladas por negros e portugueses. Líder de sua turma (formada pelo indiozinho *Tininim* e diversos animais da fauna brasileira), age como interventor para manter o equilíbrio social da Mata do Fundão, área rural em que se passam suas aventuras. Já a ala liderada por *Rufino*, com personagens antípodas identificados como maus, é transgressora das normas. As meninas *Boneca de Piche* e *Tuiuiu* fazem a intercessão entre os rivais.



Criações de Ziraldo: a turma do *Menino Maluquinho*, o saci *Pererê* e o índio *Tininim*

Habitante do meio urbano, o *Menino Maluquinho* – criação mais recente de Ziraldo que surgiu na literatura e foi levada ao teatro, cinema e quadrinhos – também conserva traços de brasilidade em seu comportamento. Sempre usando uma panela na cabeça, o personagem é, na definição de seu autor, um menino feliz que vive uma infância de brincadeiras com seus amigos e namoradinhas. Embora haja meninos que antagonizem o protagonista, as histórias (já publicadas pela Editora Abril e retomadas pela Editora Globo em 2004) têm como foco as ideias e ações do garoto.

Quadrinhos com temática regional continuam a ser elaborados por artistas brasileiros, como é o caso da *Turma do Xaxado*, criada por Antônio Luiz Ramos Cedraz. Ambientadas no Nordeste do país, as histórias do garoto *Xaxado* apresentam os costumes locais e personagens característicos. Cedraz também elabora as aventuras da *Turma do Pipoca*, que se passam em um contexto urbano. Na mesma linha desta, podem ser citadas *Patota do Jaiminho* (concebida por Darlon Anacleto), *A Turminha do Gabi* (de Moacir Torres), *Turma do Barulho* (de Jota e Sany),

Beguinha e sua Turma (indiozinhos criados por Eduardo Maciel) e *EcoKids* (criação de Marli Mitsunaga).



A *Turma do Xaxado*, de Cedraz, faz uma abordagem regional da cultura brasileira

Algumas personalidades se tornaram personagens infantis de quadrinhos. Como o jogador Pelé, que inspirou o *Pelezinho* de Mauricio de Sousa, o grupo humorístico *Os Trapalhões* (formado por Didi, Dedé, Zacarias e Mussum) também teve sua versão para as narrativas sequenciais infantis: a Editora Abril publicou sua revista nos anos 1990 – e *As aventuras do Didizinho* chegaram às bancas em 2002, pela Editora Escala. O seriado televisivo *Sítio do Pica-pau Amarelo* também foi quadrinizado. Outras celebridades seguiram o mesmo caminho, a exemplo do piloto Ayrton Senna, que, em 1994, protagonizou a revista *Senninha e sua Turma*. Em 1998, o jogador de basquete Oscar virou o personagem *Oscarzinho* e a apresentadora de TV Ana Maria Braga, a menina *Aninha*.

Referências

- APPEL, John; APPEL, Selma. *Comics da Imigração na América*. São Paulo: Perspectiva (Debates, 245), 1994.
- BARBIERE, Daniele. *I linguaggi del fumetto*. 4a. ed. Milão: Strumenti Bompiani, 2002.
- BUSCH, Wilhelm. *Max and Moritz*. Nova Iorque: Dove Publications, 1962.
- CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/Funarte, 1990.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.
- FERRO, João Pedro. *História da banda desenhada infantil portuguesa: das origens ao ABCzinho*. Lisboa: Editorial Presença, 1987.
- GOCIOŁ, Judith; ROSEMBERG, Diego. *La historieta argentina: una historia*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2000.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GORDON, Ian. *Comic strips and consumer culture (1890-1945)*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1988.
- GOTTLIEB, Liana. *Mafalda vai à escola – a comunicação dialógica de Buber e Moreno na Educação, nas tiras de Quino*. São Paulo: Iglu/ECA-USP, 1996.
- GROENSTEEN, Thierry. *História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

HARVEY, Robert C. *Children of Yellow Kid – The evolution of the American Comic Strip*. Seattle: Frye Art Museum/University of Washington Press, 1998.

Historia de los Comics. Barcelona: Toutain Editor, s.d.

HORN, Maurice (ed.). *100 years of american newspaper comics*. Nova Iorque: Gramercy Books, 1996.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2a. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian (eds.). *Comics & Culture: Analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen, 2000.

MARTIN, Antonio. *Historia del comic español: 1875-1939*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1978.

MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1986.

OUTCAULT, R. F. *The Yellow Kid – A centennial celebration of the kid who started the comics*. Massachusetts: Kitchen Sink Press, 1995.

PHELPS, Donald. *Reading the Funnies – Essays on comic strips*. Seattle: Fantagraphics Books, 2001.

QUINO. *Toda Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ROSA, Zita de Paula. *O Tico-Tico: meio século de ação recreativa e pedagógica*. Bragança Paulista: EDUSF, 2002.

PIMENTEL, Sidney Valadares. *Feitiço contra o feiticeiro: histórias em quadrinhos e manifestação ideológica*. Goiânia: UFG, 1989.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.

SCHULZ, Charles M. *Peanuts – A golden celebration*. Nova Iorque: Harper Collins Publishers, Inc., 1999.

WALKER, Brian. *The comics before 1945*. Nova Iorque: Harry N. Abrams, Inc., 2004.

WALKER, Brian. *The comics since 1945*. Nova Iorque: Harry N. Abrams, Inc., 2002.

WATTERSON, Bill. *10 anos de Calvin e Haroldo*. Vols. 1 e 2. São Paulo: Best News, 1996.

Roberto Elísio dos Santos

Jornalista e professor aposentado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). Livre-docente em Comunicação pelo CJE/ECA-USP e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. É autor de livros e dezenas de artigos acadêmicos sobre Cinema, Histórias em Quadrinhos, Teorias da Comunicação e Humor.



Apesar de protagonizadas por crianças, na maior parte das vezes travessas e até perversas, as Histórias em Quadrinhos Infantis podem tratar de temas sérios e ser lidas por adultos.

