

Os Primeiros Super-Heróis do Mundo

8

POR QUE O PRÍNCIPE OSCAR FOI O PRIMEIRO SUPER-HERÓI DO MUNDO?

Leonardo Albuquerque

Este texto foi o resultado de discussões de Leonardo Albuquerque em redes sociais, depois reorganizadas por Rod Tigre e publicado como capítulo final de seu livro **Príncipe Oscar: O Primeiro Super-Herói do Mundo**.

Estamos realmente redescobrimo a grande tradição dos super-heróis editados há mais de 100 anos em **O Tico-Tico** e que eram totalmente desconhecidos dos historiadores das HQs nacionais! Descobrimos o Max Muller e o Espelho do Tempo, de 1913; descobrimos o Dr. Alpha e sua nave Meteoro, de 1905; descobrimos o Príncipe Oscar, dotado de poderes de voo com o seu Anel Mágico; e agora redescobrimos o Pery, de 1910, um autêntico herói lutando contra bandidos, voando em dragões e usando os poderes do seu Talismã-Anel para dissolver monstros e curar doenças!



Pery, criação de Max Yantok.

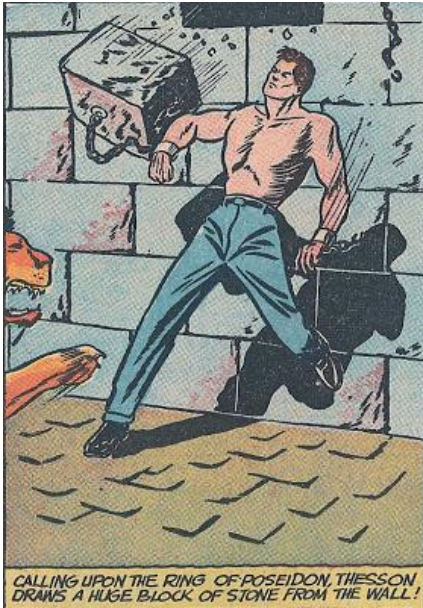
14) — Quem és? — perguntou Pery — Sou o cyclone e vou devastar o Brazil inteiro. — O Brazil é a minha terra querida; afasta-te monstro. E Pery transformou o cyclone em chuva benéfica.

Quantos heróis faziam tais proezas em 1910? Fomos pioneiros na construção deste arquétipo super-heróico... lembrem que Anéis de Poder Super-Humano só seriam utilizados nas HQs a partir de 1940.

1. Diamond Jack e seu Anel do Templo de Khor – **Slam Bang Comics** nº 1 – Fawcett (mar/1940).

2. Thesson e o Anel de Poseidon – **Exciting Comics** nº 2 – Nedor (mai/1940).





3. Craig Carter e seu Magic Ring – **Wham Comics** nº 1 – Centaur (nov/1940).

4. Blue Lady e seu Anel Bluebird Ring – **Amazing Man Comics** nº 24 – Centaur (out/1941).

O Anel Mágico mais famoso é o do Green Lantern da Era de Ouro, que só surgiu em julho de 1940 na **All-American Comics** nº 16 da National (atual DC Comics). Antes dele, porém, já existiam o Anel de Diamond Jack, que podia materializar qualquer tipo de matéria e energia a partir do nada; e o Anel de Poseidon de Tesson, que podia invocar e controlar Criaturas Marinhas e Elementais Aquáticos. Mas, agora sabemos, os primeiros Anéis Mágicos das HQs foram mesmo o Anel Mágico do Príncipe Oscar, de 1908, e o Talismã-Anel de Pery, de 1910.

É claro que eu apoiarei o Príncipe Oscar como o Primeiro Ser Meta-Humano dos Comics, pois ele reúne muito mais características do que os heróis citados anteriormente, isso é uma grande verdade!



Compreendo perfeitamente a estratégia e estou plenamente de acordo com ela, tal estratégia só fará bem para a saúde do nosso Quadrinho Nacional!

Mas insisto que devemos estudar a obra do Gustavo Barroso com maior profundidade, em todos os seus ângulos possíveis, sem nenhum tipo de limitação.

Concordo com a ideia de valorizar o Príncipe Oscar, dentro de uma estratégia política de constestar a historiografia norte-americana. Reafirmo que é assim que deveremos chamar o personagem, pois se trata de um verdadeiro Príncipe de uma Dinastia que foi destronada.

Vamos trabalhar em parceria e fazer o Oscar reviver novamente, não somente a partir de trabalhos acadêmicos de Semiologia, Iconologia e Análise Estrutural de Imagens, bem como através da criação de novas HQs e textos extensivos da mitologia do personagem! Isso vai ser uma grande Revolução na História das HQs mundiais, pois o Oscar possuía um uniforme, podia voar e tinha um Anel Mágico, então estamos com uma Bomba Atômica em nossas mãos!

Realmente, desde 2005 eu comecei a investigar na internet as origens dos nossos super-heróis e comecei a debater no Orkut sobre esse tema. Na época, pouquíssima gente conhecia os heróis anteriores aos anos 1930. Eu achava que o 1º herói tinha sido o Roberto Sorocaba (**Suplemento Infantil** nº 1, de 14/3/1934, a 14, de 13/6/1934, de autoria de Monteiro Filho) e estava tentando achar informações sobre criações mais antigas. Aí saiu o livro do Prof. Athos sobre o Zé Caipora, editado pelo Senado Federal, e eu comecei a aprofundar as pesquisas. Foi então que eu descobri os artigos que o Athos escreveu sobre o Max Muller e minha concepção recuou para o ano de 1913!



Max Muller e Dr. Alpha

Então existiam heróis de aventura aqui no Brasil antes de 1930? Caramba!

E quando eu conheci o Athos, ele me disse por email: tem heróis ainda mais antigos ali em **O Tico-Tico**. Tem um herói com um Anel Mágico e um Viajante Espacial, o Dr. Alpha. E vários outros menos conhecidos de alto nível que ele pesquisava na Biblioteca Nacional há mais de 20 anos.

Aí, depois que eu recebi as imagens das fotos do Dr. Alpha, do Kaximbow e do Max Muller... eu pirei com estas revelações e comecei a divulgar isso no finalzinho do Orkut e no Facebook, a partir de 2008. Realmente, nessa época, ninguém falava sobre isso na internet.

O Prof. Athos também tinha pesquisado o Oscar, mas ele achou só uma HQ em **O Tico-Tico**, e por isso não tinha dado a ele a importância vital que o Rod deu, mais tarde, mostrando-o como o primeiro Super Herói superforte e capaz de voar nos quadrinhos!

Mas o Athos também considera o Oscar um personagem importantíssimo, junto com o Dr. Alpha, que são realmente personagens inovadores para a época.

Ele me disse que leu as HQs do Oscar, antes de serem roubadas, e reconhece que é o primeiro super-herói voador do mundo. O autor Gustavo Barroso criou este herói quando era adolescente e tinha entre 16 e 19 anos, e que o Acervo Mindlin, uma outra biblioteca, tem os **O Tico-Tico** do ano de 1908; basta a gente apresentar o projeto do livro e pedir autorização para escanear as HQs do Oscar.

Acredito que as edições de 1908 de **O Tico-Tico** foram mesmo roubadas por pessoas que pretendiam revendê-las a colecionadores. O meu grande amigo Prof. Athos Eichler, que também estudava as edições originais de **O Tico-Tico** na Biblioteca Nacional, está investigando este caso e está na pista dos ladrões. E ele é um expert também sobre a história dos *pulps* de todo o mundo. Ele está agora investigando uma série de personagens que saíram em Revistas Policiais das décadas de 1920-30-40, que eram Detetives, Policiais, Agentes Secretos. E tinha até um Tarzan brasileiro chamado Saí, o Rei da Floresta!

O Athos sabe de tudo, é uma verdadeira Biblioteca Ambulante, e deve ser um dos nossos Consultores neste projeto. O Athos se focou mais nos personagens seriados realistas, como o Zé Caipora, o Max Muller, o Dr. Alpha e Pernambuco, O Marujo, aqueles heróis que tiveram uma continuidade de roteiro e de trama narrativa. Não deu para ele estudar tudo, pois **O Tico-Tico** era muito vasto, tinha muito material, e ele não conseguiu se dedicar em detalhes em tudo. Ele fotografou quase todo **O Tico-Tico** antes da Biblioteca Nacional escanear a revista. Mas como tinha muito material, e como também ele estava pesquisando os personagens *pulps* brasileiros, tinha pouco tempo, então ele se focou naqueles que ele achou que eram mais importantes como as séries continuadas. Ele me confessou que queria receber o Dom da Imortalidade, para poder continuar vivo por mais uns 100 anos para estudar todas as revistas da Biblioteca Nacional.

O Prof. Athos é um verdadeiro gênio intelectual, muito culto e erudito, um verdadeiro pesquisador apaixonado pelas nossas HQs Nacionais! Foi ele sem dúvida quem despertou em todos nós este comichão para redescobrir as verdadeiras origens do Quadrinho Nacional!

Para você ver: o Gonçalo Júnior, que na época era conhecido como o maior pesquisador de HQs nacionais, não sabia de nada sobre o Max Muller e o Dr. Alpha! Ele veio aqui na Feira do Livro de Porto Alegre, em 2009, e, quando viu as imagens destes dois heróis, levou um baita susto. Ele ficou realmente espantado com esta descoberta feita pelo Athos.

O Tico-Tico é realmente um grande Acervo Desconhecido de obras de HQs que deve ser pesquisado a fundo. Só agora que isso está acontecendo por causa da digitalização, pois antes só poucos pesquisadores tinham permissão da Biblioteca Nacional para tirarem fotos e manusearem os originais, como o Prof. Athos.

Mas tem muita coisa ainda para se fazer. Não basta só achar as HQs antigas, temos que reeditá-las, com análises bem aprofundadas, e criar versões novas destes heróis: Príncipe Oscar, Max Muller, Dr. Alpha etc. Todos estes devem ser revividos, para reforçarmos a cronologia das HQs Nacionais e enviar estes trabalhos para os sites internacionais de comics, que continuam datando o início das nossas HQs nos anos 1930 e nem citam a existência de **O Tico-Tico**.

Bem, sobre o contato mediúnico e extra-sensorial que o Rod teve com o artista Gustavo Barroso, eu acredito que isso seja plenamente possível, pois também sou estudioso da Parapsicologia, e creio na possibilidade da comunicação espiritual entre as almas, através das dimensões!



Apenas acho que devemos ter cautela, pois estes tipos de contatos extra-sensoriais ainda não são bem vistos pela sociedade e se quisermos resgatar a memória do Oscar, deveremos ter provas materiais e investigar diretamente nas revistas de **O Tico-Tico** do ano de 1908.

Quanto ao Dr. Alpha, é uma obra de Arte Sequencial, apesar de ter mais texto do que quadros. Existem muitas formas de se conjugar o texto com a imagem, na Arte Sequencial. O Dr. Alpha não é um conto ilustrado, pois possui imagens de meia página, conjugadas com textos legendados, caracterizando-se também como Arte Sequencial. Não possui apenas os balões, que não são essenciais para caracterizar uma Arte como Quadrinhos. O Príncipe Oscar, da mesma forma, é Arte Sequencial, pois possui vários quadros por página associados à legenda, sendo, portanto, uma obra de Quadrinhos.

Assim, portanto, estes personagens pioneiros da Arte Sequencial Brasileira têm seus méritos, e não podem ser confundidos como meros contos ilustrados, onde a ilustração não interage com o texto; tanto no Dr. Alpha como nas outras obras citadas, esta interação Texto-Arte existe em muitos níveis.

Como eu disse, em Dr. Alpha, a estética é toda característica das HQs do início do século 20, onde o texto era legendado e a imagem era referida no texto. Este estilo fez a transição do conto ilustrado para a HQ com vários quadros por página e com balões, que se tornaria o padrão a partir dos anos 1920-30.

Eu estou estudando a coleção de **O Tico-Tico** no site da Biblioteca Nacional e tenho a mesma opinião de que **O Tico-Tico** realmente não era só uma revista para crianças, ali foram editados personagens incríveis e revolucionários como o Max Muller e o Doutor Alpha.

O Kaximbown é um grande personagem do Max Yantok, que ficou esquecido nas páginas de **O Tico-Tico** durante mais de 100 anos e agora começa a ser redescoberto. Suas aventuras são surrealistas e totalmente nonsense. E podem ser reaproveitadas e revividas com novos roteiros, num clima Onírico e Fantástico no estilo de Sandman.



Octavio Carvalho de Aragão Jr. nos faz uma boa descrição do trabalho de Yantok na sua obra **A Ficção Científica nos Quadrinhos Brasileiros**.

“Max Yantok começou a carreira como ilustrador de **O Tico-Tico** e desenvolveu alguns plots inspirados em temas desenvolvidos por escritores de ficção científica, tais como os de seu amigo Julio Verne e H.G. Wells. De acordo com Lima, a série de Yantok, iniciada por volta de 1910 em **O Tico-Tico**, chama-se ‘As Aventuras de Kachimbown, Pipoca, Pistolão e Sábado em Fantasiópolis’, ‘Na Pandegolândia’, ‘Na G’Astronomia’, ‘No Polo Norte’ ou ‘No Fundo do Mar’. Durou quatro décadas e, apesar de claramente baseada no sucesso das Viagens Extraordinárias de Verne, foi especialmente no episódio do Polo Norte que a influência dos autores citados tornou-se clara. A descrição do Eixo da Terra, máquina subterrânea responsável pela rotação do planeta e mantida pela Companhia Elétrica da Rotação Terrestre, apesar da superficialidade nas descrições científicas e da diferença de veículos – história em quadrinhos e romance –, remete a algumas passagens de Verne. Reproduzimos o trecho de Yantok e, em seguida, um extrato de **Vinte Mil Léguas Submarinas**.”

“De repente Kaximbown chegou à beira de um abismo e ficou cheio de surpresa. Viu um enorme eixo movido a eletricidade, com tantos maquinismos e geografia, apesar disso, ele logo disse que se tratava do Eixo da Terra, que ele julgava fosse imaginário”. ‘Acompanhei o Capitão Nemo pelos bailéus e cheguei ao centro da embarcação, onde havia uma espécie de poço aberto entre dois tapamentos impermeáveis. Uma escada de ferro, engatada nas paredes, levava à extremidade superior. (...) Essa sala das máquinas, muito bem iluminada, não media menos de vinte metros de comprimento e era naturalmente dividida em duas partes: na primeira estavam os elementos que produziam eletricidade; na segunda o mecanismo que transmitia o movimento à hélice’.”

“Arriscamos que, além de Verne e Wells, pelo tom irônico e crítico à sociedade da época, a influência de Jonathan Swift no texto de Yantok parece-nos evidente. Longe de buscar a acuidade científica, Yantok estruturava suas aventuras sobre a mais desabrida fantasia, sempre com um pequeno enfoque satírico e contemporâneo, mas, como visava ao público infantil, as críticas não eram tão ferinas. As viagens interplanetárias de Kaximbown em G’Astronomia revelavam não as 7 propriedades reais dos astros, mas mostravam Marte em forma de tomate, Saturno e a Lua como queijos ou Vênus como uma bolacha, e as HQs sobre a vida dos micróbios eram crônicas da alta sociedade, com microorganismos frequentando saraus e ‘desvendando segredos de alcova de bactérias e protozoários’, publicadas na revista **Dom Quixote**. Apesar disso, o autor introduzia informações sobre astronomia, zoologia, física e náutica. Assim, o forte da ficção científica de Yantok são seus desenhos de engrenagens e mecanismos, que remetem às ilustrações de George Roux para as primeiras edições de Júlio Verne.”

Dr. Jim Thunders é o personagem principal da série ‘O Planeta Misterioso’, criada por Max Yantok no gibi **O Tico-Tico** a partir de 1939. Ele também conta com a ajuda do Prof. Rankino e do funcionário Wanko. Com a nave Meteor eles visitam o planeta Mírga, um pedaço do planeta Marte arrancado por um meteoro, onde aprendem muitas coisas interessantes e conhecem máquinas diferentes, por exemplo o tradutor universal. Foi o Mestre e Prof. Athos Eichler que me falou sobre essa série.

“A outra FC, bem caracterizada como do gênero e bem realista no desenho, é de Max Yantok, ‘O Planeta Misterioso’. Yantok foi um gênio. Suas primeiras histórias da série do herói Kaximbown e sua turma na Pandegolândia, no Planeta Marte e mesmo no Polo Norte, são do gênero FC cômica, mas com discos voadores e aparelhos futurísticos, animais que antecedem os do filme **Guerra nas Estrelas**. Quanto a ‘O Planeta Misterioso’, é uma HQ típica, nos padrões de hoje, o jovem cientista brasileiro constrói uma nave e parte para o espaço. Leva um sabotador a bordo. Chega a um planeta desconhecido e trava conhecimento com seus habitantes, desentende-se e volta para a terra. É uma das raras HQs de vários capítulos e uma das pouquíssimas que não são cômicas. A grande maioria é de uma página só e ele criou dezenas de personagens.”

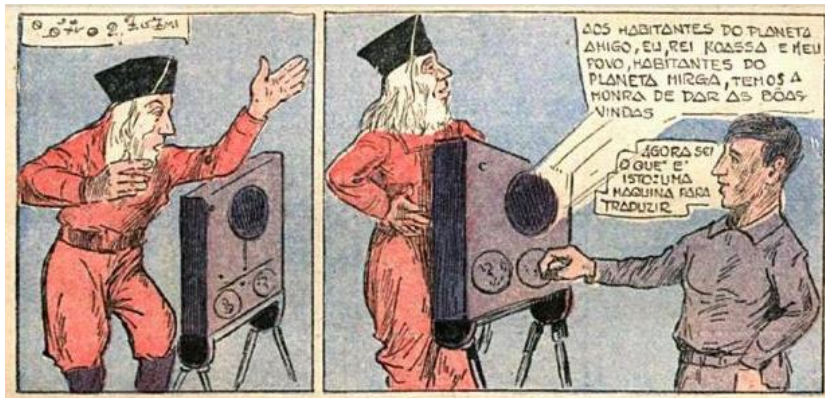


Na página anterior, Rei Koassa de Mirga explica como seu planeta se separou de Marte.

Ao lado, a máquina de traduzir de Mirga.

Abaixo à esquerda, a nave Meteor.

Abaixo à direita, Prof. Jim Thunders e Prof. Rankino.



O Osvaldo Storni criou, em **O Tico-Tico**, séries maravilhosas de aventura, que são praticamente totalmente desconhecidas até os dias de hoje, como a maravilhosa ‘Terras Extranhas’ de 1937, sobre 3 aventureiros brasileiros que descobrem um Reino Perdido na África, cheio de monstros, homens-animais, múmias revividas etc.

No período de 1934 até 1945, **O Tico-Tico** editou dezenas de séries de aventuras realistas, que nunca foram investigadas, até agora. Pode contar com a minha ajuda neste Projeto da Revolução Cultural Brasileira! Minhas análises sobre os personagens citados do século XIX a 1908, antes do surgimento do Oscar, são imparciais, e estão baseadas em pesquisas e análises semiológicas, iconográficas e literárias.

Concordo totalmente que o Príncipe Oscar seja considerado o Primeiro Super-Herói com Vestimenta Especial e dotado de um Artefato de Poder Meta-humano do mundo. Mas discordo que ele seja o primeiro personagem de Quadrinhos dotado de um “super-poder”, pois exemplos deste tipo já existiam antes nas *comic strips* inglesas e norte-americanas! E Super-Poderes ou Habilidades Meta-Humanas, tem de vários tipos e várias formas: Super-Habilidades Físicas, Mentais, Energéticas, Tecnológicas, Espirituais e Mágicas.



O 'Hugo Hércules' – William H.D. Koerner, 1902-03, EUA – é sem dúvida o primeiro Super-Humano dotado de Superforça. Sem dúvida ele foi o primeiro personagem de Quadrinhos que levantou um elefante com as próprias mãos e correu mais rápido do que um trem, isso em 1902. Ele utilizava o seu poder para salvar pessoas, evitar desastres e prender bandidos, no melhor estilo super-heróico! Ele foi o precursor do Hugo Danner de 1930, do Ogon Bat de 1931 e do Superman de 1938.

Mas não considero Hugo Hércules o primeiro super-herói do mundo como alguns afirmam, por um simples motivo: era desenhado em traço cômico, e concordo com o Rod quando diz que o principal aspecto no desenho para se caracterizar uma HQ de super-herói é, sem dúvida o traço Realista.

Antes disso, na França, foi com a idade de quinze anos que Gustave Doré desenhou **As Obras de Hércules** em álbum publicado no ano de 1847. Com influências de Rodolphe Töpffer (Genebra, Suíça, 1799-1846), o traço de Doré é marcadamente cômico nessa

produção – posteriormente evoluiu para o realismo fantástico nas suas 36 ilustrações de 1877 do poema medieval Orlando Furioso, que já mostrava um cavaleiro voando em um animal alado.



Também antes de Hugo Hércules, o Ajax, que apareceu em 1901, na revista **Puck** – John Samuel Pughe, EUA – , possuía Super-Força e se disfarçava de velhinho.

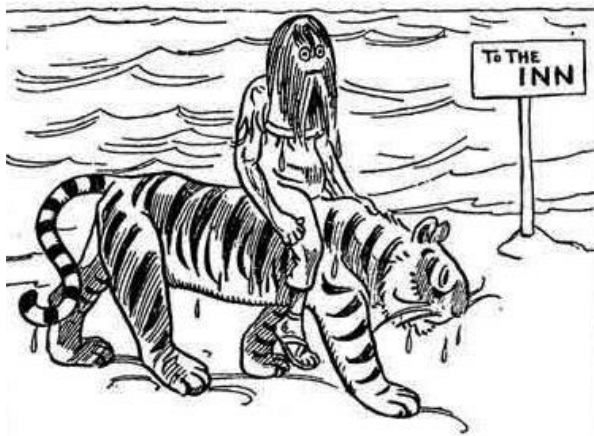


Da mesma forma, sem dúvida, ‘Billy Bounce, The Balloon Boy’ – W.W. Denslow, estreia em 11/11/1901, EUA – foi o primeiro Herói a ter uma Roupas Especial, que expande as habilidades, que era o traje elástico que se enchia de gás, criada pelo cientista Mr. Gas, e o fazia saltar como uma bola humana de borracha mais de uma milha de distância.

Claro, os desenhos não eram perfeitamente realistas, mas novamente aqui a ideia do autor não tira o mérito. Ele foi o primeiro a conceber tal traje, que se existisse no mundo real, tornaria uma pessoa dotada de tremendo poder meta-humano, sem dúvida nenhuma. Saltar por quilômetros vestindo uma Roupas Especial torna o Billy um verdadeiro Super-humano.

Primeira heroína capaz de viajar para outras dimensões foi em ‘Alice’s Adventures in Funnyland’ – Roy W. Taylor – 1901-05 – EUA.

Primeiro herói feral: ‘The Handy Man from Timbuctoo’ – Charles Edward Schultze, 1904.



Primeiro Rei das Selvas: ‘Simian, Le Roi des Oranges’ – Valvêrane, 1905.

Primeiro Super-Grupo: ‘Explorigator’ – Henry Grand Dart, EUA – mesmo nome de um dirigível pilotado por um grupo de crianças com idades entre 9-10 anos: Almirante Fudge (que usava uma suástica em seu chapéu, anos antes de o símbolo se tornar o do Partido Nazista), Detetive Rubbersole, Maurice Mizzentop, Nicholas Nohooks, Granadeiro Shift, Teddy Typewriter e Ah Fergetit. Durou 14 semanas em 1908.



TO FUNNY SIDE READERS:

Do we know that the Moon is inhabited or that it is made of green cheese? Do we know that Mars is inhabited or whether it is crooked? Do we know anything about Santa Claus Land or where Fourth of July is made? Not Decidedly not!

Realizing our terrible ignorance and remembering how long it has been since Alfee visited Wunderland, the FUNNY SIDE decided that something must be done. The wisest minds in the country were consulted and exhausted. As a result, behold 'The Explorigator'!

Whether brains nor money was spared in fitting out this wonderful airship. It has hot and cold water, dumbwaiters and a southern exposure. The crew has been carefully selected. THE EXPLORIGATOR sails from this page to-day. It will go directly to the Moon, where the first series of explorations will be conducted.

Comic Section
OF
THE CALL

SAN FRANCISCO, CAL.
SUNDAY MAY 3 1908
COPYRIGHT 1908 PRESS PUBLISHING CO. NEW YORK WORLD

THE EXPLORIGATOR—Admiral Fudge Sets Out to Explore the Moon.

ADMIRAL FUDGE:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

GRANADEIRO SHIFT:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

DETECTIVE RUBBERSOLE:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

TEDDY TYPEWRITER:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

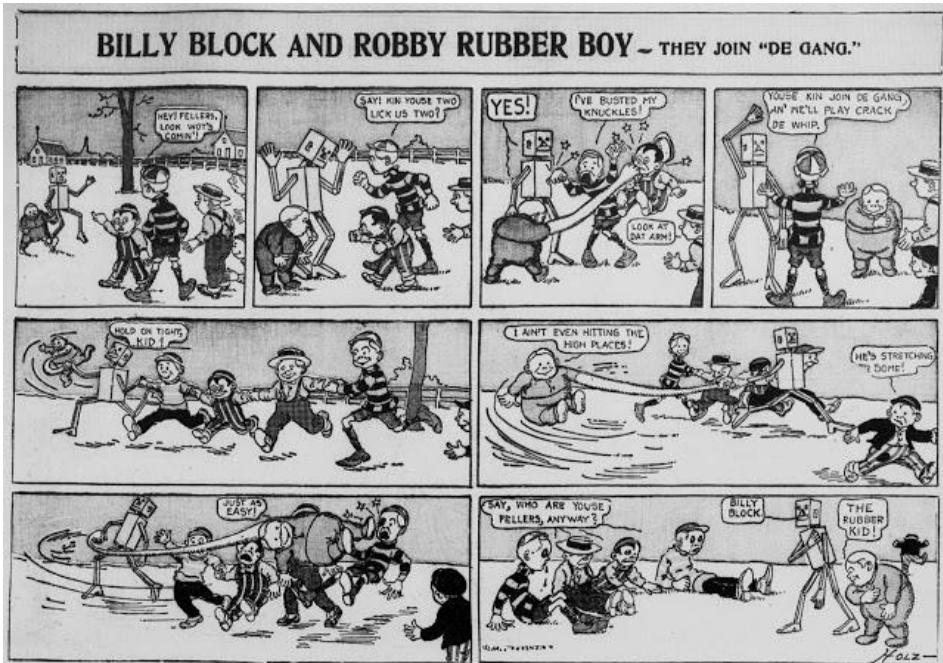
MAURICE MIZZENTOP:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

AH FERGETIT:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

NICHOLAS NOHOOKS:
I have not met yet all those who think I am a bit of a... but I am sure I shall have my share of the... I shall be sure to get my... but I am sure, who want to see me for the first time.

THE EXPLORIGATOR sails from this page to-day. It will go directly to the Moon, where the first series of explorations will be conducted.

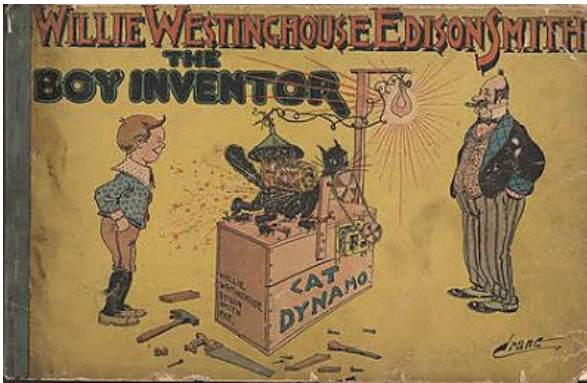
Primeiro herói com poderes elásticos: 'Robby Rubber Boy' – Jolz (desconhecido), 1908.



Primeiro herói capaz de viajar no tempo (Crononauta): 'Le Savant Diplodocus a Travers les Siècles' – Victor Mousselet, 1912, França.



Primeiro herói inventor: ‘Willie Westinghouse Edison Smith’ – Frank Crane, 1902-18, EUA.



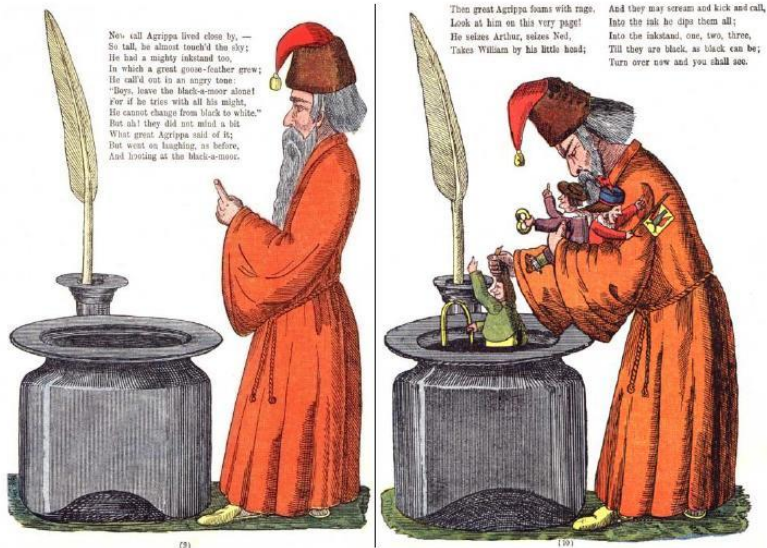
Existiram também outros, como o ‘Professor Hypnotizer’ – Ed Carey 1903-05, EUA – que tinha a habilidade de comandar hipnoticamente as mentes humanas, este é sem dúvida um superpoder de origem mental.

O ‘Professor Prestochange’ – Charles J. Howard, 1900, EUA – foi o primeiro mago ilusionista e, sem dúvida, ele também possuía habilidades de mudar a percepção humana e criar “milagres” que modificavam a estrutura da matéria.



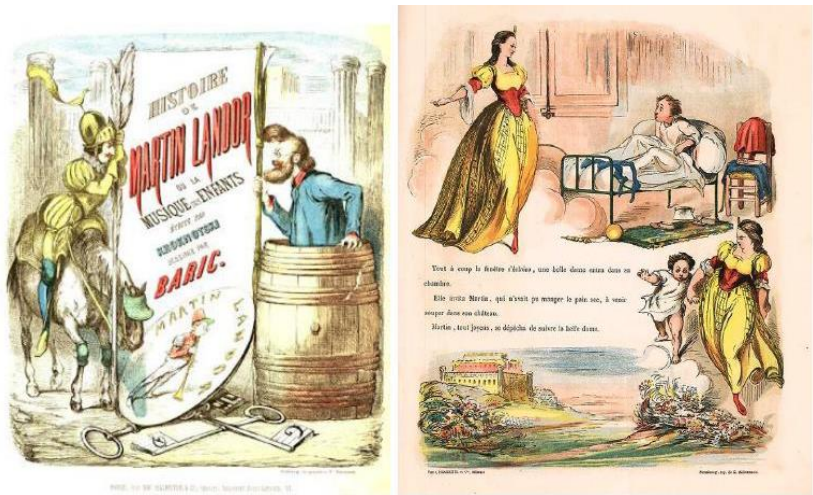
O mago Agrippa apareceu no livro infantil **Der Struwwelpeter** – Heinrich Hoffmann, Alemanha – desenhado em 1844, publicado em 1845 (edição em inglês de 1848), com ilustrações em sequência e considerado precursor das técnicas usadas nos quadrinhos. São 10 histórias e Agrippa aparece na 4ª história, em que, para punir três meninos racistas, os mergulha no seu caldeirão e os torna pretos. É certamente um poder mágico de Transmutação e um super-poder para punir o Mal.

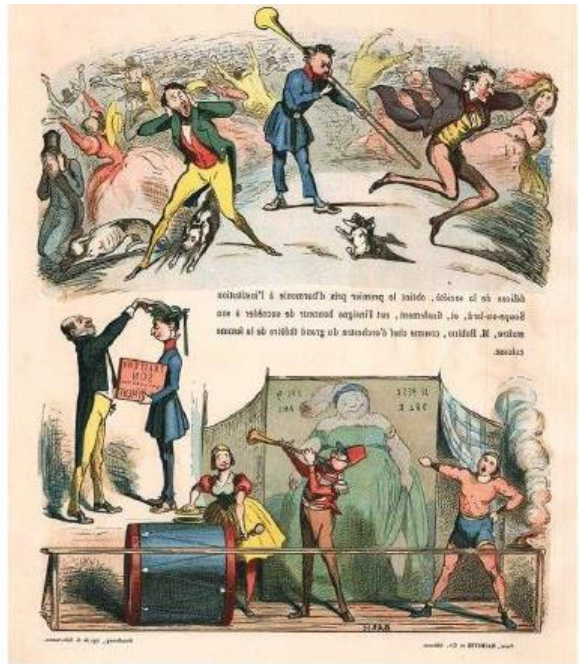
Agrippa foi inspirado no grande escritor ocultista alemão Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim (14/09/1486-18/02/1533), conhecido por ser o autor do tratado hermético **Oculta Philosophia Libri Tres** (Três Livros de Filosofia Oculta) e **De Nobilitate e Praecellentia Foeminei Sexus** (Declaração sobre a Nobreza e Preeminência do Sexo Feminino) em que evidenciava a superioridade da mulher.



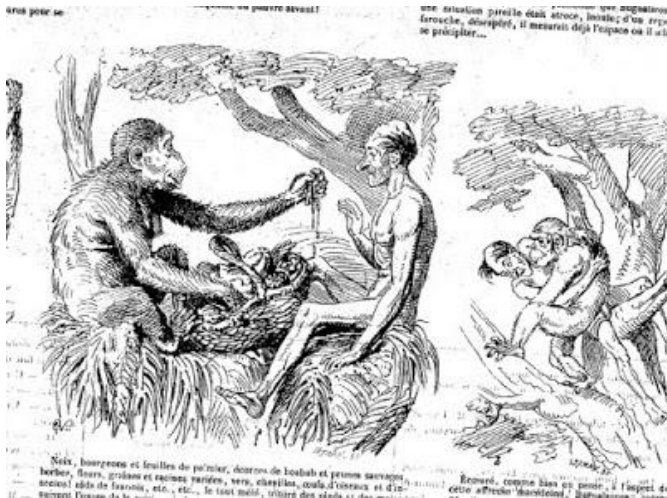
Os Onironautas (Viajantes dos Mundos Oníricos) têm uma vasta tradição na Literatura Francesa e Inglesa. Surgiram nas HQs no século 19 com os seguintes personagens.

'Histoire de Martin Landor' – Kroknotski (escritor) e Baric Hardcover (desenho), 1865, França – Landor é o 1º Onironauta que aparece em livros ilustrados com técnicas sequenciais. O Martin Landor era um personagem de livros infantis ilustrados e acho que saíram uns 4 ou 5 livros com as aventuras dele.





‘Une Aventure au Gabon’ – G. Handon, 1874, França – mostra o personagem Bugnalarose, que faz uma viagem em sonho pela África.



‘Voyage de Mr. Blandureau Autour du Monde’ – 1890, França – mostra Monsieur Blandureau viajando através do mundo numa viagem onírica.

‘Tom Noddy’s Christmas Nightmare’ – George du Maurier, 1891, Inglaterra – Este herói é Tom Noddy, um garoto adolescente que projeta-se para fora do corpo em corpo astral e vive aventuras no Reino do Sonho (Dreamland), visita a Princess Fredegunda que rege o mundo onírico. A HQ é toda feita em estilo realista e antecipa as ideias de ‘Little Nemo’, que seriam usadas em 1905.



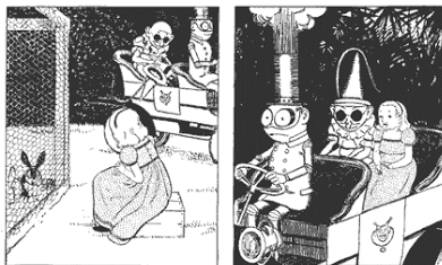
Também nos livros de FC tinham muitos personagens Onironautas, do qual o mais famoso é o Randolph Carter, do escritor H.P. Lovecraft (1919).

Como eu já tinha dito antes, a tradição dos Onironautas é bem antiga dentro das HQs e no início do século XX surgiram várias *comic strips* em jornais diários nos EUA, onde os personagens eram Onironautas, bem antes do João Pestana/Sr. Morpheu brasileiro surgir (em 1920 na revista **Dom Quixote**, em 1921 no **Almanaque O Tico-Tico**, e em 1922/23 em revista própria), o que não tira o pioneirismo de Seth que antecipou, sem dúvidas, o mais famoso deles, Sandman da DC Comics e outros Onironautas menos conhecidos.



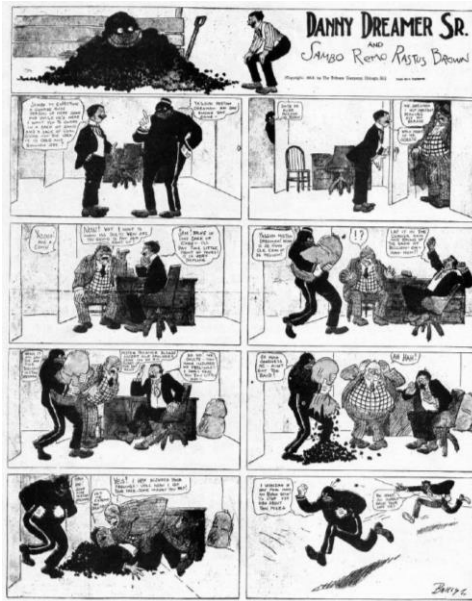
Eis os Onironautas mais importantes.

‘Little Nemo in Slumberland’ – Winsor McCay, 1905-15 – Nemo é visitado por emissários do Rei Morfeus e viaja para Dreamland todas as noites.



‘Polly Sleepyhead’ – Peter Newell, 1906-07 – Garota que sofre de insônia e entra em estado de sonho abruptamente e vive estranhas aventuras oníricas em pleno dia.

'Danny Dreamer' – Clare Briggs, 1907 – Garoto carteiro que sonha acordado e vive aventuras emocionantes, experienciando em sonho várias profissões diferentes em cada episódio.

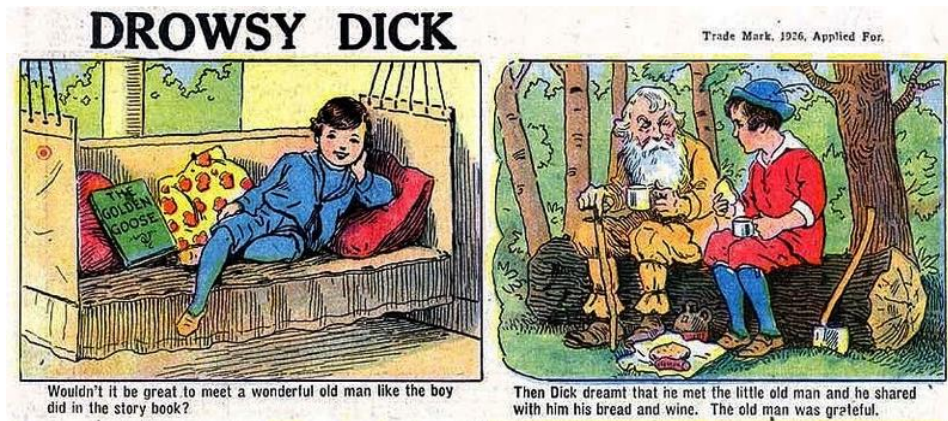


'Danny Dreamer Senior' – Clare Briggs, 1911 – Danny torna-se adulto e agora presencia os sonhos do seu filho, Danny Jr.

'Bobby Make-Believe' – Frank King, 1915-19 – Garoto que sonha com aventuras fantásticas, com batalhas e explorações, onde ele atua como herói.



‘Drowsy Dick’ – Ernest J. King, 1926 – Garoto que lê contos de fadas e, ao dormir, sonha que transformou-se no herói do conto e vive aventuras fantásticas.



‘Daddy Dusk, The Sandman’ – Jack Smith, 1926 – Ele é o Homem de Areia, personagem que leva as crianças para o Dreamland, onde elas vivem incríveis aventuras oníricas.



‘Dickie Dare’ – Milton Caniff, 1933 – Garoto de 12 anos que vivia aventuras em sonho no passado, em várias épocas históricas.



‘Billy Make-Believe’ – Harry E. Homan, 1934-37 – Sonha profundamente e durante a noite os seus sonhos se tornam fatos reais e concretos.



Estes são os principais Onironautas das *comic strips* que surgiram nas HQs dos EUA e que solidificaram este tipo de temática que, depois de 1939, também foi explorada nas aventuras de super-heróis da Golden Age.

Existem muitas obras de Ficção Científica Espacial anteriores ao ‘Dr. Alpha’. A primeira saga de Space Opera foi escrita na França em 1862.

E o primeiro Viajante Mental do Tempo, com o poder de viajar temporalmente e atravessar as épocas trocando de corpos, mas mantendo a sua individualidade, foi o personagem Duc Multipliandre, criado por Nicolas-Edme Rétif de la Bretonne, escritor francês autor de diversos personagens de ficção científica a partir do final do século XVIII.

Em **La Découverte Astrale por um Homme Volante, ou Le Dédale Français** (1781), Victorin inventa um aparelho voador mecânico com asas e muitos outros dispositivos.

Após se casar, se muda com sua esposa para uma terra paradisíaca escondida no topo de uma montanha.



La Femme au Mari Invisible (1781) conta a história de uma mulher casada com um homem invisível.

Les Posthumes (1802) narra as aventuras de President Fontlhète, que cria asas mecânicas com as quais viaja pelo planeta.

Conhece Duc Multipliandre, que possui milhares de anos e diversos poderes e, ao viajar pelo espaço-tempo, se torna o senhor da Terra

Descobre que os cometas possuem vida, enquanto os planetas são os cadáveres dos cometas mortos.

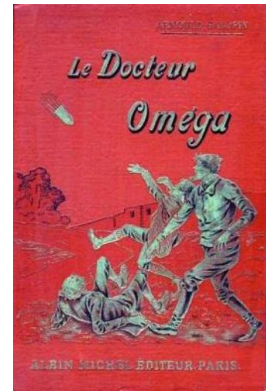
A dupla Tom e Jerry, criação dos irmãos Isaac Robert Cruikshank e George Gruikshank, treinava boxe e esgrima, enquanto levavam uma vida devassa, praticando golpes, participando de bailes e até de rinhas de cães.

Tiveram suas aventuras em pranchas publicadas em 1821, em um livro ilustrado na Inglaterra, já com toda a narrativa comum nas futuras histórias em quadrinhos adultas europeias.

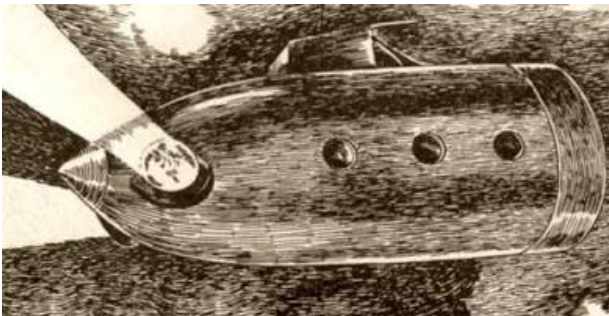
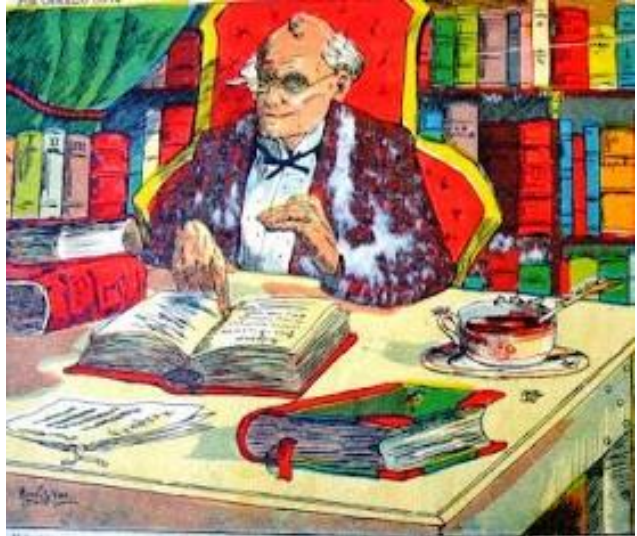


Eu conheço o Dr. Ômega, do escritor francês Arnould Galopin, publicado em 1906 com ilustrações de E. Bouard. Mas neste caso específico é difícil ter ocorrido plágio do Dr. Alpha, pois as duas histórias foram lançadas quase na mesma época. E o Dr. Ômega segue uma tradição francesa muito antiga de Viagens Espaciais que vem desde o século XVII.

A nave Cosmos do Ômega é diferente em tamanho, formato e sistemas de propulsão em relação à nave Meteoro do Alpha; e as viagens de exploração não são similares em aparência e visual. O Dr. Ômega e o neto do Dr. Alpha, que é quem descobre os diários que registram suas viagens, possuem os cabelos parecidos. As naves do Dr. Ômega (1906) e Dr. Alpha (1905) têm semelhanças, e Monnier (1906) também desenhou uma nave no mesmo formato, mas são coincidências que demonstram que os autores do período enxergavam de forma similar como deveria ser um cientista ou uma nave espacial. Não há elementos suficientes para chamar de plágio nenhuma das obras, todas originais nas diferenças que possuem entre si. O Dr. Alpha usa uma roupa espacial e o Dr. Ômega não utiliza nenhum tipo de vestimenta especial. Se tivesse ocorrido plágio, o Ômega também teria uma roupa espacial. Só o tema da Viagem Interplanetária e o contato com raças aliens unifica as duas obras.



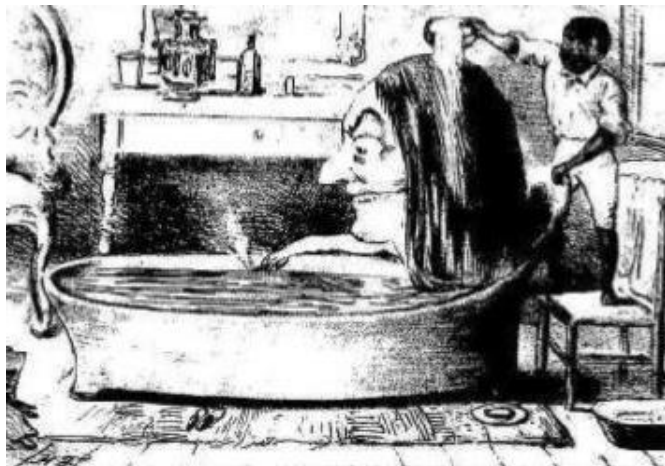
Le soir même, le brave docteur traçait les plans du Cosmos n° 2.



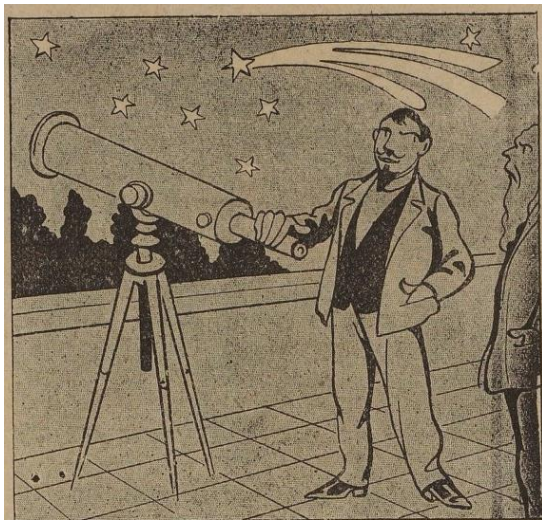
Dr. Ômega e o neto do Dr. Alpha – Naves do Dr. Ômega (1906) e Dr. Alpha (1905).

Edson's Conquest of Mars, de Garret P. Serviss com ilustrações de Bernard Manley Jr., é uma saga espacial criada nos EUA em 1898.

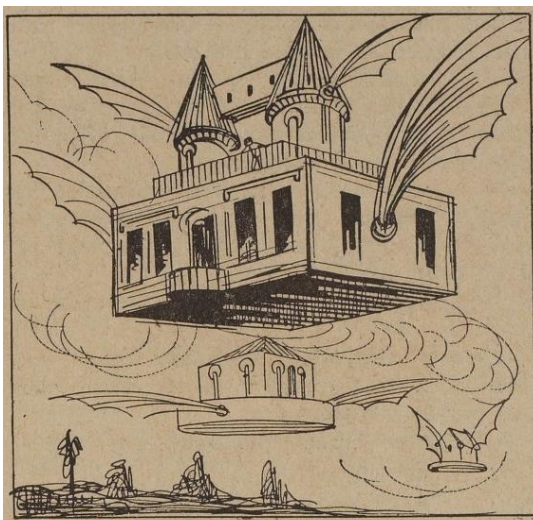
Há semelhança entre o marciano que apareceu nessa obra norte-americana de 1898 e o Dr. Semana – Henrique Fleiuss, 1861, Brasil. Ainda que pudesse existir uma troca de material entre os autores de diferentes partes do mundo na época, a diferença entre as obras tira a característica de plágio. Se existiu alguma influência, foi somente estética não existindo paridade no tema.



Em 1903, Marius Monnier publicou na França **História do Grande Cientista Mécanick**, um inventor que criava desde fórmulas para crescer cabelo nos calvos e até mesmo casas voadoras.

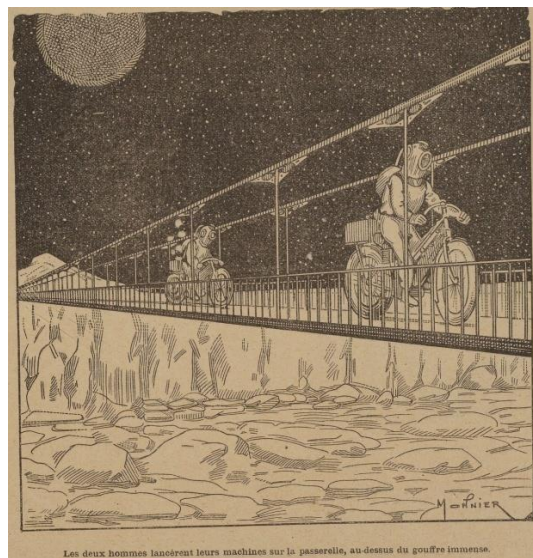
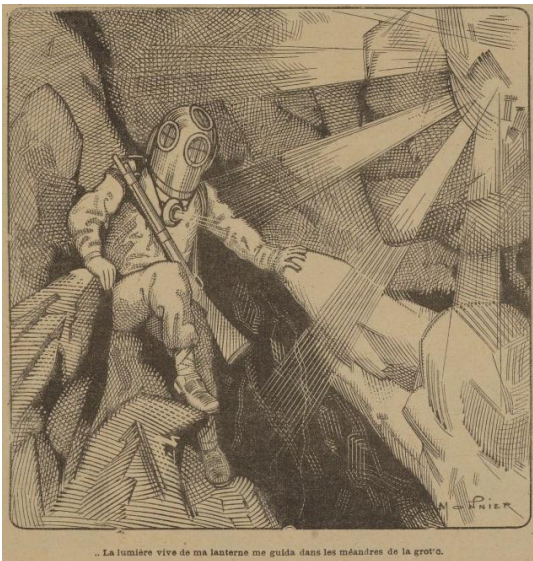
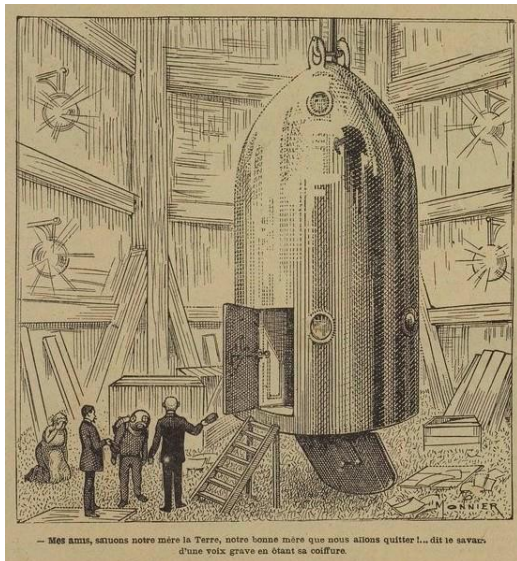


A vingt ans il fut nommé directeur d'un des plus grands observatoires. On le vit avec surprise acheter des récoltes entières de vignes. On comprit plus tard lorsqu'a parut une comète dont Mécanick avait calculé la venue longtemps à l'avance et bien avant ses collègues.

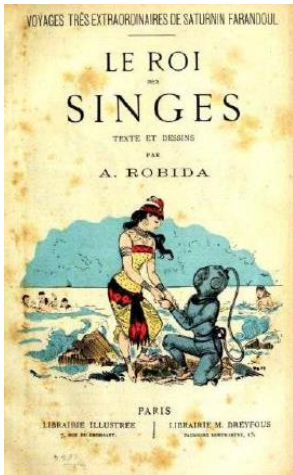


Le nombre des découvertes de Mécanick fut immense. L'une des plus curieuses fut celle des maisons volantes, moyen pratique et confortable pour les voyages aériens. Inutile d'aller sur les montagnes pour respirer l'air pur, on l'a à domicile.

Em 1906, Monnier escreveu e ilustrou **Noventa Mil Léguas da Terra**, em que personagens viajam pelo espaço com trajes semelhantes ao do Dr. Alpha em uma nave parecida com a Meteoro.



Nas **Viagens Extraordinárias de Saturnin Farandoul**, de 1879, escrito e ilustrado por Albert Robida, os personagens também usam o mesmo tipo de roupa do Dr. Alpha, inclusive uma mulher. Os desenhos interagem em sequência com a história que tem 800 páginas e 450 ilustrações. Em Turim, Itália, 1913, foi realizado um filme inspirado nessa série chamado **Saturnino Farandola**, em que fica mais evidente a semelhança entre Saturnin e Tarzan: o bebê sobrevive a um desastre no mar e é criado por macacos. Deixando sua ilha depois de crescer sem cauda, ele abre seu caminho em uma sociedade aventureira com suas habilidades de símio e fortuna.



Acho que o Dr. Alpha é uma criação inédita por ter sido em linguagem de Arte Sequencial (Texto + Desenhos), mas não haveria tempo hábil dele ter sido copiado ou clonado.

Na França, muito personagens e príncipes surgiram com super-poderes antes do Príncipe Oscar. Não tinham o Traço Realístico, mas podem ser perfeitamente considerados precursores dos super-heróis atuais.

Em 1903, na história 'L'Union Fait la Force', de Georges Omry, o personagem voava em cima de uma pedra.

N 14 10 centimes 31 Mai 1903

La Jeunesse illustrée

L'UNION FAIT LA FORCE, par Georges OMRY

A la mort de leur père, les deux frères Jacques et Jean héritèrent du moulin paternel. Malheureusement ils ne s'entendaient pas.

Ce qui les obligea à confier la direction de leur moulin à un gérant. Celui-ci profitait de la division des deux frères pour les voler tout à son aise.

Jean et Jacques se rapprochaient mutuellement le mauvais état de leurs affaires. Ce n'étaient que querelles et procès dans lesquels leur fortune s'engloutissait!

Un jour, au pan fort d'une de leurs fréquentes disputes, une main énorme, aux longs doigts nerveux et crochus, s'abattit sur les deux frères.

C'était celle d'un géant à tête étrange, habillé comme les hommes de loi. Il les enferma dans une forteresse aux murailles gigantesques situées au milieu d'une forêt.

Leurs cachots étaient contigus. Chacun des deux frères essaya de briser les barreaux de fer qui garnissaient les fenêtres de son, mais ils ne purent y parvenir.

Alors le plus jeune des deux, Jean, s'aperçut qu'il n'était séparé de son frère que par quelques barreaux de bois, qu'il brisa sans peine.

Et réunissant leurs efforts, ils parvinrent à décrocher les barreaux de fer de leur prison, qui avaient résisté à chacun d'eux séparément.

Encouragés par ce premier succès, ils cherchèrent ensemble le moyen d'évader. Mais la tour était très haute et ils allaient renoncer à leur projet.

... lorsque soudain le bras de Jean s'allongea jusqu'à terre et Jacques, penché après, put descendre sans encombre.

Une fois à terre, Jacques ramassa une lourde pierre et la lança en l'air. A sa grande surprise celle-ci atteignit le haut de la tour.

Jean se mit confortablement à cheval dessus et la pierre, malgré son poids, redescendit avec lenteur et déposa doucement son cavalier sur le sol.

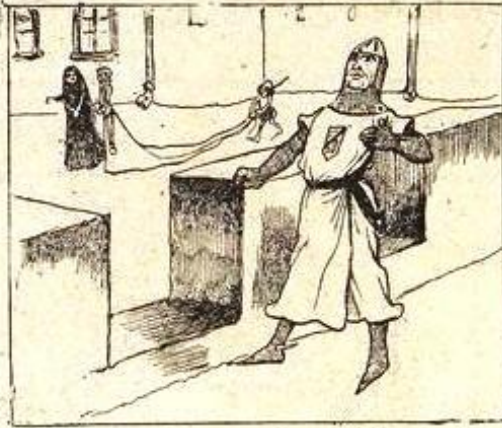
Em 1903, Georges Omry criou um personagem com traje similar ao do Príncipe Oscar.

2

LA JEUNESSE ILLUSTRÉE

ABONNEMENTS : Paris et Départements : Un an, 6 fr. Six mois, 3 fr.
ADMINISTRATION : 78, Boulevard Saint-Michel,

CŒUR-DE-PIERRE



Le comte Eguerrand, veuf depuis longtemps, a élevé sa fille Agnès, qui est maintenant une jeune demoiselle si douce et si bonne que son père, en la voyant passer, ne peut s'empêcher de s'écrier : « Que je suis heureux ! »



Mais à peine a-t-il prononcé ces paroles qu'il les regrette. Il se rappelle qu'une méchante sorcière s'acharne sur les gens heureux dès que ceux-ci s'aperçoivent de leur bonheur.

Em 1903, Monnier criou um personagem que voava com asas próprias.



Alors l'inconnu réapparut et en quelques coups d'ailes le ramena chez ses compatriotes, sur un nuage qui rapportait également l'or et les maisons.

Em 1903, Omry criou um personagem que tinha um super machado que matava dragão e salvava a princesa de um castelo.

LA HACHE ENCHANTÉE (Fin).



Celui-ci, connaissant la vertu prodigieuse de sa cognée, en donna un formidable coup sur la tête du monstre qui ne broucha pas, sa peau étant plus dure que le roc.



Mais, d'un bond, il se précipita furieux sur le jeune homme, tout étonné du peu d'effet produit par son arme enchantée.



En moins d'une seconde, il était jeté à terre, et déjà l'horrible dragon se préparait à le dévorer quand soudain...



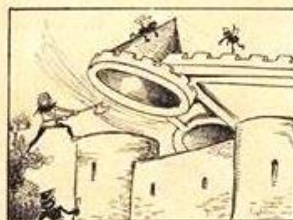
...un homme se précipita vivement, prit la hache et en porta un coup si formidable au dragon...



... que celui-ci fut nettement coupé en deux et chacun des morceaux alla rouler à dix pas. L'auteur de ce miracle n'était autre que Kogdur.



— Suivez-moi, dit-il au jeune homme. Et, tranquillement avec sa hache, il comptait sans effort les rochers, les arbres, et jusqu'aux démons qui les empêchaient d'arriver au château.



Une fois près de celui-ci, il monta sur un arbre immense et d'un grand coup de son arme, il fit voler en éclats la toiture entière de la forteresse.



Le prince et Kogdur purent voir ainsi l'intérieur du château et aperçurent bientôt la cellule dans laquelle se trouvait la princesse.



D'un simple coup de hache, la porte de bronze fut pulvérisée, et le jeune prince distingua sa fiancée au fond du cachot.



On pense quelle fut la joie des deux jeunes gens de se retrouver et celle du bûcheron d'avoir pu ainsi faire des heureux.

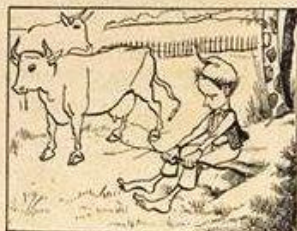


Les deux fiancés furent mariés en grande pompe. Kogdur habita le château et resta le garde particulier des princes.
— Maintenant, dit le jeune homme, dites-moi pourquoi votre hache enchantée n'a eu aucun pouvoir avec moi?



Alors Kogdur relevant sa manche montra un bras formidable, dur comme l'acier et dont les muscles seuls étaient magiques.
— Ce n'est pas l'outil qui crée, dit-il, c'est la main de l'ouvrier qui le conduit. Voilà pourquoi mon outil ne valait rien entre vos mains.

LA LÉGENDE DES SABOTS



Nicolet n'avait plus de parents. Il était élevé par sa grand-mère qui était pauvre ; aussi pour l'aider, tout jeune il se mit gardeur de vaches.



Le petit garçon marchait toujours nu-pieds et son rêve était d'avoir des sabots. Un jour, il aperçut la mère Tampr, vieille femme du pays (qu'on soupçonnait d'être sorcière) ployant sous un énorme fagot.



La pauvre femme n'en pouvait plus, alors Nicolet qui avait bon cœur prit le fagot et le porta jusqu'à la hutte de la vieille.



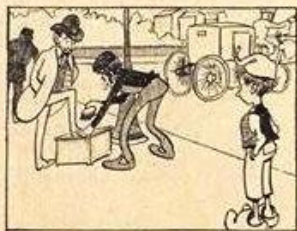
La mère Tampr, pour le remercier, et ému que quelqu'un eût enfin pitié d'elle, lui donna une paire de vieux sabots, mais très solides encore.



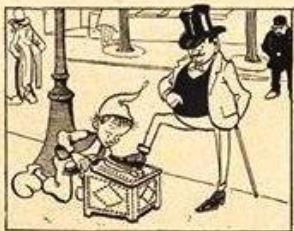
Quoiqu'on soupçonnât cette femme de sorcellerie, Nicolet accepta le présent avec joie, s'en chaussa et s'écria : « Maintenant, si je pouvais aller à Paris. »



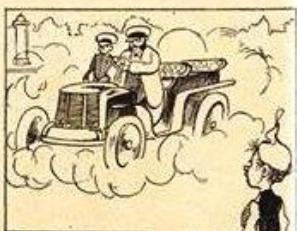
Mais quelle ne fut pas sa stupefaction quand il sentit que ses sabots l'enlevaient et le conduisaient vers la grande ville.



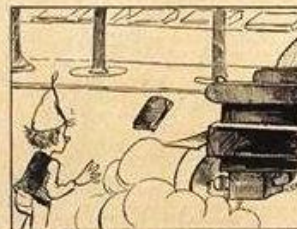
Il aperçut tout d'abord un brave Auvergnat qui tirait des souliers. Nicolet se dit : « Je voudrais bien être comme lui, je gagnerais quelque argent. »



Et aussitôt il se trouva devant une petite caisse agrémentée de clous et tirant un monsieur qui lui donna quatre sous.



Un jour qu'il vit passer une automobile, il aperçut le groom superbement habillé : « Que voudrais être à sa place », se dit Nicolet.



A ce moment, un portefeuille tomba de l'automobile. Personne n'a rien vu ; alors le jeune garçon se sent soulevé par ses sabots.



Il ramasse le portefeuille et quoique l'automobile filât à toute allure, Nicolet le rattrape et rend à son propriétaire l'objet perdu. Celui-ci le remercie chaleureusement et prend aussitôt à son service cet honnête garçon.



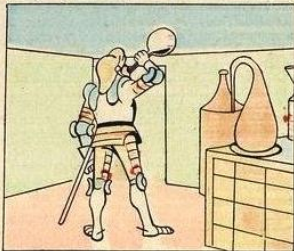
Et le lendemain Nicolet était à la place de petit groom avec un superbe costume. Il n'avait plus ses sabots mais il les avait conservés précieusement dans sa chambrette.

Em 1903, Marius Monnier criou um personagem que diminuía ao tomar uma poção.

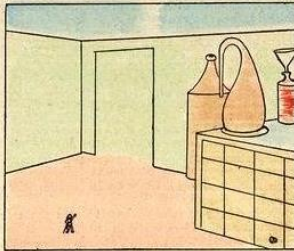
LE GUERRIER ET L'ALCHIMISTE



Jehan la Maraude s'est introduit après une étape militaire chez un savant alchimiste.



Apercevant au milieu des cornues un flacon plein d'un liquide rouge, il a cru que c'était du vin et, comme il ne déteste pas ce breuvage, il saisit le flacon et le vide d'un trait.



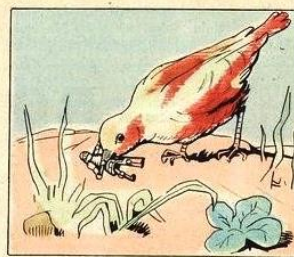
Mais immédiatement, il devient tout petit, presque imperceptible. Ce liquide inventé par l'alchimiste avait la propriété de rapetisser ceux qui en buvaient. Jehan sortit de la maison, et il y mit le temps, comme bien vous pensez, avec ses petites jambes.



Dès qu'il fut dehors, il s'engouffra dans une fourmière...



... et il dut engager un rude combat avec les habitantes de l'endroit.



Un moment après, se croyant sauvé, il fut happé par un oiseau...



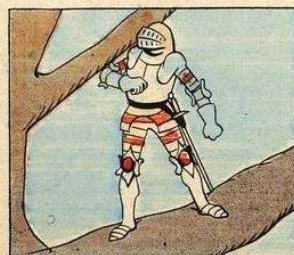
... qui le porta immédiatement en pâture à ses petits. L'un d'eux-ci eut vite fait de l'avalér.



Mais, dans l'estomac de l'oiseau, il tira son épée et se tailla une porte de sortie par où il s'échappa.



Une fois dehors, il sortit avec bien des difficultés du nid, mais il lui fallait également descendre de l'arbre.



Il se laissa glisser de branche en branche se raccrochant à toutes les aspérités, lorsque tout à coup, lâchant prise...



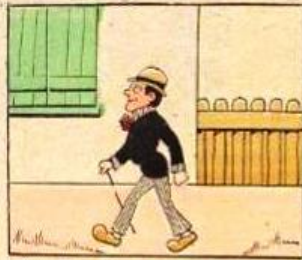
... il tomba et plongea une tête dans un petit ruisseau qui coulait au pied de l'arbre.



Et il alla au fond, tout au fond. De tout petits poissons voulurent l'avalér.

Em 1903, Maurice Motet criou um personagem que voava em animais alados.

MERVEILLEUSE HISTOIRE DE « TOC-TOC EN SABOTS »



« Toc-Toc en sabots » était un tout petit homme pauvre et heureux. Mais étant ambitieux, il pensa qu'en allant chercher la Fortune, son bonheur doublerait.



Il partit donc un bon matin de chez lui pour tenter l'aventure. Après de longues heures de marche il arriva dans une forêt qui lui sembla mystérieuse.



Il se trouva en présence de deux fabuleux qui l'épouvantaient. Toc-Toc commença à regretter la tranquillité de son logis. Mais qui ne risque rien n'a rien.



Toc-Toc s'enfonça plus avant dans la forêt. Il se trouva en présence d'un étang qu'il traversa en passant d'une feuille de nénuphar à l'autre.



... lorsqu'une libellule le prit sous son aile et l'emmena bien haut dans les airs, à son grand mécontentement...



... lorsqu'il arrivait à des hauteurs prodigieuses, la libellule le lâssa tomber. Après quelques instants d'horrible angoisse, Toc-Toc tomba gauchement.



... sur le coq d'un clocher de village. Mais le coq qui dormait depuis des centaines d'années se réveilla à ce choc et s'envola dans les airs avec son cavalier.



Durant trois jours et trois nuits ils traversèrent les airs...



... lorsque tous deux pénétrèrent dans un pays habité par les fous du Bonheur, qui lui montrèrent le bonheur en trois tableaux différents.



Le premier tableau représentait un intérieur pauvre. Autour de la table étaient un brave ouvrier, sa femme et ses enfants. Le bonheur regardait chez eux.



Le deuxième tableau représentait un fils revenant de la guerre et venant embrasser sa vieille mère. La joie de retour était un bonheur réel.



Le troisième tableau représentait un berger gardant ses moutons, le soir, par une nuit étoilée, dans les montagnes. Son bonheur était la contemplation.

LE BUCHERON (Fin)



Il ne pouvait plus parler. On lui demanda si par hasard cette jeune fille n'était pas de la plus grande beauté. Avec la tête il fit signe que non. Sa tête devint de bois et sa torse de feuilles de chêne.



Jusqu'à là, bien qu'il eût la tête et un doigt en bois, il pouvait circuler et vaquer comme par le passé à ses occupations. Il reprit son métier de bûcheron, n'adressant jamais la parole à personne, et pour cause.



Un jour, un marchand vint lui demander la charité. Ne pouvant parler, Sagata lui fit signe de pourvoir son chemin. Et comme le vieillard tardait à lui obéir, il le chassa à coups de pied.



Aussitôt ses pieds prirent racine et s'enfoncèrent en terre. Sagata, furieux, n'avait plus que les bras de lilas.



Saisissant alors des pierres il les lança sur le misérable. Ses bras devinrent alors des branches et ses mains se couvrirent de feuilles...



Sagata était devenu un arbre de bois le plus dur, un chêne... L'arbre qui grandit peu à peu et se couvrit d'une immense forêt.



Il y avait tout-à-coup deux ans que le bûcheron était devenu un arbre et cet arbre, devenu très grand, s'élevait sur son bois et dans ses rameaux, devenait hospitaliers, tout un monde d'insectes et d'oiseaux.



Sagata avait eu le loisir de réfléchir sur sa malheureuse passion... Un jour d'été, par une chaleur torride, un malheureux vieillard vint à passer par là.



Ému de soif et de chaleur, il tomba inanimé sur le sol. Sa tête était en plein soleil. Encore quelques instants et le vieillard allait être sûrement frappé d'une coupation.



Avec le chêne fit un tourgeon qui, se développant rapidement sous l'influence de la chaleur, alla couvrir la tête du vieillard de l'ombre protectrice de ses nouvelles feuilles.



Le vieillard se redressa et, reprenant la forme du Génie de la Forêt (car c'était lui) : « — Sagata, dit-il, tu es devenu accessible à la pitié. Reprends ta forme première. »



Et Sagata, le bûcheron, se retrouva avec sa hache au même endroit qu'autrefois... Le chêne avait disparu.

Ora, a existência destes personagens não retira os méritos de Gustavo Barroso na criação do Príncipe Oscar, que sem dúvida foi o pioneiro nos seguintes fatores:

1. Foi o primeiro Super-Herói da América Latina, não existia nenhum personagem de série igual a ele, nem na Argentina, nem no México e nem em nenhum outro país de língua hispânica. Neste aspecto, nós fomos verdadeiramente Pioneiros e Originais.



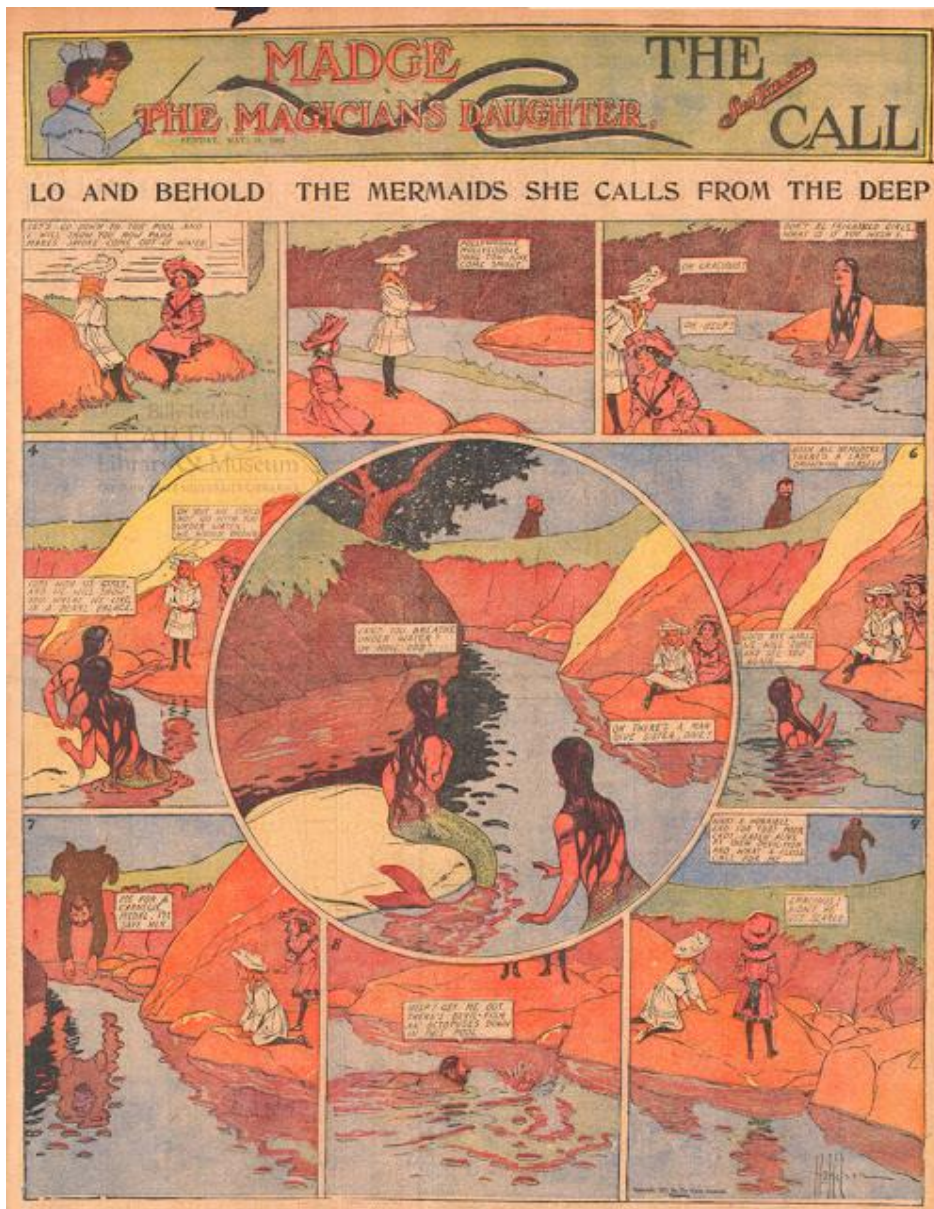
2. Foi sem dúvida nenhuma o primeiro Super-Herói com uma Vestimenta Especial e dotado de poder de vôo do mundo. Nenhum outro personagem de *comics* possuía tal habilidade. Antes dele, só personagens de *pulps* e livros de Ficção Científica podiam voar, como o Mago Ozmar, The Mystic, criado em 1896 na Inglaterra, por Elmeric Hulme-Beaman.

3. Foi sem dúvida o primeiro Herói em Traço Realístico que usou um artefato que concede poderes Super-Humanos, que era o Anel Mágico do qual era portador, e que tinha um tipo de “brasão” com imagens da Bandeira Brasileira.

Artefatos anteriores existira nos *pulps* e também na *comic strip* ‘Madge, The Magician’s Daughter’ (1906-07) de W.O. Wilson. Ela segurava a Varinha Mágica do seu pai e provocava estranhos fenômenos de Materialização e Teleportação.

A diferença é que o Oscar tinha total Controle dos poderes do Anel, enquanto que a Madge não controlava os poderes da Varinha, que ocorriam de forma abrupta e caótica.





Assim, apesar de existirem vários personagens dotados de Habilidades Meta-Humanas antes do Príncipe Oscar, nada disso retira os méritos da grande criação ficcional do Gustavo Barros e do seu pioneirismo em criar em 1908 o Primeiro Super-Herói dotado de um Anel Mágico, com uma Roupa Especial e Capaz de voar e que foi o precursor legítimo das características típicas dos Heróis da Era de Ouro das HQs entre 1930 e 1945.