

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

LÍGIA MARIA DE CARVALHO

BANDEIRANTE BOCÓ:
Uma aventura quadrinística nas terras dos Goyazes

TESE DE DOUTORADO

GOIÂNIA
2019

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES
NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: ☐ Dissertação ☒ Tese

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

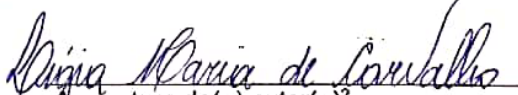
Nome completo do autor: Lígia Maria de Carvalho

Título do trabalho: *Bandeirante Bocó: uma aventura quadrinística nas terras dos Goyazes*

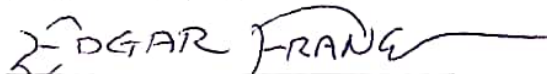
3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.


Assinatura do(a) autor(a)²

Cliente e de acordo:



Assinatura do Orientador

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

² A assinatura deve ser escaneada.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

LÍGIA MARIA DE CARVALHO

BANDEIRANTE BOCÓ:
Uma aventura quadrinística nas terras dos Goyazes

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de DOUTORA EM ARTE E CULTURA VISUAL, linha de pesquisa: Poéticas Visuais e Processos de Criação, sob a orientação do Professor Doutor Edgar Silveira Franco.

GOIÂNIA
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de
Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Carvalho, Lígia Maria de
Bandeirante Bocó: uma aventura quadrinística nas terras dos
Goyazes [manuscrito] / Lígia Maria de Carvalho. - 2019.
253 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de
Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura
Visual, Goiânia, 2019.
Bibliografia. Apêndice.
Inclui lista de figuras.

1. Pateta. 2. Anhanguera. 3. Groo, o Errante. 4. Histórias em
Quadrinhos. 5. Goofy. I. Franco, Edgar Silveira , orient. II. Título.

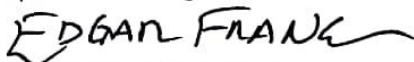
CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
Campus Samambaia – Caixa Postal 131 – CEP: 74.001-970 – Goiânia/GO.
Fones: (62) 3521-1440 www.fav.ufg.br/culturavisual

Ata nº 006/2019 da reunião da banca examinadora da defesa de tese de **LÍGIA MARIA DE CARVALHO** – Aos vinte e nove dias do mês de março do ano de dois mil e dezenove, às 14h00min reuniram-se os componentes da Banca Examinadora: Professores Doutores: Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) – orientador, Henrique Paiva de Magalhães (UFPB), Ademir Luiz da Silva (UEG), Thiago Fernando Sant'Anna e Silva (FAV/UFG) e Rosa Maria Berardo (FAV/UFG) para, sob a presidência do primeiro, e em sessão pública realizada na sala 17 da Faculdade de Artes Visuais, Campus Samambaia, procederem à avaliação da defesa de tese intitulada: **BANDEIRANTE BOCÓ: Uma aventura quadrinística nas terras dos Goyazes**, em nível de Doutorado, área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades, linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, de autoria de **LÍGIA MARIA DE CARVALHO**, discente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A sessão foi aberta pelo presidente da Banca Examinadora Edgar Silveira Franco, que fez a apresentação formal dos membros da Banca e fez constar em ata a participação via Skype do membro externo Henrique Paiva de Magalhães. A palavra a seguir, foi concedida ao autor da tese que, em 20 minutos procedeu à apresentação de seu trabalho. Terminada a apresentação, cada membro da Banca arguiu a examinanda Terminada a arguição, procedeu-se à avaliação da defesa. Tendo-se em vista o que consta na Resolução nº. 1403/2016 do Conselho de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura (CEPEC), que regulamenta o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, a tese foi considerada aprovada por unanimidade, com as seguintes observações por parte da banca: a banca aprovou a tese com louvor e indica a sua publicação

Cumpridas as formalidades de pauta, a presidência da mesa encerrou esta sessão de defesa de tese e para constar eu, Alzira Martins Prado, secretária do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, lavrei a presente Ata que depois de lida e aprovada, será assinada pelos membros da Banca Examinadora em quatro vias de igual teor.



Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Presidente – FAV/UFG



Prof. Dr. Henrique Paiva de Magalhães
Membro – UFPB



Prof. Dr. Thiago Fernando Sant'Anna e Silva
Membro – FAV/UFG



Prof. Dr. Ademir Luiz da Silva
Membro – UEG



Profa. Dra. Rosa Maria Berardo
Membro – FAV/UFG

Ao Lorde Sith

AGRADECIMENTOS

Ao querido amigo e professor Edgar Franco que, ao orientar meu trabalho, levou até às últimas consequências a sua máxima de “ter uma reputação a zerar”

Ao querido amigo Ademir Luiz por sempre acreditar que eu fosse uma pateta digna de nota

Ao talentoso desenhista e bom amigo Cláudio Dutra, que foi corajoso o suficiente para encarar esta aventura patética

Aos meus amados pais, que sempre me incentivaram, mesmo sabendo que tinham uma filha apatetada

Às minhas preciosas irmãs por sempre estarem lá para recolher e colar os cacos

A todos os amigos que me sustentaram quando o peso das trapalhadas ficou grande demais

Resumo

O presente trabalho é o resultado de um esforço reflexivo que buscou subsídios: iconográficos (na personagem disneyana conhecida como Pateta e em *Groo, o Errante*, de Aragonés) e argumentativos (no clássico documento intitulado *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*), com a finalidade de criar uma narrativa em forma de Histórias em Quadrinhos que contasse – de maneira criativa e engraçada - as peripécias do Bandeirante *Bocó*, ou seja, as aventuras de Bartolomeu Bocoeno da Silva, o “Anhanguará”. Para tanto, foram utilizadas as fontes bibliográficas pertinentes; as apropriações oficiais e populares do mito do bandeirante; e a coleção quadrinística *Pateta Faz História* que recriou, a seu modo, as biografias de ilustres personagens históricos.

Palavras-Chave: Pateta; Goofy; Anhanguera; Groo, o Errante; História em Quadrinhos

Abstract

The present work is the result of a reflexive effort that sought subsidies iconographic (in the Disney's character known as Goofy and so as *Groo, The Wanderer*, by Aragonés) and argumentative (in the classic document titled The Flag of Anhanguera to Goiás in 1722 - Reconstruction of the scripts of José Peixoto da Silva Braga and Urbano do Couto). The purpose of research it was creating a narrative in the form of Comic Books that told a creative and funny way - the adventures of Bandeirante Bocó, that was, the adventures of Bartolomeu Bocoeno da Silva, the "Anhanguará" . To do so, the relevant bibliographic sources was used: The official and popular appropriations of the bandeirante myth; And the Goofy As... collection, which recreates, in its own way, the biographies of illustrious historical figures.

Keywords: Goofy As... Collection; Anhanguera; *Groo, The Wanderer*; Comics

Resumen

Esta ponencia es el resultado de un esfuerzo de reflexión que busca datos iconográficos (en el personaje Disneyano conocido como Tribilín o Goofy y también en *Groo*, de Aragonés) y argumentativos (en el clásico documento titulado *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*) con el fin de crear una narrativa bajo la forma de Comics que cuenta - de manera creativa y divertida - las aventuras de Bandeirante Bocó, o las aventuras de Bartolomeu Bocoeno da Silva, el "Anhanguará". Por lo tanto, serán utilizadas: las fuentes bibliográficas pertinentes; la toma o apropiación del mito de lo Pionero, hecha por oficiales y populares; y la recogida *Pateta Faz História* que recrea, a su manera, las biografías de personajes famosos de la historia Occidental.

Palabras-Clave: Tribilín; Anhanguera; Comics

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Bandeira de Goiânia.	43
Figura 2 – Folder do filme Hang the superstars: causos do rock proibidão	45
Figura 3 – Flora e Elias Disney	54
Figura 4 – Primeira aparição do Pateta.	59
Figura 5 – Cena de <i>The crazy crime wave</i>	60
Figura 6 – Pinto Colvig	61
Figura 7 – Pateta em Mickey's Mellerdrammer	63
Figura 8 – Chaplin em The Property Man	63
Figura 9 – Pateta em Moving Day	63
Figura 10 – Chaplin em His Musical Career	63
Figura 11 – Pateta em <i>The Art of Self Defense</i>	64
Figura 12 – Chaplin em The Cahampion	64
Figura 13 – Cartaz do filme <i>Goofy and Wilbur</i>	67
Figura 14 – Disney trabalhando em seu rancho	67
Figura 15 – <i>El Gaucho Goofy</i>	69
Figura 16 – Diseny, na Argentina, em traje típico de gaúcho	69
Figura 17 – Pateta pilota seu <i>pogo stick</i>	70
Figura 18 – Cena de <i>Home Made Home</i>	73
Figura 19 – Sequência de Motor Mania	74
Figura 20 – Cena de <i>Father's are People</i>	75
Figura 21 – Cena de <i>Father's Lion</i> , de 1952	76
Figura 22 – Cena de <i>Lion Down</i> , de 1951	77
Figura 23 – Segmento de <i>How To Ride a Horse</i> , de 1941	79
Figura 24 – <i>How To Play Golf</i> de 1944	79
Figura 25 – Pateta como Dom Quixote	89
Figura 26 – Pateta como Cristóvão Colombo	90
Figura 27 – Capa da Coleção <i>Pateta Faz História</i> , vol. 2	97
Figura 28 – Capa da Coleção <i>Pateta Faz História</i> , vol. 3	97
Figura 29 – A queda de Aníbal, em <i>Pateta Faz História</i> , vol. 10	98
Figura 30 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	105
Figura 31 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	106
Figura 32 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	107
Figura 33 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	108
Figura 34 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	109
Figura 35 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	110
Figura 36 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	111
Figura 37 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	112
Figura 38 – <i>Pateta Faz História</i> como Ulisses	115
Figura 39 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	116
Figura 40 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	116
Figura 41 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	121
Figura 42 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	122
Figura 43 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	124
Figura 44 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	125
Figura 45 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	126
Figura 46 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	127
Figura 47 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	128
Figura 48 – <i>Pateta Faz História</i> como Genghis Khan	129

Figura 49 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	135
Figura 50 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	136
Figura 51 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	137
Figura 52 – Detalhe de <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	138
Figura 53 – Detalhe de <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	138
Figura 54 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	139
Figura 55 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	141
Figura 56 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	142
Figura 57 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	143
Figura 58 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	144
Figura 59 – <i>Pateta Faz História como Cristóvão Colombo</i>	145
Figura 60 – Bandeirante Bocó ao lado do filho Bocozinho	157
Figura 61 - Groo e seu inseparável cão Rufferto	158
Figura 62 – O mestre de campo Domingos Jorge Velho	166
Figura 63 – Monumento ao Bandeirante	171
Figura 64 – Estátua de Bartolomeu Bueno	172
Figura 65 – Henrique Bernardelli. Ciclo da caça ao índio, 1923	173
Figura 66 – Henrique Bernardelli em seu ateliê de pintura	174
Figura 67 – Cartaz da Revolução Constitucionalista	177
Figura 68 – Cartaz da Revolução Constitucionalista	178
Figura 69 – Bandeirante Bocó posando para a foto	179
Figura 70 – Lobo Mau, construído para as histórias em quadrinhos	181
Figura 71 – Pátio do Colégio	182
Figura 72 – Bandeirante Bocó, Frei Antão e Bocozinho	183
Figura 73 – Partida de São Paulo de Piratininga	184
Figura 74 – Bandeirante Bocó se defendendo como pode da onça	185
Figura 75 – O Caçador e a onça	186
Figura 76 – Chegada ao Rio das Velhas, em Minas Gerais	187
Figura 77 – Encontro com o índio portador da pepita	188
Figura 78 – Cozinheiro fazendo arroz com pequi	191
Figura 79 – Pajé da tribo dos Goyazes exercendo sua magia	192
Figura 80 – Mandrake	193
Figura 81 – O Fantasma	193
Figura 82 – A "jornada do herói"	197

Introdução	15
Capítulo I – A urdidura de uma “biografia”	18
1. No rastro de um mito	18
1.1 Documento, narrativa e representação	24
1.1.1 Urdindo a trama	28
1.1.2 Bandeirante Bocó: a invenção de uma biografia	33
Capítulo II – Pateta como massa de modelagem	47
2.1 Criador e criatura.....	49
2.1.1 Os bem aventurados	53
2.1.2 E a pureza se fez tinta para habitar entre nós.....	55
2.2 Coleção Pateta faz história: uma análise	83
2.2.1 Refazendo a história sob a maestria do Pateta.....	92
2.3 As mil faces dos heróis.....	95
2.3.1 Pateta faz história como Ulisses	98
2.3.2 Pateta faz história como Genghis Khan	130
2.3.3 Pateta faz história como Cristóvão Colombo.....	123
Capítulo III – Bocó Faz História.....	154
3.1 “Sangue de bravos”	154
3.2 As credenciais	155
3.3 “Enquadrando o real”?	159
3.4 O poder do mito sob a ótica de Bartolomeu Bocoeno	178

Bocó Faz História – Episódio 51	199
Considerações finais – O processo civilizador	239
Referências	243

INTRODUÇÃO

[...] gosto muito de começar trabalhos completamente novos, sobre coisas a respeito das quais não conheço nada. Sempre tento explicar aos meus alunos que o que existe de realmente excitante na pesquisa é o momento da ignorância absoluta. Penso que não se deve ter medo de ser ignorante, e sim procurar multiplicar esses momentos de ignorância, porque o que interessa é justamente a passagem da ignorância absoluta para a descoberta de algo novo. Considero que o verdadeiro perigo está em nos tomarmos competentes (Ginzburg, em entrevista concedida a ABREU, 1990).

A minha “passagem da ignorância absoluta para a descoberta de algo novo” teve início há quatro anos atrás, quando comecei o curso de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. Ali cheguei com uma boa ideia, muito atrevimento, e nenhuma noção de perigo... Oriunda da História, porém, desde sempre aficionada aos quadrinhos, adentrei ao portal da Faculdade de Artes Visuais, com um sonho e o argumento da HQ quase pronto, ou, ao menos foi isso que pensei. E que ledô engano.

Conquanto o olhar de historiadora conseguisse vislumbrar que o argumento estava, realmente, enrustado na narrativa do documento intitulado: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*, para quadrinizá-lo ainda seria necessário percorrer um longo caminho. Para torna-lo artístico, em primeiro lugar, deveria ser feita uma filtragem no documento, uma vez que, tornou-se imperiosa a coleta dos trechos interessantes e hilários, que fossem de utilidade à criação do roteiro. A isso ainda se acrescentou a preocupação com os elementos da narrativa que pudessem compor o humor, tendo em vista, ser ele a ponte entre ficcionalidade e historicidade.

Em segundo lugar, havia a clara intenção de prestar uma homenagem à arte que, constantemente, esteve presente em minha vida, desde a mais tenra idade. Sobre isso, vale lembrar dos “gibis” aos quais meu pai me presenteava aos domingos, bem como, das escapadelas rumo ao telhado de minha casa, para, então, lê-los em paz, tendo em conta, as eternas admoestações e ralhos, do restante da família, que repetia o que se dizia na escola, a saber, que as histórias em quadrinhos “emburreciam”.

Assim, imbuída do sonho, dei início ao “trabalho completamente novo” e sobre o qual nada conhecia. Se os desafios diários da pesquisa, principalmente no que se referia à comparação com o Pateta, foi trabalhoso, muito mais difícil foi escrever o roteiro, que, por inabilidade minha, teve de ser desenhado.

Por muito tempo, não fui capaz de perceber o quanto o Bandeirante Bocó se assemelhava a mim e, só consegui ver isso, no momento em que me dei conta de que não seria capaz de concluir o roteiro, nem tampouco de realizar a pesquisa a contento e ainda desenhar o trabalho final em tempo hábil. Diante disso, tive a certeza de que Bocó e eu, nos confundíamos.

Com a ambição de criar algo diferente, tal qual o Bocó, parti de minha Piratininga - a zona de conforto da história - rumo ao desconhecido Eldorado campo das artes. Desafios de toda ordem me cercaram: o cruzar dos rios caudalosos de informações; as sereias teóricas tentando me desviar do rumo; as dúvidas, que conduziram minha nau às praias desérticas; houve muito tempo perdido e pouco resultado, até que abri mão de fazer a arte da HQ. Assim procedendo, pude vislumbrar o brilho da pepita, na qual o trabalho viria a se tornar.

A despeito do pesado olhar de historiadora, a apaixonada por quadrinhos, que sonhava transitar por caminhos novos, conquistou seu espaço. Buscando nos emblemas e sinais (GINZBURG, 1989) os rastros deixados pela cultura ocidental - algo parecido à iconografia e à iconologia de Erwin Panofsky (2001) – o percurso foi traçado com o intuito de rastrear as informações relevantes às HQs analisadas, que servissem de inspiração à feitura do Bocó. Entretanto, vale frisar que, para a construção da referida personagem, a responsabilidade e o compromisso de “descobrir a verdade dos fatos narrados” foram substituídos pela invenção criadora. Pela epopeia do Bocó, a HQ se tornou única, subversiva e divertida.

No que diz respeito ao conteúdo do trabalho escrito, a saber, o passo-a-passo explicativo do processo de criação da poética, foi estabelecida uma divisão em três capítulos. O primeiro, fala sobre as opções teóricas assumidas. O segundo, diz respeito à comparação estabelecida entre o trapalhão brasileiro e o pateta estadunidense. O terceiro, e último, fala sobre as influências adotadas na construção

da personagem, bem como, das cenas referentes ao documento supracitado, com suas metalinguagens e anacronismos.

Em termos práticos, no que se refere à filmografia concernente ao Pateta, foram analisados e mantidos os títulos em inglês, pois, além de comporem as coleções: *Complet Goofy* (2002) e *Mickey Mouse in Black and White* vol. 2 (2004), as quais serviram de base à pesquisa, alguns desses curtas não foram lançados no Brasil, permanecendo, portanto, sem correspondente em português. A isso ainda se acrescenta o problema de que, muitos deles, que podem ser acessados via internet, aparecem editados, apresentando cortes e modificações, caso em que prejudicam a análise. Entretanto, para facilitar a consulta do leitor curioso, preferi referenciar os links onde podem ser encontrados no YouTube, ainda que correndo riscos.

Outra observação digna de nota, se refere às fontes bibliográficas. Chama a atenção, não apenas a repetição sistemática feita pelos autores subsequentes, do texto elaborado por Silva e Souza, mas também, a falta de costume desses autores, em citar a origem de seus escritos. Além disso, há a insistente publicação dessas fontes pela SUDECO, a Superintendência de Desenvolvimento do Centro Oeste, criada durante o período da ditadura militar, cuja a intenção era a de ocupar e levar o desenvolvimento/progresso aos territórios situados no interior do país, caso em que, com a publicação e divulgação desse material, criava-se uma sensação de orgulho pela terra de nascença, formando laços, ainda que superficiais e artificiais.

Por fim, fica a gratidão por todos aqueles que estenderam a mão e confiaram em mim, quando eu mesma, não acreditava nisso.

CAPÍTULO I - A URDIDURA DE UMA “BIOGRAFIA”

1 – NO RASTRO DE UM MITO

Em nossas lembranças já um passado fictício ocupa o lugar de outro, do qual nada sabemos com certeza – nem, ao menos, que é falso.
(Jorge Luiz Borges)

Minha opinião é que a lenda é melhor do que a história autêntica.
(Machado de Assis)

A título de introdução ao capítulo, sob a compreensão dos conceitos de: documento, narrativa e representação, o presente segmento, trata de analisar o processo de invenção, apropriação e manutenção da biografia de Bartolomeu Bueno da Silva, tendo por instrumentos os documentos oficiais e os imagéticos.

O Bandeirante Bartolomeu Bocoeno da Silva veio ao mundo com dupla tarefa: a de divertir o leitor e, ao mesmo tempo, a de leva-lo a refletir sobre as narrativas, seja enquanto narrativa visual, seja como construções históricas. No que se refere à divertir, Bartolomeu Bocoeno (carinhosamente chamado de Bandeirante Bocó), conta sua hilária e fabulosa aventura nas terras dos índios Goyazes, em formato de História em Quadrinhos, satirizando não apenas o clássico documento da historiografia goiana, intitulado: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*, (publicada, na Revista *Memórias Goianas*. v. 1, organizada por José Mendonça Teles, em 1982), mas também, as apropriações e ressignificações feitas sobre o Anhanguera. Para tanto, o conceito de representação, será fundamental, como se verá à diante.

Mas, quem, afinal foi Bartolomeu Bueno da Silva e qual a importância desse documento?

O padre Luiz Antônio da Silva e Souza (1764 – 1840), considerado “o pai da história de Goiás”, assim anuncia a chegada dos primeiros bandeirantes:

Entre os aventureiros d'esta espécie se distinguiu Bartolomeu Bueno da Silva, natural da villa de Parnayba, que os seus conterrâneos

contam entre os seus heróis. Este homem naturalmente afouto, astucioso e avezado a trabalhos d'esta natureza, a quem o gentio deu o nome de Anhangüera, que conservam os seus descendentes, que na linguagem do paiz que dizer Diabo Velho pelo estratagemas de acender aguardente em uma vasilha, com ameaça de abraçar todos os rios e todos os Índios que se lhe não rendessem, seguido de um filho do mesmo nome, de idade de doze anos (que veio a ser o descobridor d'esta capitania), e outros aggregados, chegou pouco mais ou menos em 1682 ao domicílio do pacífico gentio Goyá, que agora habitamos [...] (TELES, 1998, pp. 73-74).

Note-se que, conquanto seja o primeiro a ordenar a história goiana, portanto, compilador de relatos e memórias, deixa muito aquém o elemento laudatório, o qual se observa em alguns escritos e autores subsequentes, como é o caso de Antônio Americano do Brasil (1892 – 1932) que, apesar de beber da fonte oferecida por Silva e Souza, dá-lhe outro rumo:

Dos muitos torna-se digno da legenda e de nossa veneração o pioneiro desassombrado que foi Bartolomeu Bueno, filho, que herdara a teimosia e a constância de ânimo do próprio pai, em cuja companhia pisaram em 1682 o solo dos Goiás, indo até os Araés, onde, segundo a tradição, colhera pepitas amarelas no leito das correntes.

[...] Rodrigo Cezar de Menezes que em 1721, mandando-o vir a sua presença, concertou os planos de uma segunda viagem às longínquas terras de feracíssimas riquezas e cuja lembrança ficara na memória de todos após o empreendimento de Bartolomeu Bueno, pai, que, a custa do alvitre manhoso e heroico que passou para a história e que valeu a alcunha de Anhanguera, trouxera evidentes notícias de ouro abundante e de superior qualidade.

[...]

Mas estava escrito que a grande epopeia de Anhanguera se tornaria notável na história da conquista da terra para sanar os grandes males que o acometeram (BRASIL, 1980, pp. 29-30)

Ainda seguindo as informações de Americano do Brasil (1980) e de Silva e Souza (1998), os fatos referentes à vida de Bartolomeu Bueno (pai), ainda são brumosos, carecendo de maiores esclarecimentos. Quanto ao Bueno, filho, Americano do Brasil afirma que nasceu em 1670, descendendo de “família de alta linhagem, pois, era da casa nobre de Amador Bueno, que foi aclamado rei da capitania de São Vicente” (p. 29). Em 1722, partiu ao encalço de riquezas, levando consigo o roteiro de Urbano do Couto, que já havia trilhado pela região, também fazendo parte da comitiva.

Como faltasse numerário ao ousado paulista, este convidou a vários parentes para a empresa, da qual fizeram parte Frei Jorge, Frei Cosme, Frei Antônio, seu irmão Simão Bueno, seu sobrinho Antônio Ferraz de Araújo, Urbano do Couto, Silva Braga, muitos índios e negros (BRASIL, 1990, p. 29).

Esperando reencontrar a mina do “ouro de qualidade superior”, por três anos Bartolomeu, filho, palmilhou a terra de suas memórias em busca dos resquícios deixados pelas andanças do pai. Durante esse período, ocorreram doenças, desavenças, ataque de índios, cisões, mortes, fome e tudo o mais que uma boa epopeia pode conter.

Nas Palavras de Americano do Brasil:

Durante três anos andou por montes e vales procurando vestígios de passagem de seu pai e a famosa localidade em que se descobrira as melhores minas de que deu conta a bandeira de 1682.

Foi nessa peregrinação incerta através de florestas virgens, de cabeceiras, de enormes correntes e sofrendo toda a sorte de privações, que o audaz sertanista deu o melhor exemplo de sua tenacidade, energia e da inabalável convicção que jamais abandonara, aconselhando aos que se rebelavam e chorando os que se partiam para o além, vítimas das agruras da terra.

O ataque dos índios, os animais selvagens, as terríveis moléstias, nada impedia seus passos (p. 30).

Mas o que realmente chama a atenção é a existência de duas marcantes contradições. A primeira, diz respeito às palavras elogiosas e o real conteúdo do referido documento. Designado para fazer o relatório da viagem, o alferes José Peixoto da Silva Braga, faz uma interessante detração da pessoa do legendário aventureiro, criando em torno dele um verdadeiro enredo de maledicências, pois, o conquistador é apresentado como: analfabeto, irascível, injusto, desonesto e desleal à Coroa e aos reinóis. Credenciais pouco elogiosas.

Tão descontente estava que, preferiu abandonar o posto, rompendo com o capitão da tropa, e seguir rio Tocantins abaixo.

Avistada a tropa com o cabo, lhe pediu João Leite que fizesse a resenha prometida tantas vezes não só em São Paulo, mas no sertão, porque havia desconfiado, e temia se malograsse por esta causa a empresa que ambos tinham oferecido não só ao general Rodrigo Cezar, mas ao mesmo soberano. Respondeu-lhes que a resenha era escusada, porque os emboabas, assim chamam aos reinóis, não era gente que lho merecesse. Com esta resposta, desconfiados não só os

emboabas, mas ainda os poucos paulistas que nos acompanhavam, determinaram voltar-se logo para São Paulo mas, acudindo a isto João Leite, os obrigou com rogos e com promessas, e muito mais com o seu natural agrado, a que o não desamparassem.

Reduzida, a tropa se pôs em marcha depois de quinze dias de falhas, que se gastaram nestas desordens, como também em fazer algum provimento do que permitia o mato, e como este não era muito, nem todos tinham quem lhe caçasse, obrigou a alguns a matarem e comerem um cavalo que tinha quebrado uma perna, e eu fui um dos que aproveitaram dela (TELES, 1989, p. 25).

A isso ainda se acrescenta o impressionante fato de, o relatório de Silva Braga, ser uma missiva destinada ao padre jesuíta Diogo Soares, conhecido como o padre matemático. Nascido em Lisboa, em 1864, o referido padre veio a lecionar humanidades e filosofia na Universidade de Évora e matemática no Colégio de Santo Antão, em Lisboa. Nomeado cartógrafo régio, por D. João V, em 1729, tinha por finalidade fazer um levantamento das latitudes e longitudes do território português, conquistado aos espanhóis, por intermédio do processo de incursões/ocupações dos bandeirantes, uma vez que, atraindo gente de todo tipo acabaram por se tornar promotores e fundadores de povoações.

No intervalo, de aproximadamente trinta anos, entre a apresentação da dissertação de De L'Isle e a assinatura do Tratado de Madrid, a coroa portuguesa dispendeu esforços para produzir mapas que favorecessem seus interesses nas negociações diplomáticas que definiriam os limites entre os domínios europeus na América do Sul (OLIVEIRA, 2015, p. 41).

Quanto à atitude de Silva Braga, em desmoralizar Bartolomeu Bueno, fica a dúvida se ele assim agiu com justiça ou com a finalidade de proteger a si próprio (caso houvesse alguma punição), como que se desculpando, perante tão honorável personalidade. No que se refere à segunda contradição, coube à professora Marivone Matos Chain (1978), apontar que o ouro encontrado em Goiás não foi tão abundante quanto os depósitos auríferos de Minas Gerais, nem tampouco de melhor qualidade.

Após todos os infortúnios, achada a mina, concluída a bandeira, Bartolomeu retorna a São Paulo, em outubro de 1725, com o contingente bastante reduzido e a saúde debilitada. Quase um ano depois, organiza nova expedição que agora viria para fundar um povoado e dar sequência à exploração aurífera. Em 1727, funda Vila Boa e dá início às concessões recebidas da Coroa.

Desta maneira se foi povoando Goiás e em poucos anos estavam fundados os arraiais de Meia Ponte, S. Cruz e mais tarde Crixás, Trairas, S. José, Água Quente, Antas, Flores e em plena prosperidade as minas de Ferreiro e outras já então encetadas.

Em 1728 voltou Bartolomeu Bueno a São Paulo para relatar o estado das minas e dos novos núcleos de colonização e exigir o cumprimento da promessa de Cezar Menezes que lhe garantira honras e posse dos domínios que descobrisse.

O Governador de S. Paulo, cumprindo ordens de S. M. [Sua Majestade] dignificou-o com o título de capitão regente e superintendente das minas de Goiás. Com a criação de Vila Boa, foi nomeado capitão-mor, entrando a administrar o vasto segmento da Capitania de S. Vicente, que desde muito estava já debaixo da sua superintendência.

Tão grande jurisdição, concedida ao descobridor de Goiás, foi o nefando presente grego que precipitou seu descrédito e a ruína da tradicional família descendente de Amador Bueno (BRASIL, 1990, p. 31).

Em penúrias, pois, além de perder os haveres, as honrarias e os privilégios conquistados, o pobre Anhanguera, desacreditado, faleceu em 1740, sem nunca ter encontrado a fabulosa Serra dos Martírios, a mesma que, quando criança, jurava ter visto por ocasião de suas andanças com o pai e que sendo formada de “pedernais de cristal”, guardava semelhança com a coroa, os cravos e a lança que crucificaram e feriram a Jesus.

Retomando as considerações iniciais, no que diz respeito a levar o leitor a refletir sobre as possibilidades narrativas, Daniele Barbieri (2017) foi fundamental. Entendendo os quadrinhos como sendo um produto interdependente das linguagens, das formas narrativas e, principalmente, dos discursos, o referido autor denomina de *estruturas macronarrativas*, aquelas que concebem as *linguagens* dos quadrinhos como sendo um *ambiente*, a saber, uma estrutura relacional que compartilha, entre si, os distintos e variados aspectos da linguagem e suas manifestações. Isto, com a finalidade de, não apenas, estabelecer relações/conexões com outras formas narrativas, como por exemplo cinema e quadrinhos, ou quadrinhos e documentação histórica, mas, também, de produzir discursos, que portem mensagem e significado.

Assim, o desenvolvimento da tese sobre o Bandeirante Bocó, seguiu o que Barbieri chamou de *adequação*. Entendida como sendo “uma linguagem que se adequa à outra”, ou seja, uma linguagem que faz uso das “possibilidades expressivas” e dos recursos oferecidos pelas relações estabelecidas com a outra, a adequação permite - por intermédio da imitação ou pela reprodução de elementos compartilhados

- que tais possibilidades/recursos, sejam reconstruídos dentro de si, vindo, portanto, a gerar algo híbrido e novo.

Por conseguinte, pode-se dizer que Bocó executa uma *adequação*, quando se utiliza dessas possibilidades e recursos narrativos, para fazer do gênero satírico uma troça sobre o mencionado documento basilar da historiografia goiana. Assim, partindo da premissa de que tal *adequação* forma um *ambiente* de correlações, é importante considerar, na construção da HQ, tanto as que dizem respeito às referências ao tempo atual quanto ao campo semântico no qual o documento está inserido. Desta feita, interessam à construção da HQ, não somente, as gags visuais e metalinguagens que fazem referências aos fatos ocorridos na atualidade, mas também, o campo semântico no qual se insere o documento, ou seja, é necessário observar: origem, autoria, mensagem e destinatário e o próprio contexto histórico da época de sua feitura.

Quanto à *adequação*, ainda pode-se estendê-la à noção de ficcionalidade inerente à própria produção histórica que, no caso, por intermédio da arte, se conta uma “outra” versão do “fato”. Como a discussão entre história e ficção não compete ao presente trabalho, basta lembrar que, uma vez aceita a licença poética fica eliminada a necessidade da “prova”, da consonância/fidelidade com o fato histórico.

Há, também, que se comentar que, a produção da HQ, esbarra ainda que superficialmente, na questão da produção de sentido, tendo em vista, se deparar com a permanência da personagem no imaginário goiano, bem como, as múltiplas reproduções e atualizações por ela sofrida, além do fato de que, a própria confecção da HQ, se inscreve nesse contexto ao seguir as inquietações de seu próprio tempo.

Além de Barbieri, outro nome, mais recentemente, que ofereceu contribuição, no sentido de se pensar a narrativa, foi Nick Souzanis (2017). O fato de o referido autor oferecer possibilidades inimagináveis ao campo das HQs, acabou por dotar a narrativa de um poder libertador. Fluida e articuladora do pensamento, a narrativa também se torna um instrumento de ruptura da “Planolândia”, a saber, da linearidade disciplinadora da junção dos elementos: visualidade e textualidade, permitindo, assim, transcender as próprias imagens e palavras. “Ao enxergar por olhos múltiplos, podemos rastrear conexões que seriam invisíveis em camadas de tempo e espaço” (p. 45), o que implica em uma narrativa acopladora/integradora que permite a

“emergência de novas perspectivas” e compreensões. Dito isto, ficou mais fácil de se pensar as aventuras do Bandeirante Bocó sob a ótica de uma releitura dos dados vigentes, oferecidos pela documentação oficial, bem como pela arte definidora do imaginário cristalizado em torno do bandeirante, sendo a narrativa, portanto, um elemento transgressor.

Diante das inquietações encontradas, foi necessário atentar para três questões relevantes e que, de certa forma, forneceram os recortes à tessitura do presente trabalho, a saber, a narrativa; a noção de documento; e, por conseguinte, a compreensão de representação. Conquanto o valor da tríade comece a ser observado desde logo, aparecerá mais diluído no decorrer do trabalho, sendo, portanto, válido frisar que o produto final da tese é uma obra divertidamente ficcional e que adiciona mais uma das construções sobre o velho Anhanguera.

1.1 – Documento, narrativa e representação

Partindo-se da premissa de que o tempo é um *contínuum*, porém, em perpétua mudança, como diz Marc Block (1997), tudo o que registra a passagem/mudança dos seres humanos sobre a terra – inclusive a escrita - pode vir a ser considerado documento. Diz-se *pode vir a ser* porque, é a forma de interrogar o documento que faz a diferença, que decide se pode ou não ser reputado como tal. A questão de ser ou não ser documento, repousa, não em considerá-los “fontes inoculadas e por si só verdadeiras”, mas, sim, de admiti-los como o registro temporal das ações/modificações/representações causadas e sofridas, pelos seres humanos, no mundo em que habitam. Portanto, o “documento não fala senão quando se sabe interrogá-lo” o que transfere para o pesquisador, seja ele historiador; historiador da arte; artista; ou qualquer outra pessoa que pretenda interpretar/conhecer o mundo que a cerca.

No que diz respeito à narrativa, durante o percurso de coleta de dados e da análise das fontes, para a elaboração do Bandeirante Bocó, ficou clara a necessidade de se eleger tanto as características que deveriam ser utilizadas quanto a demarcação de seus limites. Para tanto, foi adotada uma compreensão mais ampla de narrativa, a

saber, a narrativa enquanto utensilagem mental e estética que possibilita “a humanização do tempo” (RICOEUR, 2010), tempo esse, que deveria ser transformado em enredo para contar, por intermédio de objetos/artefatos, palavras e/ou imagens, a trama criadora de mundos, de cenários e de personagens. Nesse sentido, a narrativa também funciona como repositório cultural, pois, seja ela verbal ou não, coloca-se na condição de utilíssima ferramenta, para se selecionar e preservar as memórias a serem compartilhadas, transformando-as em fontes de identidades e alteridades para muitos. Sob essa ótica, a narrativa permite que sejam redimensionadas as perspectivas de cada geração, tanto à época de sua feitura, afetando a *consciência de si* em relação ao outro, quanto oferecendo material de análise às sociedades vindouras, a julgar por, ter contribuído para preservar ou descartar elementos considerados como legado.

Diante dessa dimensão da narrativa, a saber, a de tornar-se campo fértil para a História, tendo em vista funcionar como ferramenta para se preservar o que deve ser lembrado ou esquecido, foi possível estabelecer a noção de documento que serviu à construção da HQ.

Assim sendo, no que tange à noção de documento, adotada para a criação do Bandeirante Bocó, houve uma aproximação com as ideias de Carlo Ginzburg, uma vez que, a ele, lhe eram caros os nexos entre história, arte e sociedade. Tomando por base dois textos publicados no livro: *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história* (1989), a saber, “De A. Warburg a E. H. Gombrich: notas sobre um problema de método” (pp. 41 – 94) e “Sinais: raízes de um paradigma indiciário” (pp. 143 – 180), Ginzburg, não somente rende tributo ao legado de Warburg¹ e seus sucessores, como também, trata de questões pertinentes ao método para se entrecruzarem arte e história. No primeiro texto, Ginzburg reflete sobre a questão da figuração, uma vez que o artista não copia a realidade “assim como ela é ou como a vê” (p. 83), ao contrário, o artista a apresenta a partir de um *esquema* que está ancorado tanto nas

¹ A respeito da influência de Aby Warburg na obra de Carlo Ginzburg, vale observar a entrevista concedida à Alzira Alves de Abreu, Ângela de Castro Gomes e Lúcia Lippi Oliveira, publicada no Rio de Janeiro, pela revista: *Estudos Históricos*, vol. 3, n. 6, 1990, p.254 – 263. Disponível em: < http://nei.ufes.br/sites/nei.ufes.br/files/Hist%C3%B3ria%20e%20cultura_Conversa%20com%20Ginzburg.pdf > Acesso: set. 2018.

experiências pessoais adquiridas quanto no contexto histórico, social e cultural compartilhado.

Em um artigo intitulado: *Limites, impasses e passagens: a história da arte em Carlo Ginzburg*, de Fernanda Pitta (2007), comenta que:

O artista, em sua relação com a realidade, não a copia “assim como ela é ou como a vê”, como explica Ginzburg. Ele a representa a partir de um esquema. Do mesmo modo, o espectador a “lê” a partir de um esquema, que não necessariamente coincide com o do artista. Toda leitura de imagens é ambígua, pois o observador é forçado a escolher, entre vários esquemas, aquele que se encaixa àquela representação. Mas é também, limitada por um contexto de significação. Para Gombrich, quando alguém “lê” uma imagem mobiliza suas lembranças e experiências, “testando” essa imagem dentro desse quadro de referências. Quando o artista “lê” a realidade, o faz mobilizando sua lembrança de obras já vistas, testando aquilo que vê a partir de projeções de suas lembranças e experiências (p. 10).

Tal concepção se tornou possível, não somente pelo autor ter estabelecido as diretrizes para observação dos documentos sob a ótica do que chamaria de “paradigma indiciário”, a saber, da busca acurada por “signos e sinais”, que revelassem os detalhes ocultos ou pouco valorizados, bem como as anomalias da documentação, com a finalidade de se promover a reconstrução inteligível desse passado que nos chega em forma de vestígios. Em outras palavras, seria a possibilidade de buscar nos padrões de repetição e nas especificidades as novas alternativas para investigação das fontes, sem descartar informações, ainda que consideradas irrelevantes. Era a consciência de que, assim procedendo, não apenas os temas marginais poderiam ganhar espaço e status, como também, a observação desses pormenores, estaria a revelar uma nova exigência à forma de narrativa. Certamente, isto ocorreria após a análise, entrecruzamentos e organizações com outros fios de informações, constituindo, assim, imagens múltiplas que viriam a ultrapassar o próprio tempo de sua produção.

Influenciado por Warburg que, por intermédio do mundo das imagens, buscava compreender a “função da criação figurativa na vida da civilização” (Bing apud PITTA, p. 131), tendo em vista, considerar as imagens como produtoras de discursos, Ginzburg, por sua vez, toma de empréstimo essa ideia imagem/discurso para estendê-la à questão da ambiguidade pertinente à própria imagem, pois, leva em conta suas repetições/transmutações ao longo do tempo. Assim, observando a rede

das simulações/interpretações em torno dessa imagem mutante, Ginzburg faz uso do termo cunhado por Warburg, a saber, *Pathosformeln* (“formulas de emoções”) para oferecer-lhe um emprego adicional, ou seja, para analisar a continuidade dentro das diferenças, isto é, esses sinais que são reeditados de acordo com a sociedade e os interesses de um momento histórico.

Ginzburg (2014) em seu livro: *Medo, reverência, terror: quatro ensaios de iconografia política*, explica que o termo *Pathosformeln*, foi desenvolvido por Warburg durante quarenta anos. Iniciando o processo, aos vinte e dois anos de idade, após ler: *As expressões das emoções no homem e nos animais*, de Charles Darwin, Warburg teve a atenção voltada para o fato de que “a arte do início do Renascimento [recuperava] da Antiguidade os ‘modelos de uma gestualidade patética intensificada’” (p. 8). A partir de então, notou que isso implicava na comparação das “representações de determinados gestos, citáveis como fórmulas, a superlativos verbais, ou seja, ‘palavras primordiais da gesticulação apaixonada’” (p. 9). Entretanto, posteriormente, Warburg compreendeu que gestos similares [podiam] assumir significados opostos” em determinada época, pois, segundo Reynolds, “paixões opostas são [expressas] com pouquíssima variação pela mesma ação” (p. 10).

A respeito dessas reflexões de Warburg, Ginzburg comenta que:

Sentimos a tentação de ver aí, expressa *in nuance*, a noção de “fórmulas de emoções” (*Pathosformeln*), com suas implicações: de um lado, a relação com a Antiguidade; de outro, a “inversão energética” que transforma o frenesi extático da bacante no frenesi de dor de Maria Madalena (2014, p. 10).

Assim, Ginzburg conclui que:

A transmissão das *Pathosformeln* depende de contingências históricas; as reações humanas a essas fórmulas, porém, estão sujeitas a circunstâncias completamente diferentes, em que os tempos mais ou menos curtos da história se entrelaçam com os tempos bastantes longos da evolução (2014, p. 10).

A noção de *Pathosformeln* ilumina as raízes antigas de imagens modernas e a maneira como tais raízes foram reelaboradas. Mas o instrumento analítico que nos foi legado por Warburg pode ser aplicado a fenômenos muito diferentes daqueles a que se destinava inicialmente. O frontispício de *Leviatã* – este ilustre exemplo de iconografia política – traduz numa imagem nova as antigas palavras de Tácito: *fiunt simul creduntque* [acreditam naquilo que acabaram de criar]. Neste caso, não estamos diante de uma emoção, e sim de

uma ideia, uma *Logosformel* cujo objeto é uma emoção: somos dominados por mentiras cujos autores somos nós mesmos. Uma ideia de simplicidade paradoxal e desarmante. E daqui pode se reiniciar a crítica das linguagens e das imagens da política (2014, p. 12).

Diante do exposto, fica fácil compreender como construímos nossas memórias e acreditamos nelas. Passamos o tempo voltando e refazendo aquilo que queremos ver preservado, daí compreender a importância da memória que faz com que essas raízes antigas se reelaborem em outras sociedades e outros tempos, sobretudo, com a facilidade de veiculação de palavras e imagens.

Perante o que foi dito, no que se refere ao encadeamento entre narrativas e produções contemporâneas, vale lembrar que, sob a perspectiva da narrativa, as expressões artísticas da atualidade transitam, por excelência, no território da pluralidade, da inquietação, da constante busca de significado na experiência humana, o que lhes conferem uma pluralidade discursiva. Porém, se por um lado tal coisa pode parecer negativa, uma vez que dificulta a inserção da arte em um lugar privilegiado dessa narração/memória, por outro lado, permite que trabalhos como este sejam possíveis, uma vez que, propicia uma nova interpretação, mais divertida – e talvez, mais crítica - dessa memória preservada no documento. Assim, convém alargar a compreensão dessa bidimensionalidade do documento, aqui utilizada, com a finalidade de situar no tempo as apropriações/representações, feitas sobre a pessoa do Anhanguera.

1.1.1 – Urdindo a trama

Quando ao final de nossa narrativa, se o evento aparece em seu corpo inteiro e bem amarrado, é porque escondemos as costuras, os chuleados, os nós e as laçadas que precisamos realizar e, como uma linda blusa de tricô, precisamos esconder e disfarçar no seu avesso. Tecer, como narrar, é relacionar, pôr em contato, entrelaçar linhas de diferentes cores, eventos de diferentes características, para que se tenha um desenho bem ordenado no final. Este trabalho de tessitura é, no entanto, obra da mão de quem tece, da imaginação e habilidade de quem narra (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007, p. 32).

Conquanto, no texto em epígrafe, Durval Muniz Albuquerque Júnior (2007), esteja a dizer sobre o ofício do historiador, há algumas inferências que podem servir à construção da presente tese. Em primeiro lugar, os termos comparativos nos quais o autor estabelece uma equivalência entre a arte do historiador e a do artesão, mostram, a relevância de se relacionar ideias, fontes e linguagens, uma vez que, o sucesso do produto final depende, não somente da habilidade própria do artista mas também da qualidade da construção da trama narrada. Isto implica no fato de ser o historiador/artista aquele que exerce a posição de “mediador” (quase um demiurgo) e de “tradutor” do mundo, por intermédio da magia da linguagem, à qual dá forma por intermédio da narrativa.

Como foi dito anteriormente, a narrativa diz respeito ao tempo humano que é constantemente medido, recortado, reinterpretado e rearranjado de acordo com a necessidade e vontade de cada época e autor, o que faz com que permanências e fluidez, tais quais icebergs, flutuem ao sabor das correntezas. Nesse sentido, a trama tecida em torno do Bandeirante Bocó, diz respeito, mais especificamente, às ansiedades de uma geração que busca o novo, mas, seja por questões identitárias e/ou de invenção de tradições, ainda guarda os vestígios desse passado ondeante e coalhado de fragmentos esparsos, sempre reeditados, os quais são reordenados em meio à “liquidez”, que desborda não somente em velocíssima produção de bens para consumo mas também em imagens massivas, impossíveis de serem devidamente absorvidas e apropriadamente interpretadas (BAUMAN, 2001 e 2007). Seria como se passado e presente continuassem se tocando e, por vezes, se chocando, em uma eterna dança provocativa, cujos rebentos produzidos por essa amarração, fossem o resultado próprio de cada época, ainda que renovados em gerações posteriores.

Nesse sentido, a narrativa/urdume recebeu nova dimensão e a recomendação de “*relacionar, pôr em contato, entrelaçar linhas de diferentes cores, eventos de diferentes características*” ganhou novo significado. Assim, trazendo a ideia metafórica de Durval Muniz para a narrativa da HQ, a primeira inquietação a ser resolvida foi: qual perspectiva de passado deveria funcionar como *fio de urdidura*? Vale lembrar que os fios de urdidura são aqueles esticados longitudinalmente e que, em um tear manual horizontal, tanto demarcam o tamanho da peça quanto definem, pelo movimento ascendente e descendente dos *quadros de liço*, a feição da obra, ou seja, o desenho escolhido. Portanto, se em termos literários, a narrativa é a geratriz do

tempo e tem o poder de dispor o que será ou não contado na sequência por ela determinada, então, quais seriam os fragmentos de passado que a narrativa da HQ deveria eleger como início e com que arte o desenvolveria? A resposta veio com a ideia de rastrear as “aparições” do Anhanguera desde a fase inicial, a saber, desde o documento oficial mais antigo que se tem notícia, isto é, *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*, conforme mencionado anteriormente.

Retomando a ideia de *mythos-mímesis* e transportando-a para a construção do processo de mitificação do Anhanguera, se torna importante fazer algumas considerações:

O tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo e a narrativa alcança sua significação plenária quando se torna uma condição da existência temporal (RICOEUR, 2010, p. 93).

No texto supracitado, Ricoeur se refere ao “depois do texto”, a saber, à passagem da “prefiguração” para a “transfiguração”. Isto implica na observação de que a prefiguração, que envolvia uma percepção de mundo marcadamente sensorial, contada e cantada em versos, recheada do fabuloso, que tecia narrativas heroicas; e, normalmente, orquestrada pela religiosidade, ganhou novos contornos, ao se transformar em “transfiguração”. Houve portanto, o rompimento daquela concepção unívoca de mundo, pois, além de alterar, marcadamente, a forma de se registrar a passagem dos seres humanos sobre a Terra, tendo em conta, introduzir a “*consciência de si*”, enquanto elemento historiográfico, a adoção da “ciência do texto” também interferiu na construção da narrativa, pois, trouxe o pensamento crítico que propiciou o exercício da interpretação. Tal conhecimento fez com que a cultura ocidental se propusesse a investigar esse “hiato” decisivo, no qual se constitui a consciência da historicidade, à qual separou o evento em si (com sua respectiva motivação) do registro de sua formulação verbal.

Tal dicotomia, entre a existência circunstancial dos fatos e a veracidade de seu registro alterou, não somente, a tessitura da narrativa mas também seus efeitos. No quesito tessitura, criou-se a exigência de critérios científicos para a sua confecção, análise e reconhecimento de verdade, o que modificou, definitivamente, a concepção de documento.

Em termos materiais, Luiz Costa Lima (2003), assinala que a passagem do pensamento épico para o histórico ocorreu a partir do momento em que a cidade grega – formada por uma classe de comerciantes emergentes; mais dependente da mão de obra artesã do que da escrava; de caráter cosmopolita; beligerante e portadora de um discurso democrático - se sobrepôs à nobreza agrária, tradicionalista e ainda apegada ao passado mítico. Portanto, necessário se fazia criar “um suporte intelectual e uma realidade que [pudesse] ser repensada por aquela”. A cidade se transformou em um espaço fervilhante de “potencialidade de significações”, em que, a arte dramática apresentada nos palcos, servia de imitação às reflexões sobre os procedimentos jurídicos que passavam a ordenar as pólis. Obviamente, a legislação exigia a criação de um procedimento próprio e codificado. Era, mais uma vez, a arte imitando a vida.

E ainda acrescenta que coube à tragédia, nitidamente cidadina:

Rer o significado da tradição constituída pela épica homérica e a que se perdeu, pelas peças satíricas e pelos cultos religiosos, rer o significado do homem comum e do herói, refazer o itinerário entre os homens e os deuses, colocar-se o problema do conflito entre as formas pré-jurídicas do passado e as jurídicas que se instituíram (LIMA, 2003, p. 40).

Ainda a respeito desse período em que o texto se tornou protagonista, Luiz Costa Lima (2006), em outro trabalho, afirma que o “primado da escrita” tornou, cada vez maior, a discrepância entre o *histor* e os poetas, tendo em vista, aquele buscar a fidelidade aos fatos narrados, em detrimento destes, que tanto aumentavam as versões sobre o mesmo fato, quanto estavam sempre sujeitos ao agrado do público. Tomando a obra de Tucídides como o ponto de corte, comenta que, a partir da narrativa (e não mais, da palavra cantada/declamada sob os auspícios das Musas) começou a preocupação, não somente com a autenticidade dos discursos recriados, mas também, com a razão pela qual o foram, além de estabelecer um “critério que julga capaz de dobrar a divergência das informações” (p.79).

Como se pode perceber, trata-se da formatação da narrativa, forma de se compreender/descrever o mundo, uma vez que, buscou assumir uma forma própria, tendo por critério o registro racional dos fatos, ou seja, daquilo que se via e ouvia, com o propósito, não somente de entender as mudanças sofridas, mas também, ressignificar as alterações ocorridas no seio da sociedade.

É certo que a forma de se produzir narrativas sofreu, ao longo do tempo, muitas transformações e que, por uma questão de foco, não serão aqui abordadas, a não ser, o momento em que ganha estatuto próprio e se arvora como método prioritário para se contar/compreender o passado. Entretanto, vale salientar que, apesar das mudanças uma coisa permaneceu: a capacidade que tem a narrativa, de recompor e ressignificar o tempo.

Não por acaso François Hartog (1999), afirma:

Uma cultura (a nossa em todo caso) é feita de tal modo que não cessa de retornar aos “textos” que a constituíram, de ruminá-los como se sua leitura fosse sempre uma releitura. Seja felicitando-se por isso ou lamentando-se, seja embalsamando-os ou recusando-os, ela parece tecida por seus fios – e como que já “lida” por eles (p. 16).

Assim, tal qual Sísifo, em sua empreitada, sempre retornamos ao ponto inicial com a finalidade de reinterpretarmos o real, seja por sua natureza fugidia ou seja para desafiar o esquecimento.

Nesse sentido, ter feito a narrativa da HQ transitar por esse sendeiro, serviu para melhor compreender o que Hobsbawm (2002) denominou de *tradição inventada*.

La “tradición inventada” implica un grupo de prácticas, normalmente gobernadas por reglas aceptadas abierta o tácitamente y de naturaleza simbólica o ritual, que buscan inculcar determinados valores o normas de comportamiento por medio de su repetición, lo cual implica automáticamente continuidad con el pasado. De hecho, cuando es posible, normalmente intentan conectarse con un pasado histórico que les sea adecuado (HOBSEBWM, 2002, p.8).

De acordo com esse autor, as “novas tradições” vão além da simples “incapacidade de usar ou de se adaptar às antigas”, pois, não se trata de apenas modificar os costumes ou de quebrar a repetitiva rotina, mas, sim, de estabelecer um processo de “formalização e ritualização de um passado” que só se mantém pela imposição e ritualização de procedimentos prenes de referências simbólicas.

Portanto, a invenção da tradição promove uma marcada artificialidade na manutenção da memória constitutiva do passado histórico, pois, uma vez que se invoca esse tipo de tradição, apresentando esse passado com nova roupagem, sempre ocorre o estabelecimento de uma memória/história diversa, portanto,

deliberadamente inventada pelas instâncias de poder. Obviamente, isso gera consequências, pois, esse passado intencionalmente enxertado necessita de formalizações impostas, com repetições ritualizadas e criação de objetos simbólicos, com a finalidade de serem fixadas na memória das gentes.

Ainda segundo o autor, essa tradição inventada, ocorre com mais frequência em situações de transformações rápidas que debilitam ou esfacelam os padrões sociais, para os quais as “velhas” tradições foram feitas, o que permite a criação de novos modelos mais flexíveis e adaptáveis, que melhor correspondam às novas demandas.

A pesquisa para a construção do Bandeirante Bocó se revelou muito interessante, bastando observar que foram os paulistas os responsáveis pela revivescência do mito do bandeirante heroico, laborioso e civilizador. No contexto da época, a cidade de São Paulo se transformava em metrópole, enriquecida pelo café. Assim, reivindicando maior notoriedade e poder de barganha, os paulistas se utilizaram da imagem do bandeirante para afirmar sua índole desbravadora e incansavelmente trabalhadora, caso em que, as famílias consideradas “a nobreza do café” ressignificaram o mito, alegando parentesco de sangue, ligando-o, portanto, à origem do nome familiar². Estava, assim, deflagrado o início da invenção da tradição que, mais tarde, por volta dos anos de 1950, foi utilizada, também, pelo projeto modernizador do país. A construção da cidade de Goiânia, bem como, a múltipla utilização da figura do Anhanguera são bons exemplos disso.

1.1.2 – Bandeirante Bocó: a invenção de uma biografia

² Sobre esse assunto é importante ver a obra fundadora de Pedro Taques de Almeida Paes Leme (1714 – 1777), nada menos do que o filho do renomado bandeirante Fernão Dias Paes Leme. Intelectual, militar e genealogista, escreveu: *História da Capitania de São Vicente* (republicada em 2004 pelo Senado Federal), com o intuito de traçar as raízes do povo paulista e sua contribuição para a civilização dos sertões. Tal obra tem o mérito de trazer informações sobre Bartolomeu Bueno, principalmente, no que se refere à “conspiração” sofrida, à qual lhe legou o final da vida em desgraça.

Como recontar a história do Anhanguera, que se consagrou na invenção e reinvenção promovidas tanto pela mitologia oficial e popular quanto pelas artes e meios de comunicação?

Primeiramente, necessário se faz abrir um parêntese para proceder algumas considerações sobre as questões que envolvem o conceito de *representação* e de *apropriação*.

Como já foi dito anteriormente, a pesquisa, em sua parte teórica, tinha o propósito a fazer, tanto uma análise sobre a história construída em torno de Bartolomeu Bueno da Silva, quanto um levantamento iconográfico – ainda que superficial – das apropriações feitas sobre o referido Bandeirante, primordialmente, as situadas na Capital de Goiás. Isto, com o propósito de evidenciar, não apenas, os interesses na manutenção desses pertinazes vestígios mas também de oferecer uma diferenciada alternativa de interpretação dessas reminiscências construídas e sedimentadas no imaginário popular, em formato de uma HQ satírica. Neste sentido, o conceito de Roger Chartier foi fundamental:

As lutas de representação têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção de mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio (CHARTIER, 1989, p. 77).

Levando-se em conta a etimologia da palavra representação, Sandra Makowiecky (2003, p. 2 e 3) esclarece que “provém da forma latina *representare* – fazer presente ou apresentar de novo”, caso em que, ao se representar, far-se-ia “presente alguém ou alguma coisa ausente, inclusive uma ideia, por intermédio da presença de um objeto”. Portanto, devido ao fato de ser relacional – pelo jogo da ausência/presença – a ideia de *performance* se instala, fazendo do conceito de Chartier uma ostentação cênica dos grupos dominantes que, semelhantemente ao teatro, também necessitam do comparecimento do público. Contudo, há que se observar que tal público não deve ser entendido como mero espectador ou simples “voyeur passivo”, pois, conforme adverte Rancière (2012), deve-se considerar a emancipação do espectador, ainda que em níveis e graus diferenciados. Assim, em ambos os casos, há seleção e eleição daquilo que deve ser preservado.

A alteridade, artificialmente construída, concede ao olhar privilegiado, não só o poder de definir os espaços de existências mas também o de impor valores e criar nichos de observação, onde se avaliam as múltiplas formas de produção, circulação e consumo das imagens. Essa pode ser considerada como uma das formas mais sutis de se criar “subalternidades”.

Desta feita, esses “domínios” e “valores impostos” não são absolutos, uma vez que – a nível individual - são realizadas *apropriações* a todo instante, apropriações estas que acabam por promover ressignificações às antigas informações e conteúdos

A noção de apropriação torna possível avaliar as diferenças na partilha cultural, na invenção criativa que se encontra no âmago do processo de recepção. [Noção que possibilita compreender] os usos diferenciados e opostos dos mesmos bens, dos mesmos textos e das mesmas ideias (CHARTIER, 1992, p. 232-3).

E, novamente, são de Chartier as palavras: “a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados” (1992).

Sob tal perspectiva, as variadas construções da imagem do Anhanguera tornam-se apropriações que, de certa forma, se aproximam das narrativas míticas e folclóricas aos moldes da *tradição inventada* de Eric Hobsbawm (2002). Tais construções têm a intenção de elaborar uma narrativa que reafirme os elementos indispensáveis à comunicação e ao compartilhamento do simbólico, que, no caso mais específico de Goiânia, justificaria o elo, o pertencimento mítico de uma personagem histórica com criação voluntariosa e política de uma cidade planejada e sem passado. Talvez, poder-se-ia identificar tal fato ao que Moacir dos Anjos (2005, pp. 14-16) chama de *desterritorialização*, a saber, a oportunidade de se proceder às “ressignificações locais de códigos elaborados nas culturas hegemônicas”, caso em que responderia, pelo menos em parte, à questão da fabricação de uma história para suprimir a falta de tradição.

Ao encerrar o parêntese e retornar ao segundo problema que aborda, mais concretamente, a invenção e a reinvenção das mitologias oficial e popular, é importante estar atento a alguns dos interesses que direcionaram a manutenção dos pertinazes vestígios. A título de exemplificação, aqui são mostradas três construções imagéticas sobre o Anhanguera: as que aparecem nos Hinos do Estado de Goiás, em dois momentos distintos; as que são vistas tanto no Hino do Município de Goiânia

quanto na representação imagética de sua bandeira; e a estampada em um folder/convite para uma exibição do filme idealizado por Eduardo Kolody.

Quanto aos hinos de Goiás:

HINO DO ESTADO DE GOIÁS - 1919

Lei n. 650 de 30/07/1919 - governo do então presidente do Estado,
o Desembargador João Alves de Castro
Letra por Antônio Eusébio de Abreu Júnior e música por Custódio
Fernandes Góes

No coração do Brasil,
Domínio da primavera,
Se estende a terra goiana,
Que nos legou Anhanguera.

O bandeirante, atrevido,
Desbravador do sertão
Em cada pedra abalada
Deixou da audácia um padrão.

Em cada pico azulado
No dorso da serra erguido,
Recorda a lenda encantada
De algum tesouro escondido

Outrora a terra, esquecida,
Mas sempre augusta no porte,
Viveu à lei do destino,
Vergada aos lances da sorte.

Depois, volvida alentada
Do grato influxo estafante
Do vil metal reluzente,
Tornou-se Estado possante.

E hoje, estante, orgulhosa,
No labutar do progresso,
Riquezas, dons naturais
Ostenta em vasto recesso.

Este céu tão estrelado,
Este solo tão fecundo
Parecem provar destino
De ser o solar do mundo.

Este clima salutar,
Esta brisa embalsamada,
Noite e dia cantados
Nos trinos da passarada.

Seus lindos bosques nativos,

Orlando os campos e montes,
Ao sol ocultam com a sombra,
A clara linfa das fontes.

Buritizais, alinhados,
Quais batalhões da natura,
Ali defendem com os leques
Da chã deveza e frescura.

De sul a norte, afinal,
Da natureza o arquivo,
A fauna, a Flora se enlaçam
Em doce amplexo festivo.

Este solo que pisamos
Hoje, em fraternal abraço,
É berço de liberdade,
Da pátria amada um pedaço.

Outrora fora o retiro
Dos filhos da Muçunana (sic);
Mas hoje a terra exaltada,
É a nossa pátria goiana.

Goianos nobres, altivos,
Da liberdade alentados,
Jamais consentem que os louros
Da pátria sejam pisados.

Cantemos todos, unidos,
Da liberdade a vitória!
Mais um padrão ajuntemos
Aos fastos da nossa história!

Salve plêiade cintilante
De patriotas goianos,
Que, em sulcos e bênçãos pátrias
Conquistam louros, ufanos!

Desperta! além! mocidade!
À voz do grande ideal
De fazer Goiás fulgir
No vasto Brasil Central!

Viva o Brasil respeitado,
Como nação soberana!
Viva o progresso encetado
Na bela terra goiana

Lei n. 13.907 de 21/09/2011 - governo de Marconi Perillo
 Letra por José Mendonça Teles e música por Joaquim Jayme

Santuário da Serra Dourada
 Natureza dormindo no cio
 Anhanguera, malícia e magia,
 Bota fogo nas águas do rio

Vermelho, de ouro assustado,
 Foge o índio na sua canoa
 Anhanguera bateia o tempo:
 - Levanta, arraial Vila Boa!

Estrilho:

Terra Querida
 Fruto da vida,
 Recanto da Paz.
 Cantemos aos céus,
 Regência de Deus,
 Louvor, louvor a Goiás!
(repetem-se os três últimos versos)

A cortina se abre nos olhos,
 Outro tempo agora nos traz.
 É Goiânia, sonho e esperança,
 É Brasília pulsando em Goiás!

O cerrado, os campos e as matas,
 A indústria, gado, cereais.
 Nossos jovens tecendo o futuro
 Poesia maior de Goiás!

(Estrilho)

A colheita nas mãos operárias,
 Benze a terra, minérios e mais:
 - O Araguaia dentro dos olhos
 Eu me perco de amor por Goiás!

(Estrilho)

HINO DO MUNICÍPIO DE GOIÂNIA – 1963

Governo de Hélio Seixo de Brito
 Letra por João Luciano Curado Fleury e música por Anatole Ramos

Vinde ver a cidade pungente
 Que plantaram em pleno sertão
 Vinde ver este trono gigante
 De raízes profundas no chão

Estribilho:

Vinde ver a Goiânia de agora
 A cumprir seu glorioso destino
 Brasileiros e gente de fora
 E cantais vós também o seu hino
 Construída com esforços de heróis,
 É um hino ao trabalho e à cultura
 O seu brilho, qual luz de mil sóis
 Se projeta na vida futura.

(Estribilho)

Capital de Goiás foi eleita
 Desde o berço em que um dia nasceu
 Pela gente goiana foi feita
 Com um povo adotado cresceu.

As estrofes pertencentes aos Hinos do Estado de Goiás fazem referência a dois momentos históricos distintos. No primeiro, o de 1919, tinha por contexto nacional a Primeira República, cujo modelo federalista de base rural e oligárquica, se mantinha devido à atuação dos coronéis que controlavam as microrregiões legitimadoras do poder político. Conquanto a adoção do sufrágio universal introduzisse as modernas formas de representação política - o que, de certa forma, viriam a contribuir para a paulatina desestabilização desse sistema fundiário arcaico, centralizado na figura paternalista do grande proprietário rural - em Goiás, pouca coisa realmente mudou até a transferência da capital, que saiu da Cidade de Goiás, no início dos anos de 1930, para a planejada e moderníssima Goiânia.

De acordo com a teoria sociológica da modernização, muito difundida nos idos de 1970, e que serviu de base aos estudos de Francisco Itami Campos, um dos pioneiros a analisar a situação do Estado de Goiás no contexto da política varguista da Marcha para o Oeste, o referido Estado Goiano é tido como sendo periférico e decadente, considerando-se, as ilhas de população dependerem da antiquada economia baseada na pecuária extensiva e na agricultura de subsistência, situação esta, que tanto impedia a modernização quanto favorecia as disputas de poder, pois, estando as forças divididas e debilitadas só poderiam permanecer no “atraso”. Revisores de tal perspectiva, mais conhecidos como revisores do *paradigma da decadência*, como por exemplo Nasr Fayad Chaul (2009), segue por um caminho

diferente. Questionando as bases dessa proclamada “decadência” goiana, conclui que: tal decadência não ocorreu de fato, pois, Goiás nunca esteve em posição de destaque na política nacional, nem tampouco, tal situação, se constituiu em caso isolado, tendo em vista se tratar de um fenômeno comum às regiões subalternizadas pela economia de mercado ainda gestacionária do capitalismo, exigindo, portanto, a intervenção de homens fortes e de ação. De igual modo, também atentou, para o fato de ser, a ideia da transferência da capital, o eco das vozes que já ressoavam desde o século XVIII, sendo defendida, até mesmo, por segmentos dessas oligarquias que se alinhavam ao discurso da modernidade, portanto, não tão retrógradas assim.

Vale destacar que, apesar do deslocamento de poderes no seio das oligarquias, o “culto” às personalidades, permaneceu praticamente o mesmo e, justamente, por se manter e se revigorar no coletivo, o Anhanguera é apresentado, nas estrofes, como sendo o desbravador atrevido que, por sua audácia, pacificou, unificou e fez florescer as terras goianas, oferecendo-as como um legado à Pátria. Em outras palavras, era a figura do Bandeirante Anhanguera sendo invocada como o emblema da ousadia, o modelo de visionário heroico e destemido, capaz de arriscar a própria vida para conquistar os sertões incultos e implantar o novo, utilizando, para tanto, não apenas, as habilidades próprias, mas também, as ricas potencialidades naturais da região. Era a ideia do representante do governo agindo em favor do crescimento e engrandecimento da pátria.

É importante observar que, em tal legado, estão inclusos os incontáveis e brilhantes “patriotas goianos”, pois, seguindo o exemplo do patriarca civilizador, também se tornaram conquistadores de ufanos louros, em prol da República, devendo, portanto, ser respeitada como “soberana”.

A título e curiosidade, no livro *História de Goiás*, de Amália Hermano Teixeira (2011), há duas informações dignas de nota. A primeira, diz respeito a Antônio Eusébio de Abreu Júnior, o autor da letra do hino de 1919, que era o pai do historiador Americano do Brasil. A segunda, se refere ao fato de que, mesmo dispersas e abafadas, havia vozes contrárias à inserção do Anhanguera nos símbolos estaduais desse período, isto pode ser visto no interessante comentário sobre a construção das armas do Estado:

Em 1923 Joaquim Bonifácio encarece aos legisladores a retirada do prato em chamas das armas do Estado, considerando-o afronta à

estética e às regras da Heráldica, argumentando que o velho Bueno ao penetrar o sertão de Goiás já havia recebido a alcunha de Anhanguera e que o ardil da aguardente fora por Pedro Taques também atribuído a Francisco Pires Ribeiro, sobrinho de Fernão Dias Pais. Taques e Bonifácio não documentaram suas afirmações e até o presente não foram encontrados testemunhos sobre o assunto (p. 106).

No que se refere ao segundo Hino, datado de 2001, o lendário Anhanguera é tido como aquele que “bateia o tempo”, podendo, assim, revelar às gerações futuras que as riquezas da terra vão muito além da mera exploração do ouro e do metal. Urgia, portanto, despertar a terra antiga, que estava a dormir no cio, para então emprenhá-la com a força do trabalho. Goiânia e Brasília são lembradas como os exemplos máximos do engenho planificador, da laboriosidade e da intervenção do Estado na busca da modernização. Ambas são invocadas como a inovação, o testemunho de superação contra o atraso endêmico. Trata-se, portanto, da projeção do antigo herói na pessoa do novo, pois, sob tal perspectiva, o velho Anhanguera está, simplesmente, preparando o caminho para o novo redentor goiano; para o ente progressista, iluminado e idealista que, ao sucedê-lo será capaz de instaurar o “novo tempo” e, mais do que isto, será capaz de criar condições favoráveis aos jovens que têm a missão de tecer o futuro. Contudo, é importante observar que, não por acaso, o hino em questão, substituiu o antigo pouco tempo antes da campanha à reeleição do então governador, o Sr. Marconi Perillo, em 2002.

Chamando a atenção para um detalhe, o *jingle* da campanha eleitoral do Sr. Marconi Perillo, em 2002, bem ilustra a questão. Confeccionado pela agência Tarso Estratégia e Comunicação e atualmente disponível no canal YouTube, repisa que: “Marconi é mais produção; mais trabalho; e mais mudança. É o futuro em nossa mão [...]”, além da promessa eleitoral de “não andar pra traz”, afinal ele é o “homem que faz”. Portanto, o candidato à reeleição, reafirma seu antigo slogan de vir para “pôr tudo no lugar”, agindo, portanto, “para o bem do povo e orgulho de Goiás”. A ironia da situação é que, o ex-Governador Marcone Perillo parece ter herdado de Bartolomeu Bueno, não somente, a coragem e o espírito desbravador mas também acusação de locupletação indevida e de infidelidade à Coroa, caso em que, o bandeirante, sofreu severa punição, morrendo em desgraça.

Semelhantemente, o mesmo caráter laudatório se imprime na bandeira e no Hino de Goiânia, porém, com algumas alterações simbólicas interessantes. Ainda que a letra de Anatole Ramos convide a todos para virem “ver a cidade pungente que plantaram em pleno sertão”, cidade esta, “construída com esforço de heróis”, a pessoa do Anhanguera é lembrada apenas como o articulador. Ele funciona como um elo da memória, uma justificativa para a existência da cidade sem história, uma comunidade que precisava de um fiador com potência simbólica suficiente para garantir as expectativas de uma proposta arrojada. Também utilizando a ideia de projeção, Eduardo Gusmão (2014), associa a construção da Nova Capital Goiana, à pessoa de Pedro Ludovico Teixeira, o médico saneador, considerado o novo bandeirante e herói, o domador do sertão inculto e insalubre.

É importante comentar que o contexto histórico, no qual Pedro Ludovico estava inserido, era extremamente propício à exaltação da imagem dos conquistadores³, sobretudo, a construída em torno dos desbravadores dos Sertões. Os paulistas, movidos pelo descontentamento, uma vez que seu Estado desempenhava um papel secundário na política nacional, mesmo tendo projeção econômica, articularam, em interesse próprio, a campanha de glorificação do bandeirante com o intuito de evidenciar sua importância. Eles se autoproclamavam os responsáveis pela expansão das fronteiras coloniais e, conseqüentemente, pela integração nacional decorrente da conquista dos territórios no interior do país. A historiadora Vera Hercília Faria Pacheco Borges (mais conhecida como Vavy Pacheco Borges), que destinou boa parte de sua vida a estudar os conturbados anos de 1930, em entrevista concedida à Revista de História, da Universidade de Passo Fundo (2012), comenta que:

Naquele momento, como hoje, a intenção era mostrar que São Paulo é que sabe o que é bom para o Brasil. Pois foi de São Paulo que veio o território brasileiro, por meio dos bandeirantes. Foi de São Paulo que veio a luta pela Independência. Foi São Paulo que, em 1932, lutou pela democracia, pela legalidade, pela Constituição... [...] O mais importante era o discurso de São Paulo como a mola mestra do país. Ou seja, “ó resto do Brasil, presta atenção, hein?” É o que se continua querendo dizer até hoje: São Paulo é a locomotiva que puxa todos os

³ O próprio fundador de Goiânia fez bom proveito dos acontecimentos, com o intuito de se autopromover, oferecendo as bases para seu processo de mitificação, conforme mostra Rildo Bento de Souza, em sua interessante tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Goiás, em 2015, intitulada: *“A História não perdoa os fracassos”: o processo de construção mítica de Pedro Ludovico Teixeira*.

outros vagões. Este mito sobrevive porque ainda está vivo no presente. Até mesmo nos monumentos da cidade.

Diante desse arroubo de grandiosa importância, sobretudo, o dos paulistanos, foi substituída a existência de privações e penúrias, vivida pelos bandeirantes, por uma história de galhardia, nobreza, lustre e poderoso comando, construindo, assim, uma nova imagem de bandeirante que, em nada, se compatibilizava com a realidade. Apesar de tal campanha ser, manifestamente, contra os desmandos de Getúlio Vargas e ter, como clímax, a Revolução Constitucionalista de 1932, sua influência extrapolou as fronteiras de tempo e espaço, conquistando o imaginário popular. Certamente, não é casual o fato de se encontrar garbosas imagens de bandeirantes em belas pinturas nos museus, nos livros didáticos e em estátuas, como a que enfeita a Praça Atílio Corrêa Lima, situada no cruzamento das avenidas Goiás e Anhanguera em Goiânia. Por sinal, a referida estátua foi um presente oferecido pelo Centro Acadêmico XI de Agosto da Faculdade de Direito de São Paulo, no início dos anos de 1940.

Quanto à bandeira de Goiânia, por sua vez, também faz reverberar as mesmas construções encomiásticas anteriores, associando a imagem do Anhanguera à conquista, ao trabalho e ao poder (pela flor de lis).

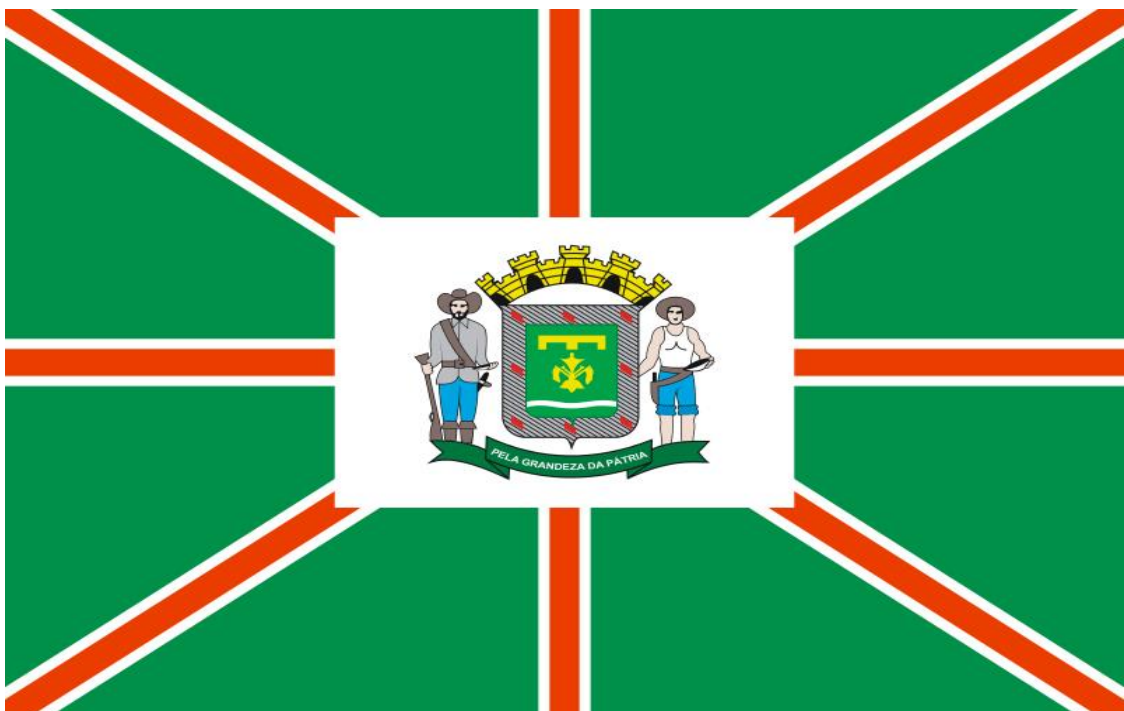


Figura 1. Bandeira de Goiânia. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira_de_Goi%C3%A2nia> . Acesso em: 10 set. 2017.

Quanto ao folder/convite para a exibição do filme, pode-se perceber o quão entranhável no imaginário popular a figura do bandeirante se tornou.

Há algum tempo atrás, mais precisamente em novembro de 2015, aconteceu uma festa com a exibição única do documentário *Hang the superstars: causos do rock proibidão*, idealizado por Eduardo Kolody, co-dirigido por Adérito Schneider e produzido por Maiara Dourado. Enfocando a irreverente banda de rock que surgiu para romper com a “realidade bovina dos goianos”, haja vista, a cultura do estado estar intimamente ligada à atividade pecuária, o documentário bem-humorado põe em relevo os jovens audaciosos que desbravaram um espaço na mídia nacional, sendo comparados aos “bandeirantes do *rock and roll* goiano”. Com o estilo de música considerada: “bagaceira” e “tosca”, simplesmente, conseguiram o feito de projetar a cidade a nível nacional, sendo, esta, ironicamente alcunhada de: “Goiânia Rock City”.

Com a proposta de se divertirem, uma vez que, os integrantes da banda tinham em mente que o “rock era o lugar onde se poderia ser ridículo”, a primeira composição dos: *enforquem as superestrelas*, teve início em 1994 com apresentações em lupanares e casas de shows do tipo. Porém, a partir de 1998, com mais uma renovação dos integrantes, e a adoção de uma versão mais pop para a banda, houve não apenas a inclusão das duas *back vocals* mas também a opção pelo “tipo exportação”, que viria a conquistar o país com sua muita energia, seu inglês inventado (do tipo “*embromation*”) e sua desafinação característica.

Assim, para divulgar o documentário, o mencionado folder/convite, retoma a figura mítica do heroico minerador, porém, com algumas adaptações, pois, ao invés de portar os tradicionais bacamarte e bateia, segura uma guitarra.

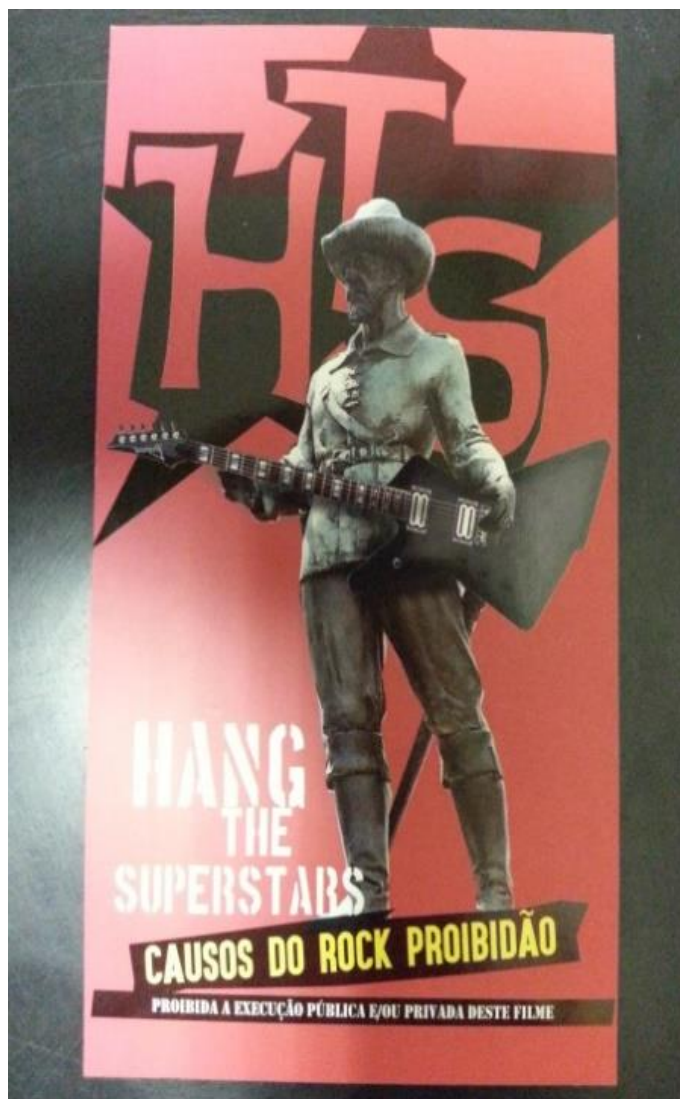


Figura 2. Folder de divulgação do filme *Hang the superstars: causos do rock proibidão*. Foto da autora. 2015.

Nesse sentido a propaganda graceja com a consagrada estátua de bronze que, perenemente, está a velar por Atílio Correia Lima o arquiteto e autor do plano urbanizador de Goiânia, o qual nomeia a praça. Emprestando humor ao símbolo oficial da cidade, a propaganda do filme retoma a ideia de pioneirismo e bravura, não apenas da banda musical que conseguiu ganhar proeminência no cenário brasileiro mas também da equipe realizadora do filme que precisou superar inúmeras dificuldades para alcançar os objetivos.

Diante de todo esse grande cenário enaltecendo a figura do bandeirante, foi escolhido o antigo documento, a saber, a epístola de Silva Braga enviada ao Pe. Diogo Soares, intitulada: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstituição dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*, como um contraponto.

Tendo sido redigida pelo Alferes, um dos oficiais participantes da incursão, tal missiva é considerada como sendo o relatório de viagem da Bandeira do Anhanguera às terras goianas. Porém, mais do que um simples relatório enviado à autoridade superior, tal correspondência estava endereçada ao cartógrafo português, o padre jesuíta responsável pelo levantamento inicial das latitudes e longitudes das terras brasileiras. É notória a importância da referida carta, uma vez que, além de portar informações confidenciais de localização das possíveis minas auríferas, que tanto interessavam à Coroa, também se constituía em um libelo acusatório contra a irresponsável administração do Anhanguera. É, realmente, instigante observar como Silva Braga, faz a detração da pessoa do legendário aventureiro, criando em torno dele um verdadeiro enredo de maledicências, pois, o conquistador é apresentado como irascível, injusto, desonesto, desleal à Coroa e aos reinóis. E é importante assinalar que este é um dos documentos basilares da historiografia goiana, mesmo estando na contramão das apropriações enaltecedoras que vêm sendo construídas ao longo dos anos.

Certamente, a *tradição inventada* veio a se tornar um elemento indispensável à elaboração da HQ, à qual visa brincar com a noção de tempo e de acontecimento, bem como, com a de fato histórico que pode ser transformado em arte. Arte esta, que relê, reinterpreta e ressignifica, tanto as memórias quanto os fragmentos, pois tem o poder de urdir tessituras narrativas que ofereçam novas leituras do passado.

Quanto às variadas contaminações que impregnam esse passado recortado e eleito como fonte, também elas podem ser tratadas como parte integrante da sátira que tem a intenção de “profanar” as verdades sacralizadas (AGAMBEN, 2007). Portanto, a tarefa assumida de reenquadrar o Anhanguera, vai além da narração de uma historieta; da criação de uma piada em quadrinhos que recontе uma anedota histórica.

Também não se pode perder de vista a dimensão de que, tanto o Bocó quanto a personagem que lhe serviu de inspiração, são históricas e obedecem a interesses. Embora o Pateta tenha sido criado para ser o representante de um modo de vida e utilize o humor para exemplificar o que não se deve fazer, o Bocó vai utilizar o riso como uma arma para alvejar as fabricações da história. A História em Quadrinhos pretende chamar a atenção dos leitores para que percebam os variados tipos de discurso, com suas múltiplas possibilidades narrativas.

Forçando a análise ir um pouco além, há ainda, na própria estrutura das HQs, a questão da performance que possibilita aos “atores”, no caso, os zoomorfizados, escravizarem o tempo e o espaço para, deles, se aproveitarem ao bel prazer, conforme bem o demonstra Will Eisner (2013). Ademais de ser um recurso da *representação*, a teatralidade, no que concerne às HQs, também permite ao autor exercitar todos os tipos de subversão, quer seja na linguagem verbal ou não. E quanto ao leitor, há a esperança de se estabelecer o que Umberto Eco chama de “usar” o texto para expandir o universo de sentido.

Há, ainda, que se mencionar a intenção de se promover outra alternativa de leitura da região *cerratense*, em que se parodia a exploração do cerrado e o seu processo civilizador. Nisto se incluem tanto os problemas étnicos com seus estranhamentos entre colonizadores, indígenas e negros, quanto aos aspectos geográficos, caso em que estão mantidos os elementos da paisagem e os topônimos, que também entrarão na composição das piadas como, por exemplo, o Rio das Velhas.

E, finalmente, resta falar sobre a parte prática, ou seja, do *como fazer*. Em primeiro lugar necessário se faz estar ciente de que, por serem estáticas, as imagens nas HQs, apresentam dificuldades para exprimir abstrações e pensamentos complexos, e isto se deve ao fato de que, elas próprias, definem os objetos de maneira absoluta (EISNER, 2013). Daí a importância do roteiro, pois é ele que dá consistência à narrativa, determinando enquadramentos e cenários, planos e personagens. Mas, acima de tudo, cabe ao roteiro orientar a combinação de imagens e textos com a finalidade de provocar reações no leitor.

Conforme Eisner (2013) adverte:

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga ideias ou extravasa fantasias. Contar uma história exige habilidade (p. 11).

Como um bom roteiro não é feito somente com o amparo de dados teóricos, a pesquisa caminhou na direção do levantamento de informações sobre os aspectos

formais, como por exemplo, os geográficos, anatômicos, psicológicos, de vestimentas, de enquadramento de ângulos, etc. Assim, para a construção do roteiro, foram utilizados, os livros de Eisner (2012), McCloud (1995), Danton (2010 e 2015) e Souzanis (2017), pois ofereciam amostras de possibilidades de construção de uma narrativa.

Diante do exposto, fica o desejo de que a História em Quadrinhos do Bandeirante Bocó, ajude este passado fictício a ocupar um lugar entre as outras construções.

CAPÍTULO II – PATETA COMO MASSA DE MODELAGEM

Neste capítulo, o Pateta é apresentado como massa de modelagem. Conquanto, em essência, permaneça o mesmo bonachão encantador, sua plasticidade lhe permite romper as barreiras temporal e cultural, com a finalidade de interpretar figuras históricas e fictícias, mundialmente aclamadas. Assumindo mil faces, o Pateta mantém o arquétipo do herói incorruptível, ainda que abestalhado e pouco corajoso, pois, “ao levar a sério” sua missão de encantar os leitores ainda tem fôlego para influenciar a criação de outro herói: o Bandeirante Bocó.

Devido ao fato de haver uma explícita influência da personagem disneyana na construção do Bandeirante Bocó, como já foi mencionado anteriormente, tornou-se necessária uma explanação sobre as razões pelas quais tal personagem foi utilizada e em que medida isso aconteceu. Assim, por questões de ordem, o presente capítulo aparece fracionado em duas seções: a primeira delas, que busca as origens do Pateta, faz uma contextualização histórica da personagem, não somente no sentido de aproximá-la do processo criativo do Bandeirante Bocó mas também de compreender os meandros de sua feitura e os casos em que se identifica com a vida do próprio Disney. A segunda seção diz respeito à Coleção *Pateta Faz História*, cuja irreverência e criatividade de suas narrativas, vieram a servir de fonte inspiradora ao desenvolvimento do Bandeirante, caso em que, além de fazer um apanhado histórico da referida Coleção, ainda analisa a inventividade de três “biografias” selecionadas e que muito têm a ver com o movimento dos conquistadores rumo ao Oeste, seja em forma de parâmetros à literatura e ao pensamento ocidental ou seja em conquista de terras e gentes.

2.1 – CRIADOR E CRIATURA

À primeira vista, parece ser incongruente que uma produção, nitidamente *mainstream*, como a da personagem Pateta, sirva de suporte à criação do Bandeirante

Bocó, que é de cunho autoral. A isso, ainda se soma a ideia de terem em comum apenas o humor e a notável inaptidão para lidar com os problemas diários. No que diz respeito à produção disneyana, sem dúvidas, ela segue a corrente no sentido de pasteurizar a personagem, criando histórias amenas segundo o gosto popular. Obviamente, isto tem a finalidade de, não apenas, tornar familiar a imagem a ser vendida em qualquer suporte e quinilhões nas quais apareça mas também de transformá-la em ícone, ou seja, uma referência perfeitamente identificável com a obra e o mito de seu criador.

Entretanto, quando se submete a personagem estadunidense a um olhar mais acurado e quase microscópico, pode-se encontrar características interessantes e similaridades insuspeitas com o Bandeirante Bocó, ainda que guardada a distância temporal e os interesses envolvidos. Seja pelo fato de ambos “acontecerem” na região do Meio-Oeste e Centro-Oeste dos respectivos países, regiões estas eivadas por lutas em prol de conquistas territoriais, massacres de indígenas e, principalmente, por fazerem parte de um discurso político, civilizatório e progressista, as personagens Pateta e Bandeirante Bocó contam, sob a forma de arte, a história de um tempo. Diante do exposto, segue uma pequena contextualização entre “o criador e a criatura”, bem como, do contexto Norte Americano em que o divertido atrapalhado veio ao mundo.

Durante sua vida, Walt Disney (1901 – 1966), recebeu 59 indicações ao prêmio da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood, das quais, conquistou 22, o que lhe valeu o recorde de maior número de vitórias e indicações individuais em toda a história do cinema. O animador também aparece no ranking das personalidades mais entrevistadas do século XX. Utilizando-se do instrumento midiático, Disney não mediu esforços para elevar a si próprio e a seu trabalho, à condição de lenda. Em 1964, o presidente Lyndon B. Johnson o premiou com a Medalha Presidencial da Liberdade, considerada a maior distinção conferida a um civil. Não por acaso, foi-lhe dado o carinhoso apelido de *Tio Walt*, menção honrosa destinada ao vendedor de sonhos que, ao criar um mundo mágico, encantou, por gerações, milhares de fãs mirins em todo o globo, ainda que nos bastidores, fosse uma pessoa egoísta - quando não mesquinha - e um chefe tirano, conforme ressaltam algumas biografias mais recentes.

De pobre garoto caipira do Meio-Oeste estadunidense à celebridade mundial, muitos desafios tiveram de ser vencidos. Porém, permaneceu intacta a imagem que construiu para si e vendeu ao mundo, a saber, a de um homem com um inquebrantável otimismo, que sempre reverenciou a pureza de espírito e a eterna confiança de que, ao se perseguir o sonho com coragem e fé, não importando quão grande fosse, se tornaria realidade. “O importante é ensinar a um filho que o bem sempre pode triunfar sobre o mal”, disse Walt certa vez, “e é isso que nossos filmes fazem” (DISNEY, 2001, p. 131). Obviamente, Disney imprimiu esses valores em sua obra, impregnando suas criaturas com esses ideais, muito embora, alguns possam discordar da eficácia e qualidade dos resultados.

Autores como J. Richard Singleton (2011), afirmam que a obra de Disney contribuiu, intensamente, para o prolongamento da puerilidade, à qual denomina de “culto da infância”. Singleton, assegura que tal infantilidade prolongada “trata-se de uma invenção relativamente nova, pois é fruto da urbanização e dos tempos de prosperidade nos EUA”, iniciados com o fim da II Guerra Mundial. Já que a gente miúda “não mais necessitava contribuir para o sustento familiar” e a única obrigação que lhe pesava sobre os ombros era o trabalho de “ser criança”, essa geração de bem-aventurados podia se dar ao luxo de recrear e se divertir *no* e *com* o cinema. Assim, uma vez “removidas as cobranças da vida, a garotada ficava menos susceptível de ser exposta ao sexo e à violência na tenra idade, caso em que os contos de fadas perderiam sua função, que era a de preparar as crianças para a vida” (pp. 2-3).

A título de observação, vale ressaltar que, essa “infantilidade” firmou suas bases e, definitivamente, se disseminou com a chegada da televisão. A esse respeito, J. P. Telotte (2004), faz um importante comentário no capítulo inicial de *Disney TV*, intitulado: *Disneyland/The Wonderful World of Color: A Chronicle* (p. 2 – 70). Segundo esse autor, a chegada da televisão e sua posterior afirmação como primordial meio de comunicação, tanto definiu as questões sobre a “natureza da imagem virtual”, quanto promoveu a consequente “afirmação da cultura dominante”, considerando-se, intermediar a “prática das representações visuais”, definindo parâmetros de comportamentos e interferindo nos gostos e costumes. Nesse sentido, a exibição televisiva e, sobretudo, propagandística de *Disneyland*, cujos investimentos pesados

em tecnologia⁴ se transformaram em sua própria mercadoria, contribuíram, indelevelmente, para o “desenvolvimento do reino da imagética virtual”, haja vista, criar “uma espécie de ordem difundida de percepção visual” e de “entretenimento que caracteriza a cultura pós-moderna”. Não por acaso, a dobradinha cinema/televisão tornou-se, ao mesmo tempo, mercadoria e meio de entretenimento por excelência.

Seja como for, Disney criou tipos inesquecíveis que se consagraram no imaginário popular. Além de imprimir, em suas personagens, características dele próprio e traços de amigos aos quais admirava, como, por exemplo: os de Chaplin em Mickey Mouse (GABLER, 209 e APGAR, 2014). O artista se aprimorou em erigir personagens que imitassem, ao máximo, as expressões e os movimentos de pessoas e animais, dando-lhes dimensão e profundidade (JOHNSTON e THOMAS, 1995). Isto lhe permitiu a inserção de novos conceitos no modo de se fazer animação, o que fez com que o público se importasse e se identificasse com as personagens na tela:

Walt Disney não inventou o filme de animação nem contou histórias inteiramente originais nesses filmes, mas Neal Baer observa que Disney foi pioneiro na ideia de uma cadeira sendo uma cadeira. Antes de Disney, os animadores permitiam que uma cadeira tivesse uma configuração gráfica elástica, sendo muito mais uma reflexão de ideias do que uma representação do mundo real; a visão de Walt Disney era, simplesmente, a de fazer as caricaturas mais reais. Os personagens com características humanas têm aparência de pessoas reais, o mesmo acontecendo com a forma realista de se retratar o mundo, no qual esses personagens habitam (SINGLETON, 2011, p. 1).

⁴ Sobre esse assunto, é importante observar o pesado investimento do Estúdio em animatrônicos e em kinescop. Por animatrônicos entendem-se os dispositivos robóticos capazes de reproduzir, com alta fidelidade, as características estéticas, os comportamentos e os movimentos dos seres vivos, causando, nos espectadores desavisados, a impressão de que se trata de seres dotados de vida e não uma mera e fria máquina. Abraham Lincoln foi o primeiro audio-animatrônico de aparência humana totalmente animado e, desde que causou verdadeira efervescência na Feira Mundial de Nova York, em 1964, se tornou o mestre de cerimônias em *The Hall of Presidents*, no *Magic Kingdom*, vindo a sofrer atualizações tecnológicas até hoje. Quanto ao kinescop, foi considerado um avanço tecnológico no processo de produção de imagens a partir do positivo fotográfico, caso em que, as inaugurais câmeras de 35mm faziam milagres. Tais câmeras, além de reduzirem, em dez vezes a quantidade de luminosidade, até então exigida, também conseguiam registrar o movimento com quantidade e qualidade superior de fotogramas. A isto ainda se acrescenta a capacidade de capturar e modular os sons ambientes com precisão, motivos pelos quais se tornaram indispensáveis às filmagens fora dos estúdios e dos cenários montados, o que favoreceu os propósitos de Disney em ser o inaugurador de séries televisivas em *live-action*.

Não por acaso, Disney afirmou: “Eu tento construir uma personalidade completa para cada tipo animado – com a finalidade de torná-los personagens” (DISNEY, 2001, p. 16), e em outra ocasião ainda acrescentou:

Até que uma personagem se torne uma personalidade, ela não é verossímil. Sem personalidade, a personagem pode fazer coisas engraçadas ou interessantes, mas, a menos que as pessoas sejam capazes de se identificar com ela, suas ações vão parecer irreais. E, sem personalidade, uma história não pode soar verdadeira para o público” (DISNEY, 2001, p. 15).

E que melhor maneira de tornar uma personagem de animação “real” do que a de se inspirar em pessoas reais? Como tantas outras criações do Estúdio, o Pateta não foi diferente.

2.1.1 – Os bem aventurados

Nascido em Chicago, aos cinco dias do mês de dezembro de 1901, Walter Elias Disney, o quarto filho de Elias Charles Disney (1859-1941) e de Flora Call Disney (1868-1938), residiu na periferia da cidade dos ventos sibilantes e repleta de problemas sociais, até a idade de cinco anos.

Na foto que aparece logo a seguir, à qual Neil Gabler (2009) data de 1913, aproximadamente, Flora e Elias já moravam em Kansas City. O autor, analisando as fisionomias, comenta: “Eles tinham os rostos castigados pelo tempo, dos pioneiros que efetivamente eram: o rosto do gótico americano” (p. 160).



Figura 3. Flora e Elias Disney. <http://www.historiasdecinema.com/2011/05/trajetoria-de-walt-disney-no-desenho-animado-3/> Acesso em 12/04/2017.

A cinzenta Chicago se tornara muito violenta, principalmente, na segunda metade do século XIX, quando passou a ser o receptáculo de centenas de aventureiros e imigrantes, vindos de todas as partes, atraídos pelas oportunidades oferecidas pelos trilhos. Transbordando de gente amontoada em bolsões de pobreza, a fervilhante Babel, de ruas sujas e pantanosas, parecia abatedouro, a julgar pela febre e os incêndios que grassavam entre a população de forma inclemente. Não por acaso, Elias Disney, temeroso de que seus dois filhos mais velhos, Herbert e Ray, se envolvessem com marginais, deixou a cidade com a família, rumo à recém-adquirida gleba de terras, situada nos arredores da promissora Marceline, no Missouri. Comunidade esta, que passou a existir por ato e graça das construtoras de ferrovias Atchinson, Topeka e Santa Fé Railroad Company.

Nessa fazenda, o jovem Disney retirou as referências visuais e emocionais para compor suas personagens. O encantamento proporcionado pelo refúgio bucólico e feliz influenciou toda a sua produção, pois, transformou os inesquecíveis animais em amigos reencontrados por intermédio de traços e tinta, aos quais homenageou ao torná-los protagonistas de seus filmes. Tais lembranças estilizadas, também se

converteram em cenário para boa parte das peraltices do Mickey e seus coadjuvantes. Para o artista Disney, Marceline representava o ideal de pureza campestre, de retorno a um tempo áureo que poderia ser resgatado pela valorização das coisas simples e pela harmonia com a natureza. Certa vez afirmou que: “mais coisas importantes me aconteceram em Marceline que em qualquer outro lugar desde então – ou provavelmente vão me acontecer no futuro” (GABLER, 2009).

Nesse lugar de sonho, o pequeno Walt encontrou campo fértil para se divertir. Nisto se incluem as traquinagens performáticas que tanto aborreciam seu pai, como por exemplo, a narrada por Neil Gabler:

Flora atendeu à porta e encontrou uma mulher alta que lhe fez “uma série de perguntas tolas”. Levou alguns instantes para Flora reconhecer que aquela “mulher” usava um de seus próprios e melhores vestidos, Walt tinha até pedido emprestado uma peruca e um chapéu e usado maquiagem para completar o disfarce. Não era apenas o espírito brincalhão de Walt que contrastava com a severidade do pai. Enquanto Elias trabalhava duro e era dominador, Walt era cheio de entusiasmo – “se animava com tudo” [...] Até Elias concordava que Walt “fazia o que queria sem nunca pensar nas consequências”. Walt sempre levou suas ideias a diante quer dispusesse de meios ou não” (GABLER, 2009, p.42).

Porém, as lições de vida mais importantes vieram com o irmão mais novo de Elias, o tio Edmond Disney, pois, com ele, o jovem Walt aprendeu a conhecer a natureza e desenvolver o amor pelos trens (GABLER, 2009, p. 31). O autor também explica que o Tio Ed, assim carinhosamente denominado, era um adulto “portador de doença mental, incapaz sequer assinar seu nome”. Entretanto, era um “homem amável e independente” que deixava a residência das irmãs, com as quais morava, para sair vagueando. “Walt dizia que Edmund era um maravilhoso companheiro de brincadeiras para um menino de oito anos, uma vez que era esta sua idade mental”. O citado autor ainda continua:

Ed não tinha inibições. “Tio Ed fazia tudo que queria”, observou Walt. “Se queria ir para a cidade, andava pela linha do trem, e o trem vinha na direção dele. Então acenava com um pano. O trem parava, e ele dizia: ‘quero uma carona’. Subia, e o trem seguia para a cidade”. Os dois também se aventuravam na floresta, e Ed sabia os nomes das plantas e dos passarinhos e conseguia identificar os últimos por seu gorjeio. E, então, após a visita habitualmente curta, dizia que ia visitar

outro parente e partia. Walt admirava seu senso de liberdade juvenil – Ed era um *Peter Pan* na vida real - mas também amava a alegria de seu tio, e considerava Ed um grande exemplo. “Para mim, ele representava a brincadeira em sua forma mais pura” (mesma página 31).

Sob muitos aspectos, as vidas de Walt e Edmond se confundem. Ed era a criança na pele de um adulto e Walt era o homem feito que nunca deixou de ser criança. Para ambos, o contato com a natureza teve um caráter remissor, pois, enquanto Disney considerava esse tempo como idílico e o responsável por sua inspiração, no que se refere ao tio, a vida simples e cheia de aventuras se constituía em sua própria essência. Ambos compartilhavam uma linguagem própria, a saber, a imaginação, que os capacitava a ressignificar o mundo, ainda que cada qual à sua maneira. Porém, seja como for, entre as plantas e os animais, sempre havia espaço para o sonho, pois, tal qual em *Neverland*, homens/meninos respondiam aos desafios, experimentando uma liberdade de emoções motivadora, o que permitiu, ao carvão sobre o papel, criar mundos mágicos. Se anos mais tarde Walt Disney se tornou uma pessoa retraída e desconfiada, um empresário tirano de temperamento despótico e irascível, ainda assim, soube preservar em seus desenhos animados e histórias em quadrinhos, os momentos entesourados junto ao inesquecível amigo de folguedos.

Baseado nisso, fica fácil compreender a antropomorfizada “dupla dinâmica”, composta pelo rato e o orelhudo cão, como sendo a projeção da antiga camaradagem experimentada. Mesmo que a estultice do Pateta funcione como “escada”⁵ para realçar a sagacidade e a esperteza do Mickey, sua participação na cena tem ares professorais. Isto ocorre não somente porque evidencia para o público o que não se deve fazer, se se deseja evitar os desastres, mas, principalmente, porque a dupla demonstra um tipo indestrutível de amizade que tanto ultrapassa o tempo quanto resiste ao mais duro embate.

Diante do exposto, apesar de Disney ter vivido em Marceline não mais do que cinco anos, essas lembranças o marcaram indelevelmente, fornecendo o norte para toda a sua criação. Sob a visão de mundo de um tio-amigo que nunca cresceu, Disney

⁵ Segundo Mário Bolognesi: No Brasil, no meio circense, é comum ouvir-se o termo *crom* em referência àquele palhaço que tem a função de *partner*, ou de palhaço secundário. É aquele que opera como contraponto preparatório às piadas e *gags* do palhaço principal. Ele também é chamado de *escada* (BOLOGNESI, 2003, p. 62).

eternizou, em celuloide e papel, seus companheiros de aventuras: os animais da fazenda.

2.1.2 – E a pureza se fez tinta para habitar entre nós

A história do engraçado trapalhão esteve, desde sua origem, entrelaçada a eventos marcantes e provocadores de grandes mudanças, e nisso estão inclusas tanto as pertinentes ao Estúdio, quanto as de âmbito nacional. Mesmo com a ascensão de Disney como animador - após o estrondoso sucesso de *Steamboat Willie*, a animação sonorizada de Mickey, lançada em 18 de novembro de 1928 - tempos difíceis sobrevieram ao Estúdio.

No cenário nacional, a Crise de 1929, instaurou a recessão econômica que penalizou a população com a falência do país. O Presidente Herbert Hoover (1929-1933) - *quaker* por tradição e humanitarista por opção – ao tentar contornar os estragos provocados pela Grande Depressão adotou uma política austera e moralizante que, não somente perseguiu *gangsters* e efetuou reformas fiscais no país mas também reavivou na população um espírito de saneamento em favor dos bons costumes. Tais medidas reparadoras, proporcionaram uma revivescência do ideal de homem simples e puro, bem como, da remissão da sociedade pelo contato com a natureza, uma vez que, as promessas capitalistas de fortuna fácil se revelaram em um terrível engodo. Portanto, não era de se estranhar que houvesse o surgimento de uma contrapartida para esses tempos cruciais, uma vez que, a valoração desse ideal de bem-aventurança e a utópica recuperação desse tempo idílico acabariam por se materializar nas feições do caipira.

Entretanto, é importante observar que, apesar de tão sombrio cenário, contraditoriamente, o cinema e a literatura barata (JONES, 2006), firmaram-se como alternativas de ocupação para essa gente desesperançada e tão carente de oportunidades. Não por acaso, a produção dos curtas-metragens do Mickey quadruplicou, entre os anos de 1929 a 1932, e a produção de tirinhas em jornais, veio a servir de reforço à popularidade do camundongo, a partir dos anos de 1930. Porém, mesmo com todo esse sucesso, as severas medidas governamentais acabariam por afetar o Estúdio em cheio.

Como Barrier (2003 e 2007) comenta, Disney era um jovem do interior do país que havia construído e alimentado sua memória afetiva com valores e referências oriundos do campo, da mesma forma que sua imatura e inexperiente equipe. Mesmo que Mickey tenha lhe aberto portas para a realização do sonho de vir a ser um reconhecido animador, a impetuosidade maligna do rato acabou criando problemas. Garry Apgar (2014), ao reeditar algumas relevantes publicações da época, feitas ao redor do mundo sobre Mickey, inseriu artigos como *Regulated Rodent (O Roedor Regulado)*. Editado na revista *Time*, em 16/02/1931, a publicação aponta o camundongo sofrendo o desagrado público, inclusive, tendo a animação *The Barn Dance* (14/02/1929), impedida de exibição em alguns cinemas. A censura se deu pelo fato de a dançante Clarabela estar exibindo seu opulento úbero, o qual se movia ao compasso da melodia. Tal animação, considerada moralmente ofensiva, obrigou Disney a refazer a cena para encaixá-la nos ditames exigidos, situação que, não apenas atropelou datas de entrega de outros trabalhos mas também encareceu o produto final, diminuindo assim, a margem de lucro.

Desta forma, intimidado por uma avalanche de cartas, provenientes de pais e mães descontentes, Disney teve que “sanear” o Mickey. O endiabrado, bebedor, fumante e eternamente excitado, teve de ser soterrado (se bem que o fumo não foi completamente erradicado de todas as películas e tirinhas disneyanas, como ainda se pôde ver em posteriores animações do Pateta). Michael Barrier, no livro *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, explica que esse Mickey turbulento foi, simplesmente, o resultado do trabalho de jovens animadores, tão caipiras quanto o próprio Disney que, apesar de possuírem muita disposição, não tinham formação especializada nem tampouco refinamento. Porém, forçado a realizar mudanças, Disney não somente renovou a equipe, contratando artistas tarimbados de Nova York mas também introduziu novas personagens, que teriam a função de tornar Mickey mais comportado para ser socialmente aceito. Foi nesse contexto que Pateta e Donald surgiram.

Além da inserção dos coadjuvantes de Mickey e da saída de Ub Iwerks (que pode ser considerado o verdadeiro pai do rato), Disney também foi forçado a mudar “a unidade narrativa básica de seus desenhos”. Isso fez com que começasse a “pensar não apenas em termos de piadas, mas em termos de uma história à qual as piadas estariam subordinadas” (GABLER, 2009, p. 203). Esta valorização da narrativa

em detrimento da *gag* possibilitou o aprofundamento psicológico das personagens e, conseqüentemente, exigiu uma caracterização visual específica para elas. Daí ficar fácil entender o momento de criação, bem como as mudanças pelas quais o Pateta passou.

Surgido na quadragésima segunda animação do Mickey, chamada *Mickey's Revue* (*A Revista Teatral do Mickey*), dirigida por Wilfred Jackson e lançada em 25 de maio de 1932, o Pateta chegou para ficar. Apesar de mal educado e não saber se comportar em tão solene espaço público, o excêntrico cão, ainda sem nome, caiu no gosto do público (sobretudo a risada estranhamente hilária), sendo batizado, posteriormente, com o nome de *Dippy Dawg*, pelo quadrinista Arthur Floyd Gottfredson, em 1933, quando substituiu Disney na tarefa de desenhar a dupla nas tiras de jornais. A partir de então, o canino atrapalhado passou a contracenar com o camundongo em diversas ocasiões. Nascia, assim, o trapalhão em sua fase caipira.

O canino rústico e atrapalhado, totalmente indiferente às normas de conduta social tornou-se a referência de uma “personalidade” amena e divertida. Sua atitude alienada, como se estivesse enclausurado em seu próprio mundo, tornou-se a materialização do que Disney chamou de “felicidade como estado de espírito” que poderia ser alcançada “de acordo com a maneira com que se olhasse para as coisas” (DISNEY, 2001, p. 118).



Figura 4. Primeira aparição do Pateta.

<http://1.bp.blogspot.com/_bxVZ7GvshNg/Sp6JMmlKhAI/AAAAAAAAABfc/UI9SxgWrPpk/s320/Mickey%27s+Revue+1.jpg> Acesso em 05 jul. 2017.

A tirinha, a seguir, é um fragmento da afamada história em quadrinhos intitulada: *The crazy crime wave*, que traz uma das primeiras aparições do Pateta nesse tipo de suporte. Nela, pode-se perceber as incorreções da fala enrolada e um tanto confusa. Publicada, originalmente, no período de 09/10/1933 a 09/01/1934 e reeditada por David Gerstein e Gary Groth, em 2011, na coleção *Walt Disney's Mickey Mouse, by Floyd Gottfredson*, tal coleção homenageia o talentoso artista, responsável por desenhar as aventuras do rato nas tirinhas por quarenta e cinco anos.



Figura 5. Cena de *The crazy crime wave*, publicado em *Walt Disney's Mickey Mouse, by Floyd Gottfredson*. Foto nossa.

A fala inarticulada com matizes rurais e a risada única, criada por Vance DeBar Colvig, o versátil roteirista, animador, ator de Vaudeville, dublador, ator de rádio, comediante, cartunista e palhaço de circo, conhecido, no mundo artístico, como Pinto Colvig⁶, se tornaram marcas registradas.

⁶ Pinto Colvig, também conhecido como “a enciclopédia dos sons” deu voz a inúmeras personagens, como Pluto, Bafo de Onça, os anões: Mestre, Zangado, Soneca e Dunga, além do porquinho Prático e tantos outros mais. Na Warner Bros. dublou a Brutus, o eterno antagonista de Popeye. No currículo, ainda consta a atuação como o palhaço Bozo, em sua primeira versão, o qual interpretou por toda uma década. Diz a lenda que, quando criança, por ter o rosto todo chuviscado de sardas, lhe fizeram o acréscimo de “pinto” ao nome, caso em que, fez dele seu nome artístico.



Figura 6. Pinto Colvig, o responsável pela voz e risada do Pateta.
<<https://silasig.blogspot.com.br/2014/03/>> Acesso em: 14/06/201.

Conquanto Disney e Pateta compartilhem suas origens rurais e inaptações à vida social, no que se refere à fala, talvez seja o maior ponto de identificação entre ambos. Neil Gabler comenta que:

Edith Efron, em reportagem a TV Guide achou-o “tímido”. “Seus olhos são opacos e preocupados, sua afabilidade, mecânica e desajeitada”. “Ele fala sem parar de forma lenta e casual em seu dialeto inarticulado do meio-oeste, apropriado para um armazém de secos e molhados. Sua camisa está aberta, sua gravata, torta. Quase se espera ver alças de um macacão em seus ombros e palha de feno em seus cabelos”. Outro repórter descobriu uma “qualidade sobrenatural” em sua conversa e achou que ele “ria nos momentos errados” (GABLER, 2009, pp 638-639).

Nessa fase campestre, foram mantidos os estereótipos que caracterizavam o figurino do matuto, bem como a idealização do caipira como sendo ingenuamente puro, simplório e bondoso, uma criatura sempre resistente ou em descompasso com ritmo da vida moderna. Não por acaso Bergson (2011) aponta a questão como sendo um fator de comicidade, justamente, o contraponto entre o ser/corpo com o tempo/movimento.

As singelas películas criavam uma mescla entre o rural e o urbano, porém, sempre que ambos eram confrontados, o primeiro, na maioria das vezes, saía ridicularizado ou em desvantagem.

A primeira mudança no visual do Pateta realmente digna de nota, pôde ser vista em *On Ice* (*No Gelo*, lançado em 28/09/1935 e dirigido por Ben Sharpsteen). Nesse episódio, a calça jeans ganha proeminência sobre o macacão (à moda de Charles Chaplin) e, os pés arredondados, são substituídos por outros de aparência humana, recobertos por enormes sapatos de cor bege escuro.

Sobre as mutações ocorridas na aparência da personagem, há algumas observações dignas de comentários e, justamente por isso, merecem a abertura de um parêntese explicativo, que mais funciona como provocação. Como eram notórias as homenagens feitas por Disney aos amigos famosos, tendo em vista, caricaturar seus rostos para inseri-los nas tramas das animações, em várias ocasiões, o Pateta também homenageia Chaplin. Ainda que, sabidamente, a personalidade de Mickey tenha sido inspirada em Chaplin, o Pateta, em alguns momentos, imita sua aparência, o gestual e a ardilosa simplicidade. Obviamente, trata-se de uma asseveração perigosa, uma vez que, similitudes do tipo também podem ser encontradas nas personagens de Buster Keaton, Harold Loyd e Harpo Marx. Inclusive, aspectos como: as feições alienadas e impassíveis, bem como, a leveza dos movimentos acrobáticos, se aproximam muito mais de Keaton do que do Vagabundo. Porém, deixando tais questões para uma pesquisa posterior, neste instante, são as aproximações com Carlitos a prioridade.

Dito isto, na indumentária, o que primeiro se nota são os sapatos e o andar gingado e desengonçado; em segundo lugar, são as roupas largas e desajeitadas. Antes de Chaplin adotar o tradicional “uniforme” de vagabundo em 1914, em alguns curtas - a exemplo, *The Property Man* (*Carlitos o Contra-regra*), dirigido e protagonizado por Chaplin, em 1913 - apareceu trabalhando no teatro, vestindo um macacão larguíssimo, que foi copiado por Pateta - também “atuando” nos bastidores - em 1933, no curta *Mickey's Mellerdrummer*, dirigido por Wilfred Jackson, com animação de Jonny Cannon e outros.

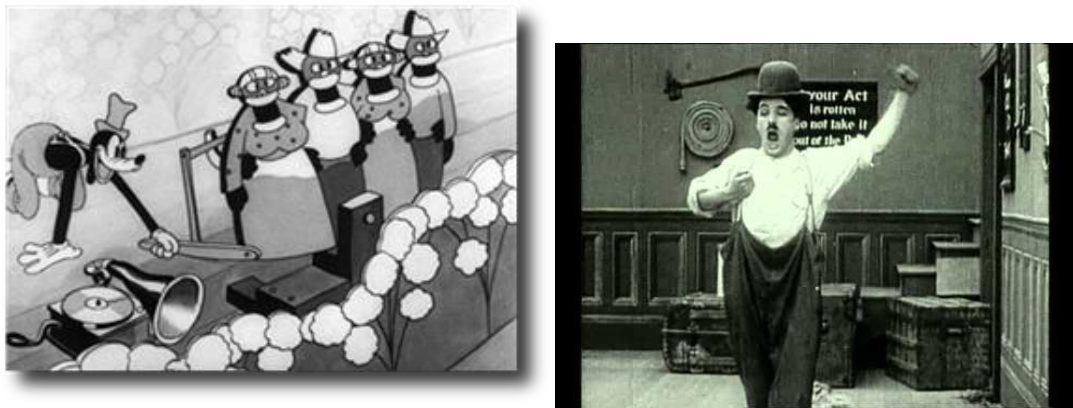


Figura 7. Pateta em Mickey's Mellerdrammer.
<http://disney.wikia.com/wiki/Mickey%27s_Mellerdrammer>. Acesso em: 02/01/2019.

Figura 8. Chaplin em *The Property Man*. <<https://www.google.com/search?q=the+property+man>>. Acesso em 28/09/2012.

Outra grande semelhança repousa na composição das *gags*, bem como, dos argumentos. Apenas para se ter uma ideia, seguem dois exemplos: o primeiro é: *His Musical Career* (também conhecido como *Musical Tramp*), dirigido e estrelado por Chaplin, em 1914, ele apronta as maiores trapalhadas ao transportar e entregar um piano. Semelhantemente, o Pateta também apronta das suas ao necessitar se mudar, às pressas, com seus amigos Mickey e Donald, em *Moving Day*, de 1936, dirigido por Bem Sharpsteen e animado pela equipe de Paul Allen.

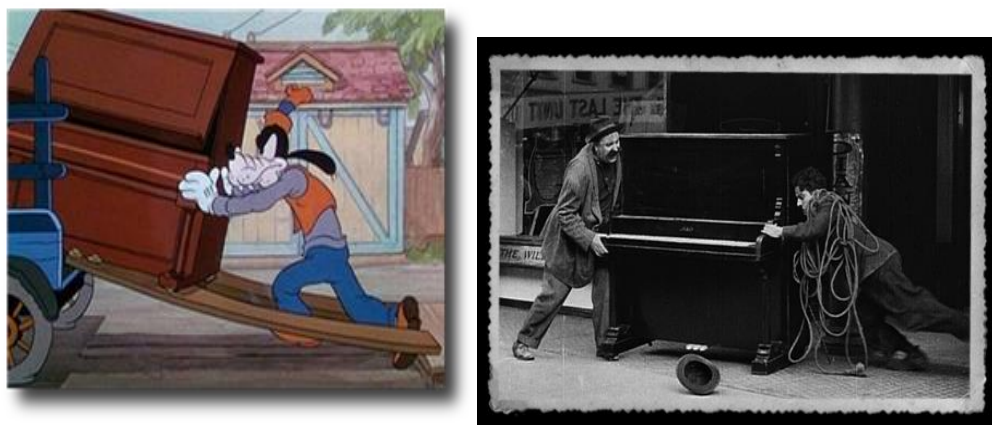


Figura 9. Pateta em *Moving Day*. <<https://www.google.com/search?q=moving+day>> Acesso em 09/11/2016.

Figura 10. Chaplin em *His Musical Career*. <[https://www.google.com/search?q=His+Musical+Career:](https://www.google.com/search?q=His+Musical+Career;)> Acesso em: 09/11/2012.

O segundo exemplo aparece no espírito combativo apresentado pelo Vagabundo que, na rinha de box, fez o mundo rir ao escrever, dirigir e protagonizar o filme *The Champion*, de 1915, caso em que, o Pateta se apropria da imagem do lutador, para enxertá-la em outras situações, como se vê em *Clock Cleaners*, (dirigido por Ben Sharpsteen e animado pela equipe de Bill Roberts), em 1937, ou em *The Art of Self Defense* (o curta destinado a justificar a entrada e participação ativa dos EUA nos campos de batalha da II Guerra Mundial), dirigido por Jack Kinney e animado pela equipe Ralph Wright, em 1941.



Figura 11. Pateta em *The Art of Self Defense*.

<<https://www.google.com/search?q=goofy+the+art+of+self+defense>> Acesso em: 07/12/2013.

Figura 12. Chaplin em *The Champion*. <<https://www.google.com/search?q=chaplin+The+Champion>> Acesso em: 07/12/2013.

Ao fechar o parêntese, pode-se observar que, para a composição da personagem, não foi utilizado um único modelo, o que, fortuitamente, lhe permitiu maior versatilidade e, conseqüentemente, uma “existência” mais criativa, profícua e longa nas telas, o que, por certo, desbancou o rato, seu companheiro de aventuras.

Retomando a comparação entre a imagem idealizada de bom caipira, assumida por Disney, e a versão melhorada do Pateta, nota-se que ambas fazem parte do programa de inovação adotado pelo Estúdio a partir do início da década de 1930. Além das reclamações que exigiram mudanças na configuração das personagens, houve também um incentivo extra, proveniente das premiações conferidas pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. Em 1934, *Three*

*Little Pigs*⁷ (*Os Três Porquinhos*) - dirigido por Burt Gillett e animado pelo recém-chegado ao estúdio Fred Moor, o jovem e talentoso artista, responsável pelo arredondamento das formas e da humanização das personagens (GABLER, 2009) – recebeu o Óscar de melhor curta-metragem de animação. Além disso, a canção: *Who's Afraid Of The Big Bad Wolf?* (*Quem tem Medo de Lobo Mau?*), música composta por Frank Churchill e letra de Ann Ronell, se tornou um sucesso tão estrondoso, que foi considerado o hino símbolo contra a Grande Depressão.

De igual modo, *Snow White and The Seven Dwarfs* (*Branca de Neve e os Sete Anões*), de 1937, dirigido por David Hand, William Cottrell e outros, veio a ser uma celebridade por se tornar o primeiro longa-metragem de animação e o inaugurador da categoria, caso em que, em 1938, rendeu a Disney um Óscar honorário, por ocasião da décima primeira premiação da Academia.

Assim, essas laureadas e inovadoras animações, serviram, não apenas para estabelecer parâmetros às produções cinematográficas do gênero mas também para ampliar a ambição de Disney em se tornar o mago dos desenhos animados. Isso o instigou a buscar a virtuosidade técnica, na criação de um mundo totalmente pré-fabricado, bem como, a direcionar seu persistente esforço rumo à constante inovação. Como consequência, houve uma repaginação das personagens, com a finalidade de proporcionar-lhes, não apenas uma maior humanização, mas, principalmente, uma maior identificação com os espectadores.

Nas palavras do animador:

Animação é diferente do outro filme [de ação ao vivo]. Sua linguagem é a linguagem da caricatura. O nosso trabalho mais difícil foi desenvolver, para a ação não natural dos desenhos animados, um movimento que fosse aparentemente natural baseado na anatomia dos seres humanos e animais.

Eu me orgulho muito pelo desenvolvimento artístico dos desenhos animados. Nossos personagens são feitos para passar por emoções, que poucos anos atrás, teria parecido impossível de se conseguir com uma personagem de desenho animado. Algumas das ações realizadas nos desenhos animados de hoje são mais graciosas do que qualquer coisa possível de se fazer com um ser humano (DISNEY, 2001, pp. 9 e 10).

⁷ *The Three Little Pigs* (1933), ainda recebeu outras premiações ao longo do tempo: em 1994, ficou na décima primeira colocação na lista dos *50 Greatest Cartoons*, a saber, os 50 melhores *cartoons* de todos os tempos; em 2007, foi selecionado para “preservação no United States National Film Registry pela Biblioteca Nacional do Congresso como sendo ‘culturalmente, historicamente, ou esteticamente significativo’” (informações coletadas do site de pesquisa Wikipédia).

Em resposta a tais mudanças, no ano de 1939, Dick Heumer dirigiu a equipe de animadores, liderada por Wolfgang Reitherman, na criação de *Pateta e Wilbur* (*Goofy and Wilbur*). Esse curta-metragem marcou o início da carreira solo do desengonçado grandalhão, além de fixar seu novo e definitivo visual. Esse estreante figurino, creditado a Art Babbitt (Arthur Babbitt) - que, à época, talvez fosse o mais talentoso e, seguramente, um dos animadores mais bem pagos do Estúdio, antes da greve e da rancorosa ruptura com os irmãos Disney em 1941 - humanizou a personagem. Babbitt, simplesmente, estabeleceu os cânones que passariam a reger a criação do eterno cabeça oca. O crítico e historiador de cinema Leonard Maltin, ao fazer a introdução da coletânea de curtas *The Complete Goofy* (2002), apresenta o memorando enviado por Art Babbitt à sua equipe, contendo as especificações da personagem em cujo extrato lê-se:

Pense no Pateta como sendo uma mistura de eterno otimista, crédulo e bom samaritano, meio idiota, incompetente e sem ambições, um jovem negro caipira, simpático e de boa índole. Seu cérebro é bastante vaporoso. Ele ri de suas próprias piadas, porque não consegue entender a dos outros. Ele é muito cortês e falante e mesmo que cometa gafes, elas não podem constrangê-lo, uma vez que é capaz de rir de seus próprios erros. Ele conversa consigo mesmo para ficar mais fácil entender o que ele próprio pensa. Ele é um tolo santo [...].

É muito interessante observar quais foram as bases definidoras da personagem, pois, mais uma vez, a imagem de bondade e pureza do matuto era exaltada, o que, indiretamente, também remetia e reforçava a construção da imagem pública de Disney, que adorava manter a pose de homem simples e do campo, portanto, íntegro e digno de confiança.

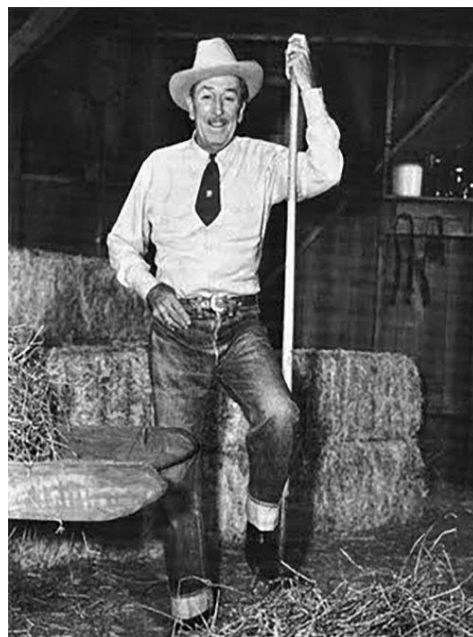
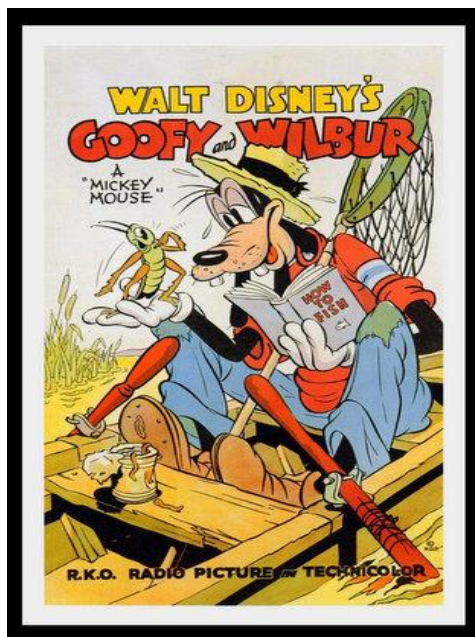


Figura 13. Cartaz do filme *Goofy and Wilbur*, realizado em 1939.
<<https://br.pinterest.com/pin/311803974180305594/>> Acesso em: 29 set. 2017.

Figura 14. Disney trabalhando em seu rancho. <<https://br.pinterest.com/pin/130956301647429047/>> Acesso em: 29 set. 2017.

A segunda fase, na “carreira” do trapalhão, veio em duas ondas: veio com a greve dos artistas do Estúdio e com a entrada do país na II Guerra Mundial o que, neste caso, conferiu ao Pateta a posição de representante do *American Way of Life*. Nessa segunda fase, a semelhança entre os dois foi se tornando cada vez mais subjetiva, uma vez que a inserção da personagem no cotidiano da classe média seguia, em proporção, as conquistas do próprio animador. Contudo, vale notar que tais parecenças foram se tornando opacas e, portanto, não tão facilmente identificáveis.

A erupção da II Guerra Mundial foi um marco, um divisor de águas tanto para o país quanto para o Estúdio. O clima de incertezas, não apenas modificava as relações sociais, como também, agregava interesses que exigiam ser resguardados, criando uma tensão e um descontentamento que viria a desembocar em uma verdadeira queda-de-braço entre sindicalizados e patrões. Conquanto os trabalhadores do ramo estivessem sujeitos à extenuante carga horária de trabalho - cujo próprio Disney foi vítima, a julgar por, ter ele de arcar com as consequências de uma saúde fragilizada – a isso ainda se acrescentou a desigualdade salarial e o medo

do desemprego, o que fez com que muitos trabalhadores dos estúdios cinematográficos enfrentassem dificuldades de articulação.

Nos Estúdios Disney, a greve foi deflagrada por vários fatores, porém, só será comentada a questão psicológico-emocional que serviu de detonador para as atitudes intempestivas de Disney. Assim, é suficiente ressaltar apenas a perseguição sofrida pelos artistas filiados ao sindicato, caso em que, passaram a ser considerados, por ele, como traidores, como foi o caso de Art Babbitt.

A megalomania de Disney cobrou seu preço. Gabler (2009) esclarece que, as dívidas acumuladas, tanto pelo milionário investimento nas novas e modernas instalações do *Walt Disney Animation Studios*, quanto pelo rombo deixado com a produção e exibição de *Fantasia* (1940), que se revelou um fracasso de bilheteria, provocaram a desestruturação do bem-estar emocional do artista. A impessoalidade de um mega estúdio exigia um distanciamento entre empregador e empregados. Salários pagos de acordo com o sobrenome e não conforme o exercício da função gerava inimizades. A paranoica desconfiança de Disney - oriunda das traições sofridas, tais como o rompimento traumático com Ubb Iwerks, o camarada de juventude e verdadeiro “pai” de Mickey, e a perda dos direitos sobre *Oswald, o Coelho Sortudo* (*Oswald The Lucky Rabbit*) anterior à criação de Mickey - também influenciou na maneira de gerir a empresa. A isso ainda se acrescenta o deflagrar da Grande Guerra que lhe roubou mercado e público para seus filmes. Portanto, somados o risco de inadimplência, o desgaste emocional, bem como, a desastrosa incapacidade de Disney em negociar com os grevistas, o certo e explosivo resultado só poderia recair no instigar das desavenças. A saída encontrada para o impasse foi inflar o ego do animador e enviá-lo à América do Sul com o reluzente título de: “embaixador da política da boa vizinhança”, caso em que, passou a ajudar, oficialmente, os Estados Unidos (e a CIA⁸) a assegurar, de norte a sul, sua influência na América, sobretudo, com ênfase na questão cultural.

Diante do exposto, nunca a “pessoa” do Pateta, com tudo o que representava, foi tão necessária. Os filmes, estrelados pelo atrapalhado, não somente ajudavam a pagar os salários dos funcionários, como também consolidavam a missão do artístico

⁸ Sobre a colaboração de Disney com a Central de Inteligência Americana – CIA, ver: *Walt Disney - O Príncipe Sombrio de Hollywood*, 1995.

“embaixador”. Para facilitar o conagraçamento entre povos, o Pateta foi “convocado” a atuar em uma das sequências do longa-metragem *Saludos Amigos* (*Alô Amigos*), de 1942, dirigido por Wifred Jackson e outros, que tinha por cenário a Argentina.

Uma vez feita a identificação do *cowboy* estadunidense com o gaúcho argentino, foi forjado uma artificial compatibilidade entre os dois países. Portanto, ao invocar, nas duas personagens, a liberdade e a pureza ingênua, valores adquiridos pelo contato remissor com a natureza, foi estabelecido, ainda que muito superficialmente, um clima de camaradagem e companheirismo entre as duas nações. Para tanto, coube ao próprio Disney oferecer as referências visuais ao Pateta pantaneiro, ainda que fosse com a finalidade de redimir sua imagem um tanto ou quanto arranhada pelos desagradáveis acontecimentos ocorridos durante a greve no Estúdio.



Figura 15. *El Gaucho Goofy*, segmento do longa-metragem *Saludos Amigos*, de 1943.
<<https://www.youtube.com/watch?v=gD6r5Wqf2Jc>> Acesso: 15 jul. 2017.

Figura 16. Disney, na Argentina, em traje típico de gaúcho.
<<https://es.pinterest.com/pin/464715255270581636/>> Acesso: 15 jul. 2017.

Entretanto, parece que os argentinos não entenderam bem a proposta, e Rui Castro (2005) comenta sobre o descontentamento dos cisplatinos quanto a ser o Pateta, o eterno trapalhão, a personagem disneyana a representar o país.

Como não poderia deixar de ser, após a declaração de Guerra ocorrida por ocasião do ataque japonês a Pearl Harbor, os Estúdios Disney, não somente se

transformaram em caserna, como também, alistaram suas principais personagens nas forças armadas. John Baxter (2014) comenta que uma infinidade de desenhos animados para treinamento, propaganda e entretenimento foi dirigida tanto à guarnição quanto aos civis.

O Pato Donald, por sua índole iracunda e belicosa, foi o campeão das animações dedicadas aos esforços de guerra, ficando o Pateta com apenas duas: *Victory Vehicles*, de 1943, e *How to be a sailor*, de 1944, ambas dirigidas por Jack Kimball. Voltadas para a manutenção do bom humor da população, mesmo em tempos difíceis, os curtas-metragens revivesceram o lema de ser a felicidade um estado de espírito. Nessas animações, o Pateta abordou, de forma divertida, temas como o racionamento em tempos de guerra, a criatividade para superar as dificuldades, e o entusiasmo para solução dos problemas. Como explicação para este fenômeno, o referido autor afirma ter sido, o otimismo entusiasta do Pateta, a peça fundamental para motivar os civis a se engajarem nas ações em prol da guerra, aguentando com confiança e bom humor as adversidades provocadas pela carestia e a imposição de racionamento, bem como a consequente diminuição do consumo.



Figura 17. Incentivando a economizar combustível, Pateta pilota seu *pogo stick*, em *Victory Vehicles* (1943). <<http://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=371#page=screenshots>> Acesso em: 13/06/2017.

Entretanto, parece ter sido algo mais profundo e subterrâneo o que interditou o Estúdio de colocar o Pateta na linha de frente. Os princípios éticos, morais e cristãos que condenam e cerceiam o arrolamento direto de crianças em conflitos armados, serviram de entrave ao alistamento do infantil Pateta. Sendo ele, ingênuo de mente e o herdeiro espiritual de Disney, bem como de seu tio Ed, além de sócia do lendário Chaplin, o Pateta não poderia atuar como força de ataque no *front*. Existe ainda outra questão de peso que deve ser considerada: na segunda animação marcial do Pateta, denominada: *How to be a sailor* (1944), o bagunceiro, por engano, lança a si próprio contra os inimigos, ao invés do míssil, e os desbarata. A moral da história se revela na ideia de que não é apenas a força bélica que vence a guerra mas também o bom ânimo, a singeleza, a perseverança e a fé. E assim, a figura do Pateta foi poupada.

Com o final da II Guerra, veio a confirmação dos EUA como potência mundial e a riqueza proveniente do butim acelerou a produção de bens de consumo, de serviços e de lazer, e isto ocorreu a uma proporção jamais vista.

Kathy Merlock Jackson (2006) explica que, em decorrência da estabilidade econômica e da melhoria na qualidade de vida do pós-guerra, houve um número recorde de casamentos que desencadeou a explosão de natalidade sem precedentes nos Estados Unidos, e que historicamente ficou conhecida como a geração *Baby Boomers*. Ainda segundo a autora, no período de 1946 a 1964 vieram ao mundo 76 milhões de bebês, fazendo com que os problemas relativos à habitação, transporte, trabalho, educação, segurança e lazer se inscrevessem na pauta de revisões do governo.

Desmatamentos, viadutos abarrotados de automóveis barulhentos, chaminés de fábricas e arranha-céus passaram a fazer parte da estressante paisagem urbana, o que levou a indústria do lazer e do entretenimento a conquistar seu espaço, galgando níveis insuspeitos. Os desenhos animados nos cinemas e, sobretudo, nas transmissões televisivas, ofereciam um meio de contar histórias e de entretenimento visual único. Tais desenhos podiam ser utilizados como “fonte de prazer e de informação para as pessoas de todas as idades em todo o mundo” (DISNEY, 2001, p. 7).

No livro *Working with Disney*, em que Don Peri (2011) entrevista empregados e coetâneos do artista, comenta que, sendo ele próprio um *Baby Boomer*, portanto, participante de uma prosperidade sem antecedentes na história dos EUA, sua infância passada na Califórnia, nos anos de 1950, foi idílica. Essa mesma prosperidade que proporcionava menos horas de trabalho aos membros das famílias, também lotava as ruas do bairro, de classe média, com crianças que frequentavam a escola de apenas meio período. Obviamente que, tanto tempo disponível, era gasto com brinquedos, jogos e folguedos, principalmente, aqueles que reproduziam as aventuras dos *Mouseketeers* ou de Davy Crockett, o aventureiro mais assistido do país. Consideradas sagradas, as “visitas” televisivas semanais do Tio Walt, adentravam aos milhões de lares estadunidenses, e em alguns outros ao redor do globo, fazendo com que portas se abrissem para receber o artista que apresentava *Disneyland* aos consumidores de sonhos. Não por acaso, na introdução de sua obra, Don Peri afirmou: “Walt Disney tocou nossas vidas, nossa imaginação, e nossos corações; para alguns de nós, esse toque nunca nos deixou” (p.2).

Assim, novamente encarnando o sonho estadunidense, Disney atendeu, mais uma vez, à convocatória da nação para tentar resolver, com bom humor e otimismo, as novas demandas sociais. Sua devoção aos valores estadunidenses fez com que se engajasse nas campanhas educativas governamentais, cujo alvo seria a racionalização do espaço urbano, do trânsito e das facilidades proporcionadas pelos bens de consumo, introduzindo novas atitudes para gerar novos comportamentos.

Sob tal demanda, o Pateta recebe nova reconfiguração. Mais do que qualquer outra personagem, o Pateta foi inserido no cotidiano do Norte Americano de classe média, tornando-se seu melhor representante. Igual a qualquer cidadão ele sonha em construir a casa própria pré-fabricada (*Home Made Home*, de 1951), possuir um carro (*Motor Mania*, de 1950) se divertir com a prática de esportes (*How to Play Golf*, de 1944, dentre outros que compõem a série) e passear com a família (*Father's are People*, de 1951). Assim, ele deixa a temática caipira e sai das paisagens campestres para se tornar citadino, indo morar em um bairro de classe média. Chega a trabalhar em uma fábrica e, como todo ser humano normal, sonha com as férias em companhia dos amigos. Vale observar, que o Pateta é a única personagem disneyana que se casa e torna-se pai, uma vez que, todos os demais possuem apenas namoradas e sobrinhos.

No que se refere a construir a casa própria pré-fabricada, como se vê em *Home Made Home*, de 1951, dirigido por Jack Kinney e animado por Edwin “Ed” Aardel e outros, o atrapalhado dá um show. Na sociedade estadunidense, entrava em voga a cultura do “*do it yourself*” (DIY) a saber, do “faça você mesmo”, que se iniciou logo após a II Guerra Mundial. Em decorrência dos “esforços de guerra”, houve uma diminuição da produção voltada para os bens de consumo, tendo em conta, a prioridade ser a de suprir as carências das tropas. Como boa parte da mão-de-obra tinha se alistado nas Forças Armadas ou trabalhava para elas, foi necessário criar uma cultura de reaproveitamento de tempo/espaço/custo. Alimentos enlatados, roupas e utensílios pré-fabricados, produtos de fácil transporte e que poderiam ser montados por qualquer pessoa, logo invadiram o cotidiano e o gosto dos Norte Americanos. Portanto, com tantas oportunidades oferecidas, até mesmo um idiota poderia se dar bem.

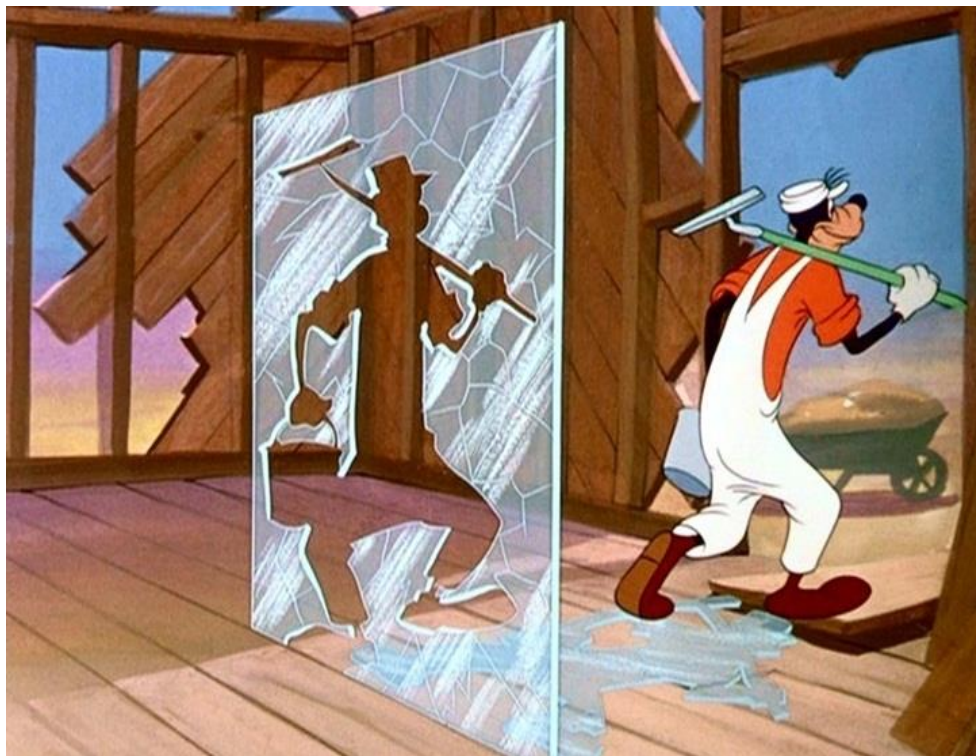


Figura 18. Cena de *Home Made Home*, de 1951.
<<https://www.google.com/search?biw=1517&bihqxolbH7dQM:>> Acesso em 24 set. 2017.

Talvez o melhor símbolo do *American Way of Life* seja o carro próprio. Ligados à ostentação de riqueza e prestígio, os automóveis superlotavam as ruas das cidades

não preparadas para absorver tão grande fluxo, o que provocava atritos entre condutor e pedestre. Obviamente, o Pateta tornou-se o protagonista por excelência, para lidar com o problema. Em *Motor Mania (Pateta no Trânsito)*, dirigido por Jack Kinney, em 1950, o Pateta interpreta o Sr. Walker, o feliz e pacífico cidadão comum, que vive em uma “quieta e respeitável vizinhança”. Julgando-se “incapaz de ferir uma mosca”, é possuidor de um automóvel que, lamentavelmente, funciona como uma poção mágica, pois, ao se colocar diante do volante, o pacato cidadão, transforma-se no Sr. Wheeler, uma “máquina de matar”. O desenho animado faz uma paródia da obra de Robert Louis Stevenson, intitulada *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, publicada em 1886, tendo recebido uma aclamada versão para o cinema, dirigida por Victor Fleming em 1941, que ficou conhecida como *O Médico e o Monstro (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)*. O caráter educativo, da referida animação, foi tão contundente que se tornou um clássico recurso didático para as escolas de condutores, e isto, não somente em terras estadunidenses, mas também, aqui em solo pátrio, caso em que, ainda o mantém e o utiliza, até os dias de hoje.



Figura 19. Sequência de cenas do curta-metragem *Motor Mania*, em que o Sr. Walker, o pacato cidadão, passa a ser o Sr. Wheeler, a máquina de matar.

<<https://drgrobsanimationreview.com/2013/05/06/motor-mania/>> Acesso em: 03/07/2017.

Em termos de caçoar dos costumes estadunidenses, talvez *Father's are People* (produzido em 1951, sob a direção de Jack Kinney), seja um dos episódios mais insólitos de toda a carreira do Pateta, pois o mostra bem diferente do habitual. Na “pele” de um caucasiano que atende pelo nome de George Goofy, ganha fisionomia quase humana, usa terno, abandona as tradicionais luvas e brinca com o ruivo filho George Júnior. E a hipótese para tais alterações é a de que ele foi

“branqueado” para que pudesse morar em uma casa situada em bairro de classe média e se tornar um respeitável pai e esposo de uma autoritária mulher loira. Além disso, quando se observa as cenas em que o Pateta brinca de “cavalinho” com o filho, pode-se inferir que, a situação citadina do trapalhão, também revela importantes mudanças comportamentais da sociedade Norte Americana, pois, há que se notar que, nessa época, a psicologia infantil ganhava espaço, começando a analisar o relacionamento entre pais e filhos. De igual modo, inverteu os papéis, dando voz às crianças que passaram a ser o centro das atenções.



Figura 20. Cena de *Father's are People*, de 1951.
 <https://disney.fandom.com/wiki/Fathers_Are_People.jpg> Acesso em: set. 2016.

Ainda comentando sobre a apresentação do Pateta em “módulo família”, vale ressaltar sobre a animação: *Father's Lion*, em que se vê o pateta acampando com o filho e criando a maior confusão com um leão da montanha. Dirigido por Jack Kinney, em 1952, e animado por John Sibley, Edwin “Ed” Aardel e George Nicholas, o curta-metragem brinca com uma questão que se tornou muito cara à sociedade Norte Americana, que foi a adoção do lazer como um modo de vida. Em várias propagandas

e *outdoors* se viam famílias sorridentes, em seus automóveis, indo rumo a lugares idílicos. Era o início da indústria voltada para artigos esportivos, de lazer e entretenimento. Kathy Merlock Jackson (2006) comenta que, em decorrência da situação econômica ter se elevado, para uma fatia da população, áreas de lazer, clubes e áreas de *camping* foram se espalhando pelo país, sendo a própria *Disneylandia*, com seus parques temáticos, um produto dessa época.



Figura 21. Cena de *Father's Lion*, de 1952.

<https://disney.fandom.com/wiki/Father%27s_Lion?file=52305.jpg>. Acesso em: set. 2016.

Ainda estendendo, um pouco mais, a análise sobre o assunto, a animação *Lion Down*, igualmente dirigida por Jack Kinney, em 1951, traz informações preciosas. Com a promessa de progresso constante, o discurso desenvolvimentista promoveu alterações substanciais na paisagem. A redefinição de espaço e sua funcionalidade provocou, não somente impactos ambientais de consequências insuspeitas, como também, favoreceu a valorização de um “bucolismo” que, segundo Raymond Williams (1989), tratava-se de “edulcoradas” idealizações citadinas sobre o campo, às quais, valorizavam a celebração da natureza como um refúgio às desordens da cidade. Sob tal perspectiva, a referida animação apresenta o Pateta interpretando um pacato novorrico, morador de uma cobertura ajardinada, que tem como único objetivo, descansar

em uma rede e desfrutar da placidez de seu recanto. Porém, a distraída criatura não percebeu que, para se armar a tão sonhada rede, seriam necessárias duas árvores... Assim, conduzindo seu automóvel, deixa a cidade e vai ao bosque, para cortar a planta que lhe agrada, trazendo-a amarrada em seu carro. O que ele não previu foi que o vegetal em questão já estava ocupado por um leão da montanha que, ao ser despojado de seu habitat natural, viu-se forçado a disputar o espaço de sobrevivência com o trapalhão, na cidade.

De maneira divertida, o curta abordou, tanto a conflituosa relação travada entre cidade e campo, quanto a idealização da natureza como sendo um lugar puro e harmonioso, sempre pronto ao deleite e desfrute. De igual modo, também levantou questões pertinentes aos problemas ambientais causados por desmatamento e o consequente desequilíbrio ecológico.



Figura 22. Cena de *Lion Down*, de 1951, dirigido por Jack Kinney e animado por: Charles A. Nichols, John Sibley e George Nicholas. <<https://www.google.com.br/search?q=lion+down+1951&biw>> Acesso em 16/04/2016.

Conquanto haja dezenas de outros exemplos que mereciam fazer parte da seleção explicativa sobre o “jeito americano de ser”, a julgar pela longa e frutífera “carreira” do Pateta, o assunto se encerra com uma breve explanação sobre a série de maior sucesso na “vida desse ator”.

Nos anos de 1940, e já sofrendo com os efeitos da Guerra, mais uma preocupação se assomou às demais. Após a demissão de Pinto Colvig, Disney se viu em uma enorme complicação. Perdendo a voz oficial do Pateta, e ainda lutando contra os atrasos nas animações, o Estúdio foi obrigado a arranjar uma saída eficaz, saída esta, tão criativa que acabou por configurar toda uma sequência de curtas que ficaram conhecidas como *How To*⁹... Nessa série, foi inserida a voz de um narrador¹⁰ em substituição à do Pateta, ficando a hilaridade a cargo da contradição entre a ação narrada e a executada. Iniciada em 1941, tal série assumiu um caráter “pedagógico”, uma vez que mostrava o atrapalhado cabeça-oca com ares professorais, ensinando a população a praticar esportes; a usar utensílios domésticos recém-adquiridos e a se divertir com o filho nas áreas de lazer, que se tornaram bem populares em todo o país.

Como foi dito anteriormente, o Pateta deixa a temática caipira, se atualiza, torna-se citadino e vivencia todos os problemas da existência nas grandes cidades, bem como, da paternidade.

Com o enriquecimento, esportes dispendiosos e requintados caíram no gosto dos novos ricos. Jogos de polo e golfe se tornaram moda, não sendo raro ver fotos de glamorosas celebridades se dando ao luxo de aderir a essa prática. Com Disney não foi diferente.

Assim, levando-se em conta a paixão incondicional de Disney por ambos os jogos elitizados, torna-se impagável a engraçada performance do Pateta, cuja atuação parece ridicularizar seu criador em *How to Ride a Horse* (1941) e *How to Play Golf* (1944).

A escolha do tema, por roteiristas e animadores, bem como, a maneira como foi retratado, parece ter sido um achincalhamento da equipe para com o chefe que, a cada dia mais, tornava-se arrogante e distante. Neil Gabler (2009) comenta que as

⁹ Série composta de 10 episódios esparsos. Iniciada em 1941, com *How to Ride a Horse*, teve seu auge em 1945, com três episódios em sequência e que, diga-se de passagem, foram os únicos do Pateta produzidos naquele ano. Após uma pausa de sete anos teve nova sequência avulsa, se estendendo até 1999, com o requeentado *How to Be a Waiter*, que fazia parte do primeiro episódio de *Mickey Mouse Works*, configurando, portanto nova proposta da empresa para o programa exclusivamente televisivo (e que aí jaza em paz!).

¹⁰ Com voz grave e culta, o narrador se tornava parte essencial na trama, basta ver, anunciar com correção, aquilo que logo seria desmentido pela ação do Pateta. Era como se houvesse dois patetas digladiando em cena. Geralmente a tarefa coube ao canadense, de sotaque charmoso, John McLeish e a Fred Shields, mais conhecido por dublar o pai de Bambi.

equipes de animação se desafiavam mutuamente, fazendo troça uns dos outros, ao inserir elementos reconhecíveis do cotidiano deles.



Figura 23. Segmento de *How To Ride a Horse*, de 1941, dirigido por Jack Kinney e animado por Edwin Aardal, Stephen Bosustow, Chester Cobb, Merle Cox dentre outros.
<http://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=322#page=screenshots> Acesso em: 03/07/2017.



Figura 24. *How To Play Golf* de 1944, dirigido por Jack Kinney e animado por William "Bill" Justice.
<http://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=380#page=general> Acesso em: 03/07/2017.

Diante do exposto, pode-se observar que, com a atuação do cabeça-oca atrapalhado, Disney conseguiu introduzir questões da vida cotidiana nas animações, utilizando a arma do bom humor para difundir tanto conceitos e valores, quanto para exercer formas de controle social. Conforme Henri Bergson (2011), bem observou, o riso é um fator social que funciona como uma espécie de poder, onde a recusa ou a incapacidade de participação do indivíduo gera a ridicularização e o escárnio do grupo, e o Pateta, com suas patetices, foi a ferramenta mais eficaz para se tratar de assuntos sérios.

Dito isso, fica difícil aceitar acriticamente, a afirmação de Neil Gabler (2009), asseverando que Disney “odiava os desenhos do Pateta” (p. 480). Como me disse, certa vez, o Dr. Celbi Vagner M. Pegoraro, especializado na obra do animador, é mais provável que seja apenas o sensacionalismo, a manipulação de marketing guiando a afirmação de Gabler, basta ver, o Pateta ter sido repaginado pelo ex-amigo e colaborador Atr Babbit, o socialista que enfrentou Disney durante os embates pela filiação ao sindicato. O mesmo aconteceu com Colvig, ainda que em menor proporção. Portanto, existe muito mais de Disney em Pateta do que no próprio Mickey, caso em que desconstrói a afirmação do mencionado autor.

Retomando o tema da presente pesquisa, pode-se observar que há muitas aproximações entre o Bandeirante Bocó e o Pateta. Em primeiro lugar, suas histórias acontecem, respectivamente, no Centro-Oeste brasileiro e no Meio-oeste estadunidense, locais estes, marcados a ferro e fogo pela violência das conquistas impostas pelos colonizadores vindos do Leste. Em ambos os países, houve movimentos migratórios que empurraram os aventureiros, imbuídos de toda sorte de interesses, da costa Atlântica rumo às terras desconhecidas nas entranhas do Sertão, terras essas, ocupadas por indígenas de variadas etnias. No caso Sul-Americano, espanhóis e portugueses iniciaram as disputas por terras cultiváveis e tesouros, desde os primórdios. No Brasil, a grande plantação, a mineração e o pastoreio demandavam mais e mais terras e mão-de-obra, que foram supridas pelos escravos indígenas e, posteriormente, pelos negros também.

Nos EUA ocorreu algo ainda mais danoso às populações autóctones. A partir da chegada dos imigrantes ingleses à Virgínia, em 1607, iniciou-se uma política de engodo e dizimação dos silvícolas. Tais ingleses, valendo-se do embuste de coroar o chefe dos *powhatan*, concederam a esse povo a “honra” de trabalhar e fornecer

viveres aos colonizadores brancos, tendo em vista, a princesa Pocahontas haver se casado com John Rolfe. Para se ter uma ideia, dentro de pouco tempo, os mais de oito mil *powhatan* foram reduzidos a menos de mil (ainda que *The Walt Disney Company*, diga o contrário).

Como é sabido, nada pacífico foi o movimento expansionista a partir do estabelecimento das 13 colônias e o best-seller de Dee Brown (2010), que funcionou como um libelo acusatório à sociedade estadunidense, intitulado: *Enterrem meu coração na curva do rio*, mostrou em documentos e números a extensão do genocídio. Segundo esse autor, ainda que oferecendo resistência, os indígenas foram, sistematicamente, empurrados para o interior do país. “Em 1829, Andrew Jackson, que era chamado de Faca Afiada pelos índios, tomou posse como presidente dos Estados Unidos” (p. 23). Esse endurecido homem de fronteira, portanto, conhecedor da realidade vivida por brancos e índios, agora feito presidente, tinha a responsabilidade de manter a paz para resguardar os interesses dos seus. Assim, em sua primeira mensagem ao Congresso, sugeriu a criação, de um bolsão para receptáculo das múltiplas etnias, a serem transplantadas para a reserva, situada para além do Mississippi, compreendendo os Estados do Missouri e Louisiana e o Território de Arkansas. É sabido que tal bolsão ceifou muitíssimas vidas, e isto se deu, não apenas pelos sofrimentos impostos pelo êxodo, como o frio, fome e extenuação da travessia, mas, também, pelo não cumprimento da promessa feita pelo governo, de abastecer população após sua chegada. Entretanto, vale observar que, conquanto a lei tenha sido aprovada em 1830, lei esta que criava a “fronteira índia permanente” e, supostamente os resguardava da exploração, caiu em desuso antes mesmo de vigorar, pois, um novo surto de migrantes colonizadores, que mais parecia composto de famintas saúvas, recortou o território indígena, invalidando, mais uma vez, as promessas feitas aos “selvagens”.

Porém, a violência em estado bruto, ocorreu efetiva e massivamente, tal qual um risco de pólvora, após a assinatura da Lei de Propriedade Rural (*Homestead Act*), em 1862, pelo presidente Abraham Lincoln. Essa lei assegurava a posse definitiva da propriedade, de 160 hectares, aos imigrantes que a cultivassem, pelo período de cinco anos. Além disso, aproximadamente, duas décadas depois, os trilhos se somaram aos carroções, contribuindo para o maciço deslocamento da horda de bárbaros (de peles

brancas), a se moverem de acordo com os ditames da “febre do ouro”. Vale observar que, em 1890, tal horda já havia se instalado até a costa do Pacífico.

Dee Brown afirma que, de 1607 a 1860 a população indígena sobrevivente, ficou reduzida a, aproximadamente, trezentos mil, a saber, cerca de “metade, ou de dois terços” do contingente inicial (p. 27).

A título de curiosidade, há uma animação do Pateta, intitulada: *Californy' er Bust*, dirigida por Jack Kinney, em 1945, que parodia os conflitos entre brancos e índios nos filmes de *Western*. O Pateta, literalmente “na pele” de Davy Crockett¹¹, está a ponto de morrer de tédio pela falta de ação, caso em que, junta-se aos demais colonos para se dirigirem à tão sonhada Califórnia. Nesse curta, todos os “atores” são sócias do Pateta o que, obviamente, achincalha os astros hollywoodianos, aos quais, bastava escurecer a pele para se tornarem “índios perfeitos”. Ao troçar dos bravos líderes das maiores nações indígenas, arremeda seus exóticos nomes: chefe dos Pés-Pretos (representado com enormes pés negros); Cavalo Louco (que nem é preciso comentar) e Chuva na Cara (sempre precedido por uma escura nuvenzinha aguacenta e cuja caricatura parece se referir ao chefe Nuvem Vermelha). Por não ter sido bem aceita, é provável que a sociedade da época não tenha entendido a proposta, achando que Disney estava a zombar dos índios e não dos filmes sobre eles. Pelo menos é o que diz Leonardo Maltin na introdução do curta-metragem que compõe a coleção *The Complete Goofy*. De certa forma, as representações dos índios nas animações Disney eram caricatas, à exceção, talvez, da poética *Little Hiawatta*¹², de 1937, dirigida por David Hand.

¹¹ O tema da conquista do Oeste sempre foi muito caro a Disney. Sob sua benção e arte, o herói nacional: exterminador dos bisões; político; ativista contrário à criação da reserva indígena proposta por Andrew Jackson; militar aguerrido que participou da Revolução Texana (inclusive, morreu na batalha do Álamo); e lendário “Rei da Fronteira Selvagem” (*King of the Wild Frontier*), Davy Crockett, ou simplesmente David Crockett (1786 – 1836), se transformou em patriota exemplar, esposo e pai amoroso, fiel defensor da família e dos colonizadores, tendo em vista, na série televisiva, serem considerados como os heroicos representantes da sociedade estadunidense, sempre dispostos a lutar contra o mal, principalmente, aquele encarnado nos selvagens pele-vermelhas. Fess Parker, foi o galã que assumiu a responsabilidade de interpretar o folclórico herói da fronteira, no seriado televisivo, exibido semanalmente, nos anos de 1954-1955, para divulgar o parque temático *Disneyland*. Vale observar que a série recebeu colorização posterior, nos anos de 1960, o que revigorou e prolongou sua longevidade nas telas. O Davy Crockett de Fess Parker se tornou uma febre nacional e a canção de abertura: *The Ballad of Davy Crockett*, que ressoava na boca das crianças, trazia o seguinte verso: “Em 1813 os Creeks se erguem adicionando flechas de pele-vermelha aos males do país [...]”.

¹² A animação disneyana, que exibiu nas telas os primeiros anos de vida do bravo Hiawatha, teve como inspiração o poema intitulado *The Song of Hiawatha*, escrito em 1855, por Henry Wadsworth Longfellow (1807-1882). Tal poema homenageava a Hiawatha, o grande profeta da Confederação Iroquesa,

Seja como for, Pateta e Bocó, além de trazerem, em suas raízes, as consequências do processo civilizador, também podem ser entendidos como sendo uma dupla de sertanejos tentando traduzir, cada um à sua maneira, as inquietações, os interesses e as maquinações políticas de seu tempo.

Diante do exposto, fica fácil atinar para a importância que teve o “modelo” oferecido pelo desastrado estadunidense na construção da calamitosa personagem nacional. E isto pode ser observado, mais precisamente, na apropriação do humor, falsamente ingênuo, lançado por Pateta em suas animações e posteriormente estendido às tirinhas e às Histórias em Quadrinhos.

2.2 – COLEÇÃO PATETA FAZ HISTÓRIA: UMA ANÁLISE

“Não se sabe quem povoa as abóbadas subterrâneas. As covas são muito numerosas, e algumas, sem dúvida, contêm os restos de homens que não esperavam ser esquecidos tão cedo” (JOHNSON, 2008).

Como foi dito no início deste capítulo, esta segunda seção diz respeito à coleção quadrinística *Pateta Faz História*, cuja irreverência e criatividade de suas narrativas, serviram de fonte inspiradora ao desenvolvimento do Bandeirante Bocó. Portanto, nas páginas subsequentes, além de um apanhado histórico e informativo sobre a referida Coleção, ainda se discute a inventividade de três “biografias” selecionadas que, vistas em conjunto, constituem um painel que brinca com a formação das populações europeia e latino-americana, considerando-se, serem elas, o resultado da conjunção de movimentos migratórios promovidos por conquistadores que partiram rumo ao Oeste.

Mas, de fato, o que torna essa coleção tão especial?

pertencente à tribo dos Mohawk, que viveu por volta do ano de 1570. Sobre o assunto, há uma interessante tradução em espanhol, realizada em forma de prosa que, além de trazer material explicativo sobre a vida e a obra do autor, também situa o leitor com relação ao processo criativo do poema. Tal tradução se encontra disponível em: <<https://docplayer.es/30869033-Henry-w-longfellow-el-canto-de-hiawatha-the-song-of-hiawatha-1855-biblioteca-upasika-coleccion-nativa-no-1.html>>. Acesso em: set. 2018.

Em primeiro lugar, diferentemente das demais aparições do Pateta, que sempre é retratado como o desastrado e simplório coadjuvante do Mickey, seja nos curtas-metragens, nas tirinhas de jornais, nas Histórias em Quadrinhos e em filmes para TV, a referida coletânea, por sua vez, o apresenta como sendo o protagonista das aventuras, invertendo, assim, os papéis. Isto cria uma situação interessante, porque, mesmo fazendo parte das produções *mainstream*, sendo, portanto, um produto da cultura de massa, a série consegue ser suficientemente criativa para extrapolar os padrões estabelecidos pelos Estúdios Disney e apresentar algo inovador, não somente no que se refere à proposta mas também à estética da diagramação.

Existe, ainda, o notável feito de a coleção ter sido editada, duas vezes, na mesma década, a saber, 2011 e 2017, o que chama a atenção para algumas questões intrigantes. A primeira questão, tem relação com a proximidade das datas, pois, a coleção de 2011, em vinte fascículos, foi vendida, em bancas de revistas – tardando, no mínimo, um ano para sua conclusão, o que, obviamente, aproximaria ainda mais as duas publicações. Dado que o sistema de distribuição da editora obedecia a lógica de recolhimento do material nos grandes centros para encaminhá-lo ao interior, sempre havia um hiato de tempo, variando de três a quatro meses, para a cobertura do território nacional.

Além disso, há o triste fato de a população brasileira, não ser composta de ávidos leitores, o que leva a perguntar sobre os riscos das duas publicações. A isso, ainda se adiciona a questão da dificuldade financeira enfrentada pela Editora Abril, licenciada da Disney por sessenta e oito anos ininterruptos, e que, em meados de 2018, após déficits sucessivos, anunciou, explícita e notoriamente, o encerramento das publicações da marca, não justificando, portanto, tão vultoso investimento, considerando-se, ser a republicação, de 2017, definitiva e em capa dura.

Certamente, poder-se-ia imaginar, que a reedição de 2017, fosse uma estratégia para atrair o público cativo e, em se tratando de colecionadores, de venda garantida. Porém, diante de tudo isso, o que fica patente é a aposta no poder atrativo e na vitalidade da coleção, provas de sua engenhosidade e qualidade, mesmo em tempos da tsunami digital e dificuldades financeiras.

Diante do exposto, necessário se faz comentar a respeito das duas edições, observando as alterações e os pontos de contato entre ambas, porém, sem perder o foco na publicação de 2011, tendo em conta, ter sido a primeira coletânea brasileira, a publicar na íntegra, as HQs esparsas que traziam as inovações proporcionadas pelas aventuras do Pateta e cuja reedição, não apresentou mudanças consideráveis.

Em termos de apresentação, a coleção de 2011 veio fracionada em vinte volumes, estando estes, descompromissados com a ordem cronológica da publicação avulsa original. Diferentemente, na coleção de 2017, as aventuras vieram a público em cinco volumes (contendo oito episódios cada) sendo mantida a sequência das publicações pioneiras e originais. Também houve a exclusão, sem muitos miramentos, das quatorze HQs que compunham o vigésimo volume da edição de 2011. Inclusive, elogiável é a preocupação, dessa nova edição, em rastrear e divulgar, tanto os episódios quanto as capas de todas as edições já publicadas no Brasil, o que foi feito nos anexos do quinto e último fascículo.

No que se refere à arte, letras (Lilian Mitsunaga), tradução (José Fiorini Rodrigues), e diagramação, em ambas permaneceram iguais. Quanto aos apêndices explicativos, na nova edição, houve uma mudança considerável. As biografias das personalidades interpretadas pelo Pateta, sofreram uma sensível redução no tamanho dos textos, diminuindo, portanto, a quantidade de informação oferecida. Além disso, tais biografias, deixaram de fazer a abertura individual de cada episódio para serem transplantadas para as páginas finais do respectivo tomo, caso em que, as imagens correspondentes a cada biografado, foram diminuídas para 3x4 e passaram a ser impressas em preto e branco, tendo os créditos dispostos em nota de rodapé. No que diz respeito ao contexto histórico, destinado a situar o leitor frente ao biografado, houve a inserção de uma breve biografia dos roteiristas e desenhistas. Também, foram mantidos, praticamente os textos dos comentaristas: Marcelo Alencar; Júlio de Andrade Filho e Rivaldo Ribeiro - à exceção de alguns senões - estando as novas informações acrescentadas no final da página, em formato de hipertexto. Assim, uma vez guardada a sequência das publicações, esses textos foram transportados para o quinto e último volume.

Ainda sobre a coleção de 2017, há que se notar a eliminação das indicações relativas aos sites de pesquisa, conforme se podia ver na seção: *saiba mais*, situada

no extremo inferior da página de cada biografado. Disto se pode inferir que, tais informações suplementares, estavam direcionadas ao público jovem, ainda em fase escolar, o que não parece ser o caso da edição mais recente.

Uma vez feitos os comentários sobre a formatação das coleções, vale analisar a questão do conteúdo. Apesar de variarem na extensão dos comentários, ambas concordam com a interferência do argentino Jaime Díaz na composição da série. Mais prolixa, a coleção de 2011 traz um lote de informação a mais, caso em que Marcelo Alencar - um dos responsáveis pelos textos introdutórios e explicativos da compilação - esclarece ao leitor que, o *Disney Studio*, encomendou os serviços do animador argentino Jaime Díaz, com a finalidade de criar uma “série de sátiras históricas estreladas pelo Pateta”. Isto implicava que, tal série, deveria apresentar o trapalhão interpretando personagens históricas, sem a utilização do típico recurso do sonho ou das viagens em máquinas do tempo.

Alencar ainda esclarece que a contratação da equipe argentina só foi possível devido ao fato de a *Western Publishing*, “editora então licenciada nos EUA para desenvolver, imprimir e exportar” as histórias das personagens Disney, não ter conseguido suprir o mercado internacional. O comentarista ainda acrescenta que as HQs com a nova proposta, chegaram ao Brasil em publicações esparsas nas revistas de linha, sendo que, as primeiras histórias, ganharam reedição em forma de série nos anos de 1981 e 1985 (a título de curiosidade, os interessados podem encontrar esses exemplares antigos na Gibiteca Henfil, situada no Centro Cultural de São Paulo).

A reunião das histórias em sua completude, só veio a lume, em solo pátrio, na data de 2011, cabendo ao vigésimo e último volume, prestar uma homenagem à série que lhe serviu de inspiração, a saber, *Teatro Disney*, que foi publicada nos EUA, no início de 1965. Ainda de acordo com Alencar, *Teatro* detém, igualmente, as honrarias de ser uma das primeiras séries de quadrinhos planejadas como tal e a primeira a apresentar os “heróis e os vilões Disney como atores, interpretando o papel de personagens famosos da literatura”, o que proporcionou “encontros inusitados entre as figuras Disney de universos diferentes”. Porém, é importante frisar que as quatorze histórias em quadrinhos que compõem *Teatro*, publicadas no biênio 1965/1966, com roteiros, em sua maioria, de Paul Murry e de Tony Strobl, não seguem o mesmo tom

anárquico e irreverente do restante da coleção, guardando em comum somente a interpretação das personagens históricas em épocas passadas.

Outra observação relevante pode ser percebida em um dos muitos artigos publicados à época do lançamento da coleção, artigo este, intitulado: *Pateta Faz História: as coleções*, de E. Rodrigues e Rivaldo Ribeiro, postado no site: Planeta Gibi, pois, de certa forma, oferece um contraponto aos comentários feitos por Alencar. De acordo com a dupla de autores, o “embrião da série” *Pateta Faz História*, pode ser encontrado na revista estadunidense: *Disney Magazine*, que começou a ser editada, com apenas doze páginas, em meados de 1970, para ser oferecida como brinde aos consumidores dos produtos de uma grande “indústria do ramo de higiene e limpeza”. A revista teve duração de apenas dois anos. Isso dá a entender que, tal revista, seria do tipo tiragem especial e avulsa, não estando, portanto, tão presa aos protocolos exigidos pela marca, caso em que, poderia inovar nos roteiros e designer. E no que diz respeito à receptividade, parece ter havido uma boa aceitação pelo público, uma vez que, pouco tempo depois, algumas das revistas lançadas ganhavam, não apenas reedição em quarenta e quatro páginas mas também novas aventuras a serem acrescentadas gradualmente.

E qual não foi a surpresa ao constatar que, além das capas pertencentes às publicações mencionadas no artigo, a coleção publicada em 2017, trazia uma seção intitulada: *os bastidores*, de autoria dos próprios Rivaldo Ribeiro e Edenilson Rodrigues. No volume cinco, página 275, da edição de 2017, os autores ofereciam a seguinte informação: “a Disney tinha o *Studio Program*, uma divisão incumbida de produzir quadrinhos para suprir basicamente o mercado externo, e lá foram criadas oito HQs que podem ser consideradas os embriões da série”. Conquanto pareça existir um descompasso entre a informação oferecida por Alencar (de ser a *Western Publishing* a responsável) e a *Studio Program*, dos autores acima mencionados, infelizmente, não houve tempo hábil para esclarecer, devidamente, a questão do marco de origem, tendo em conta, a tese, estar correndo contra os prazos.

Levando-se em conta os roteiristas, instigante é a contratação dos talentosos e afamados Cal Howard (Calvin Howard) e Carl Fallberg, os responsáveis pela grande maioria dos roteiros da coleção. No que diz respeito a Howard (o principal roteirista da série com quatorze histórias), trata-se de um experiente escritor, ator, cartunista,

animador e roteirista de séries televisivas de sucesso, trazendo na bagagem o *know-how* obtido em grandes estúdios como Walter Lantz, Max Fleischer e Warner Bros, sem contar com o próprio estúdio Disney. E, tão versátil e talentoso quanto o colega, Fallberg ainda traz no currículo a experiência com filmes educacionais e propaganda. Em comum, também havia o fato de ambos serem experimentados roteiristas de HQs disneyanas, principalmente, as dirigidas ao mercado internacional, a saber, as de caráter mais genérico e com temáticas mais universais.

Assim sendo, conquanto Alencar atribua todos os méritos obtidos pela coleção a Jaime Díaz e seu staff, verdade é que o trabalho de Howard e Fallberg pode ser considerado a alma da coleção, considerando-se, ocorrer alteração na qualidade após outros roteiristas assumirem a empreitada. E isto acontece mesmo que as HQs tenham sido desenhadas pelos inventivos Héctor Adolfo de Urtiaga e Anibal Uzál, responsáveis por 90% da arte, aproximadamente.

Ainda com respeito ao conteúdo, há três observações dignas de nota, pois, permeiam toda a série. São elas: as metalinguagens, os anacronismos e a utilização da infância enquanto promessa de futuro. No que se refere às primeiras, além de extrapolar os limites interpretativos do próprio texto, bem como, da inserção de referências a ícones da cultura pop e de símbolos mundialmente identificáveis, ainda existem algumas HQs que brincam com as personagens, no sentido de fazê-las ter um lampejo de “consciência” de si próprias enquanto atores, simulando, portanto, os erros de atuação, bem como, o rompimento da Quarta Parede (que é tão cara ao teatro), permitindo aos leitores participar da performance como convidados.

Quanto aos anacronismos, é importante esclarecer que, para fins da presente análise, foi considerada a teorização feita por Jacques Rancière no texto: *O conceito de anacronismo*, em que afirma ser “a regulação do tempo” um problema a ser resolvido “poeticamente”, uma vez que o anacronismo “concerne à verdade na poesia antes de ligar-se à verdade do cientista”. Daí a coleção *Pateta faz História*, longe de se preocupar com a verdade a respeito de seus biografados, criativamente, devolve ao domínio da poética e, mais especificamente, da ironia, a forma de se apropriar do tempo passado para criar tipos hilários em inverossímeis histórias de vida, subvertendo a aura construída em torno das personalidades inseridas nos anais da memória Ocidental.



Figura 25. Pateta colocando em prática as licenças poéticas ainda na pré-história. Pateta como Dom Quixote, p. 55, volume 7, edição 2011. Foto nossa.

Por fim, boa parte dos biografados pelo engraçado cabeça-oca são, inicialmente, apresentados ainda na fase infantil, recurso este, utilizado com a intenção de, não apenas, ressaltar o brilhantismo da renomada personalidade desde sua mais tenra existência, mas também, conforme explica Marcelo Alencar, “para contextualizar datas, locais e ambientes” preparando, assim, o leitor para a sátira a ser encenada. Tal recurso tem resultados interessantes, uma vez que oferece ao biografado uma persistente retidão de caráter e de propósitos irrepreensíveis. Isto significa que, apesar de o infante ter suas opiniões e descobertas criticadas e recusadas pelos mais velhos, a criança não se intimida nem tampouco desiste de suas convicções, consolidando a questão da eleição, em seu chamado heroico, para cumprir a missão à qual foi destinado desde menino. Outro resultado digno de nota é a pilhéria feita com a ideia de que, sendo o Pateta mais sábio quando criança, por conseguinte, ele seria mais instruído do que seus ancestrais, o que deixaria no ar a pergunta: o Pateta emburreceu após ter se tornado adulto?

A título de exemplificação, engraçadíssima é a interpretação do garotinho Pateta na “epiderme” de Cristóvão Colombo, uma vez que, obcecado por formas

redondas, como almôndegas e balões de gás, jamais se rende às chacotas ao afirmar a esfericidade do globo terrestre, o que lhe garantiria a segurança de navegar pelos mares infinitos, sem o perigo de se despencar pelas bordas.

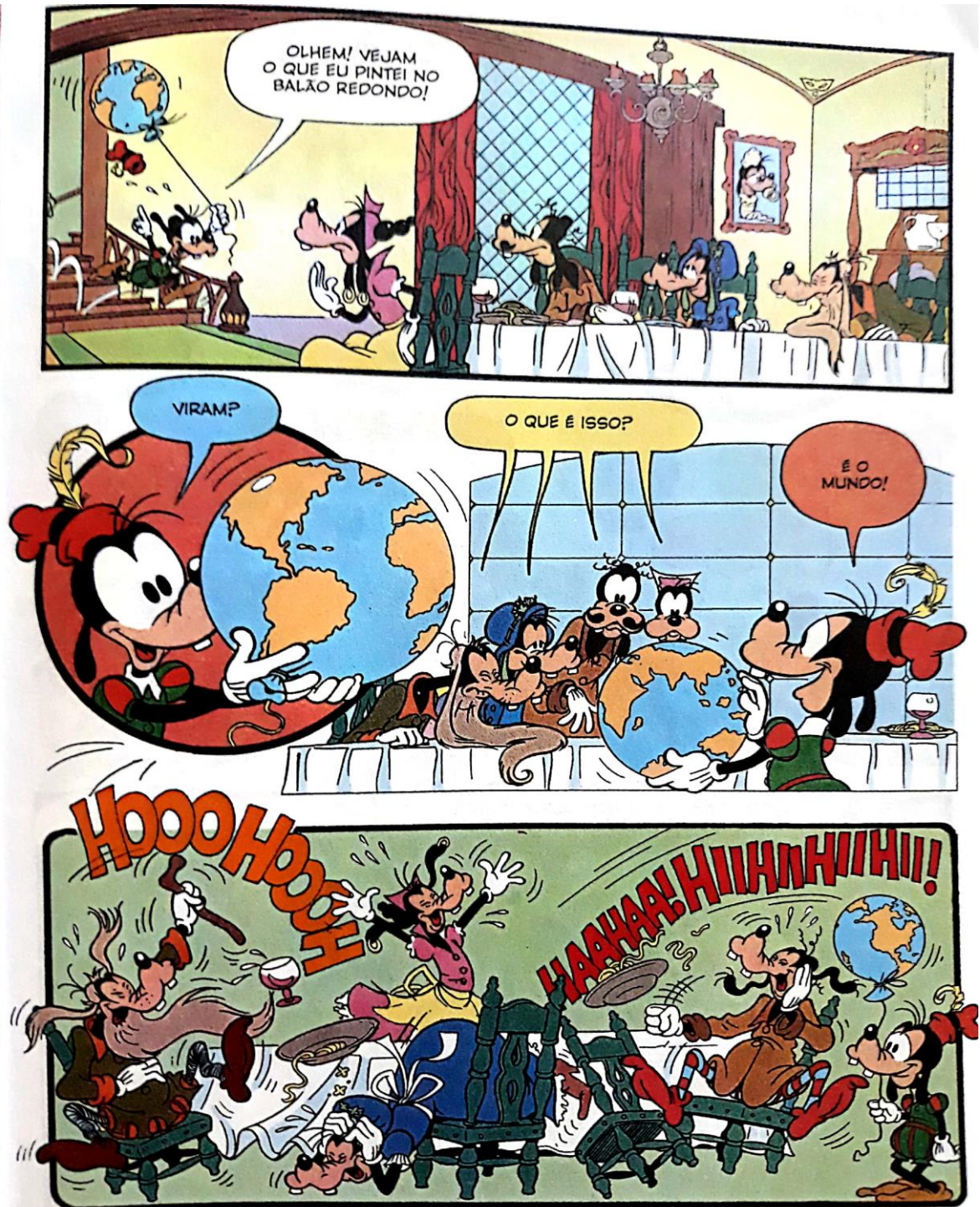


Figura 26. Pateta Cristóvão Colombo, em sua fase infantil, sendo ridicularizado pela crença e afirmação de ser o mundo redondo. Pateta como Cristóvão Colombo, volume 2, p. 15, edição 2011. Foto nossa.

Piadas à parte, a questão de a infância ser mais douda que a geração de seus pais, de certa forma, estabelece um paralelo com a máxima cristã que afirma serem os “puros de coração” mais propensos a um contato mais estreito com a divindade e, portanto, com o sobrenatural, estando, dessa forma, mais habilitados a conhecer coisas que os demais ignoram. Isto pode ser observado na HQ Pateta Beethoven, cujo primeiro choro foi executado em “si bemol” e que, de acordo com seu pai ele já tinha “ouvido para a música”; ou ainda, em Pateta Newton que, com poucos dias de vida, eructou a equação $2x-z+yz=0$, e cuja iniciação no mundo da fala gerou: “caí para baixo”, em uma alusão à força gravitacional que provocou o tombo sofrido ao tentar sair do berço.

Diante do exposto, as informações sobre a coleção, aqui apontadas, parecem fazer emergir algumas possibilidades a serem consideradas. A primeira delas, indica tratar-se de um grande esforço criativo, patrocinado por modestos investimentos por parte da empresa Disney, basta ver, a parceria com entidades comerciais, voltadas para a venda de produtos de limpeza. Isso, no sentido de criar histórias hilárias e inovadoras, que fossem capazes, tanto de introduzir novas personagens, como foi o caso de *Sir Lock Holmes*, quanto de reviver as antigas, dando-lhes fôlego para continuarem a chamar a atenção do público.

Outra possibilidade é a de que, tais alterações de percurso, teriam sido uma estratégia do Estúdio com o intuito de executar novas experimentações, sem correr o risco de comprometer, seriamente, a personagem cristalizada nos quadrinhos das revistas de linha. E, por último, questionar se essa novidade experimental tinha a intenção de encontrar uma saída para minimizar os danos, tanto da crise provocada por uma década de filmes pouco rentáveis quanto os estruturais causados pela contracultura que, havia tempos, vinha alterando a fórmula de se produzir histórias em quadrinhos, causando instabilidade nas publicações até então consagradas.

Mas, seja como for, a compilação que traz o Pateta como protagonista, está recheada de pseudo biografias e de referências às icônicas personagens literárias, o que faz com que o atrapalhado transite pelo mundo da ficção e privilegie os seres talentosos e suas mentes brilhantes, os visionários e os destemidos conquistadores, os inventores criativos e os benfeitores da humanidade, todos eles heróis cultuados pela memória ocidental. Criaturas, como Ulisses, Hércules e Aníbal dividem espaço com Rei Arthur, Genghis Khan, Isaac Newton, Beethoven, Cristóvão Colombo, Don

Quixote, o fabuloso Capitão Nemo, de 20.000 Léguas Submarinas e tantos outros mais. E caso esses seres retratados fossem discriminados por território, os agrupamentos, em uma panorâmica, ficariam assim distribuídos: 04 personagens gregas (sendo 03 mitológicas e 01 histórica); 03 personagens norte-africanas (todas históricas); 05 germânicas (históricas também); 06 italianas (históricas); 01 asiática (histórica); 01 portuguesa (histórica); 01 espanhola (literária); 15 britânicas (02 históricas e 13 literárias); 06 francesas (02 históricas e 04 literárias); 06 estadunidenses (03 históricas e 03 literárias); 04 franco/orientais (literárias). E após a primeira impressão, de que se trata de uma confusa e patética miscelânea aleatória, o olhar vai sendo refinado no sentido de perceber uma lógica interna que serve de critério para selecionar e valorizar os vultos históricos e literários, que contribuíram para a afirmação e engrandecimento da história e da cultura ocidental: ainda que tal afirmação venha da performance do maior trapalhão de todos os tempos.

2.2.1 – Refazendo a história sob a maestria do Pateta

Quanto ao caráter performático do Pateta, o próprio título da coleção já se propõe a anunciar, pois, nas primeiras publicações, ou aparece informando: “*Pateta Faz História como...*” (1978; 1981-1982); “*Pateta Faz História interpretando...*” (1985); ou “*Pateta é... em inglês*” (1989-1890) o que indica a atuação do atrapalhado na “pele” de heróis consagrados pela história ou pela literatura.

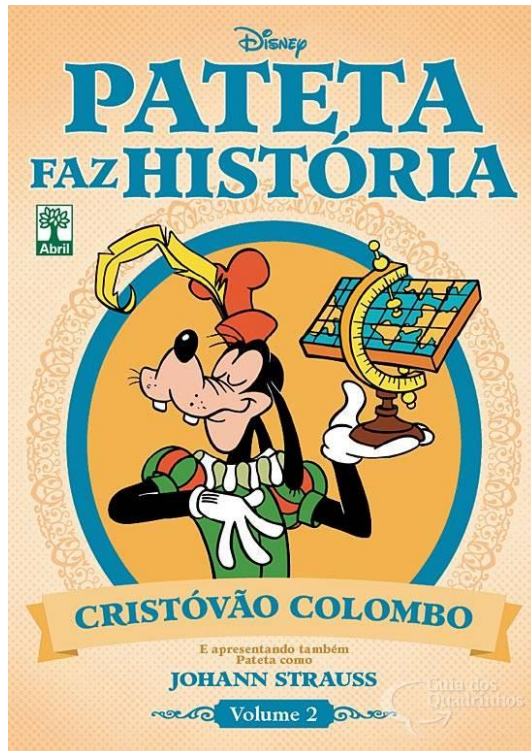


Figura 27. Coleção *Pateta Faz História*, vol. 2, edição 2011.
 <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/pateta-faz-historia/pa007400>>. Acesso em: ago. 2016.

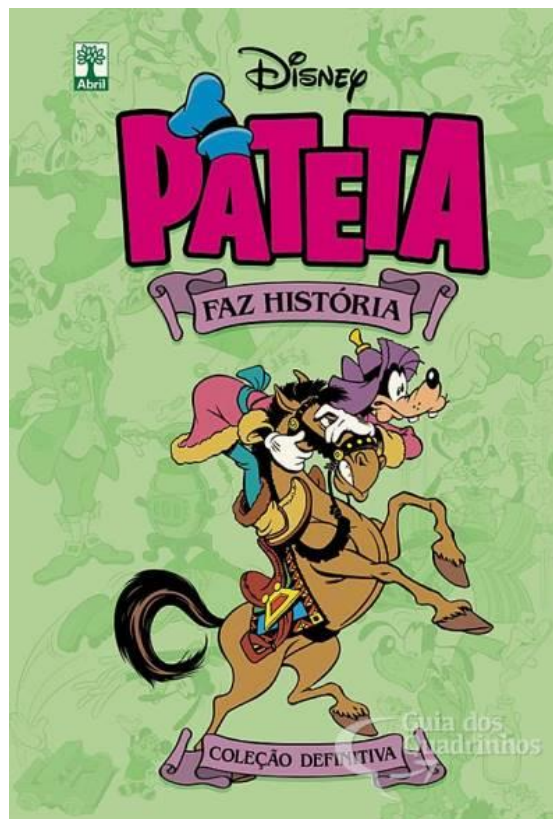


Figura 28. Coleção *Pateta Faz História*, vol. 3. Coleção definitiva, edição 2017.
 <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/pateta-faz-historia-colecao-definitiva/pa003121>> Acesso: nov. 2018.

Sua “capacidade” de interpretar personalidades ilustres, que lhe conduziu ao posto de protagonista, foi marcante. Ainda que, originariamente, tenha sido concebido para atuar como *clown*, ou “escada”, como foi dito anteriormente, em *Pateta Faz História* – ele realmente faz história - ao driblar a condição de palhaço mais pueril e desafortunado da dupla, para evadir de sua condição de subalternidade e tornar-se herói.

Aliás, se uma palavra pudesse definir o Pateta, ela seria: subversão. Isso, não somente por zombar dos valores da mesma sociedade normativa e disciplinadora que o construiu e o tornou seu próprio representante mas também por ser, sempre, aquele “puro de coração” que infringe as regras, sejam as da natureza ou as sociais, para conseguir sobreviver às adversidades do cotidiano e sempre se dar bem no final.

O Pateta é, portanto, o idiota que provoca o riso por viver em descompasso com o mundo que o cerca (BERGSON, 2011), e ainda que sofra as consequências de sua estultice, ele consegue: superar as desventuras; rir de si próprio e da sociedade; e ainda, concluir satisfatoriamente as peripécias. No mundo das narrativas patafísicas e patéticas, tudo é possível, pois, subverter a ordem é a norma.

A subversão do Pateta torna-se ainda mais interessante quando se toma ciência do modelo de herói idealizado e “patenteado” por Disney que, certa vez afirmou:

De anos de experiência eu aprendi o que poderia ser legitimamente adicionado para aumentar as emoções e o prazer de um conto de fadas, sem, contudo, violar o sentido moral do conto original. A audiência tem confirmado isto inequivocamente. Definimos as heroínas e os heróis mais vividamente, e adicionamos personagens menores para ajudar a levar o fio condutor da história, na prática, criamos os amigos imortais da heroína como os Sete Anões. Em termos de narrativa, nós aguçamos o triunfo decisivo do bem sobre o mal com os nossos valentes cavaleiros – a questão que representa os nossos ideais morais. Nós o fazemos de uma forma romântica, facilmente compreendida pelas crianças. A este respeito, as imagens em movimento são mais potentes do que os volumes de palavras dos livros familiares (DISNEY, 2001, P.18).

Diante disso, os heróis interpretados pelo Pateta, tornam-se hilários, justamente pela contraposição que lhes dá origem, a saber, ao mesmo tempo em que são reconhecidos como personalidades dignas de nota, também são vilipendiados pelo humor que os faz seguir na contra mão da história. Nessa ideia de contradição,

o Pateta age, quase, como se dissesse ser a história uma ficção autoral que pudesse ser contada e recontada todas as vezes que o autor assim o desejasse e houvesse público para assistir.

É exatamente nesse ponto que se processa a magia da arte, uma vez que, sendo possuidora do poder de exumação, traz em si a capacidade de revestir de pele, personalidade e sentimentos, os “restos de homens que não esperavam ser esquecidos tão cedo”. Pela licença poética, torna-se mais poderosa do que a história, que apenas eterniza as sombras daquilo que um dia foi. A arte, ao contrário da história, tem o dom de fazer reviver, de conjurar a memória e trazer a lume aqueles que vagueiam nos domínios de Hades. E, assim procedendo, recebe, também, a honra e o mérito de oferecer a esses “restos de homens”, tantas almas, faces e corpos quanto sua engenhosidade desejar, proporcionando-lhes, sempre, a possibilidade de reinterpretações e recomeços.

Assim, ver o pateta interpretar os ícones da história e cultura ocidental, torna-se uma experiência única, pois, tal qual em um espelho, ele mostra um universo ao contrário, o avesso daquele consagrado nos livros e ensinado nas escolas. O Pateta faz com que, esses semideuses e seres iluminados, uma vez destituídos do caráter pragmático e moralizante, percam a força simbólica e se tornem motivo de riso, bem como, de afetuoso descrédito.

E é justamente isso que torna a coleção tão hilária e preciosa, ainda que Mickey, rebaixado do posto de protagonista, possa discordar.

Diante do exposto e, ao partir dessa ótica de subversão, torna-se possível analisar três, das criativas e engraçadíssimas performances do ícone da indústria do entretenimento, a saber: Ulisses, Genghis Khan e Cristóvão Colombo, mantendo um diálogo com essa ideia de herói que é tão valorada, por Disney e o restante dos ocidentais.

2.3 – AS MIL FACES DOS HERÓIS

Conforme esclarece Joseph Campbell, o renomado estudioso de mitologia e religiões comparadas, os seres míticos são recorrentes e possuem tantas faces quanto os povos que lhes dão origem, porém, todos guardam em comum o que denomina de *a jornada do herói*. Trata-se, portanto, do percurso cheio de desafios e

provações que o herói deve trilhar, com a finalidade de superá-los e, assim, cumprir a incumbência para a qual foi escolhido e comissionado pela divindade. Tal missão, pode ser resumida no processo de aquisição do conhecimento de si mesmo, bem como, do consequente retorno ao seio de sua comunidade de origem, uma vez que, sendo o agraciado, está apto a instruí-la e protegê-la.

De acordo com Lurker (2003, p. 311-12), a palavra herói (*Held*) tem origem indo-germânica, designando, inicialmente, apenas o condutor de alimárias no campo. Como esse pastor dos tempos primitivos necessitava defender seu rebanho valorosamente, inclusive com risco de sua própria vida, a palavra tornou-se designativa de lutador corajoso e cômico de seu dever. Daí surgir, para o herói, o “valor simbólico genérico de um lutador pela ordem contra as forças do caos de qualquer natureza, que podiam ser representadas por dragões, gigantes, demônios ou simplesmente invasores” que ameaçassem a existência humana, seus bens e sua cultura. Assim, modificada para *hérós*, a palavra herói passou a significar: “protetor do país e da cultura”.

Entretanto, vale observar que tal significado sofreu algumas alterações. A característica de paladino, ou seja, de guardião dos princípios morais, éticos, religiosos e socioculturais, conquanto tenha perdurado por muito tempo sem sofrer substanciais transformações, viu-se abalada com o advento da Revolução Francesa, com o culto do *made-self man*, ou seja, do homem feito por si mesmo, mormente com a sacração de Napoleão Bonaparte, sobretudo após sua morte. A partir de então, a ideia de herói, ganhou novo foco, passando a ser o que Johnson (2008) chama de “indivíduo heroico”, a saber, “qualquer um encarado ampla e entusiasticamente, e por muito tempo, como heroico por uma pessoa racional, ou mesmo irracional” (p. VI). Isto quer dizer que, qualquer indivíduo que, possuindo “absoluta independência mental” e de “ação”, ao decidir atuar com “coragem pessoal”, independentemente, das consequências e resultados obtidos, bem como, das opiniões proferidas pelos meios de comunicação, pode ser considerado como herói, seja ele benfeitor da humanidade ou não.

O problema é que, se o único critério que define o herói for agir com independência, até as pessoas com ações monstruosas podem ser assim consideradas, bastando apenas contarem com o favor de quem as eleja e as sustentem como tal. A isso ainda se agrega a questão temporal, que faz as opiniões

mudarem de acordo com os ventos dos interesses. Porém, se no caso da vida cotidiana isto se constitui em problema, nas aventuras do Pateta torna-se um deleite, o que permite a compreensão do porquê de “anti-heróis” e não europeus, como Aníbal e Genghis Khan, tenham sido inseridos na coleção.

Se o ponto de partida for o pressuposto de que *Pateta Faz História* é uma reunião de HQs que exalta as personagens emblemáticas da cultura ocidental, a presença daqueles dois grandes guerreiros, comandantes e estrategistas, pode parecer contraditória e estar equivocada. Porém, se for observado que a arrogância do Aníbal histórico, ao tentar invadir Roma, terminou em desastre para a sua tropa e a consequente humilhação para si próprio, após ter falhado no intento, a inserção do Pateta Aníbal na série, demonstra que sua participação tem a função de ressaltar a superioridade das raízes latinas sobre a dos demais povos. E é hilária a maneira como o trapalhão apresenta a questão, uma vez que destroça o orgulho do grande general ao fazê-lo escorregar em uma casca de banana. Além disso, a licença poética brinca com deslocamentos, fazendo a personagem Pateta Aníbal se dirigir a Roma, não para conquistá-la, mas sim, para tornar-se palhaço no *Circus Maximus*, caso em que, leva o derrotado vilão da história, Bafo-de-Onça, o bárbaro, como palhaço coadjuvante.



Figura 29. Ao escorregar em uma casca de banana, Pateta vivencia a queda do orgulhoso do arrogante Aníbal em *Pateta Faz História*, vol. 10, p. 63, edição 2011.

E é assim que o “vilão” europeu se torna herói pela mágica do Pateta. Mas, antes disso, chega Ulisses, o maior herói reverenciado pela cultura ocidental.

2.3.1 – Pateta Faz História como Ulisses

Junito de Souza Brandão (2012) oferece o seguinte Raio-X do herói:

Filho de Sísifo, o mais astuto e atrevido dos mortais, neto de Autólico, o maior e mais sabido dos ladrões e ainda bisneto de Hermes, o deus

também dos ardis e trapaças, o *trickster* por excelência, Ulisses só poderia ser mesmo, ao lado da inteligência exuberante, da coragem e da determinação, um herói cheio de malícia e de habilidade e um solerte e manhoso em grau superlativo (p. 305).

Como um protótipo, Ulisses parece prenunciar o que, posteriormente, viria a ser o cidadão da *polis*. Conforme Costa Lima (2003) adverte, a fervilhante cidade grega, que necessitava de homens intrépidos, doutos em palavras e defensores de uma rede de direitos e deveres que garantisse uma vida estável e um cotidiano compartilhável, faria florescer tipos como o de Ulisses.

Embasada no princípio de igualdade para os iguais, a violência contra os de posição e prestígio semelhantes era execrada. As disputas e os litígios, portanto, deveriam ser dirimidos pelo poder de convencimento, ou seja, pela capacidade de bem utilizar as palavras¹³ em prol de seus intentos. Herdeiro de Hermes - o ladino filho de Zeus que, não somente roubou e enganou Apolo, mas também o induziu a iniciá-lo na arte divinatória e leitura do futuro - o herói Ulisses, de igual modo, valeu-se de ardis para se sobressair entre os mortais e, não por acaso, a ele foi creditado o encerramento da Guerra de Tróia.

É importante observar que, embora o périplo de Ulisses seja o desfecho da Ilíada, a saber, o relatório final da nefanda guerra à Tróia, com o maldito regresso dos gregos ao solo pátrio, coube ao espertalhão, e não a Aquiles, receber os louros da maioria das traduções e reedições feitas ao redor do mundo, considerando-se, ser a Ilíada, muito menos lida que a *Odisséia*. Na tradução e prefácio à *Odisséia* (2002), Carlos Alberto Nunes ainda chega a mencionar a teoria de que, tal obra, tenha sido escrita *por* e *para* mulheres (p. 7), ao contrário da Ilíada, que seria voltada para o público masculino.

Porém, o que realmente diferencia um tomo do outro é a história da disputa entre força bruta e racionalidade. Enquanto Aquiles, é a orgulhosa força movida pelas

¹³ No Livro Primeiro, Capítulo I, de *A Política*, Aristóteles diz que: “O homem só, entre todos os animais, tem o dom da palavra. A palavra, porém, tem por fim fazer compreender o que é útil ou prejudicial, e, em consequência, o que é justo ou injusto. O que distingue o homem de um modo específico é que ele sabe discernir o bem do mal, o justo do injusto, e assim todos os sentimentos da mesma ordem cuja comunicação constitui precisamente a família do Estado”. Portanto, intermediado pela palavra, o homem estava destinado a viver em sociedade e aquele que dela prescindisse, ou seria superior aos homens ou uma fera.

paixões, Ulisses, por sua vez, é a astúcia que faz bom aproveitamento das oportunidades. Aquiles representa o mundo tectônico, agrário (era filho de Peleu, cuja tradução é “argila, lama, lodo” e de Tétis, a mais bela das filhas de Nereu, o Velho Mar), dependente, portanto, da força bruta para domar a natureza, tanto da terra quanto dos homens. Já, Ulisses, descende de Zeus, o deus celeste, senhor da luminosidade, ardiloso, ele é o estrategista que espreeita, observa, calcula. Não por acaso, tornou-se o preferido da deusa Atena, a patrona da guerra tática, das artes e dos ofícios, aquela que emprestou seu nome à cidade dos filósofos, dos escultores e arquitetos, tida como o “berço da civilização ocidental”. Por fim, conquanto o herói Aquiles seja o pretexto para o “canto das musas” enaltecer o panteão das divindades, o herói Ulisses (o nome latino de Odisseus, daí o título da obra) ao contrário, é a representação da aventura humana que, tentando sobreviver cotidianamente, luta contra as adversidades e, principalmente, contra o esquecimento.

Abrindo um parêntese para acrescentar uma observação, não por acaso James Joyce batizou, com o nome de Ulisses, a obra que, a partir de 1922, modificou a forma de se fazer literatura no Ocidente. Colocado como protagonista, Leopoldo Bloom (Leopoldo significa: valente, ousado para o povo; e Bloom: florescimento, florescer, florir), é o homem comum que, apesar de não realizar feitos heroicos, precisa de valentia para sobreviver ao hoje, para vencer o remorso, a dúvida e a solidão, sentimentos estes que o conduzem na árdua busca de si mesmo (e do reflorescimento), levando-o a vaguear, durante um dia, pelas labirínticas ruas de Dublin. De meia idade e ascendência judia, Bloom é um *ninguém* na multidão e, tal qual o Pateta, ridiculamente, também precisa ouvir seus próprios pensamentos – em meio ao fluxo de consciência - para não se perder nesse mundo incoerente e fugidio que o cerca. Se a força do Ulisses de Joyce vem de sua própria humanidade, ou seja, dos valores humanos que a personagem abraça, certamente, as quase oitocentas páginas, também depõem a favor da eloquência...

Concluído o parêntese e retomando a ideia, devido ao fato de ser a palavra o dispositivo utilizado para driblar o blecaute da memória, sua cristalização em definições - que atravessam o tempo - trouxe, até nós, o conceito de herói. Para os gregos, herói era o indivíduo que recebia, por intermédio das raízes ancestrais, maiores e melhores habilidades do que a média dos humanos. Ao agraciado, receptor dessa capacitação espacial, cabia agir com temperança, para não incorrer na ira das

divindades que repudiavam e puniam a *hýbris*, ou seja, os excessos cometidos em razão do orgulho arrogante e da vaidosa presunção. Como a essência básica da tragédia é a passagem da “fortuna à desdita”, a ideia de herói proporcionou um campo fértil para seu vicejo. Analisando a definição de herói em Aristóteles, Junito Brandão (2011) esclarece que: “o herói não deve passar da infelicidade para a felicidade, mas, ao revés, da fortuna para a desdita e isto, não porque seja mau, mas por causa de alguma falta cometida” (p. 16). Não por acaso o texto da Odisseia é recheado de citações como a que se lê no Canto XIII, estrofes 213-214: “Zeus há de dar-lhes a paga, ele que é protetor dos pedintes, e que vê todos os homens e as faltas de todos castiga”.

Jean-Pierre Vernant (2000) em uma abordagem mais filosófico-antropológica, comenta que o mito de Ulisses é a projeção da aventura humana, não somente no que diz respeito às ações individuais frente à repercussão no coletivo, mas, principalmente, a necessidade de não se perder no esquecimento. Os aqueus, amaldiçoados pelos excessos cometidos na fútil guerra à Tróia, são punidos, não somente com morte e destruição mas também com a perda da conduta social, a saber, da temperança que disciplina e humaniza, fazendo divisa entre o que é próprio do homem e o que é bestial. Portanto, a recusa em cumprir a regra básica da hospitalidade, sobretudo a que dizia respeito a abrigo e alimentação, era impiedade digna de punição.

Assim, para se compreender a magnitude do encontro entre Ulisses e o Ciclope, necessário se faz proceder algumas observações:

Para os gregos, o próprio do homem, o que o define como tal, é o fato de comer pão e beber vinho, ter um certo tipo de alimentação e reconhecer as leis da hospitalidade, acolhendo o estrangeiro em vez de devorá-lo (VERNANT, 2000, p.100).

Enquanto ritual comungado por determinada comunidade, a alimentação se insere nos quadros da memória coletiva - e civilizadora - a ser transmitida geração após geração e Jean-Pierre Vernant ainda acrescenta que, afastar-se disso era “entrar em um espaço de não-humanidade, um mundo de outro lugar” (p. 100). O que implicaria ao retorno à condição de besta-fera sem o uso da palavra, da razão e, pior, da memória, aquela que permite lembrar e ser lembrado.

Dito isto, antes de chegar à terra dos Ciclopes, primeiramente, a escuridão o fez aportar na ilha dos lotófagos, a saber, dos comedores da fina flor do lótus. Porém, quem dela comesse, perderia a lembrança de tudo. Diz Vernant: “quem absorve o lótus pára de viver como fazem os homens, que carregam dentro de si a lembrança do passado e a consciência de quem são” (p. 100). Assim sendo, quanto mais distantes de Ítaca, maior o “esquecimento e a supressão da lembrança da pátria e do desejo de retornar” o que, conseqüentemente, os impulsionava rumo ao não humano, ao fantástico, à magia e aos monstros perigosos.

Por conseguinte, iniciado o processo de esquecimento, Ulisses aporta no país dos soberbos Ciclopes, a saber, dos gigantes antropófagos de “um só olho redondo” que, por viverem agrestes e em grutas côncavas, as “leis [desconheciam], bem como os concílios nas ágoras públicas” (Odiss. IX,112). Além de despossuído do “aspecto de homem que vive de pão”, a saber, de não ser reconhecido como civilizado – portanto, desconhecedor do cultivo da terra e do preparo do grão que exigia ser triturado e passado pelo fogo - o gigante que vivia da coleta de alimentos e da criação de rebanhos, os quais forneciam a carne crua que o alimentava, tinha a aparência monstruosa, medonha.

Como lhe era próprio, Ulisses, movido pelo desejo de conhecer, mais uma vez se aventurou, entrando, ele e sua comitiva, na morada do Ciclope. Tendo sido impedidos de sair da caverna, os intrusos nautas, temerosamente, solicitaram hospedagem em nome de Zeus, a que o bestial gigante respondeu:

És bem simplório, estrangeiro, ou de longes paragens chegado
Para exortares-me, assim, a que os deuses acate e os evite.
Nós os Ciclopes, não temos receio de Zeus poderoso,
Nem dos mais deuses beatos, pois somos mais fortes que todos.
Pelo respeito de Zeus, tão-somente, não te pouparia,
Nem a teus sócios, se a tanto meu peito não fosse inclinado
(Odiss. IX, 273 – 278).

Confiado na força bruta, o gigante não se dá conta de ter sido enganado pelo solerte que, ao invés de pronunciar seu nome, coberto de glórias, disse chamar-se “Ninguém”. O ardil teve bom êxito, pois, após ter sido ferido em seu único olho, o ciclope se pôs a gritar para atrair os amigos, e eles, acabaram retornando indignados para suas habitações, porque “ninguém” o havia ferido.

Contudo, o sucesso foi temporário, pois, ao se embrenhar na rota do esquecimento, não se pode permitir que a necessidade de autoafirmação ultrapasse o limiar da “justa medida”, pois, se assim o fizer, não ficará impune. Ulisses descobriu essa verdade da maneira mais difícil. Conquanto admoestado pelos companheiros a não se jactar diante do infeliz Polifemo, que às cegas lançava pedaços de rocha contra o barco, Ulisses ergueu a voz e anunciou:

Ouve, Ciclope! Se um dia, qualquer dos mortais inquirir-te sobre a razão vergonhosa de estares com o olho vazado, dize ter sido o potente Odisseu, eversor de cidades, que de Laertes é filho e que em Ítaca tem a morada. (Odiss. IX, 502-505)

Ao que o insensato devorador de homens retruca:

Ouve-me, ó deus de cabelos escuros [Posídon], que a terra sacodes, se sou teu filho, em verdade, e te orgulhas de pai me ter sido, dá que não possa voltar Odisseu, eversor de cidades, que de Laertes é filho e que em Ítaca tem a morada. Mas, se é do Fado que deva rever os amigos, e a casa bem construída voltar, assim como ao torrão de nascença, que, miserável, o faça e mui tarde, perdidos os sócios, em um navio estrangeiro, e aflições vá encontrar o palácio. (Odiss. IX, 528-535).

Como se pode ver, até o mais arguto dos homens pode agir como pateta, mas, como o Pateta age sendo o mais perspicaz dos homens?

Escolhida para fazer a abertura da análise que contempla as três HQs selecionadas, *Pateta Faz História como Ulisses* - de 1979, roteirizada por Cal Howard e desenhada por Hector Adolfo de Urtiaga (publicada na edição de 2017, pp 141 - 184) - ocupa esse lugar de primazia, não apenas, por homenagear o mito cujo périplo deu origem às demais histórias de aventuras na literatura, mas também por fazer parte da obra fundadora do pensamento ocidental. Apropriada e difundida pelo Império Romano, as peripécias de Ulisses/Odisseus, continuaram sua marcha errante pelos mares do mundo, até chegar ao Continente Americano e ser interpretada pelo mais impróprio dos atores. Porém, esse “descompasso bergsoniano” simplesmente criou um contraponto digno de nota.

Coincidência ou não, Pateta/Ulisses é a HQ que apresenta maior quantidade de metalinguagens, fazendo supor a possibilidade de o guerreiro, duto em palavras, ter vindo pessoalmente para inspirar seu sócia... Uma das mais engraçadas, reside no fato de o Pateta dizer: “o velho truque do cavalo de madeira engana sempre, né Mickey?” em uma nítida alusão ao truque antigo, que vem sendo propagado há séculos, bem como, reproduzido em várias mídias, do qual todos têm conhecimento, mas, que ainda funciona, pois, o público sempre está disposto a ler ou a assistir nas telas. E a situação fica ainda mais engraçada quando o Pateta, temeroso de saturar a paciência do leitor, tem uma epifania, sugerindo uma “minúscula” alteração: “Acabo de ter uma ideia! Vamos mudar na próxima vez e fazer um gigante de madeira cheio de cavalos!”



Figura 30. Pateta Faz História como Ulisses, vol. 10, p. 09, edição 2011.

Como se pode observar, à semelhança da Odisséia, a patética aventura se inicia com o navio do herói deixando para trás os fumegantes escombros de Tróia. Em pose de conquistador, comanda a nau com o auxílio do amigo Mickey Diomedes¹⁴. Mas, logo na próxima página, deparam-se com a densa e soturna tempestade. Porém, há uma licença poética muito interessante: um dos remadores canta: “rema, rema,

¹⁴ Diomedes, o companheiro de ardis de Ulisses, o auxiliou no furto do *Paladium*, a estátua pertencente à deusa Atena que, indevidamente, se encontrava em Tróia, devendo, portanto, ser-lhe restituída. Tal restituição era uma das condições impostas para o término da Guerra de Tróia.

remador... suavemente rio abaixo”, em alusão ao estribilho de uma canção infantil conhecidíssima, pertencente ao folclore estadunidense¹⁵.

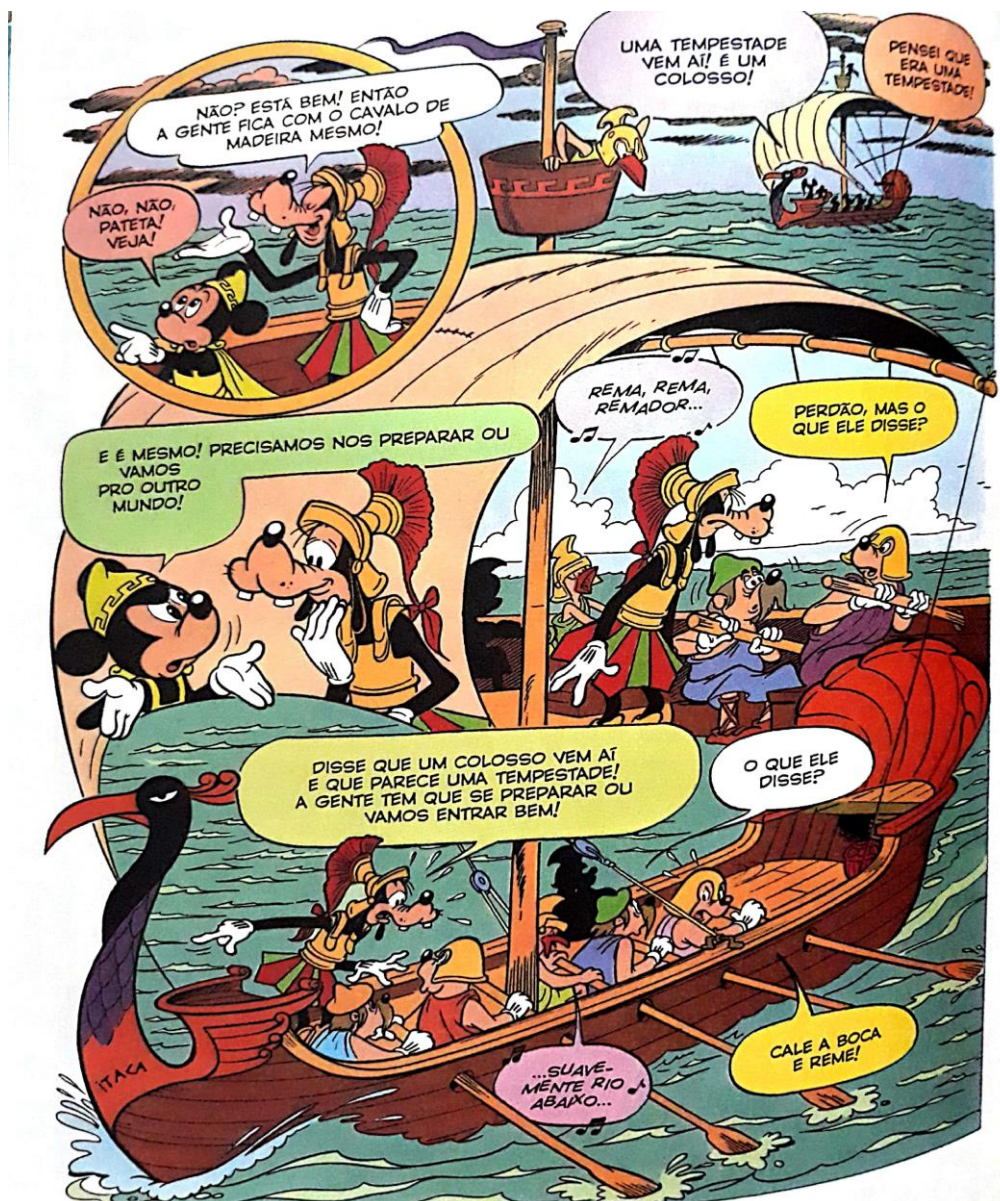


Figura 31. Pateta Faz História como Ulisses, vol. 10, p. 10, edição 2011.

Sem esperar, nem mesmo o início da tempestade, o “destemido” conquistador, esconde-se no porão do navio, perguntando ao amigo se a tormenta já havia passado. Repreendido, o “corajoso” navegador retruca: “seja você o herói!”

¹⁵ Há variantes nas estrofes da canção infantil, mas, a base permanentel e que corresponde à cantada pelo marinheiro é:

“Row, row, row your boat
Gently down the stream
Merrily, merrily, merrily, merrily
Life is but a dream”

como se ele próprio estivesse incomodado com a inversão de papéis. Note-se que, as cordas pendentes, são as responsáveis pela divisão dos quadros.



Figura 32. Detalhe de *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 11, edição 2011.

Hilário, também, ficou o vívido aborrecimento de Mickey Diomedes dizendo não saber que Pateta Ulisses possuía uma tripulação de comediantes.



Figura 33. Detalhe de *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 16, edição 2011.

Ocupando o ranking de ser uma das HQs mais criativas da coleção, em termos de integração inventiva entre imagem e roteiro, a solução encontrada pelos autores ao quadrinizar o texto da *Odisséia* que trata da abertura do odre (ou, se quiser, da ânfora), no qual estavam aprisionados os ventos malignos, ficou digna de apreciação. No texto da *Odisséia*, o deus Éolo oferece a Ulisses um recipiente lacrado e o adverte para não abri-lo, uma vez que, continha os ventos responsáveis pelas tempestades e que, uma vez liberados, não somente empurrariam a embarcação de volta ao irado mar, como também, a deixaria à deriva em um mundo não humano e cercado de esquecimento. Tal façanha recebeu a seguinte solução dos autores:



Figura 34. *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 12, edição 2011.

À continuidade, e cumprindo seu destino, Pateta Ulisses sofre pela falta de víveres e a fome extrema (embora não haja menção dos lotófagos) já conduz a narrativa para o encontro com o ciclope. Acidentalmente encalhado na praia, Pateta Ulisses pergunta ao seu imediato se eles tinham descoberto um caminho mais curto para se chegar às índias ou se seriam as terras da América.

O encontro com o Ciclope nada deixou a desejar em termos de hilaridade. Tendo perdido o **óculo** (obviamente não poderia ser plural, tendo em conta, possuir

apenas um olho), o míope “quase” cego estava a trombar com a montanha que, indevidamente, encontrava-se em seu caminho. Pateta Ulisses, ao conduzi-lo ao local onde se poderia reaver o objeto perdido, faz troça com o ponto nevralgico da obra, a saber: a necessidade de lembrar e ser lembrado, que culminou na jactância de Ulisses frente a Polifemo. Daí ter ficado engraçadíssimo ver a fanfarronada do trapalhão, ao noticiar sua inesquecível identidade, frente ao gigante míope.



Figura 35. *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 29, edição 2011.

Uma vez encontrado o monóculo, o afável gigante retribui a gentileza convidando os gregos para o jantar. A pilhéria é que, uma vez Mickey, sempre Mickey e, assim, não suportando mais a coadjuvação, “mata a charada” do antropófago.



Figura 36. *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 45, edição 2011.

Risível, também, ficou a solução, encontrada pelo roteirista, para cumprir a maldição lançada por Polifemo, no sentido de Ulisses perder tanto o navio quanto os companheiros de jornada, retornando à casa em navio estrangeiro. O expediente utilizado por Cal Howard foi: atribuir ao ciclope a destruição do navio de Pateta Ulisses, tendo em conta, precisar da lenha para cozinhar os donos da embarcação, e ter de

despedir do emprego todos os figurantes, caso quisesse seguir viagem no barco que transportava, exclusivamente, desempregados.

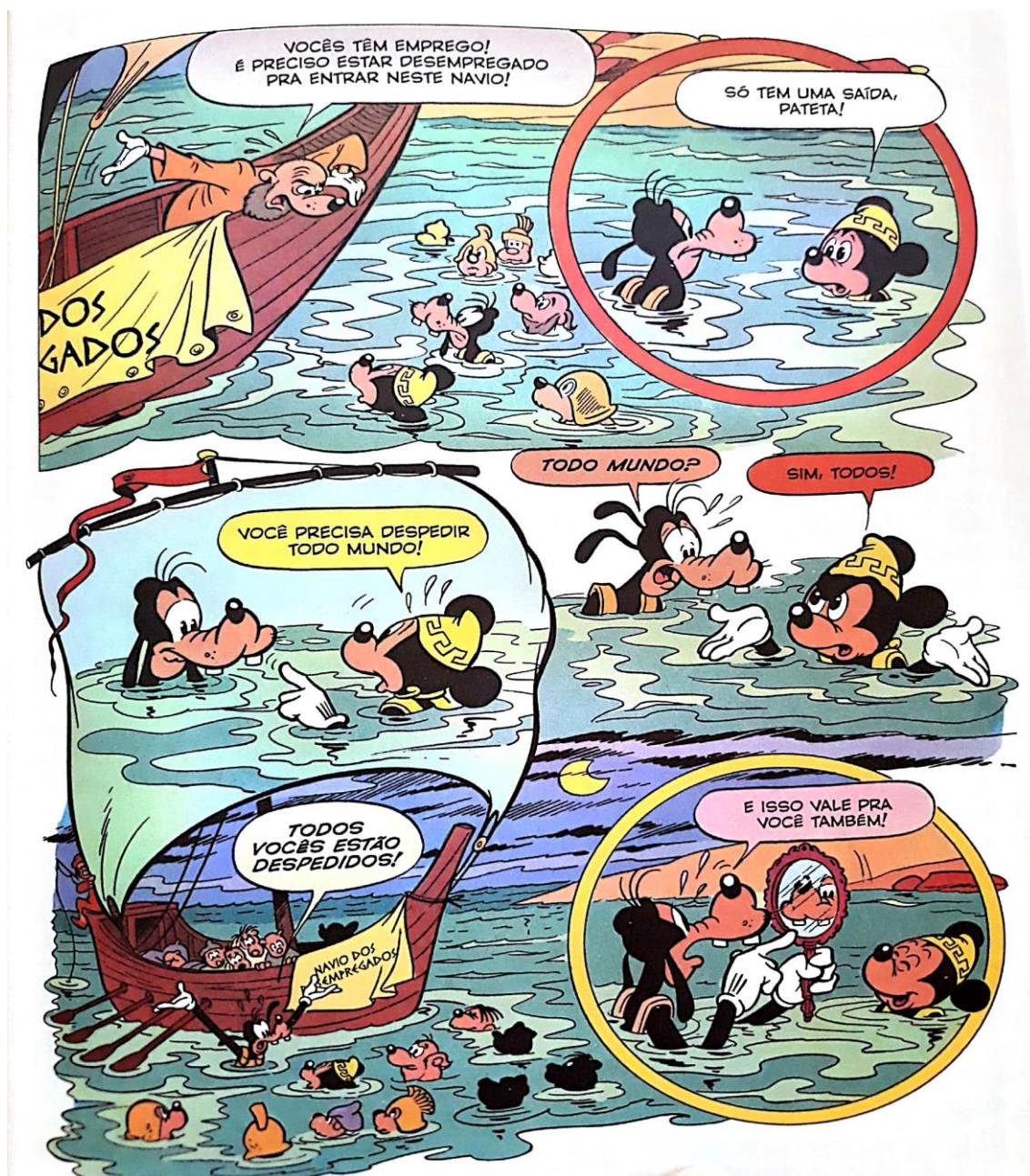


Figura 37. *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 51, edição 2011.

Ainda com relação ao “barco dos desempregados”, vale observar que, Cal Howard criou uma piada zombeteira sobre a situação da economia Norte Americana daquele momento, uma vez que, fez insinuações sobre o alto índice de desemprego que assolava o país no final dos anos de 1970. A crise mundial do petróleo - iniciada em 1973, por desavenças políticas - fez da exportação do petróleo árabe, uma arma, principalmente, voltada contra os EUA, uma vez que o mencionado país apoiou Israel

na Guerra do Yom Kippur (Dia do Perdão) contra o Egito e a Síria. Tal crise provocou uma hemorragia inflacionária betuminosa, que deixou em estado grave a produção e o consumo, sobretudo, de automóveis. Para se ter uma ideia do prejuízo, as grandes fábricas de veículos, eram as responsáveis por quase 25%, do PIB dos EUA.

Fernando Dantas, no artigo intitulado: *O pesadelo do desemprego de longo prazo nos EUA*, publicado no *Estadão*, na data de 15 de setembro de 2011, oferece algumas informações valiosas. Segundo o autor, o desemprego é um dos aspectos mais impressionantes das crises econômicas dos EUA. Comparando as taxas com a série inicial de dados oficiais, registrados a partir de 1948, concluiu que “apenas a recessão do início dos anos 80, uma das piores do pós-guerra” chegou a níveis de desocupação semelhante à da apresentada no início deste século. Porém, acrescenta: “naquela época foi um pouco pior, com taxa de desemprego mantendo-se acima de 10%”, o que era superlativo, em se tratando dos EUA. Conquanto, o autor fixe o período de setembro de 1982 a junho de 1983, como o ponto crítico do desemprego, não é impossível supor que, em 1979, ano de criação da HQ, Carl Howard, já tivesse observado tais efeitos.

Dantas ainda comenta a respeito de outro indicador que torna a crise do desemprego mais terrível: os períodos de desocupação de cada indivíduo, a médio e longo prazo. Tal preocupação se justifica pelo fato de, além da dificuldade financeira se tornar um empecilho ao bem-estar dos indivíduos, também interfere na questão psicológica e emocional das pessoas. O autor ainda afirma que, o “desemprego de longo prazo [foi] a marca das duas maiores contrações americanas desde o início do século XX”. Como consequência, “o longo período de alta taxa de desocupação” somado à “permanência, por muito tempo, no desemprego” podem acarretar a depreciação “das habilidades profissionais do trabalhador”, causando “impactos na autoestima que tornam cada vez mais difícil o reingresso no mercado de trabalho”.

Daí ser um mimo observar o capricho de Hector Adolfo de Urtiaga na composição das cenas, onde se pode ver, tanto o pescador na popa da embarcação (tentando a sorte para alimentar os companheiros, e que em outros momentos apresenta uma fisionomia desanimada), quanto a turba de homens, com características envelhecidas, em estado de expectativa (pois aguardam a resolução do conflito), igual aos trabalhadores que, há muito, sofrem com o desemprego. Em outras cenas da HQ, os “sem emprego” também aparecem vestidos com camisolões

e, por vezes, deitados em estado de letargia, deixando à mostra, apenas os solados das sandálias, que aparecem dependurados do lado de fora da nau. Dito isto, ver o navio dos desempregados, tal qual uma nave mal assombrada, rondando as aventuras de Pateta Ulisses, é impagável, sobretudo, porque brinca com o herói Ulisses, aquele que lutava contra o esquecimento daquilo que um dia foi. E quão burlesco é ver Howard e Urtiága rindo da insegurança e da mobilidade que rege o vínculo empregatício da própria classe de artistas.

Como é sabido, os desenhistas do Estúdio costumavam inserir “pegadinhas” para brincarem uns com os outros, desafiando, mutuamente, a criatividade. Assim, considerando essa possibilidade, vale observar algo curioso, nessa mesma cena do barco em que o Pateta discursa. Tomando-se por base a cabeça flutuante do Mickey e conduzindo o olhar imediatamente acima do cartaz (onde se lê: navio dos desempregados), há uma sombra que, em tudo, reproduz a cabeça do Mickey. Seria um marujo debruçado sobre a amurada? Difícil crer, considerando-se todo o movimento e foco estarem voltados para o Pateta, o que faria com que, a figura ali colocada, perdesse a função dramática. Portanto, caso não seja um borrão de impressão, resta imaginar se o desenhista não quis brincar com a ideia da subalternidade de Mickey ser, de certa forma, o “desemprego” de sua condição de astro internacional, para, simplesmente, tornar-se um “sombra” do que um dia já foi.

Porém, o ponto culminante da metalinguagem, acontece no final. Apesar de as muitíssimas reproduções e reinterpretações da obra, no correr dos anos, repisarem incansavelmente as desventuras do arguto herói, mais uma “maldição” se lhe é acrescentada, a saber, a de ser “encarnado” em um “indivíduo”, cujo cérebro de amendoim, o permite chegar somente à condição de super pateta... Contudo, apesar de tão grande desventura, pior lhe sairia, se sua história jamais fosse contada, relegando-o assim ao esquecimento, caso em que, receberia o pior castigo que poderia incidir sobre um grego. Dessa forma, ainda que interpretada pelo patético ator, valeria a pena redigi-la.

Entretanto, há um pequeno probleminha: Pateta Ulisses não sabe escrever (apesar de ter lido os cartazes e grafado um deles, com a finalidade de avisar o amigo Mickey que o convite para jantar com o Ciclope, tinha sido aceito). Mas, como o trapalhão sempre se sai bem no final, para a execução da tarefa, simplesmente decidiu contratar o velho cartazista.



Figura 38. *Pateta Faz História como Ulisses*, vol. 10, p. 52, edição 2011.

2.3.2 – Pateta Faz História como Genghis Khan

É muito divertido ver o “puro de coração” interpretando um dos homens mais cruéis que a história já registrou e a HQ roteirizada por Tom Yakutis e desenhada por Anibal Uzál, em 1984, cumpre bem o seu papel. O contrassenso completamente ridículo de vê-lo em pose de estátua, totalmente compenetrado, com “olhos vidrados” encarando a presa, tal qual uma serpente encantando a vítima antes do bote fatal, é hilário. É isso o que aparece no requadro do final da página de abertura (edição de 2011), como se já estivesse a sinalizar o que vem a seguir.



Figura 39. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 09, edição 2011.

Na página seguinte, a ira de Pateta Genghis Khan se volta contra o globo terrestre, partindo-o ao meio. Mas, por quê?

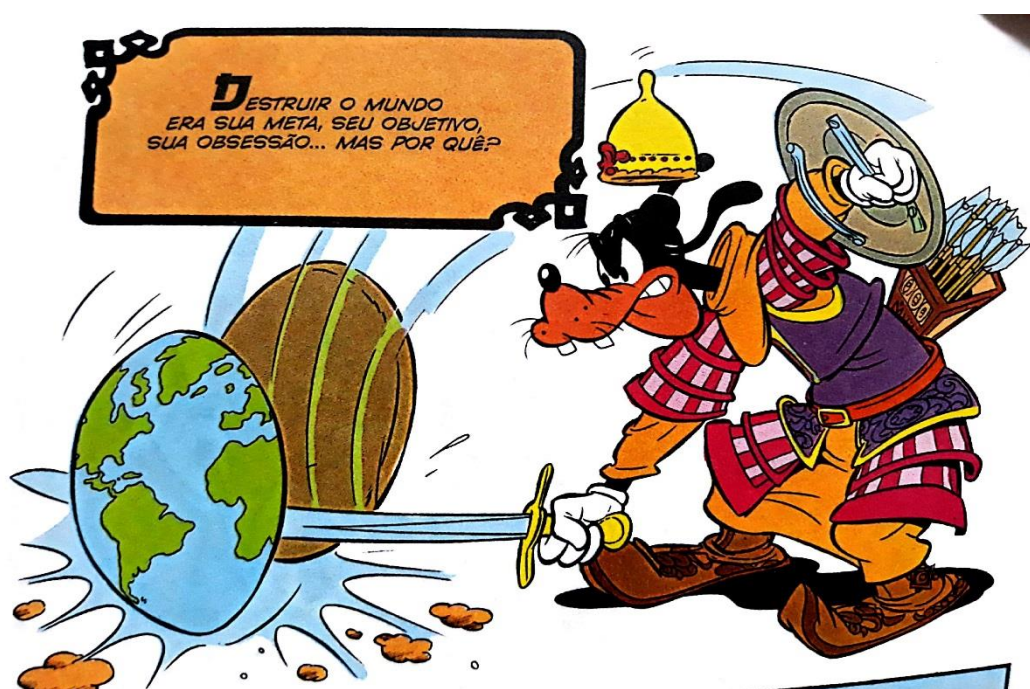


Figura 40. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 09, edição 2011.

Se o Pateta Genghis Khan queria destruir o mundo, seu colega de ofício queria apenas conquistá-lo. Na série televisiva: *Ícones do mau comportamento: Genghis Khan*, produzida, em 2008, por Dan Chambers e Pauline Dutty, e exibida pelo canal History, há informações preciosas sobre a personalidade e os feitos desse conquistador. De acordo com a referida série, Genghis Khan (para manter a grafia em

língua inglesa) conquistou o mais vasto império do mundo, a saber, uma superfície superior a vinte milhões de quilômetros quadrados, área que cobria, desde a costa do Pacífico até a Europa, mais precisamente, até a parte oriental da atual Polônia e circunvizinhanças. Isso seria equivalente ao dobro dos territórios constitutivos tanto do Império de Alexandre quanto o do Império Romano. Em nossos dias, corresponderia a uma vez e meia as terras pertencentes aos Estados Unidos.

Para David Mallott, mestre em psiquiatria analítica e professor na Universidade de Maryland, “Genghis Khan pretendia mudar o mundo”, tendo em vista, acreditar que este tinha sido dado, por Deus, aos mongóis, cabendo, portanto, a ele próprio ser o instrumento da divindade para realizar a tarefa. Desta feita, crendo em seu destino e imbuído da missão divina, arrasou mais de três milhões de pessoas, deixando um rastro de cadáveres em suas campanhas na Ásia Central, fazendo questão de espalhar o terror da China ao Irã. Tal atitude explica o fato de, após arrasar cada cidade, afirmar: “eu sou o castigo de Deus”.

Entretanto, há que se notar que esse homem monstruosamente brutal foi construído na dura forja. Nascido em 1160, na grande extensão dos prados situados no interior da Mongólia, igual a tantos outros, também recebeu o treinamento comum a todas as crianças: ser amarrado à cela de um cavalo, aos três ou quatro anos de idade, para aprender a cavalgar, adquirir destreza e domínio no manejo dos animais. Conquanto tenha sido procedente do clã real de Borjigin, e seu pai, Yesugei, ser um renomado guerreiro, as disputas territoriais - entre os quatro grandes grupos, que viviam nas estepes da Mongólia – cobraram seu preço, sendo seu progenitor, assassinado pelos tártaros quando contava apenas nove anos. Com esta idade, ele, a mãe, a irmã e mais cinco irmãos foram banidos para as terras inóspitas, com o propósito de lá falecerem. Conflitos étnicos de extermínio, medo constante, privações extremas e violência em todos os níveis, foram a bigorna que o malho da desconfiança, da solidão, do temperamento irascível e principalmente, vingativo, produziu. O menino Temüjin passou pelo fogo para se tornar Genghis Khan, “o cão dos cães”, ou seja, o senhor dos senhores.

Quando adolescente, assassinou seu meio-irmão mais velho, pois, além de se interpor em seu caminho, tendo em vista, ser o sucessor direto à liderança do clã, ainda o brutalizava impiedosamente. Aprendendo rápido, descobriu que, se queria ser o grande líder que pretendia, deveria conseguir conexões importantes, o que o ligou

ao, também, jovem guerreiro e ambicioso Jamoukha¹⁶, tornando-se, ambos, inseparáveis, e ritualmente, irmãos de sangue. Segundo consta, aos dois amigos ainda se juntou um terceiro, que auxiliou Genghis Khan a recuperar a noiva, chamada de Börte Üjin, que havia sido sequestrada. Vale esclarecer que a eterna amizade dos irmãos de sangue sobreviveu até que o despeito de Jamoukha se interpusesse à vaidosa ambição de Genghis, que decapitou os seguidores do amigo, reservando para este, a pior das mortes: esmigalhar-lhe os ossos das costas para deixá-lo morrer lentamente.

Malvadezas à parte, quando ainda jovens, os grandes amigos, em suas andanças pelos clãs, não somente aproveitavam a oportunidade para oferecer suas qualidades de hábeis cavaleiros, caso em que foram acumulando conhecimentos sobre táticas de guerra, mas também se empenhavam em aprender sobre os instrumentos de matar, que mais tarde seriam aprimorados pela arguta perspicácia de Genghis Khan. A seus hábeis engenheiros, normalmente dissidentes das cidades conquistadas, foi-lhes creditada a invenção das duas armas mais letais às quais se tinha notícia à época: o *tribuchet* e o arco mongol. O *tribuchet* era uma espécie de catapulta, com capacidade para lançar, contra as muralhas, troncos de árvores e rochas até do tamanho de um Volkswagen (Fusca). Posteriormente, com a invenção da enorme e temível bomba incendiária (que era composta de uma pasta viscosa revestida de argila que, ao ser inflamada e lançada, deixava um rastro de fogo inextinguível), podia ser projetada a uma distância superior a vinte e cinco metros, causando destruição e morte dolorosa por onde passasse.

No que diz respeito ao arco mongol, era feito com madeira resistente, chifres e tendões de animais que, em conjunto, ofereciam uma curvatura até então desconhecida. Por ser de menor porte e de melhor tensionamento, tanto facilitava o manuseio quanto permitia, ao artilheiro, o lançamento das flechas em 360 graus, com muito mais velocidade e força, sem o perigo de se chocar com a montaria.

¹⁶ Em 1888, veio a público o livro: *Markers of History: Genghis Khan*, de Jacob Abbot. Analisando a vida dos nômades mongóis pela perspectiva judaica, o livro se torna tocante pela sua simplicidade. Porém, Jacobb oferece uma informação adicional sobre a amizade, do então Temujn, com o jovem Jamoukha. Segundo a lenda, os dois príncipes tiveram uma animosidade inicial por ter a princesa Wisulujine, filha do mentor de ambos, preterido o compromisso firmado com Jamoukha em favor de Temujin, mostrando, portanto, que a rivalidade e a competição entre ambos nunca deixou de existir.

Além desses artefatos, havia outra vantagem que os distinguiu dos demais combatentes: a camisa de seda, utilizada sob a armadura de couro, o qual era revestido com pontos metálicos. Funcionando como amortecedor, pois, se enrolava na ponta da flecha, tal camisa de seda acabava por assumir dupla função: a de servir de rede, para diminuir a agudez do metal perfurante e a de avivadora da lenda que afiançava serem imortais (ou mortos-vivos) os soldados de Genghis Khan. A título de curiosidade, a seda sob a armadura tinha a mesma função do lenço amarrado ao pescoço do antigo malandro morador do morro no Rio de Janeiro, a saber, a de desviar o fio da navalha.

Portanto, Genghis Khan se inscreveu na história como sendo a personagem mais perversa da Idade Média, pois, destruiu $\frac{1}{4}$ da população mundial, estando inclusos tanto o genocídio contra os tártaros quanto o extermínio do grande poderio islâmico, sob o domínio do Chá Mohamed II, na Ásia Central. Conta-se que, desse cerco, nem os animais foram poupados. O extenso rastro de cadáveres, sobretudo, os do sexo masculino (pertencente a qualquer idade), só se rivalizava com o apresamento das mulheres que lhe serviam de pasto ao insaciável apetite. Tendo vivido em yurtes toda a sua vida, nunca se preocupou em erigir cidades, pois, pouco valor tinham os tesouros recolhidos nos butins. Porém, mais do que riquezas e belos palácios, estava a posse das mulheres, visto que sua parte no saque sempre era calibrada pela quantidade de mulheres que pudesse apresar. Há relatos de que muitas delas se suicidavam para não serem capturadas.

Dos inevitáveis cercos às cidades, sobretudo, aquelas rodeadas por rio ou foço, tornou-se lendária a sobreposição dos cadáveres das vítimas aprisionadas, pois, dispostos em forma de ponte humana, ficava fácil vencer o obstáculo e alcançar as muralhas. Comum, também, era a utilização dos cativos como escudo humano, o que, por muitas vezes neutralizou a reação dos parentes que se encontravam dentro dos muros da cidade. Genghis Khan apostou alto na guerra psicológica, pois, com os exércitos em constante movimento, nada garantia a obediência daqueles vencidos que ficavam para trás, a não ser o pavor de incorrer na “ira de Khan”.

Em 1227, o fim se aproximava. Tendo se passado pouco mais de vinte anos de campanhas, o Grande Cã, havia eliminado os inimigos, unificado a Mongólia e construído para si, o Império mais extenso já visto, ainda que sob as cinzas de culturas ancestrais e de povos muito mais desenvolvidos. De camponês, nômade e analfabeto,

tornou-se um homem com um propósito, cuja energia, liderança, exigência de lealdade e, principalmente, sua sede de vingança o mitificaram como sendo o grande e perverso comandante que legou a seu povo um novo começo. Estabelecendo sua dinastia, tanto sobre as bases legais representadas pelo código de leis, quanto pela instituição homogeneizadora e integradora da língua escrita, a deixou consolidada por mais de cem anos. Tal estabilidade, criada pela iniciativa do guerreiro, serviu para solidificar o que, por ele, havia sido implantado, a saber, a pacificação das terras e a abertura de caminhos para a comunicação entre Oriente e Ocidente, o que permitiu a manutenção das rotas comerciais.

A mística em torno desses caminhos se fez lendária. Aproximadamente, cinquenta anos após a morte de Genghis Khan, por eles passaram a família italiana dos Polo, composta pelo jovem Marco (que também tem uma HQ publicada nesta coleção), seu pai Niccolò e o tio Mateo, e em cujo registro de tal aventura, realizada por volta de 1271 a 1295, consta que o trio chegou até Pequim e conheceram a Kublai Khan, o neto do Grande Genghis Khan. Além disso, é sabido que tais relatos serviram de inspiração, não somente a Cristóvão Colombo, mas também, contribuíram na formação do pensamento do homem moderno.

Pois bem, quanto a estabelecer rotas comerciais, Pateta Genghis Khan ainda conseguiu superar o irascível mongol... O patético Genghis Khan é uma figura! E, tal qual a todas as personalidades proeminentes e destacadas, também ele, possui uma corte de seguidores sempre ávidos por notícias, principalmente as que tratam da destruição do mundo... Assim, Pateta Genghis Khan convoca uma coletiva, que trará o famoso Mickey Guilherme Rubruck¹⁷, como correspondente da França. Invertendo os papéis, e usando um hábito esverdeado, Mickey rompe a quarta parede para mirar o leitor, convidando-o a adentrar ao yurte onde acontece a gravação, tornando-se, portanto, o *escada* que introduz, ao picadeiro, o “astro”. Divertida é a sua condição de subalternidade, pois, sabendo-se empregado, não se esquece de homenagear o patrocinador, que, aliás, não deve ter ficado muito satisfeito com a publicidade.

¹⁷ De acordo com as informações de Rivaldo Ribeiro, constantes no texto introdutório da HQ, Guilherme de Rubruck foi um “monge e explorador flamengo, que viajou à Mongólia sob as ordens de Luiz IX, rei da França”. Porém esclarece que trata-se de uma licença temporal, a julgar pelo monge ter nascido, mais de duas décadas depois da morte do conquistador.



Figura 41. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 10, edição 2011.

Divertida, também, foi a solução encontrada para mostrar, ao leitor, o grau do poderio exercido pelo grande Khan, haja vista, ameaçar os “perigosos” jornalistas e figurantes do auditório, para que, assim inibidos não o contrariassem e, principalmente, não lhe fizessem perguntas difíceis.



Figura 42. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 10, edição 2011.

Retomando a ideia da brincadeira entre os desenhistas, se bem observar no alto da página da HQ, há um pato, com roupa azul, próximo à mão erguida do Mickey. Em termos de disposição espacial, medindo-se a posição dos olhos da tríade de famosos, existe a angulação de um triângulo escaleno, que cria uma certa equivalência entre eles. Portanto, não seria impróprio imaginar, se o pato em questão,

seria o Donald “disfarçado” de anônimo. Além disso, o olhar voltado para o Mickey, revelando uma expressão de consternação, pode levar a pensar se, não estaria ele, desolado pela decadência em que pode ser visto o seu amigo rato. Vale observar que, nas 53 páginas da HQ, onde se encontram distribuídos 285 requadros, aparece apenas mais um pato, desenhado à sombra, no alto da muralha, como se estivesse assistindo a tudo de camarote.

Dando continuidade à narrativa, as páginas subsequentes da HQ, tratam das recordações que permeiam a vida do herói, às quais, estão sendo reveladas na coletiva para a imprensa. Iniciando com a infância, suas memórias são sempre eivadas pela miséria, inclusive, deixa subjacente o exílio sofrido pela família. Rivaldo Ribeiro, o autor dos textos explicativos, também comenta sobre as lendas em torno do guerreiro, dizendo ser o rosto de Genghis Khan refletido nos relâmpagos antes das batalhas.



Figura 43. Pateta Faz História como Genghis Khan, vol. 16, p. 15, edição 2011.

Enquanto o relato prossegue, informando à plateia, como conseguiu sua habilidade equestre, há que se fazer outra observação digna de atenção, a saber, a homenagem feita, pelos autores, à animação *How to Ride a Horse* (1942), comentada anteriormente. Na versão quadrinizada, a repetição sistemática da sequência exibida pelo curta, não somente conscientiza o leitor, a respeito da importância e necessidade de uma boa montaria para aquele que deseja conquistar o mundo, mas também serve

para desqualificar o Pateta enquanto intérprete de si mesmo, tendo em conta, o patético gaúcho a ninguém convencer nas roupas de mongol.



Figura 34. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 23, edição 2011.

E, uma vez domado o instrumento que o impulsionaria à vitória, bastaria a autorização da mamãe para partir e conquistar o mundo... Assim, o desenhista Aníbal Uzál, se vale da “pose dos conquistadores”, consagrada por Jacques-Louis Davi, em seu *Napoleão cruzando os Alpes*, para revestir de beleza, bravura e galhardia o seu poderoso Khan cruzando o Oeste.



Figura 45. *Pateta Faz História como Genghis Khan*, vol. 16, p. 32, edição 2011.

Engraçada, também, ficou a solução visual encontrada por Uzál para informar, aos curiosos, como foi o início da carreira de conquistador do herói. A página da HQ a seguir, faz referência ao encontro dos três amigos, no tempo em que eram pouco mais do que adolescentes e estavam sendo adestrados para a vida de guerreiro. A próxima, brinca com a capacidade de estrategista do Pateta Genghis Khan.



Figura 46. Pateta Faz História como Genghis Khan, vol. 16, p. 34, edição 2011.



Figura 47. Pateta Faz História como Genghis Khan, vol. 16, p. 36, edição 2011.

Dentre as ironias que permeiam a construção do mito, está a lenda de que, após o cerco de quase um ano, a cidade se rendeu a Genghis Khan, mesmo a contragosto do governante local, tendo por isso sido poupada. Mais interessante ainda foi a solução dada pelos autores para confirmarem a lenda: Pateta promete “abolir a cobrança de impostos” e os Guerreiros de Terracota foram dispensados de destruir o exército de três idiotas.

Conquanto o Pateta “Cã dos Cães” termine o relato de suas memórias mostrando a Mickey o mapa do mundo conquistado, o rato percebe que ainda faltava o Japão, caso em que, o grande Khan - já de esquadra a postos - o convida a acompanhá-lo (e é claro, aproveitar a oportunidade de noticiar o feito em reportagem exclusiva). Embora o roteirista não esclareça como Mickey descobriu o motivo pelo qual o destruidor tinha se tornado tão destrutivo, o camundongo decide se utilizar de uma artimanha para salvar a Terra do Sol Nascente, como se pode ver logo à diante.



Figura 48. Pateta Faz História como Genghis Khan, vol. 16, p. 51, edição 2011.

Vale mencionar o comentário de Rivaldo Ribeiro, que esclarece ter sido o Japão, em 1984, ano de criação da HQ, o “centro mundial da produção de brinquedos”.

2.3.3 – Pateta Faz História como Cristóvão Colombo

Não por acaso, esta terceira e última análise, encerra a sequência dos conquistadores selecionados da coleção *Pateta Faz História*. Como disse Tzvetan Todorov (1999), a partir de 1492, o mundo não somente se tornava “fechado”, considerando-se os homens terem descoberto a totalidade da qual faziam parte, mas também, dava início aos enfrentamentos, cujo longo processo de destruição/reconstrução, fosse para o bem ou para o mal, moldou a história de todos os americanos.

Conquanto ainda haja pontos não elucidados nas biografias que tentam compreender a personalidade e os feitos de Colombo, o navegador se inscreve na história como sendo aquele que abriu as portas para a conquista do Novo Mundo. Marcelo Alencar, na edição de 2011, reforça as informações de que o navegador nasceu em 1451, era genovês, filho de um tecelão e que desde cedo demonstrou interesse pelo ofício náutico chegando a trabalhar no comércio açucareiro. Assim gabaritado, recebe apoio dos Reis Católicos e, a 3 de agosto de 1492, parte rumo ao desconhecido, no comando da nau Santa Maria e das Caravelas Pinta e Santa Clara (apelidada de Niña).

Entretanto, como explicar o fato de um comerciante (aparentemente sem instrução além da náutica), estrangeiro e despossuído de título nobiliárquico, ser capaz de receber tão grande deferência e investimento, sobretudo no momento em que a Coroa precisava se firmar e reconstruir o país, após a Guerra de Granada, que expulsou os mouros da península Ibérica?

Veiculada pelo canal *History*, sob a forma do documentário intitulado: *Christóval Colón: la Odisséia*, a pesquisadora e escritora Marisa Azuara, apresenta algumas hipóteses. Segundo a autora, a Gênova mencionada não era, propriamente, a cidade em si, mas sim, a República Marítima que ela constituiu. Assim, averiguando

os locais que, posteriormente, tornaram-se de domínio espanhol, permitindo, portanto, que Colombo tivesse uma espécie de dupla nacionalidade, deparou-se com a Sardenha. Averiguando possíveis ligações dinásticas, Azuara chegou à conclusão de que Colombo era membro do marquesado dos De Sena Piccolomini, nascido em 1436 (não em 1451), sendo filho de Salvador de Sena Piccolomini e Isabella Alagón de Arborea, e não de Domenico Colombo e Susana, conforme reza a tradição. Mas, se assim era, por que ocultou a verdade dos Reis Católicos, possivelmente, oferecendo-lhes outra versão de seu nascimento? A autora descobriu que havia uma acusação, de lesa majestade, pesando sobre o nome da família e, talvez, ao ocultar tal fato do casal real, oferecendo outra classe de progenitores, conseguisse financiamento e a oportunidade de provar seu valor (quiçá, até redimir o sobrenome da família), além de angariar recursos para os cofres rotos da Coroa.

Conquanto se possa imaginar que os Reis Católicos fossem tão ingênuos, a ponto de não perceberem o engodo, certamente saberiam discernir a qualidade da educação recebida pelo navegador. Além das línguas pátrias, tendo em vista possuir dupla nacionalidade, ainda falava grego e português (sua esposa era portuguesa). Também possuía profundos conhecimentos de náutica, geografia e etologia animal, a julgar por, estarem suas correspondências repletas de anotações sobre rios, plantas e animais, o que deixa entrever vasto conhecimento sobre o assunto. A autora ainda esclarece que, a formação humanista apresentada por Colombo foi resultado de seus estudos realizados em Siena, aos pés dos maiores sábios da época, que diga-se de passagem, tinham por mecenas a Enea Silvio Piccolomini, o próprio Papa Pio II. O outro papa Piccolomini, Pio III, fundou uma biblioteca em Siena logo após o “descobrimento” da América, guardando, em seu acervo, objetos pertencentes ao conquistador. Se as hipóteses de Marisa Azuara forem aceitas, a biografia de Cristóvão Colombo terá que ser reescrita mais uma vez.

Sejam, essas novas hipóteses, corroboradas ou não, importa atentar para as motivações de Colombo. Todorov (1999) elenca três: chegar à China e conhecer o Grande Khan e seu reino, tendo em conta, o “retrato” fornecido pela descrição das viagens de Marco Polo, muito influenciarem na maneira com a qual Colombo compreendia o mundo; conseguir riquezas para os Reis Católicos e, como consequência, auferir o reconhecimento de seus feitos (tinha a intenção de traçar nova

carta náutica, reconfigurando a geografia); capitanear as ações em prol da vitória universal do cristianismo.

Quanto à confusão de Colombo, imaginando ter aportado em terras indianas, no Portal Domínio Público, do Governo Brasileiro, consta *La Carta de Colón* (e mais quatro documentos da lavra do navegador), onde se pode ver um verdadeiro inventário das terras recém-descobertas. Sobre o potencial da ilha Espanhola, Colombo afirma ser o melhor lugar para se encontrar as minas de ouro, bem como, para se estabelecer toda sorte de comércio, tal qual existia nas terras do Grande Khan às quais lhes proporcionavam grande comércio e lucro. Entretanto, tal obsessão de encontrar o reino do Grande Khan somente serviu de empecilho à real compreensão do que havia descoberto. Além disso, mais adiante, Colombo comenta não ter encontrado “homens monstro”, nem mesmo notícia deles, em nítida confirmação de encantamento com os bestiários ainda em voga, os quais Marco Polo e seus relatos do maravilhoso, feitos à moda da *Odisseia*, ajudaram a difundir.

No que se refere às riquezas, obviamente, lhe pesava sobre os ombros a responsabilidade de repor, com acréscimos, o valor emprestado por Suas Majestades, considerando-se, eles próprios, carecerem de grandes somas. Inclusive, o fato de não ter encontrado as minas de ouro, para saldar a dívida contraída com o empréstimo, bem como a acusação de improbidade administrativa, levou Colombo à desgraça, morrendo na miséria. Além disso, caso a teoria de Marisa Azuara esteja correta, encontrar tais riquezas seria imprescindível à reabilitação do nome de sua família, bem como do resgate do antigo prestígio.

Nessa terceira e última motivação, o que mais chama a atenção, é o que Todorov (1999) denomina de espírito cruzadístico de Colombo, que desejava ver expandido, não pela força, o reino do deus cristão sobre os pagãos. O referido autor, afirma que essa era a verdadeira motivação que alimentava o espírito beato do conquistador.

Ainda sobre o assunto, Todorov comenta que, na personalidade de Colombo, um dos traços mais marcantes era a crença, ainda que recheada de elementos conflitantes. Ao mesmo tempo em que possuía uma alma de cruzado, também acreditava nos novos postulados científicos, como por exemplo, o de a terra ser redonda. No *Diario de a Bordo – Llegada* (também disponível no referido Portal), a

primeira anotação reporta ao seu desejo de conversão dos habitantes da nova terra conquistada aos Reis Católicos¹⁸, que também pode ser entendida como sendo a materialização do pedido feito por Marco Polo, no sentido de enviar missionários ao reino do Grande Khan, conforme ele próprio havia solicitado (COLOMBO, 2013). Em continuação à carta, logo à diante, ainda se lê:

[...] e ordenaram [os Reis] que eu não fosse por terra ao Oriente, por onde se costuma ir, mas pelo caminho do Ocidente, por onde até hoje não sabemos com segurança se alguém teria passado. Assim, que, depois de terem expulso todos os judeus de vossos reinos e domínios, no mesmo mês de janeiro mandaram Vossas Majestades que eu me dirigisse, com suficiente frota, às referidas regiões da Índia; e para tanto me concederam grandes mercês e me enobreceram para daí por diante me intitulasse “Dom” e fosse Almirante-Mor do Mar Oceano, Vice-Rei e Governador perpétuo de todas as ilhas e terra firme que descobrisse e conquistasse, e que doravante se descobrissem e conquistassem no Mar Oceano, e assim procedesse meu filho mais velho e, da mesma forma, de grau em grau para todo o sempre [...] (p. 28).

Sobre as convicções de Colombo, Todorov (1999) ainda comenta que, conquanto outros aventureiros tivessem tido viagens até mais difíceis, como Vasco da Gama, por exemplo, eles, ao contrário de Colombo, as empreenderam porque sabiam para onde iam, a julgar por, serem os caminhos razoavelmente conhecidos. Quanto ao Almirante-Mor do Mar Oceano, por mais confiança que tivesse, nada e nem ninguém poderia garantir que, ao final do Oceano, não houvesse o temível abismo que o lançasse em queda livre rumo ao vazio. Além disso, continua Todorov, mesmo que a terra fosse esférica, sempre havia a possibilidade de acontecer que, estando a Europa no zênite da terra, a embarcação que seguisse Oceano abaixo, poderia não conseguir subir de volta.

Portanto, no quesito convicção, Colombo e seu sócia não deixam nada a desejar.

¹⁸ No diário de bordo, lavrado por Rodrigo de Escobedo, escrivão de toda a esquadra, datado de quinta-feira, 11 de outubro de 1492 [12.10.1492] lê-se: “Yo (disse el), porque nos tuviesen mucha amistad, porque conocí que era gente que mejor se libraría y convertiría a Nuestra Santa Fe com Amor que no por fuerza, les di a algunos de ellos unos bonetes colorados y unas cuentas de vidrio que se ponían al pescuezo, y otras cosas muchas de poco valor, com que tuvieron mucho placer y quedaron tanto nuestros que era maravilla”.

Para se ter uma ideia, o atrapalhado gastou, praticamente, a metade da HQ tentando convencer, a todos quantos conhecia, de que a terra era redonda.

Pateta Cristóvão Colombo, desde a mais tenra idade, estava a lutar para se manter firme em sua crença. Em um cenário que mostrava ao público sua vocação de marinheiro, deixa claro a contrariedade do pai com sua vocação. Uma vez presenteado, com um balão de gás, pelo avô, apanha suas aquarelas para nele reproduzir a “profética” e atual configuração do globo terrestre, segundo Marcelo Alencar. Vale notar, que ficou bastante engraçado o anacronismo inserido na cena, uma vez que, segundo o site de pesquisa Google, “o enchimento do primeiro balão com gás hidrogênio, foi documentado por Jacques Charles em 1783”.



Figura 49. Pateta Faz História como Cristóvão Colombo, vol. 2, p. 10, edição 2011.

Movido por suas férreas convicções, o pequeno sábio come apenas as almôndegas do macarrão à bolonhesa. Após ser ridicularizado pela família, ao dizer tamanha “tolice”, sofre reprimenda do pai que tenta persuadi-lo.



Figura 50. *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 20, edição 2011.

Irredutível, chega à vida adulta ainda portando o objeto de sua convicção e, assim, o futuro grande navegador abandona o promissor e confiável negócio paterno, despede-se dos pais e avisa que partirá para Gênova (esquecendo-se, é claro, de que já morava lá!).

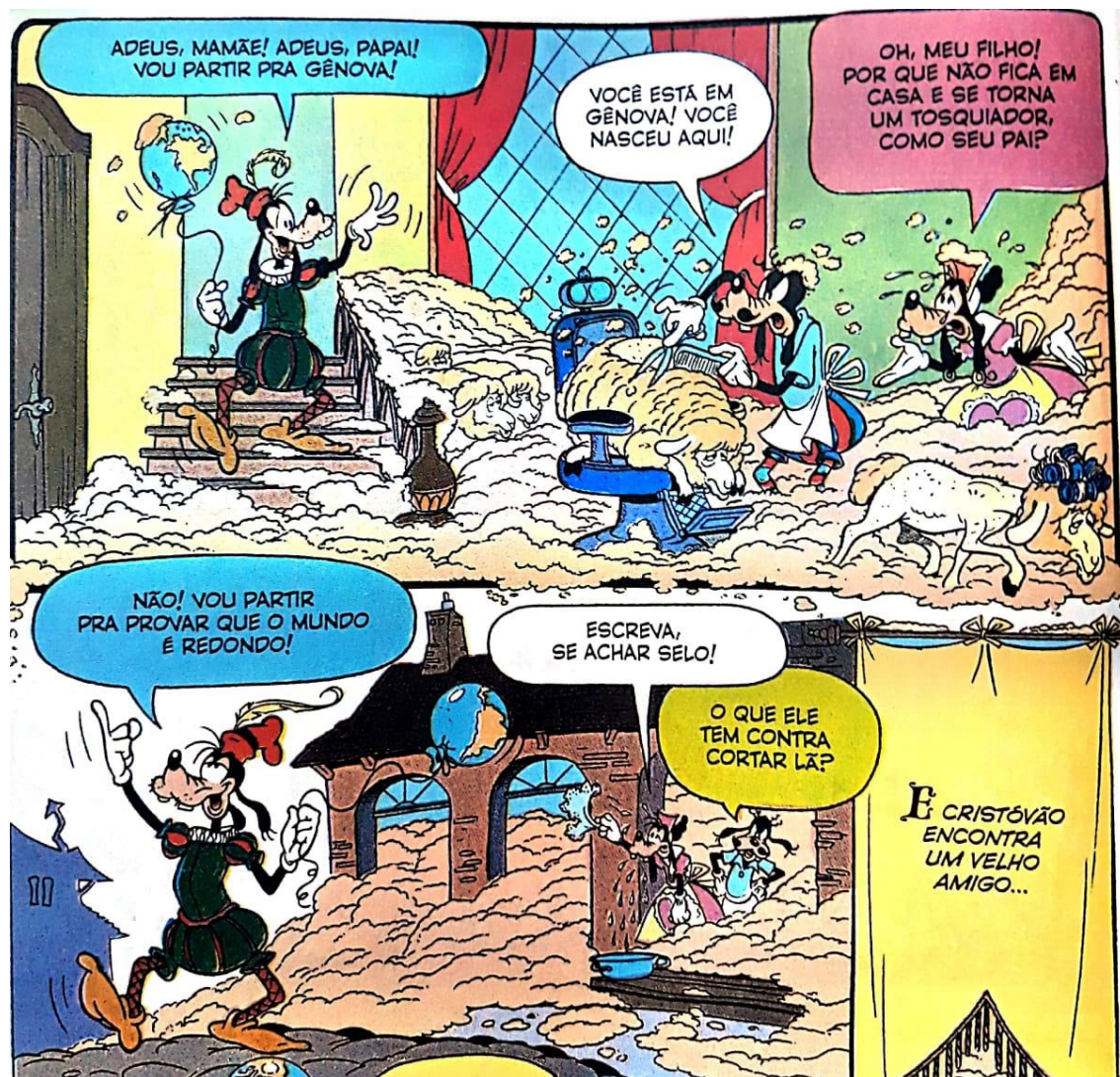


Figura 51. *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 20, edição 2011.

Encontrando o inseparável amigo, tenta convencê-lo a respeito de sua crença sobre a esfericidade da terra e, justamente nesse ponto, os autores brincam com a motivação, do Pateta Cristóvão Colombo, de tornar-se notório, ganhar credibilidade e financiamento, com a finalidade de, assim, convencer o mundo da veracidade de sua teoria.

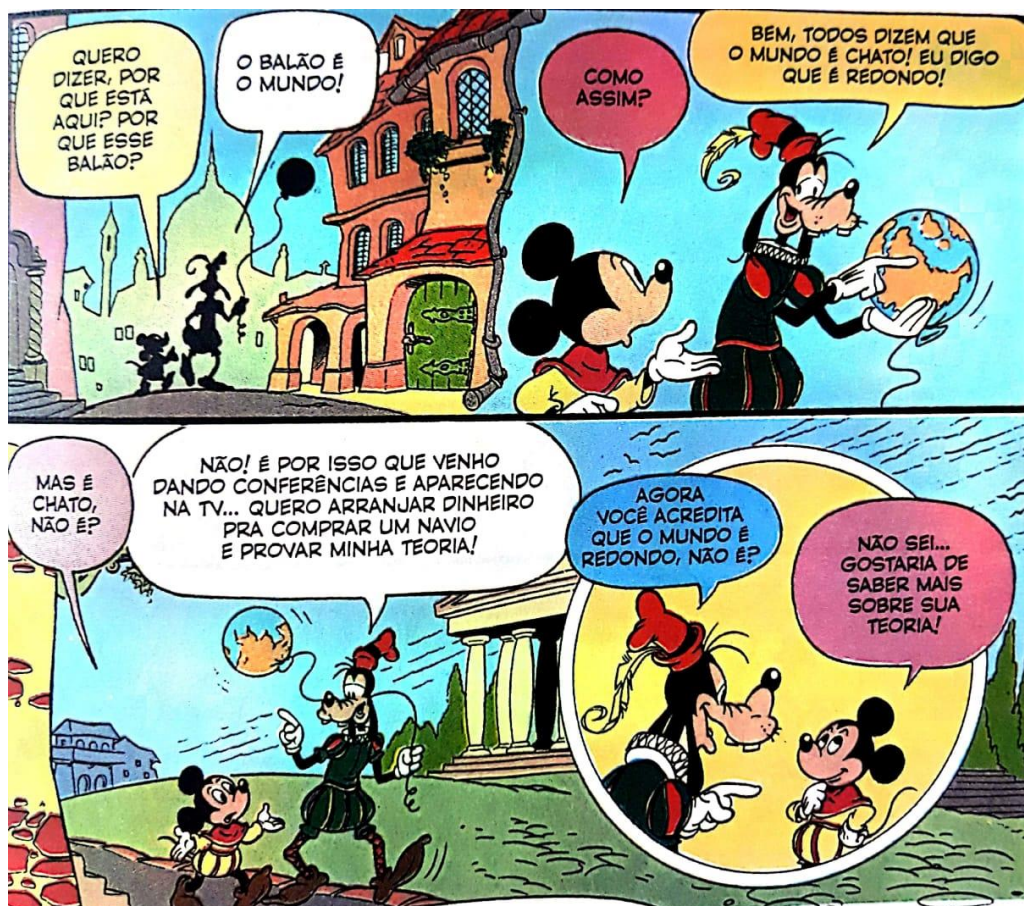


Figura 52. Detalhe de *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 21, edição 2011.

Divertida, também, ficou a brincadeira de Pateta Colombo em torno da crença do navegador, no maravilhoso e no sobrenatural. Trazendo em mãos um melão, cuja mosca, nele pousada, serviu para exemplificar sua teoria aos transeuntes, o trapalhão adentra uma sala onde pode ser visto um cartaz, onde aparece um enorme monstro, prestes a devorar a embarcação.



Figura 53. Detalhe de *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 23, edição 2011.

Tendo conseguido um seguidor, restava apenas conseguir o financiamento e, onde busca-lo senão com “o cara mais rico” que se conhecia?



Figura 54. Pateta Faz História como Cristóvão Colombo, vol. 2, p. 27, edição 2011.

Uma vez chegados ao castelo dos Reis Católicos, os autores criam uma sequência de anacronismos que dão origem a metalinguagens anedóticas.

Selecionando apenas duas, em primeiro lugar, há o guarda do palácio que se recusa a deixá-los passar e, após sofrer algumas estocadas da alabarda, Pateta Colombo se desacorçoa de ver o rei. Em contrapartida, parecendo cansado de desempenhar tanta subalternidade, o rato solicita ao amigo que o deixe “cuidar do caso”, ou seja, que o permita agir como o bom e velho Mickey. Assim, utilizando-se de esperteza, solicita audiência com a rainha e não com o rei, caso em que, se anuncia como: “vavon chama”. O que torna ainda mais engraçada a cena é, justamente, o que jaz subentendido em ambas as situações. No primeiro caso, é o fato de o bloqueio do guarda representar as novas medidas de segurança implantadas pela Rainha Isabel, às quais, a tornaram famosa por propiciar mais segurança e redução da violência. Quanto ao “vavon chama”, os autores fazem troça com o jingle da propaganda de cosméticos da marca Avon¹⁹, cuja exibição nas rádios durante os anos de 1960 e, posteriormente, na televisão, se encerrava com o toque de uma campainha e o refrão da canção: Avon chama. Tal propaganda tinha o mérito de avisar, às consumidoras, que os produtos as alcançariam onde estivessem, bastando receber em seus lares uma revendedora.

¹⁹ A propaganda ainda pode ser vista no canal Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vzpDZ14ftco>>. Acesso: mar, 2018.



Figura 55. *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 29, edição 2011.

À continuação, os amigos são levados à presença de Suas Majestades e Pateta Colombo, humildemente, desculpa-se ante a rainha Isabel por não ser de Vavon... Quanto ao rei Fernando Bafo-de-Onça, parece ter uma vaga memória do Pateta como sendo seu arqui-inimigo de sempre, ainda que sob o disfarce de

Cristóvão Colombo. Porém, o burlesco da situação é que, Mickey está tão insignificante na condição de coadjuvante, que nem foi notado pelo eterno rival.



Figura 56. *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 29, edição 2011.

Conquanto a fama de Pateta Colombo o precedesse (e justamente por ela), o rei se manteve irredutível, mandando tanto a dupla de aventureiros quanto as suas esperanças, para o calabouço. O problema foi que, o rei, não contava com a astúcia da rainha.



Figura 57. Pateta Faz História como Cristóvão Colombo, vol. 2, p. 39, edição 2011.

Uma vez de posse das naus, o grande Pateta Colombo parte para conquistar o mundo “**redondo!**” Todavia, há uma informação contida no recordatório de abertura da página, que necessita de maior atenção. No mencionado recordatório, há uma espécie de inventário informando ao leitor, tanto a quantidade de embarcações,

quanto a data e o local de partida. Entretanto, no que se refere ao local de partida, pairam muitas controvérsias, basta ver, serem agregadas complicações políticas. Conquanto, boa parte dos compêndios traga o local de saída como sendo o porto de Palos, no diário da primeira viagem (1492-93), o local mencionado por Colombo é barra de Saltes. O periodista e pesquisador Nito Verdera (2013), esclarece a diferença quando indica Palos como sendo o local de armação da frota e Saltes o porto de saída. Mas, nessa querela, o que realmente está em jogo é a questão política, pois, conquanto próximos, ambos os portos ficam em províncias distintas, sendo, respectivamente, na Cataluña e na Andalucia, explicando, assim, a disputa pela honraria de ter sido o local onde tudo começou.



Figura 58. *Pateta Faz História como Cristóvão Colombo*, vol. 2, p. 49, edição 2011.

Assim, enfrentando tanto a fúria do mar quanto o motim, Pateta Cristóvão Colombo chega ao fim da aventura:

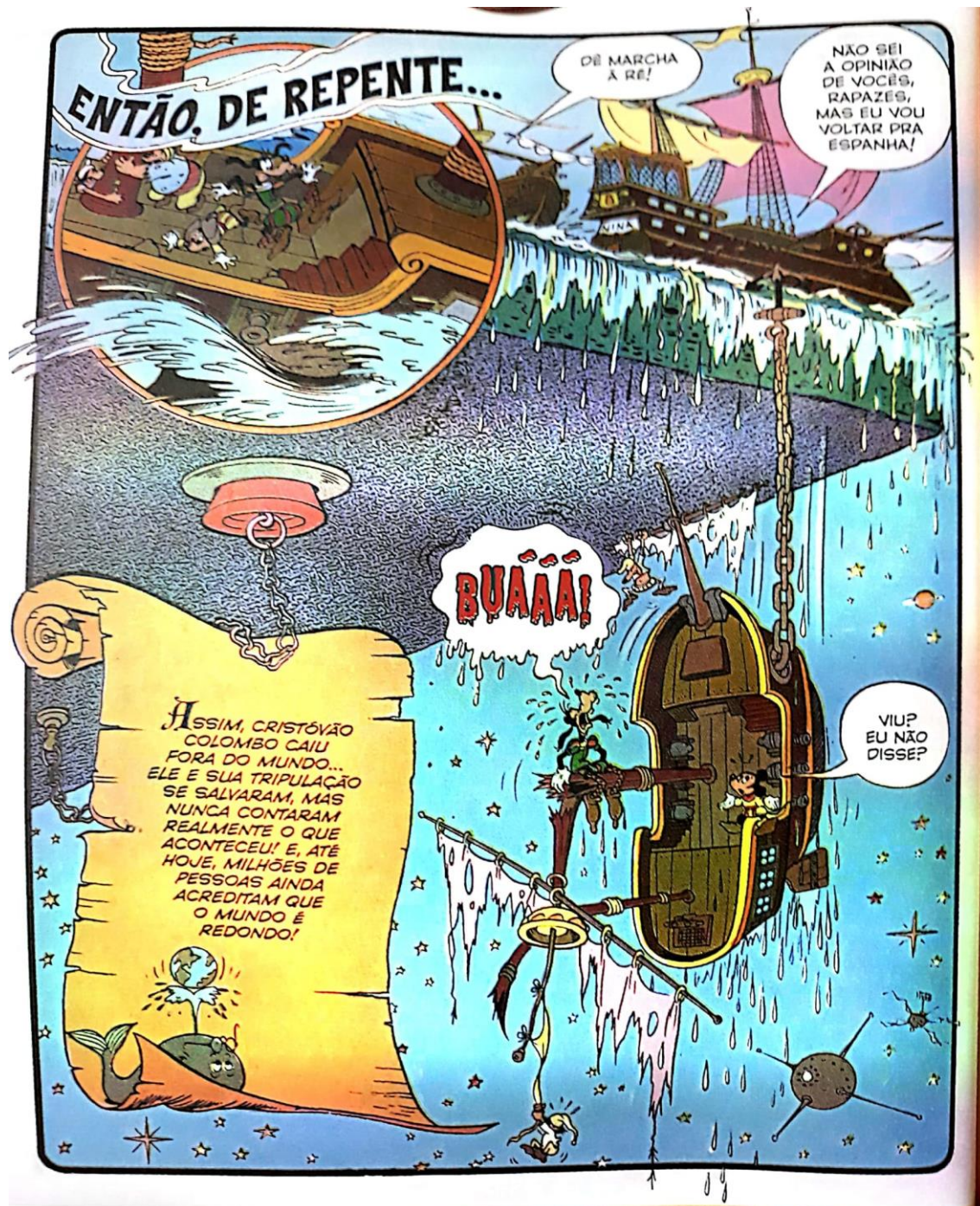


Figura 59. Pateta Faz História como Cristóvão Colombo, vol. 2, p. 52, edição 2011.

Como o próprio Marcelo Alencar explicita, o final da HQ é uma homenagem à animação intitulada *How to Be a Sailor*, de 1944, dirigido por Jack Kinney, em que se vê o pobre pateta Cristóvão Colombo a despencar, irremediavelmente, no abismo. Portanto, mais sorte teve esse patético navegador na versão quadrinizada de 1977.

Ao se encerrar o presente capítulo, faz-se necessário proceder alguns comentários. Em primeiro lugar: o que há em comum entre os biografados históricos e o Bandeirante Bocó? O sair das sombras do esquecimento, mediante o conjuro de seus feitos.

De Ulisses, o conquistador que formatou a maneira ocidental de se escrever aventuras, herdou a curiosidade e o gosto pelo desafio. No que se refere às peripécias, as do Bandeirante também transcorrem em um tempo mítico e fictício, apropriando-se do jeito esperto, ladino e, por vezes, trapaceiro de ser (que diga-se de passagem, era a marca registrada do grego). Fiel, ao amor dedicado ao filho, à esposa e à sua gente, o Ulisses mito homenageia e eterniza o lado humano que necessita ser lembrado, se não, pelos louros da pena e tinta, ao menos, pelas feições impressas no herdeiro. E nisso, o Bandeirante Bocó lhe presta tributo ao conduzir o filho com intuito de fazê-lo viver a aventura. Do argonauta, ainda pede emprestado o fantástico e o maravilhoso, trazendo para as terras goianas, tanto as sereias que, com seu sedutor canto convida o incauto a desistir de sua missão e se lançar no lodo do esquecimento, quanto o mago, com sua magia tectônica, elemental e poderosa. Porém, acima de tudo, a determinação e a ousadia são os maiores empréstimos.

Do mongol, assimilou o feito de levar, ao Oeste, a opressora conquista das terras, das riquezas e das gentes. O Bandeirante Bocó representa a abertura do portal para o estabelecimento, não apenas da atividade mineradora (que, diga-se de passagem, degradou o solo), mas também das rotas de comércio e, conseqüentemente, da ocupação de terras. Conquanto tenha levado sua missão um pouco aquém, da que motivou o Grande Khan, o Grande Bandeirante fez com que sua determinação superasse a fome, as doenças, a perda de companheiros e, principalmente, os ataques dos indígenas.

Por último, coube ao intrépido Cristóvão Colombo, influenciar o Bandeirante na forma de se “comunicar” com os índios. Como é sabido, a violência contida na troca assimétrica de mercadorias - em que “contas de vidro” e demais quinquilharias, eram permutadas por víveres e minérios - foi a cartilha que “alfabetizou” os conquistadores. Embustes, mentiras, opressão de toda sorte e destruição, tornaram-se a gramática com a qual se escreveu a História da América e, como se não bastasse, ainda lhes impuseram o silêncio, encobrendo-os (DUSSEL, 1999). Apenas para se ter uma noção, sendo conhecedor de astronomia, portanto, sabedor das datas dos eclipses, Colombo

ameaçou roubar a lua dos nativos caso continuassem se recusando a supri-lo de víveres (TODOROV, 1999). Por aqui, ao incendiar a cachaça, Bocoeno ameaçou fazer a mesma coisa com as águas do rio, caso não lhe contassem o local da mina de ouro. Com Colombo iniciou-se o procedimento de olhar e não ver, e pior, de destruir o que não se conhece. Daí ser mais fácil compreender o desalento que se abateu sobre ele ao não reconhecer a grandiosidade do novo que saltava diante de seus olhos.

No que se refere às influências dos Patetas pseudo biografados, aí já é história para o próximo capítulo.

Todavia, antes de dar início ao capítulo final da tese, vale encerrar, com chave de ouro, esta seção à qual trata do Pateta como sendo massa de modelagem para qualquer suporte que se proponha. Como um “coringa” atemporal que vence qualquer cartada, o Pateta, foi “convocado”, pela última vez nas telonas, a representar as idiossincrasias de uma época.

Em 1988, o atrapalhado, foi homenageado em uma sequência do filme: *Uma Cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)*, que é considerado a obra-prima do diretor Robert Zemeckis²⁰. Com a produção da Touchstone Pictures, capitaneada por Steven Spielberg e animação de Richard Williams, a proposta de filme *noir*, que misturou animação - feita quase artesanalmente – com *live-action*, conseguiu atingir feitos históricos. Para tanto, basta observar a bilheteria astronômica obtida e a proeza de fazer contracenar as superestrelas dos *cartoons* pertencentes a estúdios concorrentes, como foi o caso de Disney e Warner Bros., em que se pôde ver atuando, lado-a-lado, personagens como o Pato Donald e o Patolino. Não por acaso, o filme recebeu seis indicações da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas em 1989, das quais saiu vitorioso com os *melhores efeitos sonoros*;

²⁰ Uma Cilada para Roger Rabbit, ainda é considerada a obra prima de Zemeckis, apesar de ele ter dirigido premiados trabalhos como a trilogia *De Volta para o Futuro* (iniciada em 1985), *Forrest Gump* (1994), *Contato* (1997), *O Naufrago* (2000) e *O Expresso Polar* (2004) que, em 2006, entrou para o *Guinness Book of World Records*, como sendo a primeira animação totalmente digitalizada sob a técnica da *captura de movimentos*, em que os intérpretes atuam conectados à sensores, inclusive os faciais. Todavia, há que se esclarecer que essa técnica foi criada para a trilogia: *O Senhor dos Anéis* (2001), tendo sido desenvolvida e aprimorada pelo ator Andy Serkis, que após dar vida à personagem Gollum (Sméagol), se especializou nesse tipo de atuação, realizando trabalhos como *King Kong* (2005), o remake da trilogia *O Planeta dos Macacos* e os novos episódios de *Star Wars*.

melhores efeitos especiais e melhor edição. Além disso, ainda concorreu ao Globo de Ouro e ao *César du Cinéma*, na qualidade de melhor filme estrangeiro.

Na sequência, de 25 segundos, em que aparece Roger Rabbit se escondendo em um cinema abarrotado (1:00:00 – 1:00:25), o filme que está sendo projetado na tela, para a diversão dos expectadores, é o episódio: *Goofy Gymnastics (Ginástica Patética)*, de 1949. Na condição de expectador, o Coelho Roger (que é um *cartoon* bem bagunceiro), vai ao delírio com as trapalhadas do Pateta que, declaradamente, é seu ídolo. Aliás, sem pudor algum, o histérico Roger – que mais parece ter sido inspirado em *Oswald, o Coelho Sortudo* – afirma aos gritos, ser o Pateta um “gênio”.

Apesar de a cena ser uma notória homenagem ao Pateta, aí reside um anacronismo que chama a atenção e faz com que sejam levantadas algumas hipóteses. Em primeiro lugar, sendo a trama de: *Uma Cilada para Roger Rabbit*, ambientada em 1947, portanto, dois anos antes da feitura do episódio mencionado, parece ilógico, que tenham escolhido especificamente esse curta, quando havia disponíveis dezenas de outros que poderiam ser utilizados sem o risco de quebrar a coerência temporal da trama, a não ser que essa, realmente, fosse a intenção.

Entretanto, na página do *Omelete* - o site destinado a comentar os acontecimentos ligados à cultura pop/geek – há a seguinte explicação: “a produção afirma ter escolhido o curta, apesar da imprecisão histórica, por se tratar da ‘coisa mais louca’ encontrada no acervo de Disney”. Porém, como explicar uma escolha tão aleatória, em se tratando de um filme, que exigia detalhes meticulosos e precisos sendo, justamente por isso, três vezes laureado?

Além disso, o filme contém “pegadinhas” que lembram, em muito, aquelas feitas pelos desenhistas de Disney, pois, como admoesta Natália Bridi - a autora do artigo: *Uma Cilada para Roger Rabbit – 30 anos: conheça o filme que uniu Disney e Warner nos cinemas*, artigo esse, veiculado pelo site *Omelete* - depois que a animação foi lançada em DVD, portanto, sendo possível observar as cenas frame a frame, pôde-se ver o bebê Herman, debaixo da saia da contrarregra, olhando a intimidade da moça lascivamente. De igual modo, a desaceleração da imagem revelou a nudez da provocante Jéssica Rabbit, a sensual esposa de Roger. Seria isto, mais uma homenagem aos Estúdios Disney?

Diante do exposto, penso que a utilização de *Goofy Gymnastics* (*Ginástica Patética*), foi proposital, pois, serviu para a materialização de três intentos específicos: 1) o de ovacionar o Pateta, reconhecendo seus atributos e colocando-o na qualidade de genial; 2) o de comemorar os quase 60 anos de criação da personagem (naquela época contava 56, mais precisamente), oferecendo-lhe uma despedida das telonas, com muitas honrarias e aplausos; 3) e, por último, fazer a derradeira “convocação” do Pateta, com o intuito de torna-lo o representante da geração “boa forma” que se despontava nos anos de 1980.

Com relação à atuação do Pateta, o filme de Zemeckis, criou um hiato entre o *Goofy Gymnastics* exibido em 1949 e o *Goofy Gymnastics* exibido em 1988. No curta-metragem de 1949, ainda sob os auspícios do pós-guerra e do *faça você mesmo*, o Pateta, aparece brincando com a vaidade masculina, ao adquirir um equipamento para a prática do fisiculturismo. Conquanto seja antiga a ambição de modelar os corpos, o século XX foi emblemático, servindo de palco para as inovações, nesse sentido. A integração entre interesses múltiplos e investimentos em tecnologias variadas, abriu um espaço novo ao homem comum - e extenuado trabalhador - que dificilmente poderia frequentar os templos da escultura corporal, mas que sonhava ter um físico musculosamente invejável. Porém, a partir do exemplo oferecido pelo Pateta, tal sonho poderia ser realizado em casa.

Sobre o assunto do *bodybuilding* e a influência que exerceu sobre a sociedade Norte Americana, principalmente, no que diz respeito à criação de personagens das Histórias em Quadrinhos, Gerard Jones²¹ (2006), em: *Homens do amanhã: geeks, gâsteres, e o nascimento dos gibis*, tem um trabalho muito interessante. O domínio da força bruta que, no final do século XIX, era exibido em circos e teatros de vaudeville, também migrou para os ginásios de esportes ligados às escolas e aos clubes onde se praticavam variadas modalidades de atividades físicas, incluindo competições e concursos. Apenas para se ter uma ideia da interferência do culto aos

²¹ Gerard Jones é o que se pode chamar de um indivíduo complicado. Cheio de luzes e sombras, não somente realizou trabalhos brilhantes e carismáticos, como também, deixou aflorar o seu “lado escuro da força”, cujo negrume o conduziu à prisão. Em uma carreira profícua, despontou tanto como desenhista de quadrinhos quanto como historiador de quadrinhos. Alcançando o ranking de celebridade, principalmente após ter escrito o clássico *Homens do amanhã: geeks, gâsteres, e o nascimento dos gibis*, que é considerada uma das obras mais completas sobre o assunto, veio a despencar diante dos olhos da opinião pública, ao ser sentenciado a seis anos de prisão (podendo cumpri-los em liberdade mediante pagamento de fiança), pela acusação de pedofilia, decorrente da postagens de imagens na rede. A pena começou a ser contada da em agosto de 2018.

músculos nas HQs, o referido autor menciona a apropriação feita pelos jovens Joseph “Joe” Shuster e Jerry Siegel na criação do *Superman* (1938), inclusive, no detalhe do calção utilizado por artistas de circo, que foi colocado pelos garotos, sobre o collant do Homem de Aço.

Desde sempre, considerado como sendo um território de domínio masculino, os corpos modelados pelos exercícios, alcançaram seu auge com a divinização promovida pelo cinema. Atores como o “Tarzan” Johnny Weissmüller (o “primeiro” dos austríacos forçados a invadir Hollywood) e, sobretudo, Steve Reeves (Stephen Lester Reeves) que em 1947 recebeu o título de Mr. América e, nos anos subsequentes, o de Mr. World e Mr. Universo, se constituem em apenas dois exemplos, dentre a plêiade de astros que encantavam os olhos.

Assim, não é de se estranhar que o Pateta, como bom representante estadunidense, também acompanhasse a moda dos aspirantes a belos corpos. Todavia, como subversor que é, foi mais além, pois, ajudou a transferir a esfera das atividades físicas, até então restritas aos ginásios e clubes, para o reduto doméstico, caso em que, transformou sua sala de estar em uma academia²². Porém, vale notar que essa mudança nos costumes só foi possível quando os artigos esportivos caíram no gosto popular e as empresas perceberam o grande filão que tinham diante de si.

Apesar dos primeiros aparelhos de ginástica (inventados pelo ortopedista Gustav Zander, em 1860), mais se assemelharem a instrumentos de tortura do que dispositivos terapêuticos para a melhora do condicionamento físico e da postura dos pacientes, acabaram obtendo uma grande aceitação por parte do público, o que levou o próprio médico sueco, a patenteá-los. A partir de então, sob o discurso de uma vida

²² O termo academia se modificou muito ao longo dos séculos. Segundo a lenda, foi Platão, em 387 a. C., aproximadamente, o iniciador, uma vez que, nomeou Academia, ao local onde os aprendizes dos segredos pertinentes às Musas e a Apolo, se reuniam para exercitar tanto as mentes quanto os corpos. E assim o fez para homenagear a Academo, o herói que fora enterrado junto ao bosque sagrado, local onde funcionava a escola. Reproduzindo a concepção grega de que “educar era criar o homem vivo” (JAEGER, 2001) ou seja, pela educação da mente e do corpo, se aprendia a desenvolver a vontade consciente e a razão, elementos característicos de um homem bem nascido e, portanto, superior aos demais, Platão parece ter incorporado à sua concepção de Academia, a própria tradução de Academo: “o que age independentemente do povo” [comum] (BRANDÃO, 2008). Conquanto a noção de academia tenha sofrido muitos usos e variações, chegou até nós como sendo o local de agregação e difusão de conhecimentos, sendo, no caso mais específico dos esportes, o lugar destinado a cultivar o corpo tendo em vista a saúde e a beleza estética.

mais saudável, foram gradativamente, sendo aperfeiçoados e adaptados aos gostos, às necessidades e aos espaços disponibilizados pelos usuários.

Além disso, os vestuários desportivos também ganhavam adeptos, se tornando objeto de desejo dos aficionados. Como amostra disso, a marca Adidas, fundada em 1926, na Baviera, ganhou uma legião de usuários, principalmente, após patrocinar o velocista estadunidense Jesse Owens, o afrodescendente laureado com quatro medalhas de ouro nos Jogos Olímpicos de 1936 (para consternação de Hitler e seu partido). Na década de 1980, a estadunidense Nike se despontou no mercado tendo Michael Jordan²³ como garoto propaganda.

Na primeira parte do livro organizado por Lawrence A. Wenner (1989), há um importante capítulo de autoria de Robert W. McChesney, intitulado: *Media Made Sport: A History of Sports Coverage in the United States*, em que o escritor trata da simbiose entre mídia e esportes, caso em que, traça o percurso da intromissão das empresas de comunicação nas práticas esportivas. Enquanto, nas três primeiras décadas do século XX, os jornais e, posteriormente, as revistas especializadas se constituíam na primordial fonte de informação sobre o assunto, algumas décadas depois, com a expansão das mídias de massa, ocorreu a avassaladora influência de opiniões sobre a sociedade estadunidense e o resto do mundo, criando tipos e definindo gostos. Obviamente, não se pode esquecer dos patrocínios e das propagandas. E é, exatamente, nesse ponto que, a meta linguagem criada por Zemeckis, estabelece um hiato, ao exibir o Pateta fora de seu contexto.

Se, na época em que eram feitas as animações do atrapalhado, o público ria com o Pateta, pois, havia um reconhecimento e uma identificação com a sociedade à qual viviam, na reprise do famigerado episódio (39 anos depois), em vista de ser uma situação totalmente diversa para a qual havia sido criado, os espectadores estavam a rir do Pateta. Enquanto, nos anos de 1930, o Pateta anunciava as inovações de seu tempo, em 1988, o atrapalhado mostrava sua obsolescência, porém, guardando o status de clássico inesquecível.

Tal situação pode ser observada tanto na comicidade gerada pela defasagem dos “aparelhos” de ginástica do Pateta e sua “forma de utilização”, quanto pelo risível

²³ Seguindo o exemplo de *Uma Cilada para Roger Rabbit*, em 1996, Michael Jordan aparece contracenando com o Coelho Pernalonga em *Space Jam*, dirigido por Joe Pitka.

descompasso do atrapalhado frente às novas demandas que se despontavam no cenário social. A década de 1980, introduziu uma inovação no conceito de academia, pois, não somente remodelou e ressignificou a concepção de prática esportiva, como também fez, dessa academia, o novo templo de culto à estética da beleza corporal. Não por acaso se tornou aliada das políticas preventivas de saúde, fazendo de si própria, a melhor intérprete do discurso social do *bem estar físico*. Sob tal perspectiva, também é possível compreender a instituição dos cursos de Educação Física, que espocaram, sobretudo no Brasil, com o intuito de fazer frente à demanda de formação de pessoal qualificado. Mais do que isso, ainda se pode acrescentar o alinhamento, das academias, com os interesses dos mercados esportivo, farmacológico e alimentício, em ascensão.

Como não poderia deixar de ser, o cinema, com suas estrelas, continuava influenciando pessoas, portanto, contribuindo para o empreendimento dentro e fora das academias. Sobre isso, há que se mencionar o pioneirismo e o prestígio angariado pela atriz Jane Fonda que, ao lançar em fita VHS, o programa de atividades físicas, denominado: *workout*, ultrapassou a vendagem dos dezessete milhões de cópias, apenas em território estadunidense. Em razão disso, foi alcunhada de: “a guru dos exercícios físicos”, sendo-lhe, creditada também, a introdução das mulheres no universo das academias. À vista de tamanho sucesso, ainda se pode acrescentar o comércio de vestimentas esportivas, pois, seus collants e as coloridas (e inúteis), polainas viraram moda.

Filmes exibindo brutamontes, modelados à base de anabolizantes esteroides, seguiam inundando as telas. Uma constelação de nomes como Arnold Schwarzenegger (o “segundo brucutu” austríaco que invadiu Hollywood), Sylvester Stallone, Lou Ferrigno, Dolph Lundgren e Jean-Claude Van Damme, dentre outros, permaneciam atraindo adeptos. Mas, certamente, uma das maiores inovações implantadas pelas academias, foi a adição da música ao movimento, principalmente, com a utilização de hits pulsantes apresentados pelo cinema. Exemplos disso, podem ser vistos em megassucessos tais como *Eye of the Tiger*, música composta para o filme *Rocky III: O Desafio Supremo* (1982), interpretada pela banda *Survivor*; e ainda: *Staying Alive*, canção do filme de mesmo nome - mas, que no Brasil recebeu o título de *Os Embalos de Sábado à Noite Continuam* (1983) - sendo interpretada pelas vozes dos irmãos Gibb, componentes do conjunto Bee Gees. E mais tocada do que a canção

título, foi: *Far From Over*, música composta e interpretada por Frank Stallone, irmão mais novo de Sylvester Stallone.

Vale lembrar que, em *Rocky III*, Sylvester Stallone era o protagonista e em *Os Embalos de Sábado à Noite Continuam*, ele figurou como o diretor, cabendo a John Travolta (que a essa época também estava “malhado”) embelezar o show.

Diante do exposto, pode-se perceber que, a junção de todos esses elementos, viria a constituir o que ficou conhecido como *cultivo da boa forma* e que a década de 1980, consagrou e exportou como uma filosofia de vida.

Assim, para concluir com chave de ouro, nada mais justo do que homenagear o Pateta, e isso, não somente por ser ele o “iniciador” do projeto: *mexa-se!* que conseguiu ganhar o mundo, mas também pela genialidade de sua personagem, levando-se em conta o conjunto da obra. E tal deferência se torna ainda mais relevante por ter sido realizada pelo “colega” multipremiado, Roger Rabbit, que também aproveitou a ocasião para abrir-lhe as portas de uma consagrada e ovacionada aposentadoria.

Se as pessoas riem *do* ou *com* o Pateta, pouco importa, pois, também eu estendo os meus cumprimentos a esse ídolo a cultura pop.

CAPÍTULO III - BOCÓ FAZ HISTÓRIA

3.1 – “SANGUE DE BRAVOS”

Este terceiro e último capítulo, que diz respeito à parte artística da tese, ou seja, a História em Quadrinhos que condensa em si tanto o resultado da pesquisa quanto o objeto artístico final em forma de imagens, deixa registrado não somente o passo-à-passo da feitura da referida HQ mas também dos meandros que levaram à escolha de Cláudio Dutra como o desenhista.

Conquanto nos capítulos anteriores haja, tanto a exposição de motivos, quanto a indicação do caminho trilhado, no sentido de explicitar o levantamento e coleta de dados, bem como a análise do conteúdo, neste último capítulo, contudo, o enfoque ganha um ar mais pessoal, mais autoral, mais memorial, com seu trilhar solitário, obrigando, por muitas vezes, que o EU aflore e se interponha de assalto ao texto, em uma espécie de “narrativa em primeira pessoa” que estivesse a quebrar a “quarta parede” para se manifestar ao leitor. Talvez, isso seja o resultado do prolongado contágio com a subversão, tendo em conta, eles e eu termos convivido por quatro tumultuados anos... Mas, seja como for, é nesse espaço, também, o lugar para explicitar os erros, os acertos, as dificuldades e, enfim, o que foi amalgamado, como possibilidade à criação da HQ.

Além das questões anteriormente citadas, há que se pensar, também, que essa se torna a oportunidade mais apropriada para levar o leitor a conhecer o fazer em si: o passo-a-passo de cada escolha realizada; a conhecer o contexto que embasou determinada cena; a perceber as muitas incertezas, tanto quanto as soluções encontradas. Certamente, isso comporta algum risco, tendo em conta, expor as predileções, os afetos, bem como, as fragilidades da pesquisa, principalmente, em se tratando de uma tese a ser defendida. A isso, ainda se alia a confissão da própria incapacidade da autora, para lidar com algumas questões de ordem técnica, tendo em vista, não possuir graduação em artes, caso em que, apesar de dispor de alguma experiência com desenho e pintura e de conhecer a linguagem dos quadrinhos, não se pode dizer que seja, propriamente, uma quadrinista. Contudo, ainda assim, faz-se

necessário compartilhar com o leitor as motivações, as instigações, aquilo que serviu de estímulo, de combustível, enfim, de fio condutor, mesmo quando não se tenha conseguido sair do Labirinto.

Dito isso, este último capítulo apresenta a seguinte configuração: em primeiro lugar, vêm as informações relativas à pessoa do desenhista e os motivos que me levaram a convidá-lo para participar da aventura. Na sequência, há um breve comentário sobre a construção da imagem do Bandeirante, que se consolidou enquanto opção artística e, por fim, vêm as pranchas criadas pelo desenhista Cláudio Dutra, a HQ completa, com os meus respectivos comentários à criação.

3.2 – AS CREDENCIAIS

Assim sendo, em primeiro lugar, vêm as credenciais do desenhista Cláudio Batista Dutra, que aceitou o desafio de dar vida ao que era uma simples tentativa.

Talentoso, desenha desde criança. Na adolescência, estudou na Escola de Artes Oswaldo Verano, em Anápolis, local onde recebeu as primeiras instruções sobre o ofício ao qual abraçou. Sendo licenciado pela Faculdade de Artes Visuais – FAV/UFG, trabalha como roteirista e desenhista de Histórias em Quadrinhos, ilustrador, capista e fotógrafo, apresentando uma produção constante e profícua. Só para se ter uma ideia, seu nome aparece em revistas como: *Spektro*, *Metal Comics*, *Caminho de Rato* e *Contrassenso*. Para além disso, ainda é professor de Artes Plásticas na mesma escola em que estudou na adolescência. Atualmente, de retorno à FAV, é aluno do curso de Mestrado em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG) e integrado ao Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (Criação e Ciberarte), liderado pelo Professor Edgar Franco. Portanto, mais do que as coincidências de residirmos na mesma cidade, sermos amigos, termos interesses em comum, cursarmos o mesmo Programa de Pós-Graduação, possuímos o mesmo orientador e fazermos parte do mesmo Grupo de Pesquisa, ainda há o detalhe que mais chamou a atenção no variado trabalho que realiza: o artista é capaz de criar um tipo de traço limpo, uma linha limpa que diz muito, com muito menos. E essa era a característica buscada para realização da HQ.

Assim, uma vez estabelecido o contato inicial com o talentoso e amigo desenhista, o resultado veio favoravelmente, sob a forma de aceitação do convite tornando-se, portanto, participante da aventura, inclusive contando com o apoio e o entusiasmo do orientador da tese que propôs essa atividade criativa artística também como uma pesquisa de processos criativos integrada ao grupo de pesquisa CRIA_CIBER.

Nesse ponto, faz-se necessário abrir um parêntese para oferecer algumas informações adicionais. Por ser licenciada em história e ter pouca experiência com desenho, não possuía requisitos técnicos suficientes, nem tampouco a malícia e a agudeza exigidas para se desenhar a HQ criada e roteirizada por mim, a pesquisa exigia um nível técnico alto e ficou clara a necessidade de uma parceria, que nesse caso se estabeleceu com outro artista-pesquisador dos processos criativos de quadrinhos.

Conquanto, portadora de uma boa ideia, o início do roteiro, aos moldes dos ensinamentos de Gian Danton (2010 e 2015), também orientando do professor Edgar, foi deveras traumático. Apesar de prolixas – a ponto de transbordarem dos requadros - as palavras utilizadas para comprem as cenas se mostravam insuficientes para dar conta de cenários; movimentos; expressões faciais e corporais; e, principalmente do movimento vetorial, comprometendo, assim, o processo narrativo. Porém, a situação ainda sofreu um agravante (elevado à n potência) quando se deparou com os escritos magistralmente teóricos de Thierry Groensteen (2015), intitulado: *O sistema dos quadrinhos*. Foi um terror absoluto! Em desespero, naquele momento, a sensação predominante era a de que a “história” do Dr. Frankenstein se repetia... Mas, como eu acredito em anjos, o professor e amigo Ademir Luiz, simplesmente ofereceu dicas valiosas, considerando-se, ele próprio estar concluindo o pós-doutoramento sob a forma de HQ. O mencionado professor Ademir, também orientando do professor Edgar Franco, e pertencente ao grupo de pesquisa CRIA_CIBER, se encontrava em plena revisão do produto artístico de sua pesquisa, uma vez que deveria ser lançado comercialmente, dentro de pouco tempo, sob a forma de *graphic novel*.

Conhecedor do meu medo, no que se referia ao cumprimento dos prazos, tendo em conta, estar sendo driblada constantemente pelo tempo, e ainda ter de produzir: o roteiro; o trabalho artístico final; e o trabalho escrito explicitando os meandros do processo criativo, o professor Ademir, também estava a par de minha

impaciência característica, caso em que, sugeriu desenhar a ideia, ao invés de transcrevê-la. Assim, fechando o parêntese, uma vez resolvida a questão, a vida seguiu seu curso e o pensamento foi se transformando em roteiro desenhado, ainda que muito rudimentarmente, porém, aproveitando o tempo, sem maiores delongas.



Figura 60. Bandeirante Bocó ao lado do filho Bocozinho, se preparando para partir, com a comitiva, rumo ao Sertão.

De retorno à exposição de motivos que levou ao convite do artista, vale mencionar que, ainda durante o período de confecção do roteiro desenhado, já havia uma certa definição quanto à estética a ser utilizada. E foi, justamente nesse ponto, que o convite foi feito ao Cláudio, tendo em vista, seu estilo combinar com o a ideia inicial pretendida. Contudo, a palavra final dependia do orientador que, de pronto, sinalizou favoravelmente. A partir de então, começaram as reuniões regulares com o artista, não apenas para discutir detalhes importantes sobre o roteiro desenhado, mas também para ser-lhe encaminhado bastante material iconográfico e artigos pertinentes à pesquisa que, de alguma maneira, pudessem auxiliá-lo na construção das personagens.

Dentro de poucos meses, alguns estudos de personagens apareceram, sendo, para tanto, adotado um estilo que se aproximava da arte de *Groo, o Errante*, criação do artista Sérgio Aragonés. A ideia de fazer o Bandeirante Bocó com a estética do *Groo* havia me perseguido desde o início e, quanto mais o tempo passava, tanto mais atraente a ideia se tornava, pois, não apenas oferecia a possibilidade de se fazer, visualmente, algo diferente do estilo disneyano, mas também, porque buscava na “força” humorística e escrachada do brutamontes, o algo que faltava.



Figura 61. Groo e seu inseparável cão Rufferto.

<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=504460>. Acesso em: set. 2018.

O simples fato de o azarão e “tapado” *Groo* ser uma troça sobre o filme *Conan, o Bárbaro*, estrelado pelo Mister Universo e Mister Olympia, Arnold Schwarzenegger, já funcionava como aval ao acolhimento do modelo. Piadas à parte, o efeito provocado pela singeleza do traço estilizado que, justamente por isso, podia se sobrecarregar de informações (quase ao ponto de, algumas vezes, poluir visualmente a cena), delineava gags visuais aparentemente simples, ou inocentes, porém notoriamente divertidas, inteligentes e impactantes. Até mesmo os silêncios, utilizados por Aragonés que, além de coadunar com a ausência de pensamentos de *Groo*, também servia para criar uma certa impaciência expectante no leitor, se prestava como fonte de inspiração. Tratava-se, portanto, da combinação perfeita.

Isto posto, após concordar em emprestar seu traço ao Bandeirante Bocó, deu-se início ao trabalho que, doravante, se apresenta.

3.3 – “ENQUADRANDO O REAL”?

Em termos técnicos, estaria, o Bandeirante Bocó, realmente fazendo uma espécie de “enquadramento do real”, tendo em conta trabalhar com fontes históricas? Em caso positivo, qual seria, então a classificação ou nível ao qual pertenceria?

No livro organizado pelos professores Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Nobu Chinen, intitulado: *Enquadrando o real*, com publicação em 2016, há uma série de ensaios sobre quadrinhos “(auto)biográficos, históricos e jornalísticos” que têm o mérito de questionar, justamente, essa imbricação entre quadrinhos e história, buscando analisar as assimilações, as junções e as fronteiras entre ambos. Dentre os muitos trabalhos interessantes, há um que precisa ser mencionado. Trata-se do artigo: *Os quadrinhos históricos em perspectiva*, escrito por Luciano Thome. Buscando compreender as “formas diversas de narrar histórias reais por meio de imagens e textos imbricados”, ou mesmo, de observar os fatos que, desprestiosa e minimamente, inspiraram muitas narrativas quadrinísticas, o referido autor vai direto ao ponto ao perceber a “arriscada tensão entre a responsabilidade ética e epistemológica” frente ao “desprendimento criativo e lúdico” que comumente está associado às histórias em quadrinhos” (p. 152). Em outras palavras, quanto de história a obra deve ter para ser considerada “histórica”?

Ainda mencionando o artigo, é nítida a preocupação do autor quanto à responsabilidade ética de se trabalhar com as informações coletadas, basta ver que, tais informações, fazem parte do repositório sociocultural de um povo, pois, certamente contribuem para o delineamento tanto da identidade quanto da alteridade. Portanto, se o quadrinho é mais ou menos lúdico, isso cabe às licenças poéticas adotadas pelo autor que, uma vez explicitadas suas intenções e motivações, tem liberdade para criar.

Assim sendo, essa tensão à qual o autor se refere, está muito mais ligada à forma de se conduzir qualquer trabalho tido como histórico, do que na apresentação da “verdade histórica” em si mesma. Isso acontece, porque a história perdeu seu status de verdade objetiva, considerando-se, não haver imparcialidade na seleção dos fatos registrados, nem tampouco, na pessoa que os narra.

Partindo-se, portanto, da concepção de “valor de verdade”, verdade essa que deve ser sustentada pelo “significado que tal construção narrativa adquire em nossa realidade presente”, no que se refere ao Bandeirante Bocó, que papel desempenharia?

Em termos classificatórios, a HQ do Bandeirante Bocó poderia ser considerada como *humor gráfico histórico*, uma vez que, seu humor despretensioso se aproxima mais do lúdico do que da “verdade histórica”. Além disso, ainda apresenta metalinguagens e anacronismos deliberados que, segundo o referido autor:

Criam uma relação satírica para com os objetos da história propiciando reflexões descontraídas sobre sucessão e predecessão, causa e efeito, etc. Em Asterix – assim como nas comédias históricas do grupo Monty Python – o conhecimento e reconhecimento dos anacronismos e das discrepâncias processuais é a própria prerrogativa para o riso nas piadas inteligentes (THOME, 2016, p.162).

Ainda levando-se em conta as características do humor gráfico histórico, é possível acrescentar-lhe mais algumas observações. Mesmo brincando com a própria noção de ficcionalidade, de alguma maneira, a HQ apresenta aspectos de crítica documental, pois, se utiliza de um “monumento” que é basilar à construção da história regional, bem como da identidade goiana, para dele fazer troça. Como suporte para tal postura, está o pressuposto, de que a história é também uma construção que segue as tendências de um tempo específico, subjugando-se, portanto, aos interesses e

epistemologias que regem as sociedades em determinados momentos. Mas, o interessante é que, justamente por se ter consciência desse fato, a história se permite existir em um eterno estado de revisionismo.

Conquanto, o elemento lúdico esteja presente, a temática, a linguagem e as metalinguagens, tornam a HQ mais voltada para o público adulto. Aliás, esse se torna um dos contrassensos mais divertidos, pois, ainda que se aproxime da forma disneyana de se fazer quadrinhos, a saber: do humor simples; do protagonismo a cargo de um néscio; da utilização de animais antropomorfizados; a referida HQ ganha seu espaço, e se diferencia, ao mostrar o traço limpo, com linhas retas e sólidos bem definidos, além de tomadas, em sua maioria, feitas em primeiro plano e plano médio. A isso ainda se adiciona a economia e a precisão de detalhes e, principalmente, silêncios.

Retomando, com mais precisão, a questão das influências, faz-se necessário oferecer alguns esclarecimentos adicionais. No que tange ao roteiro, já foi dito que se baseou no documento *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 - Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*. Entretanto, vale notar que, tal escrito, diz respeito à segunda viagem de Bartolomeu Bueno, o filho, pois, conforme consta, veio a estas paragens, pela primeira vez, com seu pai em 1682, só retornando em 1720, após conseguir a licença que o autorizava a procurar o local da mina em que seu progenitor havia encontrado ouro. No tocante à opção de conceder o protagonismo da HQ ao bandeirante pai, e não ao filho, há a declarada intenção de ressaltar a ideia construída em torno da onipresença desse bandeirante que, segundo a versão paulista dos fatos, deixou sua marca de bravura e coragem no “passado de outras unidades da federação” (OLIVEIRA, 2008).

Ainda mencionando o artigo de Emerson Dionisio G. de Oliveira, que emprestou, à feitura da HQ, sua forma de analisar, artisticamente, o processo de mitificação do bandeirante, foram selecionadas, dentre as muitas possibilidades, duas representações visuais que serviram, mais diretamente, à composição do Bandeirante Bocó, a saber, a estátua de Bartolomeu Bueno, de autoria de Amadeo Zani e o quadro de Benedito Calixto de Jesus, intitulado: *O mestre de campo Domingos Jorge Velho e seu lugar-tenente Antônio Fernandes de Abreu*, óleo sobre tela, pintado em 1903.

Reproduzindo aqui, as palavras de Benedito Calixto, que fazem a abertura do texto de Oliveira, publicado na *Saeculum* – Revista de História (2008, p. 127), editada em João Pessoa, em que se lê:

Alguns dicionários antigos definem a palavra paulista – no sentido figurado, como sendo synonymo de – teimoso, birrento. Não deixa de ser bem applicado o vocábulo, pois que a teimosia, a tenacidade enérgica, foi o que sempre distinguiu o caracter do Bandeirante Paulista. Foi com essa teimosia e tenacidade inquebrantável que o paulista conseguiu através dos sertões tornar grande e unida esta Patria que tanto estremecemos.

Na sequência, Oliveira explica que a construção do mito do bandeirante se deu em função do projeto político desenvolvido, primeiramente, pelo Instituto Histórico e Geográfico de São Paulo (IHGSP), e posteriormente, com a parceria do Museu Paulista, que se tornou mais conhecido como Museu do Ipiranga, por estar situado no Parque da Independência. Na explicação do autor, as mencionadas instituições estavam integradas no interesse de enaltecer o Estado de São Paulo, de forma a conferir-lhe relevância nos rumos da política nacional, bem como, na exaltação das famílias fundadoras.

Vale lembrar que, logo após a Proclamação da República, houve uma cisão de opiniões e projetos, trazendo como consequência, a divisão entre os monarquistas - partidários do modelo inglês de governança - e os republicanos, que preferiam o modelo estadunidense. Tal opção dos paulistas, dizia respeito, muito mais, à recusa em se manter o “antiquado” regime de governo do que, a criação de algo realmente inédito. Todavia, aos paulistas tal situação interessava muitíssimo, pois oferecia a possibilidade de sua inserção nos círculos de poder. E que melhor maneira de se fazer isso, do que a de utilizar a credibilidade oferecida pelas duas instituições fidedignas?

Oliveira deixa claro que, ao IHGSP, fundado em novembro de 1894, cabia a invenção da tradição. Com a perspectiva de introduzir o passado do Estado na narrativa oficial da história brasileira, o IHGSP produziu e divulgou estudos históricos, não apenas procedendo o levantamento e a descrição dos fatos, mas também, nomeando e mapeando os marcos relevantes, bem como, exaltando a geografia regional. A isso ainda se somam as biografias produzidas, exaltando os feitos genealógicos e políticos dos paulistas. Assim, o Instituto mostrava, histórica e “cientificamente” o legado que o Estado de São Paulo oferecia à Federação,

sobretudo, no que dizia respeito à galhardia e ao esforço do Bandeirante para “tornar unida a Pátria”.

Por seu turno, ao Museu Paulista, inaugurado em 7 de setembro de 1895, pesava a responsabilidade de promover o Estado como sendo avançado e progressista. O simples fato de estar situado próximo ao local onde teve início a Independência, já dizia muito. Todavia, foi somente com a gestão de Afonso d’Escragno Taunay (1917-1945), que recaiu sobre o Museu, a responsabilidade de agenciar o encantamento e a magia das cores e formas, a serem ofertadas sob o feitiço de cara e alma a esses heróis. Assim, não por acaso, Taunay, abraçou o projeto de resgatar a memória para apresentar São Paulo ao mundo, expondo sua nova condição de progressista. Para tanto, foram inauguradas salas contendo um acervo que valorizava a memória nacional e, sobretudo, a paulista, exibindo assim, “antigas cartas geográficas sul-americanas e brasileiras e vinte e seis quadros históricos”.

Quanto aos artistas que abraçaram a causa, Oliveira ainda explica que, Calixto, foi aquele que melhor soube aproveitar a oportunidade oferecida. No tempo em que a fotografia era a novidade mais desejada, ser retratista e paisagista representava um problema a qualquer aspirante ao reconhecimento público. Conquanto tenha sido, inicialmente, considerado medíocre, pelos padrões do tradicional e refinado público ensoberbecido, o artista teve de procurar outras alternativas de se infiltrar nesse mundo e realizar seus objetivos. Percebendo o filão que as famílias endinheiradas e a elite intelectual do Estado ofereciam, Calixto se torna artista-historiador, indo buscar nas obras desses construtores da tradição inventada, bem como nos expoentes das poderosas famílias (arquivos, relatos, achados arqueológicos e fotografias), as referências para sua criação.

Apenas como nota explicativa, vale notar que a *Revista 19&20*, possui alguns artigos interessantes mencionando o artista. Inclusive, há um trabalho organizado por Ana Paula Nascimento, intitulado: *Carta aberta de Almeida Júnior a Benedito Calixto: Antecedentes e desdobramentos* (2016), à qual vilipendia o trabalho do autor, e cuja transcrição de alguns trechos aqui feita, pode auxiliar na compreensão do afã do artista em se destacar no projeto de construção de um memorial bandeirantista.

Vimos ontem seis quadros deste esperançoso pintor santista, que estão expostos e à venda na conhecida Casa Levy.

Julgando o jovem artista por estes quadros, e sabendo que lhe tem faltado completamente os mestres e os modelos para o seu aprendizado, só lhe podemos dizer que estude e procure observar os quadros dos mestres.

Não há dúvida que o sr. Calixto tem talento para a paisagem, e que desenha regularmente; mas há nos seus quadros uma feição de oleografia, um ar de pintura industrial, que não podem deixar de desgostar os amadores da verdadeira arte.

Sem mestres e sem um meio artístico que lhe possa desenvolver as naturais aptidões, o talento do pintor santista atrofiar-se-á completamente, se ele continuar a ver os cromos com o que o mau gosto dos burgueses sem cultivo adorna os seus gabinetes e até as suas salas de visitas.

A referida Carta Aberta, foi publicada no jornal Estado de São Paulo e, segundo consta, nos textos organizados por Ana Paula Nascimento, aparece um comentário a respeito de como Calixto recebeu o julgamento. Entretanto, para alguma coisa a crítica serviu, em 1883, financiado pela Associação Comercial, Calixto foi à França para estudar os mestres *com* os mestres. De retorno e mais seguro de si, deu vasão ao que sabia fazer bem, a saber, as paisagens. Porém, como Oliveira (2010) esclarece, não se tratava de qualquer paisagem, mas sim, a histórica, idealizada, a registrada nos artigos publicados no IHGSP, instituição da qual passou a fazer parte.

Calixto estava inserido numa percepção de que a história necessitava de um elenco de personagens-mito e tradições para instituir-se como “ciência” capaz de compreender o passado como um conjunto de estruturas controladas e pretensamente imutáveis. Tais mitos e tradições emancipavam-se dos fatos históricos, mesmo que narrados a partir deles, e tornavam-se âncoras de representações que se pretendiam separadas dos processos históricos, como podemos deduzir do trecho: ‘O Bandeirante paulista embrenhado no sertão, lia e decorava os cantos dos Luziadas, revendo e admirando nelles os feitos dos heroes lusitanos...’. Essa percepção “mítica” da história marcou, de modo heterogêneo, a produção pictórica o artista (OLIVEIRA, 2010, p. 128).

Em se tratando da construção do mito do bandeirante, o artista não economizou tinta (nem para a pena nem para o pincel). Apesar de retratá-lo como um idílico nobre português, Calixto não conseguiu explicar *como* esse violento e analfabeto nômade, sobrevivente, rústico e extremamente maltratado pelas intempéries e pelos combates, veio a se tornar esse homem do qual fala, a saber,

esse *gentil homem*, amante da arte de Camões, rico o suficiente para adquirir uma cópia de *Os Lusíadas* e levá-la por caminhos agrestes, por vezes encharcados e, certamente, pestilentos...

Conquanto Oliveira ainda afirme que a maior colaboração de Calixto tenha sido no âmbito da “invenção” de uma paisagem do litoral paulista, mais até do que a construção iconográfica do bandeirante em si, é a pintura de Domingos Jorge Velho que nos interessa, tendo em vista, reunir “as duas tônicas mais importantes para o fortalecimento da história paulista: o mito e o marco” (p. 123),

E melhor representante do que a pintura intitulada: *O mestre de campo Domingos Jorge Velho e seu lugar-tenente Antônio Fernandes de Abreu*, não poderia haver.



Figura 62. O mestre de campo Domingos Jorge Velho e seu lugar-tenente Antônio Fernandes de Abreu. Óleo sobre tela, 100 x 140 cm. <<http://www.novomilenio.inf.br/santos/calixt47.htm>> Acesso em: set. 2018.

Sobre a obra - o óleo sobre tela, medindo 100 x 145, intitulado *O mestre de campo Domingos Jorge Velho e seu lugar-tenente Antônio Fernandes de Abreu*, doado ao Museu Paulista em 1903, pelo juiz ituano José de Mesquita Barros - o

historiador e docente do Museu Paulista, professor Paulo César Garcez Marins, tece comentários valiosos. O artigo publicado no IEB, em fevereiro de 2007, intitulado: *Nas matas com pose de reis: a representação de bandeirantes e a tradição da retratística monárquica europeia*, há uma pesquisa primorosa no sentido de buscar conhecer as matrizes e os referenciais utilizados na composição do quadro.

Partindo da premissa de que o sertanismo paulista era fruto de uma interpretação histórica que funcionava como o “elo decisivo entre a trajetória territorial do Brasil e de São Paulo”, fruto, portanto, da campanha de divulgação conjunta do IHGSP e do Museu Paulista, como foi dito anteriormente - o referido autor situa a pintura como sendo característica do “gênero histórico” e a apresenta como o primeiro registro pictórico das representações sobre os bandeirantes.

Sobre o assunto o autor comenta:

As pinturas e esculturas serão compreendidas como parte dessa interpretação histórica, na medida em que constituíram uma solução visual capaz de dignificar e exaltar personagens do período sertanista, mediante uma forma de representação do corpo que demonstrava poder e serenidade.

[...] prestava-se a confirmar visivelmente tal pretensão, na medida em que evocava o sertanista responsável pela destruição do mais inquietante quilombo surgido nas capitanias setentrionais e que constituía ameaça à autoridade não apenas das elites açucareiras mas da própria coroa portuguesa. Homenageá-lo em tela e introduzir seu retrato imaginado num dos mais importantes museus brasileiros de então constituía uma iniciativa articulada ao pensamento historiográfico que preconizava a histórica supremacia dos paulistas tanto na delimitação das fronteiras externas quanto no apaziguamento, e submissão, das tensões internas (MARINS, 2007, p. 79).

Quanto às influências, no que tange à composição formal da obra, o referido autor afirma que Benedito Calixto utilizou, para a pose do protagonista, uma postura “característica dos reis franceses da dinastia Bourbon, inaugurada por Hyacinthe Rigaud nos célebres retratos em que representara a majestade monárquica de Luiz XIV” (p.79). Vale notar que, essa forma de representação adotada pelo Antigo Regime, há muito, já se encontrava fora de moda na Europa e até mesmo aqui no Brasil, o que deixa patente à intenção de Calixto - ao retomar um modelo ultrapassado de representação - ser a de conferir, ao retratado, “a maior dignidade possível, de maneira a evidenciar seu caráter altivo”. Tal retomada, certamente, estava

relacionada “a visão triunfalista e heroizante atribuída aos bandeirantes – e à própria história paulista”.

O autor ainda explica que, a partir de 1902, com o recebimento da obra: *Independência ou Morte*, de autoria de Pedro Américo, a quantidade de obras do gênero histórico esteve em aumento no Museu, estabelecendo, portanto, um “nexo linear entre o descobrimento e a independência”, intermediado obrigatoriamente, por eventos associados aos paulistas”.

Quanto à composição do bandeirante Domingos Jorge Velho e de seu lugartenente Fernandes de Abreu, o autor afirma que os retratos foram realizados “por suposição”, porém, fundamentados “tanto na investigação de informações com base documental textual e em memórias orais, quanto em convenções pictóricas”.

Calixto recorreu às fontes textuais e orais, não às visuais. Nesse sentido, a tela situa-se num delicado equilíbrio entre a sustentação em documentos considerados autênticos, assegurando o vínculo com a realidade do que se acreditava ter ocorrido no passado, vínculo ambicionado pelos historiadores do IHGSP e a imaginação e idealização [...] (MARINS, p. 16).

Dito isso, a composição da tela, feita por Benedito Calixto, obedeceu quatro planos distintos: Domingos Jorge Velho aparece em primeiro plano e Antônio Fernandes de Abreu em segundo. As árvores vêm em terceiro e uma serra em quarto. Como, nas pinturas do gênero histórico, se exigia uma submissão ao *decorum*, a saber, “os dois princípios de representação que destacavam ora a personagem ora o evento, ressaltando, portanto, ou a figura do retratado, ao conferir-lhe prestígio e importância, ou privilegiando o *fato* ocorrido, considerado digno de nota, Calixto optou pela valorização da personagem. Assim, a hierarquia das coisas já ficou estabelecida na questão da perspectiva, onde os holofotes estavam voltados para o bandeirante e não para o feito de ter arrasado o Quilombo dos Palmares e matado o líder Zumbi.

O ambiente é, portanto, externo ao espaço urbano. Não há referência explícita ao episódio de Palmares, pois a tela é rigorosamente um retrato e não uma narrativa ou um episódio tal como ocorria nas telas de grande formato já existentes no acervo do Museu Paulista (MARINS, 2007, p.91).

Entretanto, há que se observar que, conquanto não haja referência explícita a Palmares, a serra ao fundo, parece remeter à Serra da Barriga, onde o conflito

aconteceu. Em terceiro plano, as Árvores parecem fazer parte da Mata Atlântica, o que, em superposição corresponderia ao Estado de São Paulo se sobrepondo ao restante do país. Quanto ao Lugar-tenente Antônio Fernandes de Abreu, em pose militar, parece estar a postos, aguardando comando. Assim, o poder dramático da cena está concentrado na figura de Domingos Jorge Velho.

Mas, se a construção da figura do bandeirante estava baseada em suposição, como retratá-lo? “Como militar e mestre de campo que era ou como sertanejo”?

A dúvida residia na possibilidade de retratar Domingos Jorge Velho em fardamento de mestre-de-campo-, como oficial de armas português, ou se na vestimenta que se consolidaria como a típica dos bandeirantes: chapéu de abas largas, camisa e calças de algodão, manto e botas de cano alto. Tais itens de indumentária aparecem nas descrições existentes em inventários ou nos legados de testamento, compulsados por historiadores e genealogistas desde as últimas décadas do século XIX, mas pode-se supor que parte deles fosse mais presente nos espaços urbanos e cerimônias do que resistentes, ou suportáveis, às longas, extenuantes e quentíssimas marchas pelos sertões. Benedito Calixto submeteu sua intenção inicial de representá-lo em uniforme português a Teodoro Sampaio e a Washington Luiz. O primeiro aquiesceu e o segundo a rejeitou (MARINS, 2007. P. 92).

Em resposta à indagação do pintor, Teodoro Sampaio acrescenta:

Num quadro histórico, porém, não há só a considerar a verdade ou a realidade do fato; há também a parte propriamente artística ou de efeito estético, há a lição de coisas.

Caracterizando o vulto de Domingos Jorge Velho como trajando qualquer sertanejo mais abastado ou “a bandeirante”, não se conseguirá do quadro a demonstração ou a ideia que se tem em vista alcançar.

É mister, portanto, sacrificar um tanto a realidade à ficção, no intuito de se conseguir maior força de expressão” (MARINS, 2007, P. 96).

Diante do exposto, observa-se que “o caráter moral do retratado” deveria se sobrepor à veracidade dos fatos, caso a questão pedagógica ou o objetivo a ser alcançado assim o exigisse. Isso implicaria no fato de que, para o bem da estética, a ética deveria se silenciar. Desta feita, ainda que o bandeirante fosse: mameluco; coabitasse maritalmente com muitas indígenas; gerasse uma prole híbrida; vivesse e se comportasse à semelhança dos índios aos quais pertencia e liderava, ainda assim, em nome dos interesses políticos e estéticos, a tela deveria retratá-lo como português, usando vestimentas e armas dos nobres, em uma postura militar – para reforçar a

hierarquia, a “grandeza do feito e o reconhecimento régio” – recebendo, para tanto, as feições de um conquistador austero e inabalável.

Domingos Jorge Velho deveria “[perpetuar-se] assim em sua mensagem moral, garantindo-se o caráter pedagógico – a *lição das coisas*”. Para tanto, Calixto foi orientado, por Washington Luiz, a prover coração e pele de tinta à descrição do conquistador contida no livro: *Palmares*, de 1885, descrição esta, da lavra de Joaquim de Paula Souza, na qual se lê:

Era alto e robusto, de uma aparência imponente; tinha os cabelos ruivos, cortados rente, os olhos azues (*sic*), o rosto comprido, alvo, corado na pequena parte que não era coberta pelo espesso bigode, e comprida baba ruiva que lhe descia ao peito (MARINS, 2007, P. 94).

Quanto a criação da figura de Antônio Fernandes de Abreu, o lugar tenente, seria:

[...] meão de altura, pescoço curto e grosso, ombros largos, corpo reforçado; a cabeça era bem feia, a testa um tanto saliente, os olhos pequenos e vivos, os bigodes aparados. No cuidado com que se vestia e tratava e nas suas mesmas ações, via-se que caprichava-se em mostrar um soldado escravo da disciplina (MARINS, 2007, p. 94).

Assim sendo, a evocação dos sertanistas como heróis tornava-se a peça chave da constituição de um *ethos* paulista cujo extravasamento chegaria ao próprio Brasil”, cabendo, a Calixto, a responsabilidade de estabelecer os novos cânones a serem seguidos. Sobre isso, Marins observa:

Benedito Calixto inverteu a posição dos braços, a fim de deixar a mão direita livre para acionar o gatilho. Efetuou algumas outras adaptações altamente significativas, que convergiram para as sugestões de representação fornecidas por Washington Luiz, as quais objetivavam fazê-lo figurar como “uma glória paulista”. No lugar do cetro o bandeirante empunha uma arma de fogo de cano longo. Este sinal de militaridade expande-se na sua cintura, pois uma pistola e uma faca reforçam sua condição de prontidão para o combate, além da espada que se insinua atrás do corpo. O manto de arminho foi substituído por outro de provável baeta, uma lã azul, forrado de tecido vermelho. A alta peruca de Luiz XIV transmutou-se na ampla aba do chapéu no sertanista e as meias de seda deram lugar às botas de cano alto. Se a masculinidade dos retratos régios de Estado era conferida pela suntuosidade da indumentária e também pela possibilidade de exposição das formas das pernas (algo que era interdito às mulheres de elite no Antigo Regime e que, para os homens, cairia em total desuso, quando não em ridículo, na era burguesa), na tela de Calixto – pertencente já ao século XX – a masculinidade era acentuada pelas armas, pelo disfarce da pose afetada do braço direito

sob o manto e pelas barbas volumosas. Um eventual sentido de feminilidade conferido extemporaneamente aos antigos retratos monárquicos era, assim, evitado pelo embrutecimento dos atributos do retratado.

A conciliação entre a força majestática e a figura do sertanista materializou-se mediante a adaptação dos atributos encontrados nos retratos “em armadura”. O bastão de comando converteu-se em arma de fogo e a couraça metálica na roupa “à bandeirante”. Já as botas de cano alto eram semelhantes àquelas encontráveis nesses retratos franceses. O canário, ao ar livre, era também similar ao que se encontrava na grande maioria dos retratos europeus “em armadura”. Conciliava-se assim uma herança pictórica com novos sentidos, capazes de atualizar e novamente validar a convenção dos retratos dos régios da tradição bourbônica na experiência artística paulistana do início do século XX. A solução compositiva de Calixto acabaria, por tornar-se, ela própria, uma convenção para a pintura e escultura históricas dos bandeirantes (MARINS, 2007, PP. 99-100).

Como se pode perceber, daí nasceram as demais representações sobre o bandeirante, conforme pode ser observado no monumento situado na praça Atílio Correia Lima (autor do plano diretor da capital nascente), mais conhecida como a Praça do Bandeirante, localizada no centro de Goiânia, no cruzamento das avenidas Goiás e Anhanguera.



Figura 63. Monumento ao Bandeirante. <<http://patrimoniogoiania.blogspot.com/p/memoria-fotografica.html>>. Acesso em: mar.2016.



Figura 64. Estátua de Bartolomeu Bueno. <<http://boletimdegoias.blogspot.com/2012/05/belezas-de-goias-praca-dos-bandeirantes.html>> Acesso em: set. 2016.

Como foi dito anteriormente, Marins (2007), em seu afã de identificar as obras que serviram de marco e inspiração ao tema do bandeirantismo, no que tange à estatuária, aponta o nome de Henrique Bernardelli (1857-1936) como sendo o autor do modelo oficializado. Também tributário a Benedito Calixto, Bernardelli cria a pintura: *Ciclo de caça ao índio*, em 1923.



Figura 65. Henrique Bernardelli. Ciclo da caça ao índio, 1923, óleo sobre tela, 2.22x1.52m. Acervo do Museu Paulista, São Paulo. <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciclo da ca%C3%A7a ao %C3%ADndio](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciclo_da_ca%C3%A7a_ao_%C3%ADndio)> Acesso em set 2018.

Há, entretanto, uma “ironia do destino” digna de nota. No artigo de Maraliz de Castro Vieira Christo, de 2013, intitulado: *Desbravadores do Brasil Colônia: disputas iconográficas*, a autora, ao realizar um apanhado da obra de Bernardelli - o pintor “com o olhar educado pelas telas realistas e naturalistas” - menciona o desconforto do artista no que se refere à obrigação de heroicizar a pessoa do bandeirante,

considerando-se ter sido contratado por Afonso d'Escagnolli Taunay para executar a tarefa. Segundo a autora:

[...] *Ciclo de caça ao índio*, onde o artista cedeu às interferências de Taunay, enfocam o bandeirante sob uma mesma perspectiva: a natureza, incluindo o índio se sobrepondo ao homem branco; embora sempre caminhando com o olhar preso ao horizonte, a figura do bandeirante está longe da virilidade heroica de Apolo ou Hércules; na maioria das vezes vemo-lo envelhecido e enfermo (CHRISTO, p. 10 – 11).



Figura 66. Henrique Bernardelli em seu ateliê de pintura, realizando a versão de *Ciclo de caça ao índio*, que muito contrariou Afonso Taunay, tendo em conta, apresentar o bandeirante desocupado, fumando cachimbo.

<http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=129&vol=3 > Acesso: set. 2018.

Virilidade não é a única coisa que parece faltar a esse bandeirante caçador de índio, de Bernardelli. Falta-lhe, acima de tudo, sensibilidade. Falta-lhe sentimento e vivacidade de espírito suficientes para compreender a riqueza que o cerca. Cobrindo pedras e corpos despidos, o dourado se espelha e se espraia por onde a vista alcança, inclusive, mais fortemente, no próprio braço do bandeirante que segura a arma, como se estivesse a zombar de seu perseguidor. Tal qual um rei Midas, cuja ambição e cobiça fez com que transformasse em ouro tudo quanto tocasse - inclusive o alimento que lhe manteria a vida – esse bandeirante altivo, soberbo, cúpido e ganancioso, que Taunay lhe obrigava a retratar, também estava a destruir tanto a natureza que o alimentava quanto a beleza da vida que o rodeava, principalmente, aquela manifesta sob a pele dos indígenas. Em se tratando de Bernardelli, não fica difícil imaginar que possa ter deixado uma aí uma mensagem subliminar endereçada ao observador, inclusive, até mesmo para Afonso Taunay.

Analisando a perspectiva de Bernardelli, no tocante à opção de humanizar o bandeirante, ao invés de endeusá-lo, a autora conclui seu trabalho com as seguintes palavras:

A opção por mostrar o bandeirante em meio à floresta, por si só ressalta o problema de sua relação com o índio, tido como elemento natural da paisagem. O índio dos primórdios da colonização, a partir da segunda metade do século XIX, é visto como símbolo nacional, não podendo mais ter sua imagem associada ao canibalismo e à barbárie, que, antes, justificava a sua caça e aprisionamento; é ser guerreiro e livre, mesmo quando morto. Essa concepção traz para os pintores o problema de como representar o bandeirante enquanto herói. Como ser herói e algoz do símbolo nacional ao mesmo tempo? A solução encontrada foi, em nosso entender, minimizar o enfoque relativo à escravidão indígena, deslocando a atenção para o sofrimento (antes restrito ao índio), que também se abateu sobre o branco neste empreendimento. Ao contrário de uma preocupação apenas celebradora, acreditamos ser Henrique Bernardelli movido pelo desejo de apresentar uma história essencialmente humana, em meio a que a dor e a solidão fossem elementos com os quais o observador se identificasse, favorecendo um discurso mais universal (CHRISTO, 2013, p. 11).

Sarcástica, também foi a revitalização do mito do bandeirante, com a finalidade de se inventar uma tradição para Goiânia, a cidade sem passado que, de uma hora a outra, brotou no sertão de Goiás. Enquanto, no início dos anos de 1930, os bandeirantes eram invocados pelos paulistas na Revolução Constitucionalista, que

os levou às armas em 1932, durante o governo de Getúlio Vargas, esse mesmo bandeirante estilizado e deificado, seguia sua “marcha para o oeste” - na pele do interventor Pedro Ludovico Teixeira - para à mando daquele, conquistar novos espaços e erigir a nova capital.

Desse período de revivescência do bandeirante, na Revolução Constitucionalista, podem ser vistos alguns cartazes muito interessantes. Talvez o mais representativo deles seja o que mostra o grande e heroico bandeirante segurando um bonequinho, do tipo marionetes, cujas feições correspondem às de Getúlio Vargas. Sob a bota, aparece a palavra: ditadura. Obviamente, a bandeira do Estado de São Paulo aparece como pano de fundo, dando suporte à ação.

O outro cartaz sobre o tema, mostra um bandeirante de temperamento e tez sanguínea, com braço erguido a comandar as tropas, cuja ordem é a de não suspender o fogo na batalha, uma vez que, em continuando a luta, decididamente, a vitória ficaria com os paulistas. Porém, o mais interessante é a configuração adotada para o bandeirante, pois, mais se assemelha à conjuração do famoso mago pertencente ao *ciclo arturiano*, do que, propriamente, ao bandeirante. Isto leva a imaginar se não seria o caso de, ao invocar a imagem do mago dos magos pudesse unir o valor do bandeirante à invencível e inexpugnável magia, a ponto de poder predizer para qual lado penderia a vitória.



Figura 67. Cartaz da Revolução Constitucionalista.
 <<https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/FatosImagens/Revolucao1932> > Acesso em: set 2018



Figura 68. Cartaz da Revolução Constitucionalista. <<https://seuhistory.com/noticias/propaganda-de-guerra-cartazes-da-revolucao-de-32> >. Acesso: set 2018

Diante do exposto, vale observar que, a Praça do Bandeirante tornou-se um símbolo, não somente para a cidade sem passado, mas também para todos aqueles que viram, no Bandeirante, a oportunidade de utilização de uma construção histórica com fôlego suficiente para enganar o tempo. Se no final do século XIX o bandeirante, aparentemente, caía em descrédito, por se tornar “demasiadamente humano,” a primeira metade do século XX, o reabilitou, expurgando sua condição de genocida, oferecendo-lhe a posição de herói. Passados os interesses dos constitucionalistas e getulistas, o descrédito novamente o assolou, empurrando-o, no final do século, para “debaixo do tapete” como se fosse um restolho incômodo. Não por acaso, a referida praça passou, da glória inicial, a espaço de contestações e “arruaças”. De símbolo de conquista, à parede de barraquinhas, dos vendedores ambulantes, cuja tomada de assalto do espaço urbano, serviu apenas para encobrir com suas lonas, aquele que um dia encheu de orgulho uma geração. E agora a pergunta que não quer calar: o que o século XXI lhe trará?

3.4 – O PODER DO MITO SOB A ÓTICA DE BARTOLOMEU BOCOENO

Adentrando ao subtítulo final que concerne à parte teórica da tese, resta tecer alguns comentários a respeito do substrato, ou seja, das motivações que compuseram o roteiro, bem como, das soluções visuais encontradas para formarem o produto artístico resultante da pesquisa. Nesse segmento, serão elencadas apenas algumas vinhetas que, à título de exemplo, fornecerão uma ideia do que foi feito ao longo de todo o trabalho artístico. Para tanto, foram selecionados, da arte de Cláudio Dutra, alguns requadros considerados mais significativos à construção da HQ, caso em que, aparecem seguidos dos respectivos comentários.

E, como não poderia deixar de ser, a seção se inicia com a presença marcante do Bandeirante Bartolomeu Bocoeno da Silva, que aparece se preparando para empreender a grande e aventureira jornada.

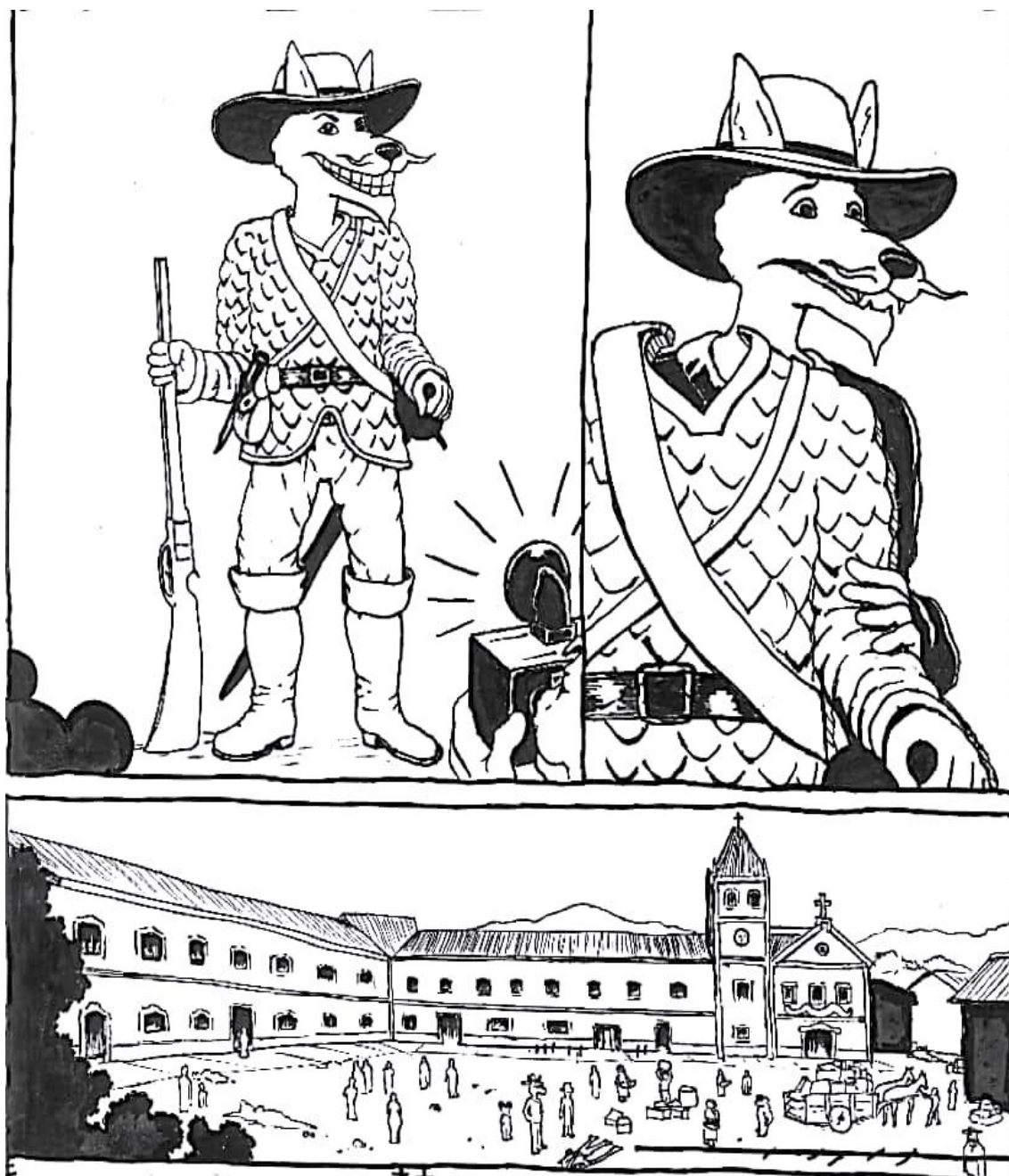


Figura 69. Bandeirante Bocó posando para a foto. Abaixo, o pátio do colégio. Desenho de Cláudio Dutra.

O desenho acima, condensa informações cruciais à composição visual da tese. No canto esquerdo superior - aos moldes da pintura de Bernardelli: *Ciclo da caça ao índio* (1923), também inspirada no cânone criado por Benedito Calixto – aparece Bartolomeu Bocoeno da Silva, posando para a foto que o eternizará na História. Baseado na sugestiva coleção *Pateta Faz História*, foi inserido o anacronismo de colocar uma máquina fotográfica, para registrar tão magnífico evento, ainda que ela tenha sido inventada, aproximadamente, um século depois.

Na sequência, canto direito da figura, o Bandeirante é flagrado saindo detrás do que seria uma pintura/cenário, própria para criar uma ilusão fotográfica, permitindo ao retratado, esconder-se para mostrar o que realmente *não* é. O engraçado é que esse tipo de recurso é muito utilizado em feiras e parques, a saber, em locais concorridos pelo público, sempre repleto de gente compromissada apenas com a diversão. Portanto, ao se assumir uma fraude de bandeirante, inclusive, abandona o chapéu de abas largas, característico do sertanista, para usar o estranho chapéu do Pateta, no restante da trama. Assim, a falsa grandiosidade e galhardia exibida na foto, brinca com as muitas fabricações sobre o tema que regeu a heroicidade do Bandeirante, ocultando sua verdadeira natureza humana.

Digno de nota é o fato de ser, o Bandeirante Bocó, caracterizado como um lobo Norte Americano. Conquanto, inicialmente, no roteiro desenhado, o Bandeirante Bocó tenha sido pensado para ser um lobo guará, tendo em vista, ser uma espécie natural da Região Centro-Oeste e a sonoridade da palavra guará fazer um trocadilho com a palavra Anhanguera. Após o estudo de personagens apresentados pelo desenhista, que ofereceu, ao Bandeirante, a fisionomia do lobo estadunidense, sobretudo, do *Lobo Mau* criado pelos estúdios Disney, o peso simbólico tornou-se muito maior e o resultado se mostrou bem mais rico, caso em que, valeria a pena fazer a substituição.

O Lobo Mau (*The Big Bad Wolf*) apareceu pela primeira vez no curta-metragem *Os Três Porquinhos*, de 1933, dirigido por Burt Gillett. Além desse curta, o devorador de criancinhas (de porquinhos trajando roupas infantis e da Chapeuzinho Vermelho) ainda foi visto em outras animações como: *The Big Bad Wolf* (1934), e em *Os Três Lobinhos* (1936), todos pertencentes à série *Silly Symphonies*, produzida entre 1929 e 1939. Vale lembrar que a canção: *Quem tem medo do Lobo Mau?* (*Who's Afraid of Big Bad Wolf*), de Ann Ronell e Frank Churchill, tornou-se tão popular que foi considerada o “hino” contra os efeitos da Grande Depressão iniciada em 1929. De acordo com o I.N.D.U.C.K.S., o banco de dados mundial sobre os quadrinhos Disney, o Lobo Mau migrou para as HQs sob o traço de Roger Armstrong, em 1947, recebendo o nome de Zeke Wolf. Obviamente, um currículo de maldade desses não poderia ser desprezado e a “americanização” do Bandeirante, aproximou-se mais da personagem de Armstrong criada para os quadrinhos do que, propriamente, a que foi feita para as animações.

Assim, o Bocó com cara de “gringo” tornou-se mais interessante, porque, o poder simbólico do Lobo Mau, como destruidor de inocentes, melhor coadunava com a ideia do conquistador que destruiu os povos nativos. E tal destruição não se restringiu apenas aos corpos físicos, que foram esmigalhados aos milhares, conforme relato do frei Bartolomé de Las Casas. Como testemunha ocular, o referido religioso que impressionou o mundo com o registro das atrocidades e covardias cometidas pelos exploradores, adverte sobre a negação de dignidade da existência aos nativos, tirando deles a capacidade de serem os possuidores legítimos da terra e de suas riquezas, sendo “encobertos” até mesmo historicamente (DUSSEL, 1999), coisa que é praticada até hoje.

Além disso, ainda havia o fato de o bandeirante americanizado combinar, perfeitamente, com a discussão em torno das falsificações históricas, então, por que não carregar nas tintas?



Figura 70. Lobo Mau, construído para as histórias em quadrinhos.
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lob%C3%A3o_\(Disney\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lob%C3%A3o_(Disney))> Acesso em: out. 2018.

Em continuação à análise do desenho de Cláudio Dutra, no requadro inferior, pode-se observar os componentes da bandeira se preparando para a viagem, cujo cenário é o do Pátio do Colégio Jesuíta, onde nasceu a cidade de São Paulo. Contudo, necessário se faz esclarecer que o desenho foi realizado com a nítida intenção de prestar uma homenagem à pintura de Benedito Calixto, denominada: *Pátio do Colégio*.

Note-se, ainda, a inserção de outro anacronismo que pode ser visto na imitação da referida pintura, pois, a época à qual corresponde a saída da bandeira de Bocoeno (1722), o edifício em questão não deveria passar de uma construção feita

de taipa de pilão, uma vez que se tratava, não da cidade de São Paulo, mas sim, da Vila de São Paulo de Piratininga. Quanto ao prédio retratado por Calixto, parece corresponder à edificação de 1862, por ocasião da reforma sofrida para abrigar a sede do governo.

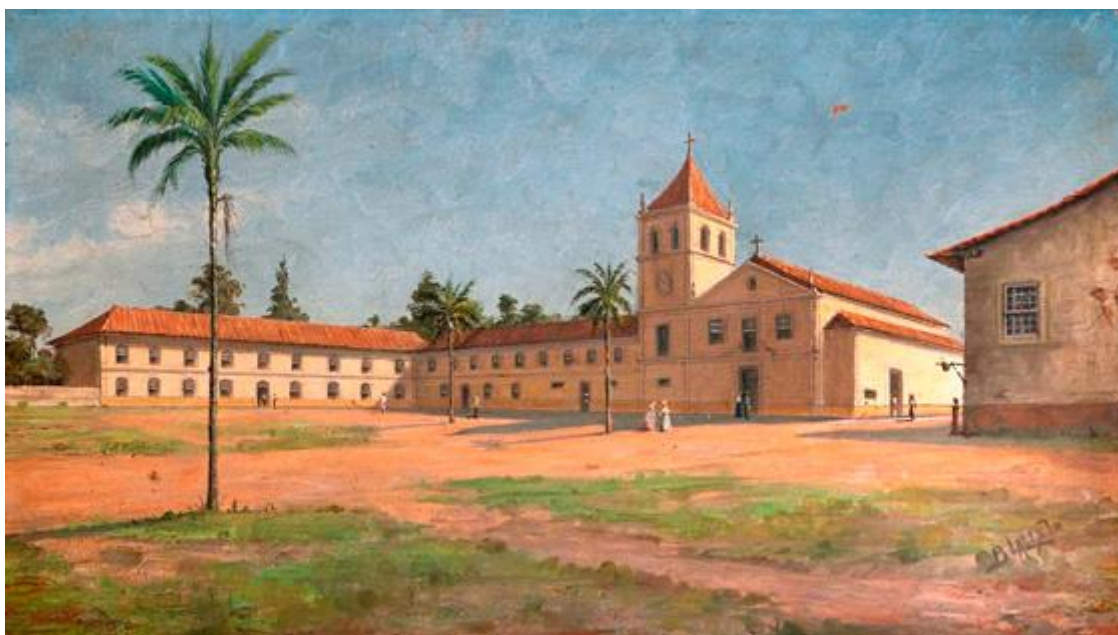


Figura 71. Pátio do Colégio. Óleo sobre tela (35x 60 cm) de Benedito Calixto.
<<http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/estude/historia-do-brasil/america-portuguesa>> Acesso em: set. 2018.

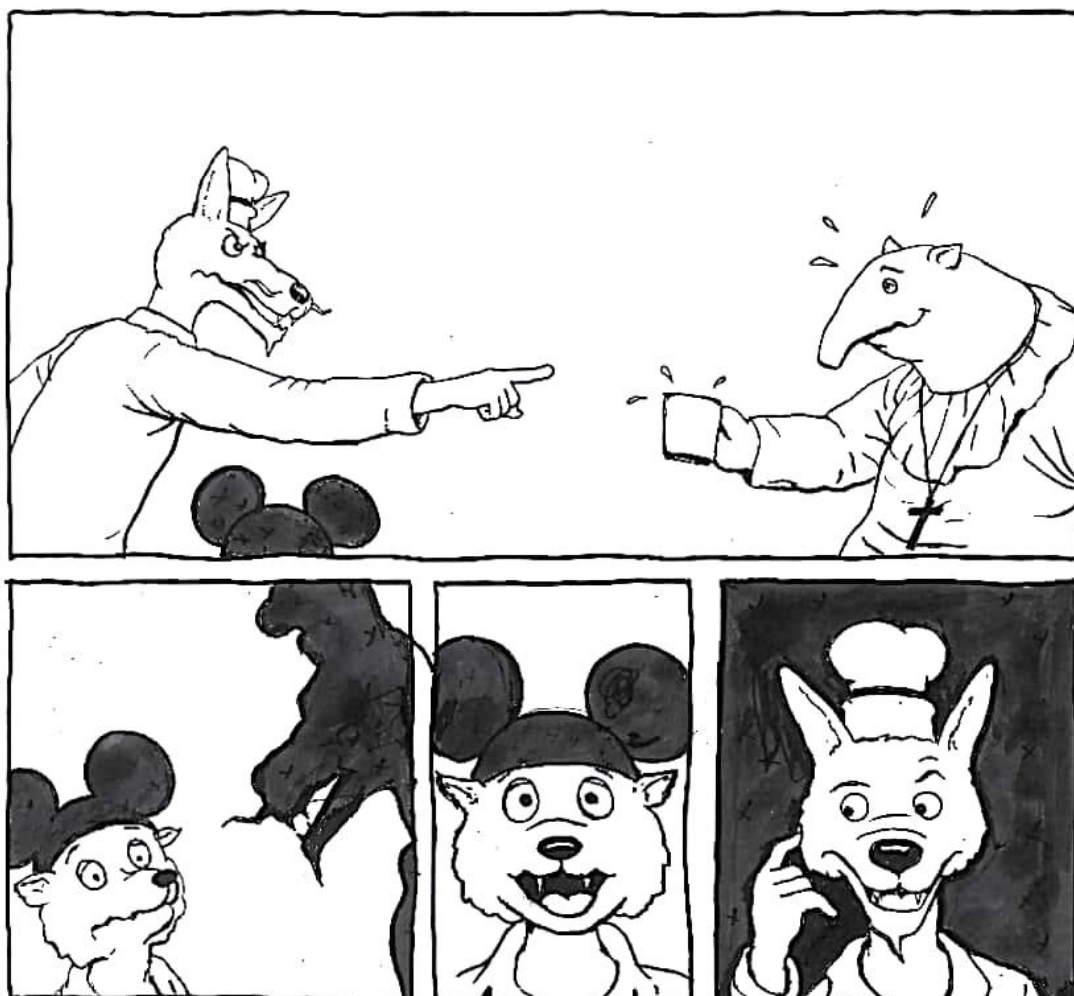


Figura 72. Bandeirante Bocó, Frei Antão e Bocozinho. Desenho de Cláudio Dutra.

Conquanto ainda esteja sem os balões, na sequência das vinhetas logo acima, vê-se o Bandeirante Bocó em companhia de seu filho Bocozinho e de Frei Antão. O que nos interessa, particularmente, é a referência às personagens Mickey e Pateta, representadas na forma dos chapéus aos quais pai e filho usam. Além de homenagear a inseparável dupla de amigos que inspirou a feitura da HQ, e brincar com a popularidade e o caráter *mainstream* das publicações de ambos, o simples fato de participarem da aventura, ainda que por referência, também faz deles partícipes da conquista, o que os situaria na qualidade de Pioneiros. Seria o credenciamento das quatro personagens como conquistadores, seja em terras do Norte ou do Sul.

Nesse ponto, há também, uma alusão ao livro de Vianna Moog (1964), intitulado: *Bandeirantes e pioneiros: paralelo entre duas culturas*, em que o autor analisa as diferenças entre Brasil e Estados Unidos, tendo em vista as especificidades adotadas por cada um deles no processo de colonização. Tentando compreender as

razões que levaram os EUA, ainda que sendo um país mais “jovem”, a se tornar uma potência mundial, e o Brasil, ainda que mais “velho”, não sair do atoleiro. Vianna Moog, oferece algumas respostas com base na ética, geografia, diversidade racial, economia e fé, sendo o saldo de nosso atraso, muito mais o resultado da falta de imaginação e aptidão para o trabalho do que pela cor da pele.

Segundo Moog:

O desejo de riqueza rápida, o apego ao passado, a indiscriminação (sic) racial, o individualismo exacerbado o preconceito contra o trabalho orgânico, a vitória do material sobre o moral e o espiritual nos triunfos do Império sobre a Fé (p. 253)



Figura 73. Partindo de São Paulo de Piratininga. Desenho de Cláudio Dutra.

No requadro acima, a Bandeira parte rumo ao sertão, levando os heróis de encontro à aventura. Para tanto, foi feita uma brincadeira com a pintura: *Napoleão rumo aos Alpes* (1811), de Jean-Jacques David. Vale notar que, apesar da pose, os índios riem do ridículo espetáculo que a bandeira promove.

Na sequência de vinhetas que vem a seguir, há outra brincadeira que presta tributo à obra de Félix Taunay. Os requadros, ainda inacabados, correspondem ao trecho em que uma onça ataca a tropa e, ao ver o perigo que os cercam, o bandeirante é obrigado a utilizar, muito mais de sua “astúcia”, “inteligência” e “criatividade”, do que

da força bruta, agindo, portanto, ao revés do hercúleo *Caçador e a onça* (1841), de autoria de Felix Taynay.

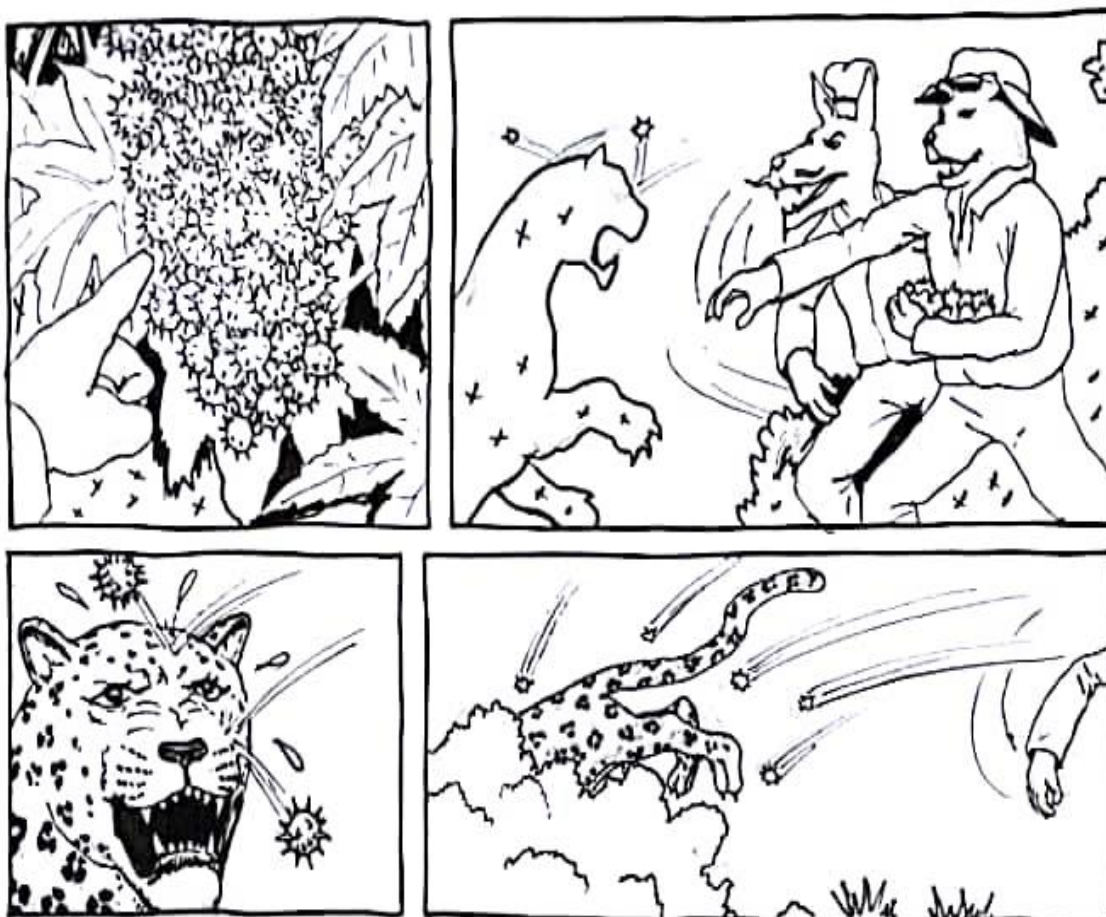


Figura 74. Bandeirante Bocó se defendendo como pode da onça. Desenhos de Cláudio Dutra.



Figura 75. O Caçador e a onça (1841), de Félix Émile Taunay. Óleo sobre tela (1.73x1.35). Museu Nacional de Belas Artes.

No documento que relata a vinda do Bandeirante Bartolomeu Bueno, há a menção do Rio das Velhas, um importante rio que corre em solo mineiro e que acredita-se ter sido o responsável pela expansão da mineração, tendo em conta suas águas servirem de escoadouro para homens e metais. Assim, em decorrência da opção de manter os topônimos encontrados no documento, aproveitou-se a originalidade do nome do rio para criar uma piada e, valendo-se de imagens do local, o desenhista, não somente recriou o cenário mas também seguiu a sugestão oferecida pelo Pateta, no sentido de interpretar personagens da mitologia, caso em que, de igual modo, o bandeirante teve sua cota de odisseia...



Figura 76. Chegada ao Rio das Velhas, em Minas Gerais. Desenhos de Cláudio Dutra.

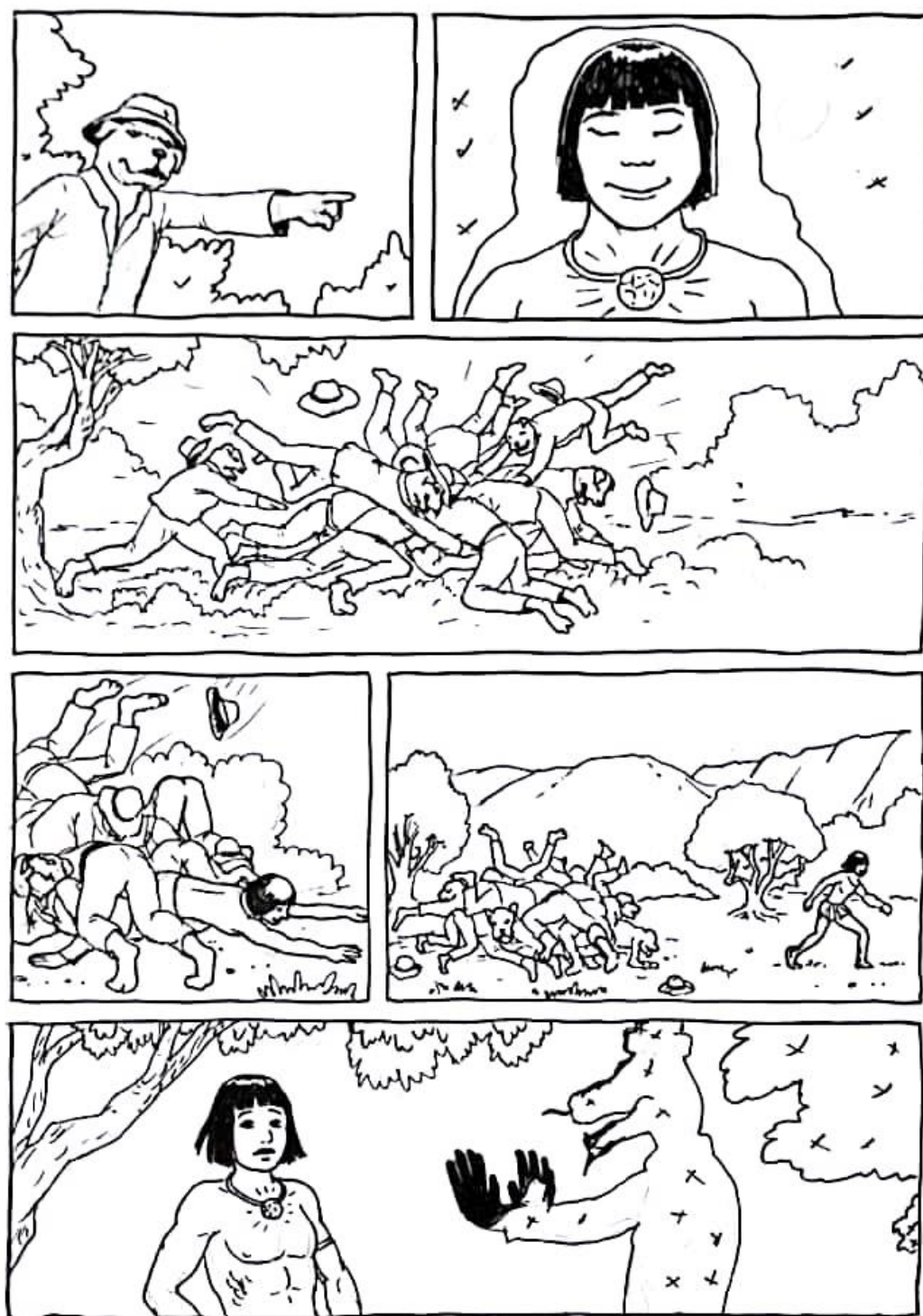


Figura 77. Encontro com o índio portador de uma pepita amarrada ao pescoço e as consequências advindas. Desenho inacabado de Cláudio Dutra.

A página anterior faz menção ao encontro dos bandeirantes com o índio portador de uma pepita de ouro atada ao pescoço, em plena alusão aos documentos

referentes ao início da conquista. De norte a sul do território americano, o episódio de se buscarem provas materiais das minas foi recorrente, marcando, não somente o processo de colonização mas também o grau da violência infligida ao povo que o valioso metal possuísse. Relatos de pepitas amarradas ao pescoço ou oferecidas como presentes aos conquistadores são muitos. Nos diários de viagens, Las Casas registra que, todas as vezes, ao receber ouro ou objetos preciosos trazidos pelos índios, Colombo se ajoelhava diante do oratório para agradecer a Deus por tê-lo tornado digno de receber tais tesouros.

Quanto a Bartolomeu Bueno da Silva, consta ter havido um indígena usando uma pepita dependurada ao pescoço. A esse respeito foi feita uma consulta à historiadora estadunidense Mary Karasch - que dedicou sua vida ao estudo da documentação referente ao período colonial da América Latina. Hoje, ela é professora emérita da Universidade de Oakland e pesquisadora com passagem pela Universidade de Brasília e Universidade Federal de Goiás - e que aqui esteve, não somente para fazer o lançamento de seu livro mais recente mas também para proferir palestra na Universidade Estadual de Goiás. À tal consulta, a resposta foi afirmativa, mesmo porque, segundo ela, esse era um procedimento comum entre os habitantes das terras Americanas. A professora em questão, ainda lamentou, não haver muita documentação referente aos Goyazes, o que leva a supor a não exatidão das afirmações sobre a docilidade dessa etnia, considerando-se, terem sido eliminados até mesmo os vestígios materiais, coisa que era comum às punições exemplares da época.

Portanto, saindo do território da lenda, o índio Goyá não apenas ofereceu as provas circunstanciais à ganância de Bartolomeu Bueno da Silva e seu sócia, como também, guiou seu clone de papel e coração de tinta, àquilo que seria sua maior aventura, como se pode conferir na HQ.

Outra questão pertinente ao domínio da HQ, diz respeito à caracterização das personagens. Todos os membros da bandeira foram caracterizados como animais à exceção dos indígenas. Inspirado na concepção de *Maus*, de Art Spiegelman, exceto os Bueno, que são lobos, e Frei Antão que é uma anta, e o escrivão que é uma coruja, todos os demais membros da comitiva foram representados como cães, mais especificamente, como bulldogs.

Tal opção se deu, não apenas pelo fato de serem, os cães, caçadores em matilhas mas também porque a característica da raça servia bem à representação, considerando-se, os bulldogs, serem cães extremamente brutos, mesmo quando brincando. Sua possante musculatura confere força aos movimentos e à mordida, tornando-os quase invencíveis em uma briga. Daí sua acentuada tendência à destruição de objetos.

Quanto à representação dos índios, são os únicos humanos da trama. Essa foi a maneira encontrada, pela HQ, de homenageá-los, em uma estória que é, nitidamente, saturada de bandeirantes. Sensíveis, inteligentes e valorosos, aparecem defendendo de seu torrão contra os animalizados conquistadores. E, contra essa horda de bárbaros invasores, somente a sátira pode corromper a determinação destrutiva.

Daí aparecerem sempre revestidos de dignidade, ensinando sua antiga culinária aos “brancos” e, principalmente, fazendo-os experimentar de sua poderosa magia.

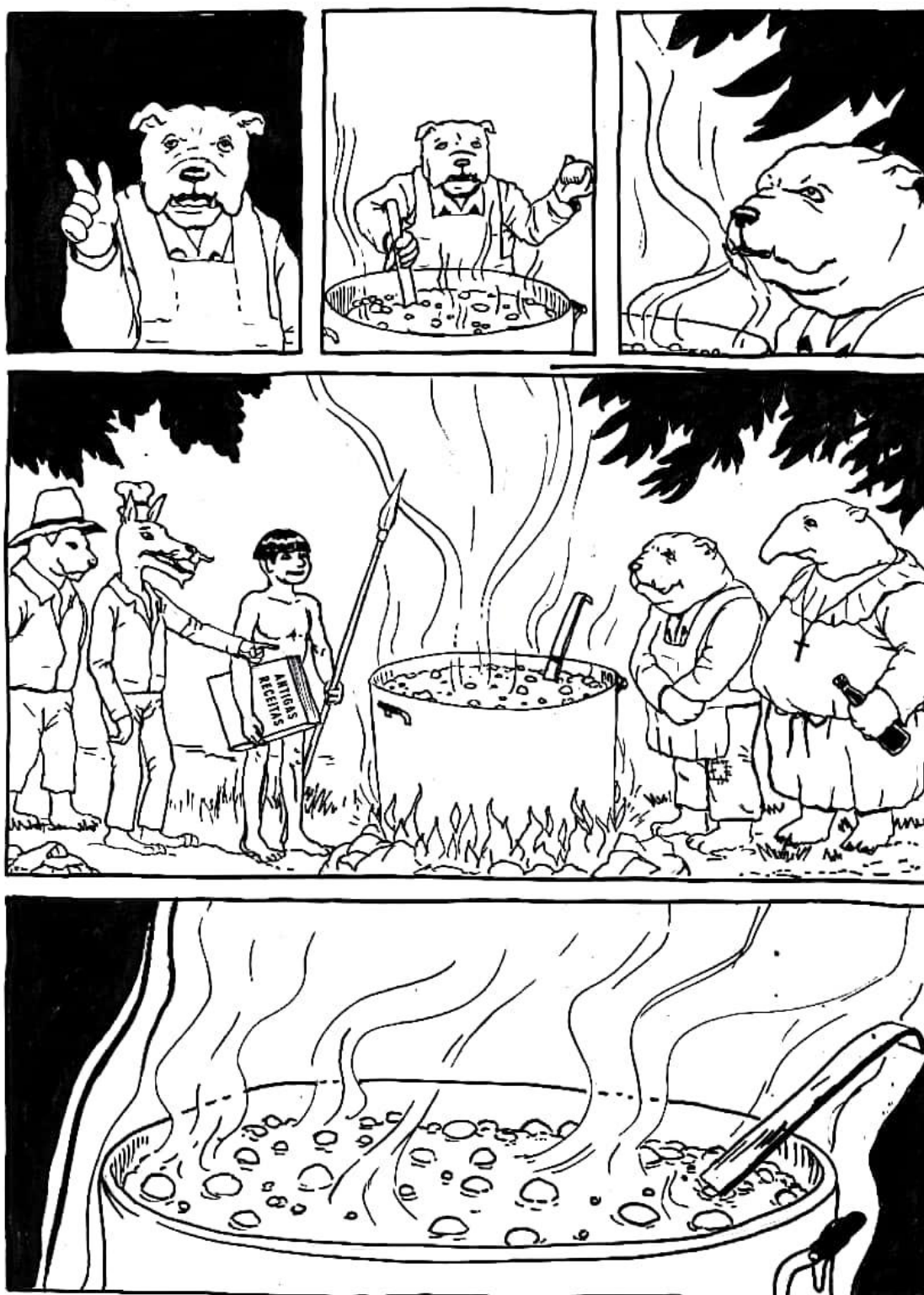


Figura 78. Cozinheiro fazendo arroz com pequi. Desenho de Cláudio Dutra.

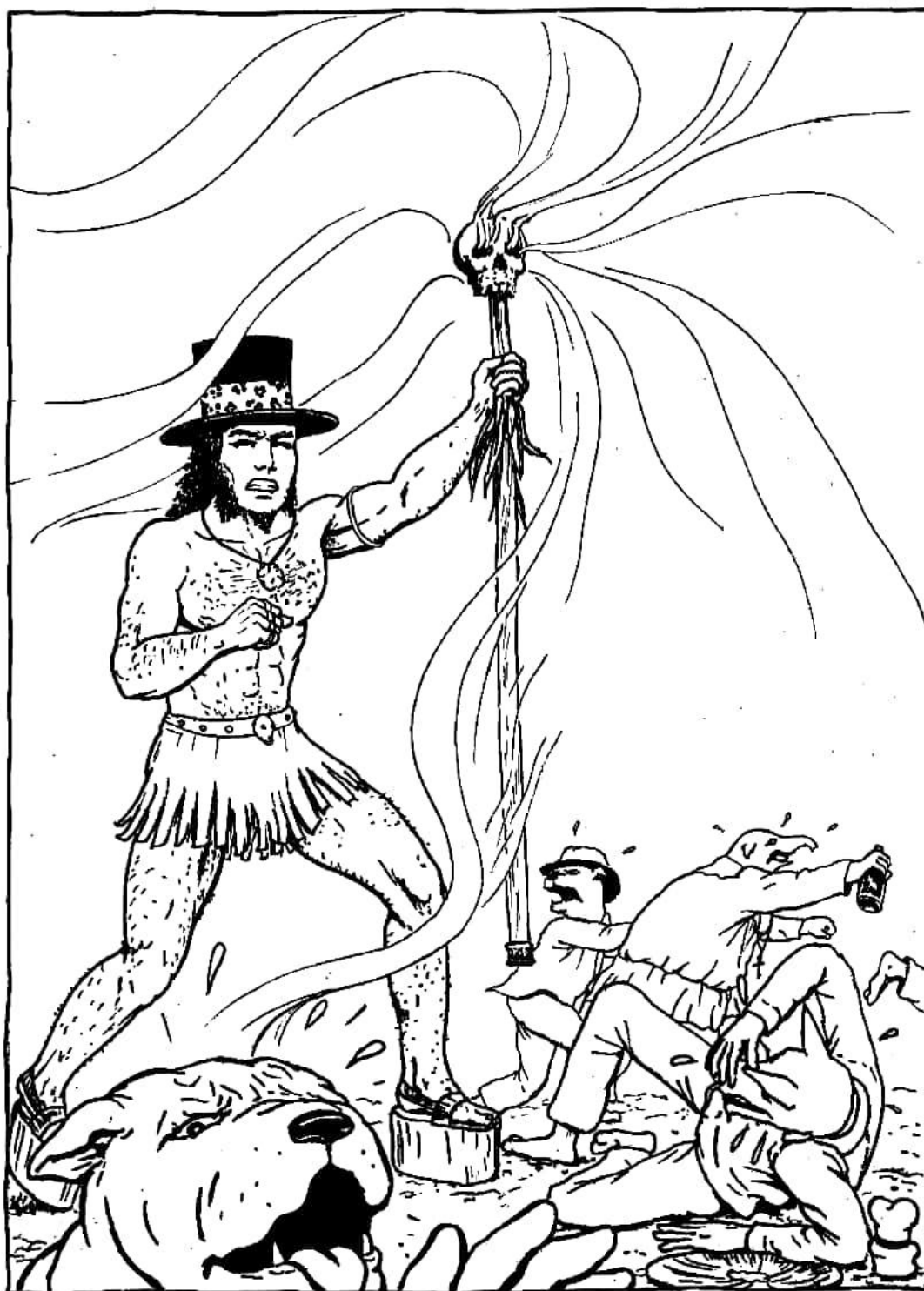


Figura 79. Pajé da tribo dos Goyazes exercendo sua magia. Desenho de Cláudio Dutra.

Na cena acima, o chefe/pajé dos Goyazes está a executar sua magia poderosa, verdadeira, não aquela fruto do embuste e do engano que, para amedrontar os inocentes indígenas, foi ateadado fogo à água ardente, sob ameaça de assim fazer com a água do rio que lhes dava a vida.

Para a composição da cena, há uma perceptível influência de Lee Falk (Leon Harrison Gross) e dos desenhistas Phil Davis e Ray Moore, responsáveis pela arte de *Mandrake* e *Fantasma*, respectivamente.

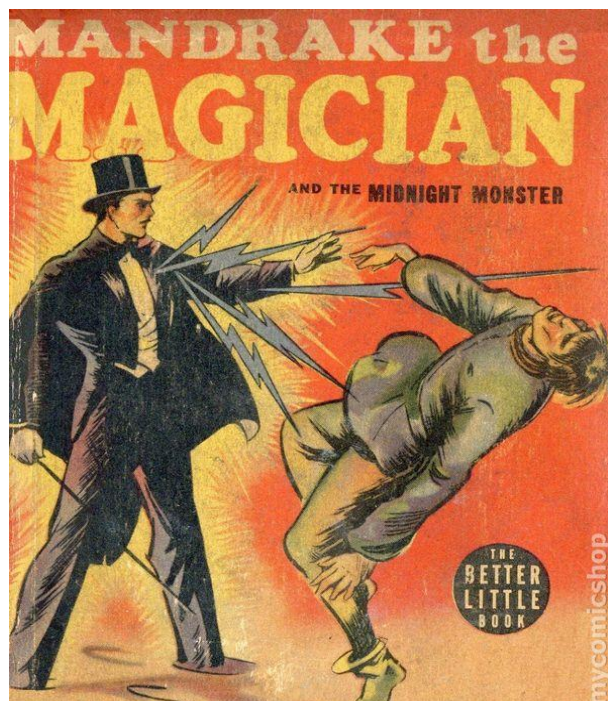


Figura 80. Mandrake, criado em 1934. <<https://www.mycomicshop.com/search?TID=46053339>> Acesso em set. 2018.



Figura 81. O Fantasma, criado em 1936. *O segredo do Coronel Winn*, em: *O Fantasma sempre aos domingos*, p. 27 a 38. Foto nossa.

Lee Falk, o talentoso escritor, roteirizou mais de 300 peças teatrais, produziu muitas outras e dirigiu mais de cem. Como quadrinista, criou duas das personagens mais icônicas da Nona Arte: *Mandrake*, o Mágico e *Fantasma*.

Em entrevista concedida a Raymond Elmer (1989), Falks comenta que tinha apenas dezenove anos quando criou Mandrake. Talvez, romantizando um pouco o evento, oferece a seguinte explicação para a criação do mago: estava em seu quarto quando se olhou no espelho e o Mandrake estava lá: um jovem com bigodes. Relembrando como conseguiu a atenção de William Randolph Hearst (o mesmo eternizado por Orson Wells em *Cidadão Kane*), comenta que foi, justamente, o interesse, do magnata do ramo de comunicação, pelos *comics* que permitiu a divulgação em larga escala de Mandrake. Como mérito, o mago aparece na qualidade de ser o primeiro quadrinho a apresentar um negro como *partner*, e a representá-lo de forma não depreciativa, ao contrário, coloca o grande Lothar, na qualidade de príncipe africano (com comportamento de branco). Falks admite que, a ideia era a de colocar, como parceiros, um “gigante mental” ao lado de um “gigante físico”, e assim formar um “grande time”, o que não impediu de ser considerado racista.

Mandrake, criado em 1934, é o ilusionista, hipnotizador e telepata, que luta contra o mal com seus poderes hipnóticos. Não por acaso seu nome é a tradução de mandrágora, a planta mística e milenar à qual se atribuem efeitos alucinógenos. Contudo, o mais interessante na criação da personagem, é o fato de ter sido uma imitação do ítalo-canadense Leon Mandrake, o talentoso prestidigitador, escapologista, ventríloquo e performer de vaudeville, do qual Phil Daves foi amigo durante quase a vida toda.

No que se refere ao *Fantasma*, ou Espírito-Que-Anda, a personagem foi criada em 1936. De composição mais elementar tem na coragem, força, agilidade, rapidez e, principalmente, no poder de comando, as suas virtudes. Fiel à sua missão e ao amor à família, está a rodar o mundo, sempre pronto a proteger a selva africana de inescrupulosos. Considerado o primeiro herói mascarado, o Fantasma descende de uma linhagem de justiceiros, portanto, tem a obrigação de gerar e treinar um sucessor, o que, por si só já o distingue dos demais heróis, além da questão de ser mortal (e usar um collant de cor fúcsia).

Quanto à criação da personagem, Falks comenta que a fez baseando-se na mitologia, uma vez que esta é transcendente e universal, podendo alcançar a todas as culturas.

No álbum *Fantasma a biografia oficial do primeiro herói fantasiado dos quadrinhos*, capítulo 7, denominado: “O que disseram sobre o Fantasma”, aparece a fala de Nino Ortea, que diz:

Um dos traços constantes de *O Fantasma* é o esforço frequente do protagonista para evitar os conflitos. Ao contrário da maior parte dos líderes políticos atuais, o Espírito-Que-Anda acredita firmemente na PAZ e, inúmeras ocasiões, arrisca sua própria vida para alcançá-la, mesmo quando o confronto surge em lugares remotos, como Barogar (ver *The Prisoner of the Himalayas*). Sua busca da PAZ se deve a sua convicção de que, em toda luta, se perdem vidas e de que, muitas vezes, os beneficiários de um conflito são seus instigadores, como ocorre com Smiley e Hill, os dois homens brancos que incitam a tribo dos Osi-Wey a enfrentar a dos Longo (ver *The Diamond Hunters*). Em sua defesa da PAZ, não busca benefício próprio, nem deseja aumentar sua lenda, com vistas a ser considerado o herói mais popular de todos. Além disso, geralmente, realiza suas ações nos bastidores e com o conhecimento (e o reconhecimento) de poucas pessoas. O Fantasma utiliza suas habilidades a fim de evitar toda luta, consciente de que a violência é um mal de fácil expansão. E evitará as pelejas entre diferentes povos indígenas (ver *Fishers of Pearl*), os abusos de piratas modernos (ver *The Singh Brotherhood*, *The Sky Band* e *The Governor and Suzie*) e as nefastas consequências que as ações de um exército podem ter sobre uma população civil e indefesa [...] (LUCCHETTI e ROSA, 2009, s/p.).

Assim, sob o desenho de Cláudio Dutra, todas as semelhanças não são meras coincidências, haja vista, se tratarem de uma singela homenagem prestada ao talentoso artista Edgar Franco, cujos trabalhos realizados, por intermédio das narrativas transmidiáticas, lhe renderam reconhecimento nacional e internacional.

Apaixonado por Histórias em Quadrinhos, o arquiteto de formação, erigiu mundos ficcionais, sendo a ideia de *aurora pós-humana*, a poética que influenciou grande parte de sua obra, como por exemplo a *graphic novel: BioCyberDrama Saga*, em parceria com Mozart Couto, que lhe proporcionou concorrer ao Troféu HQ Mix 2014. Antes, porém, em 2010, o artista teve um *fanzine* que foi considerado, mundialmente, um dos dez melhores trabalhos que competiram no Festival de Angoulême, na França.

Dentre sua exitosa e produtiva obra, vale destacar alguns trabalhos que se tornaram emblemáticos, e até mesmo, agentes de mudança na própria forma de se conceber as Histórias em Quadrinhos. Dentre eles, mencionamos os *fanzines* criados sob a perspectiva poético-filosófica; as HQtrônicas que, em 2011, introduziram movimentos computacionais nas HQs, criando, assim, um elemento novo e híbrido; Os HQforismos, termo criado, em parceria com a artista e professora Danielle Barros, para justapor “elementos dos quadrinhos às sentenças aforísticas”, e assim, repensar a própria existência humana; e por último, os recentes Curtaforismos, ou seja, os curta-metragens oriundos de “uma ideia instigada pelos aforismos musicados” de autoria do próprio artista.

Ainda conectada à ideia de *aurora pós humana*, e mantendo estreita ligação com as experiências artísticas, acima citadas, ainda há que se mencionar a banda *Posthuman Tantra*, cuja música eletrônica se une à performance artística para criar uma conexão com as energias cósmicas, permitindo-lhe, assim, usufruir da eterna renovação. Sobre esse assunto, o artista Edgar Franco faz questão de destacar a sua transmutação em Ciberpajé²⁴, ocorrida em 20 de setembro de 2011, e sobre a qual, ele mesmo apresenta o seguinte comentário:

A minha transmutação em Ciberpajé, envolve aspectos performáticos, sobretudo nas performances híbridas realizadas pelo meu projeto musical performático Posthuman Tantra, performances que envolvem: vídeos, aplicações computacionais em RA (realidade aumentada), mágica eletrônica, figurinos exclusivos e ações artísticas criadas em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte, da FAV/UFG. Os efeitos computacionais em realidade aumentada dão um caráter híbrido às performances, pois criam “ambientes híbridos - que integram simultaneamente o real e o virtual” (Lúcia Leão, 2004, p. 165), remontando os rituais de pajelança de alguns pajés que conectam o mundo dos espíritos ou dos totens animais ao mundo real.

Para mim a figura do pajé é fascinante, ele tem a capacidade de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade, ela mistura os mundos, o mundo de suas cosmogonias transcendentais ao mundo “real” e eles conseguem reestruturar a realidade mixando esses mundos. Ele é alguém que busca a cura, busca a harmonia, o equilíbrio. Então eu me espelho no pajé, ou xamã, como preferem alguns. Eu sou um ser que crio cosmogonias, mundos ficcionais e tenho utilizado gradativamente esses mundos para modificar a minha realidade. Através da mixagem de meus mundos

²⁴ O texto, intitulado: *A Transmutação em Ciberpajé: Transmídia, Performance e Vida*, de autoria do prof. Edgar Franco, que apresenta características profissionais, se encontra disponível no site: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/Edgar_Franco.pdf.

com o pretenso mundo real, eu reconstruo minha realidade, e eu procuro tornar-me um ser integral, e através do amor incondicional disseminar a capacidade que cada um tem de se autocurar. Nesse caso o Ciberpajé utiliza a conexão entre os mundos ficcionais e o mundo real para ampliar a sua empatia diante do outro, e também para perceber sua multiplicidade interior e ter a coragem de “ser”, de ser eu mesmo.

Concluída a homenagem, por último, vêm as derradeiras vinhetas selecionadas, que ao fecharem os comentários sobre as representações do bandeirante, também promovem o contraponto entre o “ufanismo” do requadro inicial e a realidade vivida que marcou a existência desse sertanista.

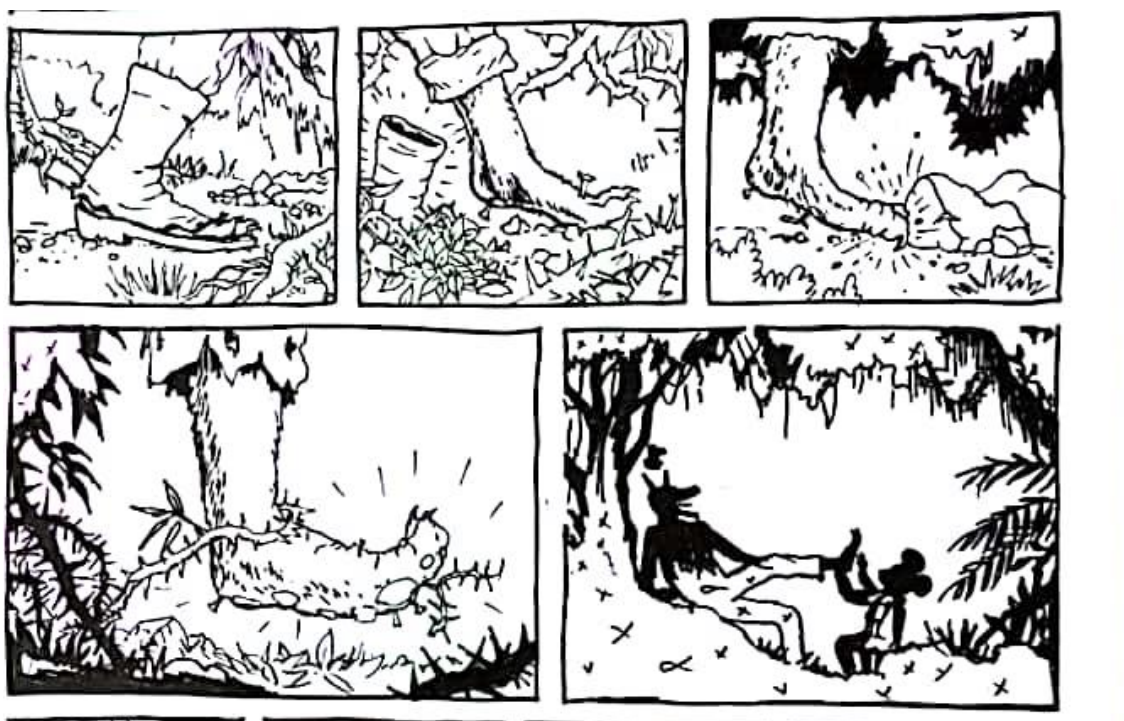


Figura 82. A "jornada do herói". Desenhos de Cláudio Dutra.

Como foi dito anteriormente, o século XIX, promoveu a ascensão do índio por intermédio da literatura e da pintura. Resgatado da “indignidade” passou a figurar na composição da “raça” e da memória brasileira, causando, portanto, um problema de representação conforme foi mencionado na obra de Bernardelli. Situação análoga pode ser encontrada na obra: *Vida e morte do bandeirante*, de Alcântara Machado, que entrou para a historiografia ao referenciar e, por que não, reverenciar esse homem comum que aceitava os desafios impostos pela vida, tal qual o paulista daqueles dias. Apesar de oferecer um inventário, com base documental, no valor da “riqueza” dos

bens e das terras conquistadas pelo bandeirante, mostra, ao contrário, a precariedade à qual sempre esteve sujeito. Além desse mérito, ao autor, ainda se lhe acrescenta o de traçar um memorial do cotidiano, da religiosidade e, enfim, dos afetos que moveram esse sertanista. Restaurando sua humanidade, restaurava-se a do povo paulista.

Assim, sob os desenhos de Cláudio Dutra, a vida desse bandeirante antropomorfizado, se “humaniza” ao extremo, fazendo-o partícipe dos desafios a serem vencidos cotidianamente. Da riqueza idealizada, sobram apenas as fábulas.

Assim, na sequência em que se vê o desgaste da bota, que era considerada o símbolo do homem de posses português, evidencia-se, também, o desmascaramento dessa história criadora de mitos. A esse “homem” comum, cabia sua fatia de sofrimento ante os resultados do desafio aceito. O Bandeirante Bocó, está a brincar com essa vida que é mais uma morte, sendo que, justamente por isso, faz dela motivo de riso.

Diante do exposto, segue, na íntegra, a épica aventura quadrinizada do Bandeirante Bartolomeu Bocoeno da Silva à terra dos Goyazes.

BOCÓ FAZ HISTÓRIA

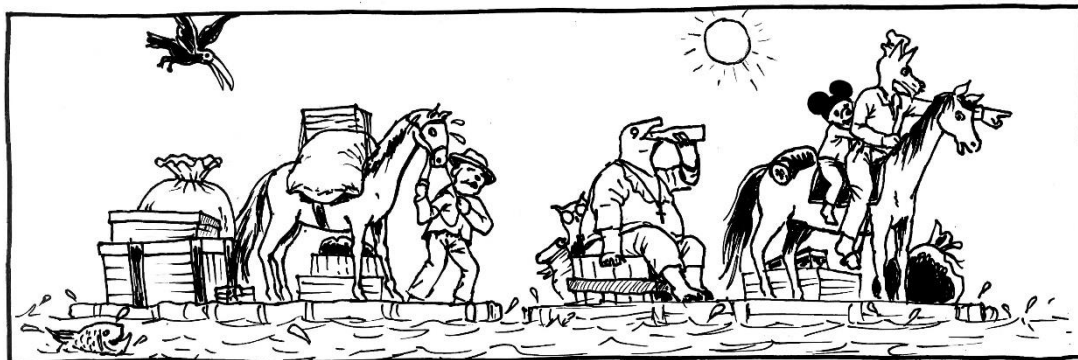
EPISÓDIO 51







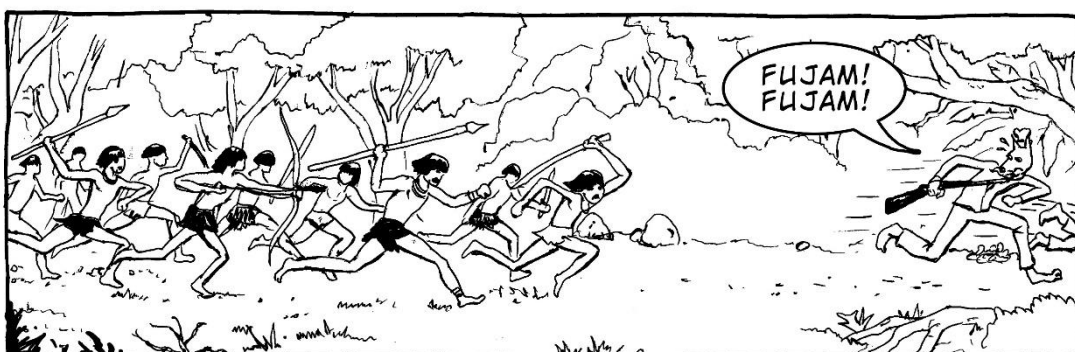


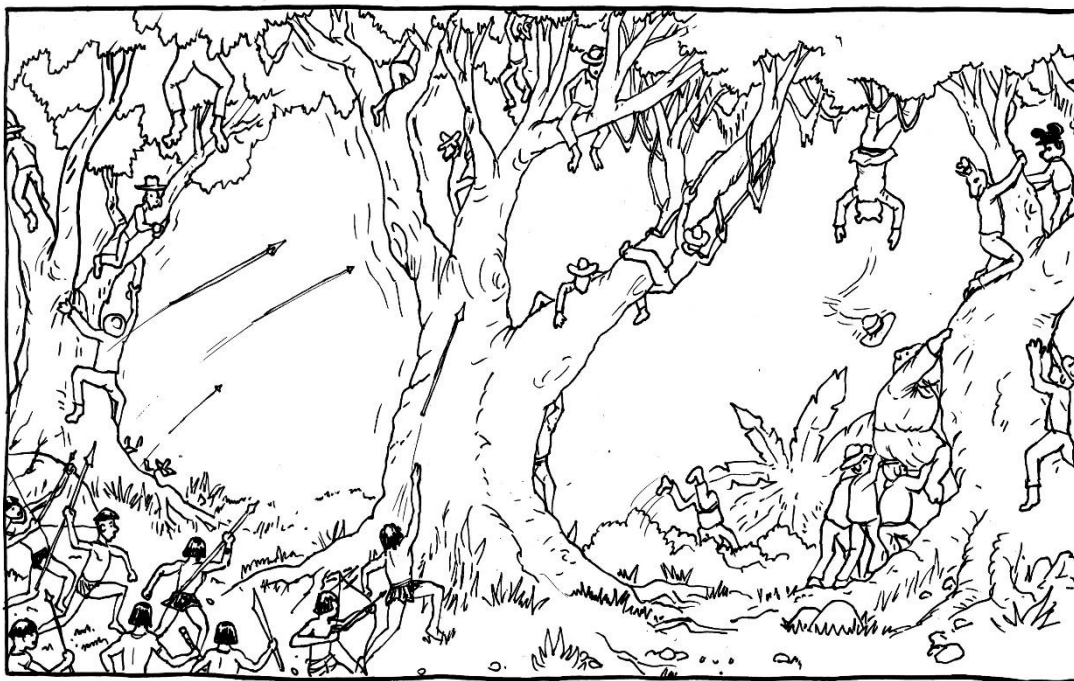


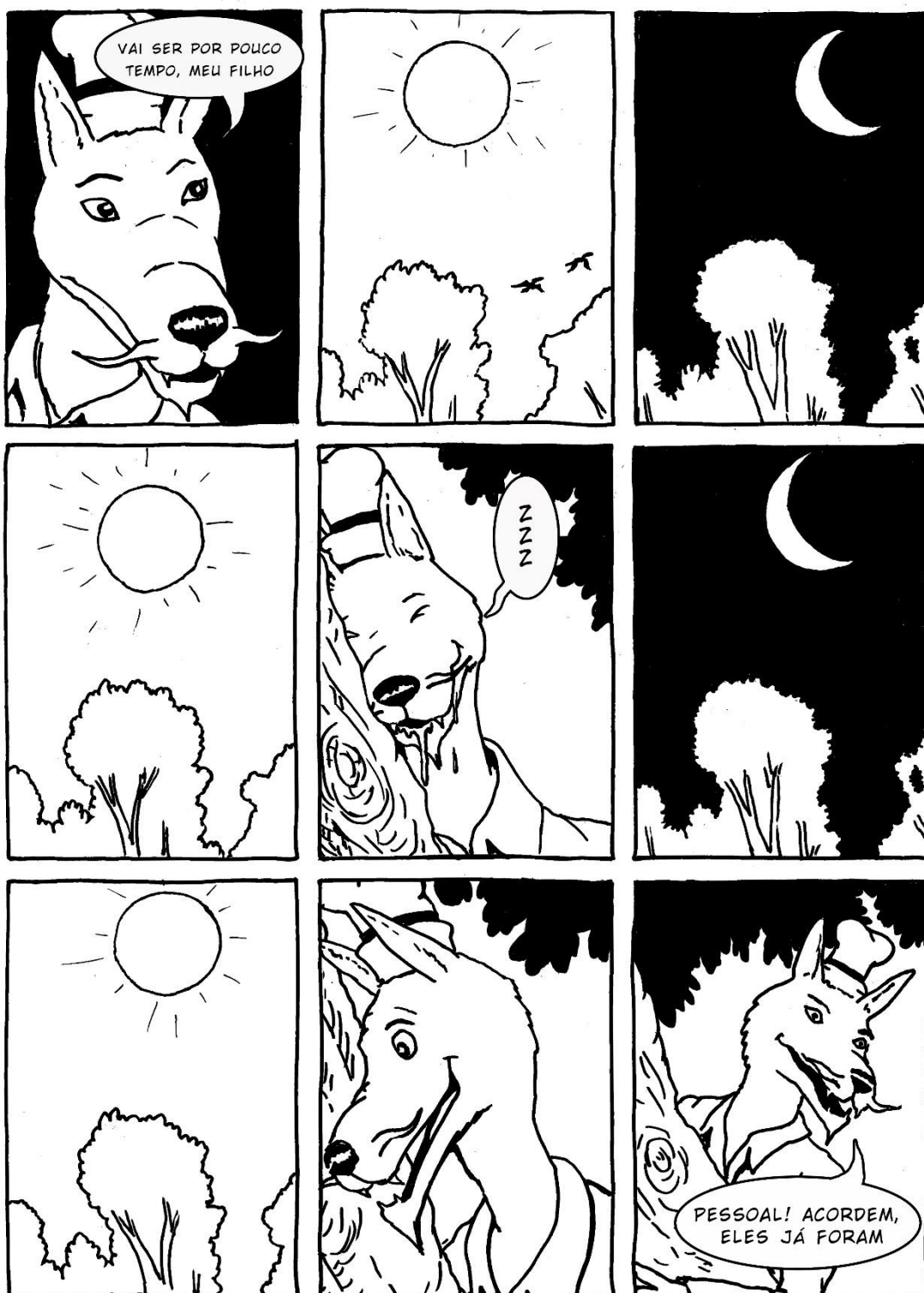




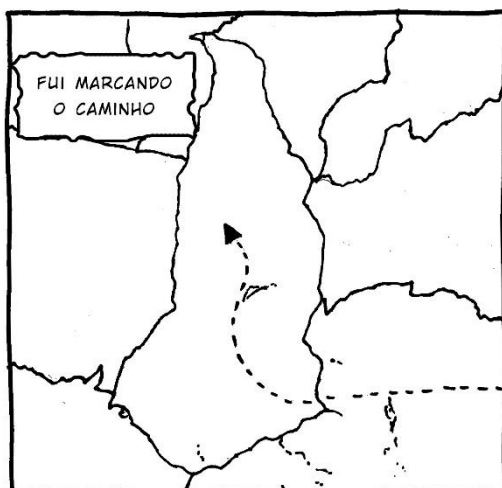




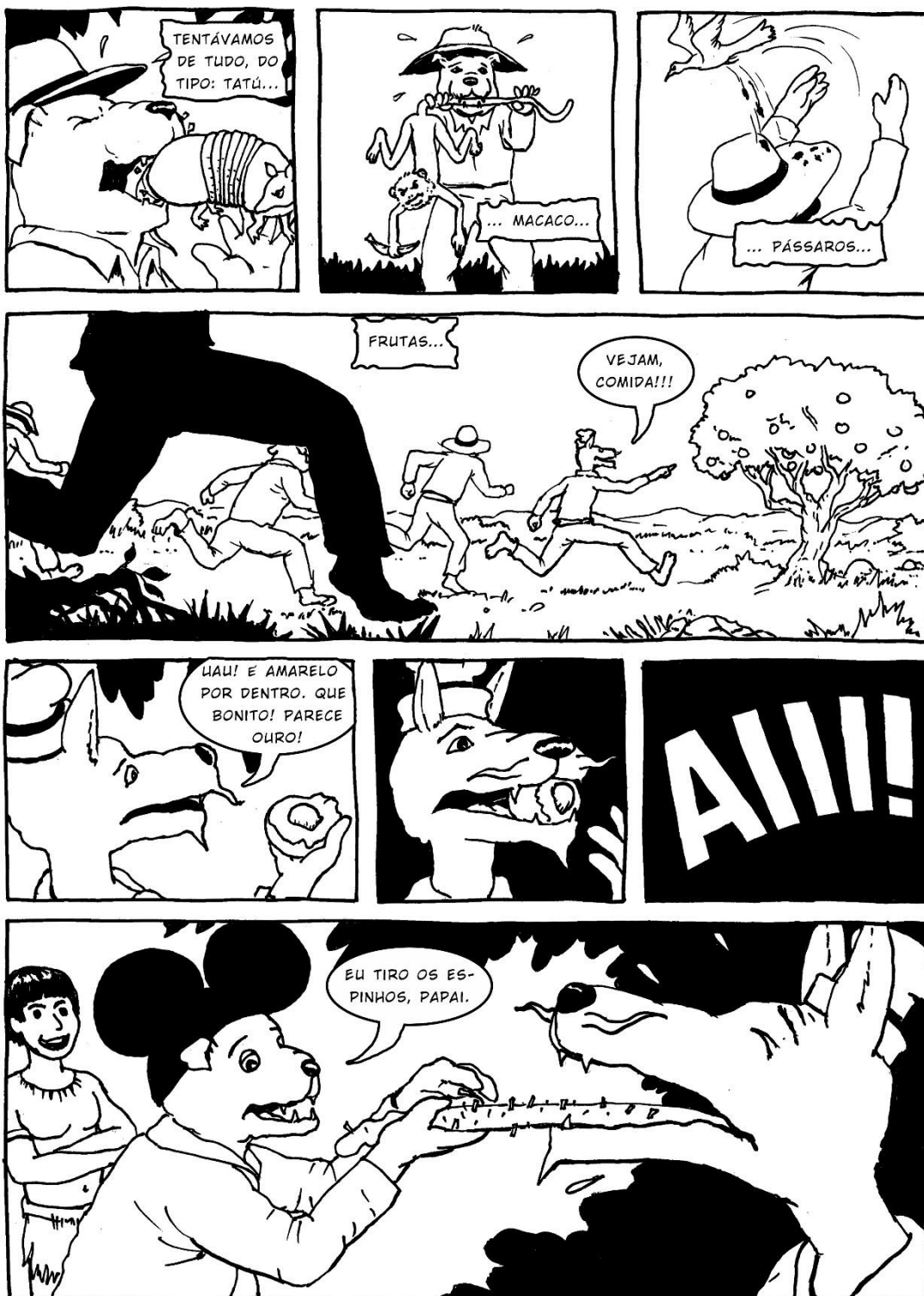




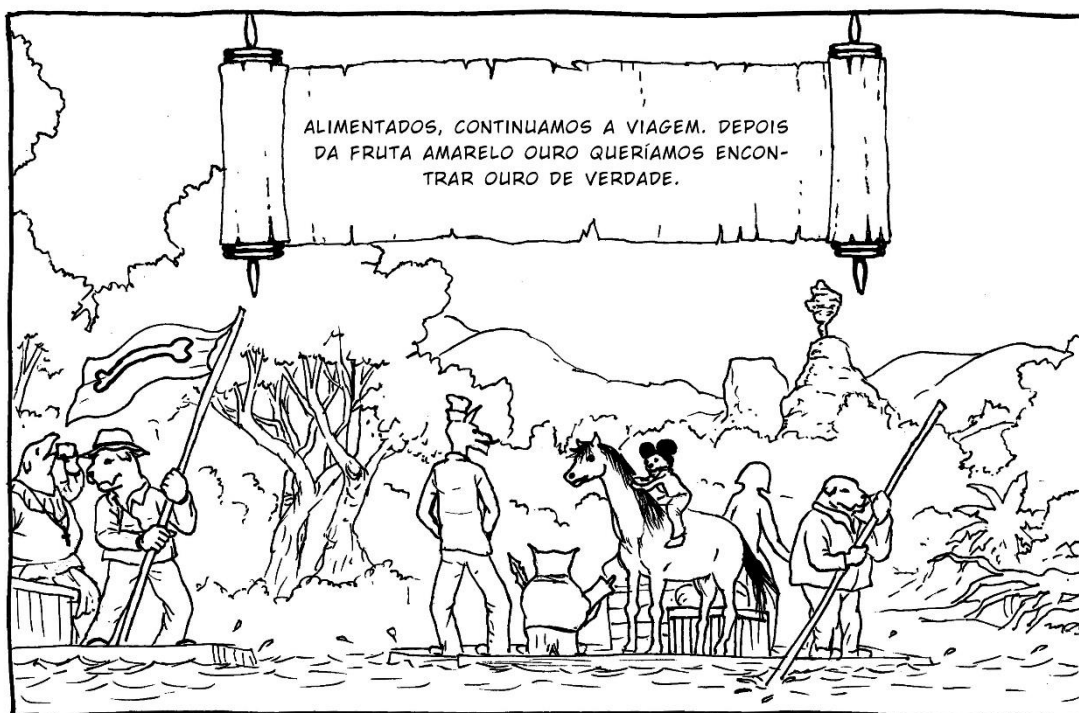


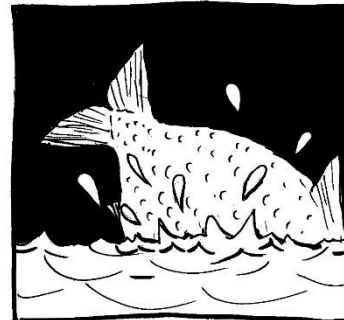
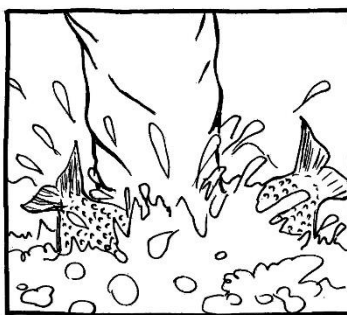
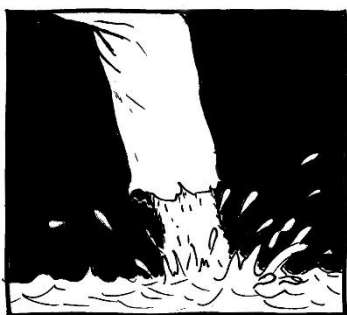














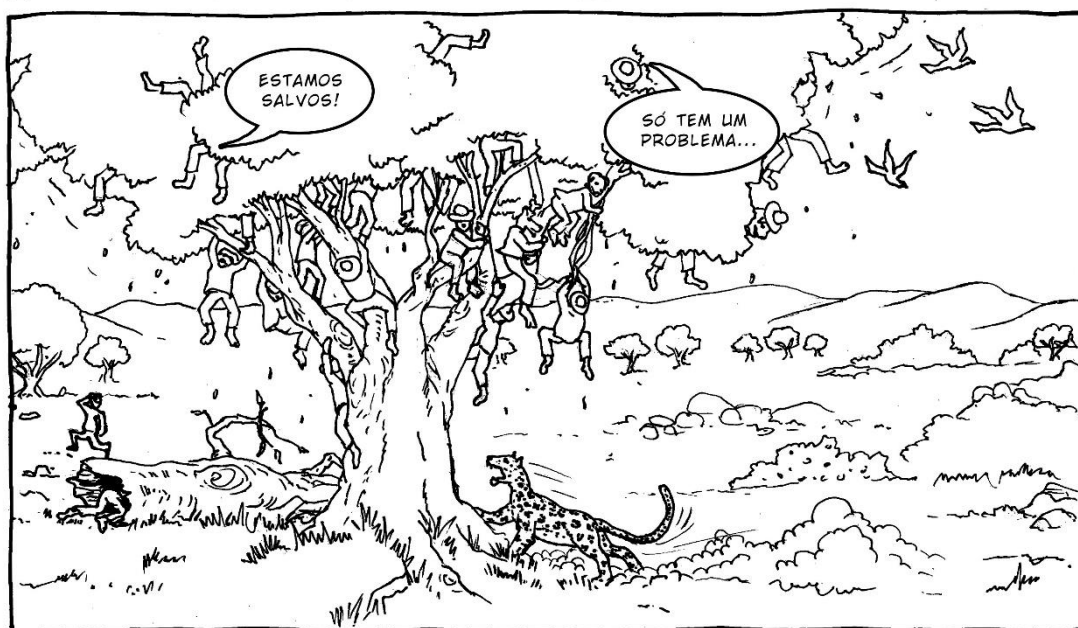


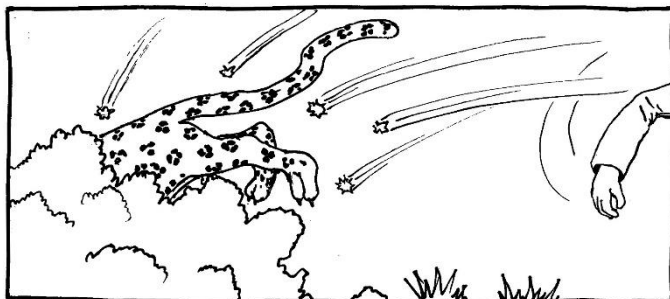
CHE  GA!



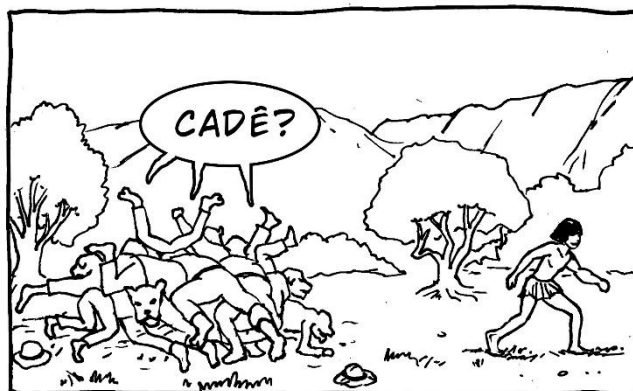




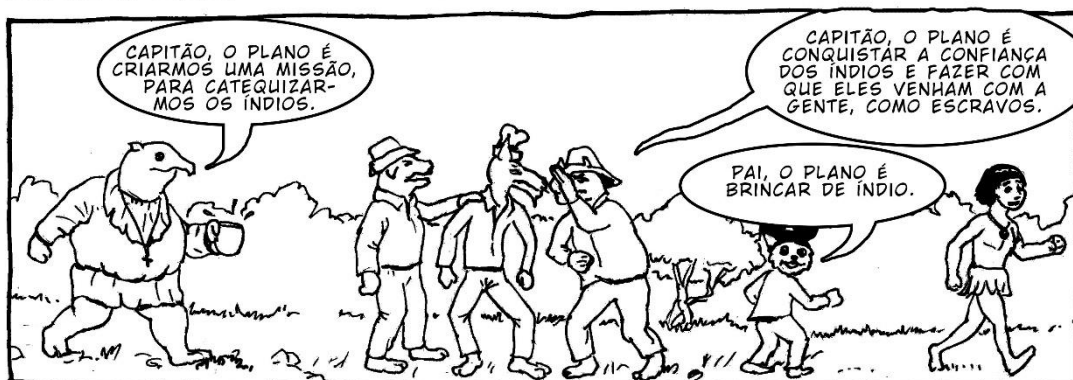




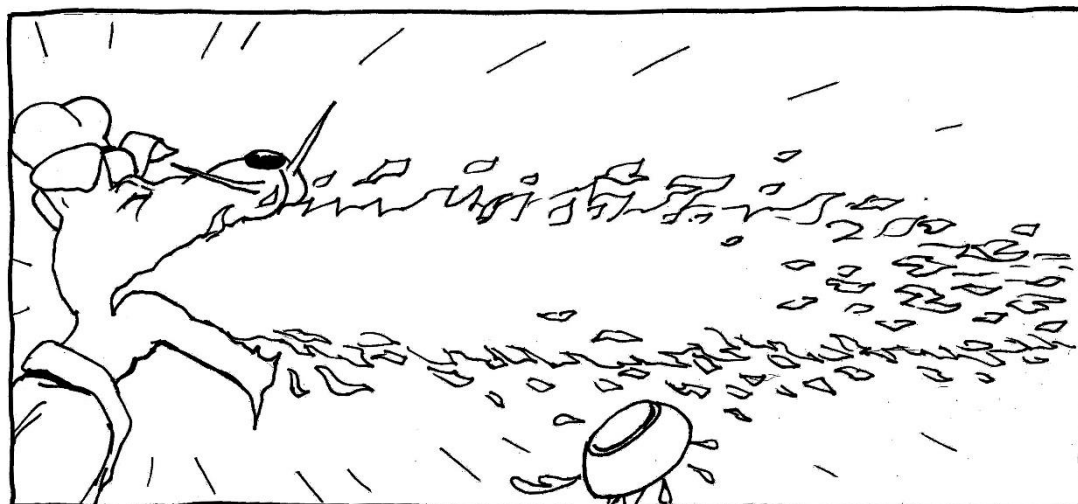


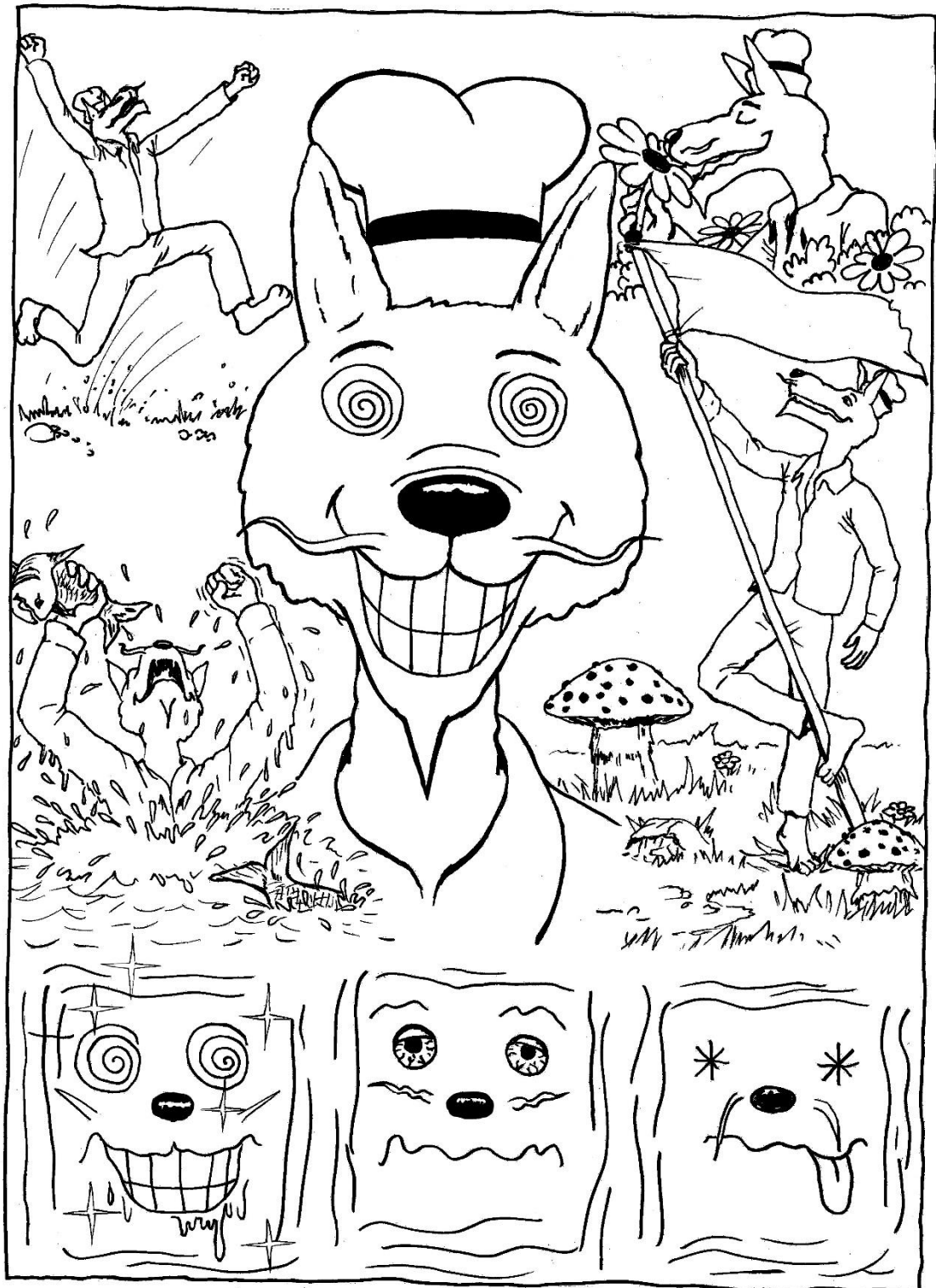


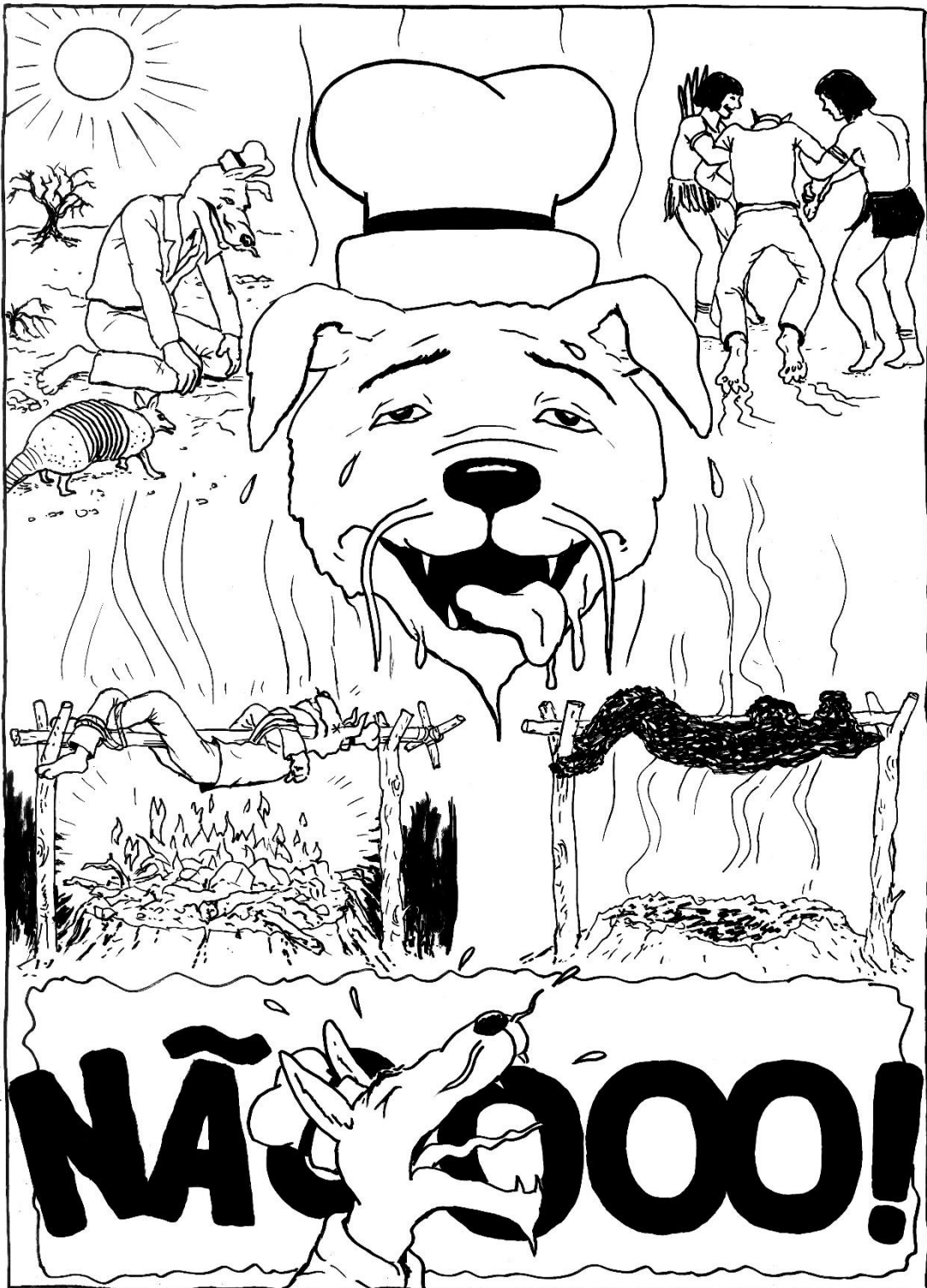








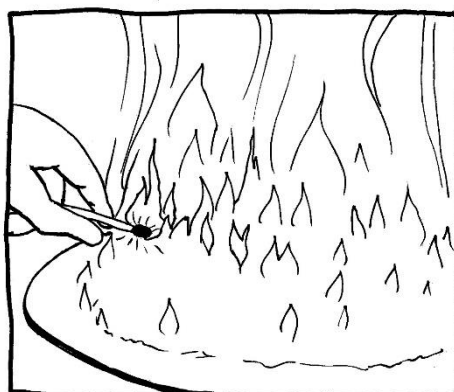
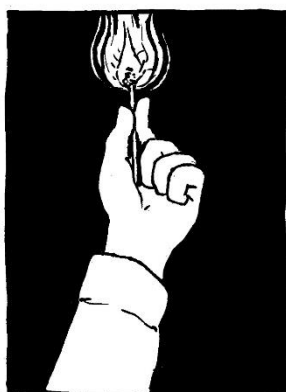




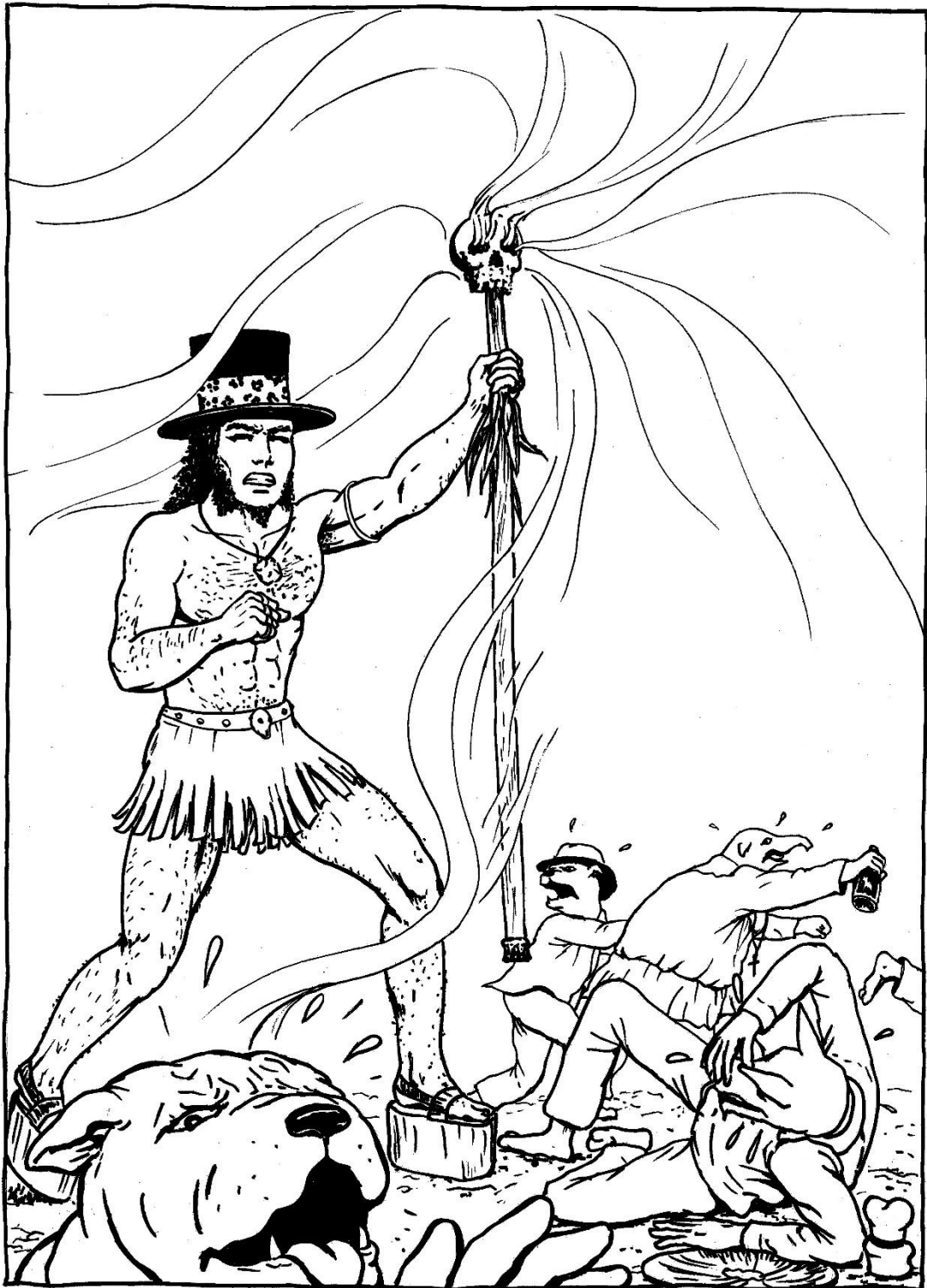


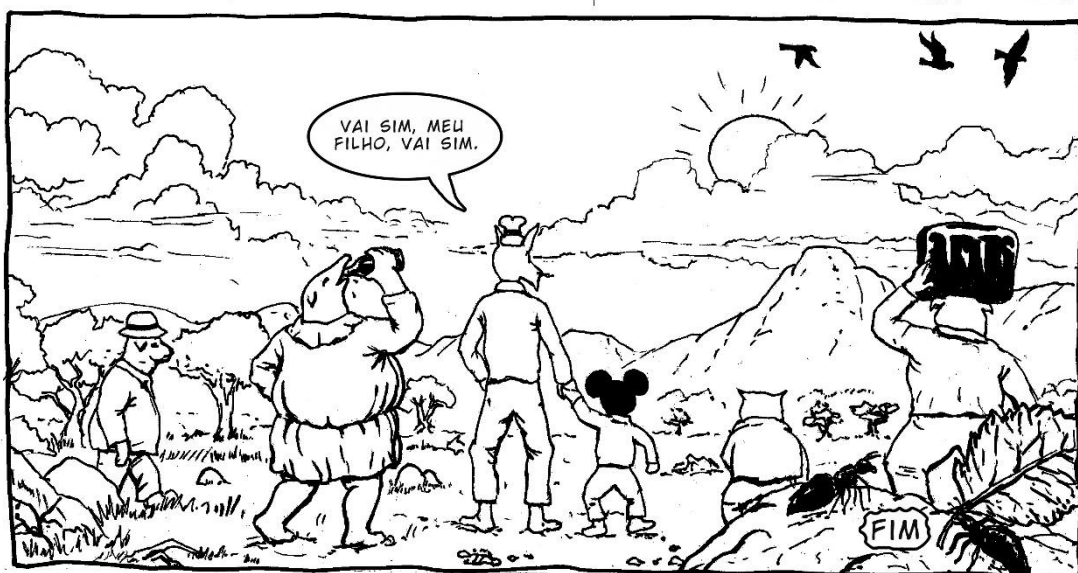












CONSIDERAÇÕES FINAIS

Processo civilizador

Chegado o final, o que se pode dizer? O sonho sonhado durante quatro anos acabou e mal consigo acreditar que, mesmo sem roteiro, sem Manual do Escoteiro Mirim, ou o Guia Quatro Rodas, eu tenha conseguido chegar ao meu Eldorado. Foi um tempo em que tive de enfrentar caminhos incertos, exaustão e, por muitas vezes, o medo de não conseguir terminar. Tal qual o Bandeirante Bocó, me senti perdida, porém, em suas pegadas, consegui realizar minha aventura: a passagem da “completa ignorância” para a descoberta de um universo novo, desconhecido, porém, repleto de oportunidades oferecidas pelo campo das artes. Isso, realmente, valeu a pena, foi deveras gratificante e enriquecedor.

Agora, lembrando-me do percurso, consigo perceber que, o fato de conduzir a pesquisa atravessando as camadas da história, tornou possível a identificação de um *Pathosformeln* o qual, me permitiu, não apenas reconhecer e analisar algumas das repetições e das transformações sofridas pela imagem do Anhangüera ao longo do tempo, mas, também, discernir a existência de uma tradição inventada, que dava sustentação às variações e enxertos sofridos. A isso, ainda se acrescenta o fato de, a invenção dessa tradição, funcionar como mantenedora do repositório das múltiplas visualidades e das representações. Essa tradição, alimentada pela memória, artificialmente construída e arranjada segundo os interesses de alguns, tinha a finalidade de, não apenas exercer seu poder de criar uma narrativa que estabelecesse elos e pertencimentos, identidades e continuidades, mas também que superasse as alteridades e as rupturas advindas desse constante movimento de construção/reconstrução.

Nesse sentido, tornou-se possível entender a edificação e as variações atribuídas ao mito do Anhangüera, caso em que, o segundo capítulo tratou de abordar a função desse mito na criação da HQ, estabelecendo, para tanto, a aproximação das figuras mitificadas de Disney e do Pateta, deixando em destaque o que representaram para a cultura pop ocidental.

Visto sob esse aspecto da cultura pop, o século XX, não somente evidenciou a dessacralização da arte, com a banalização de elementos, materiais e valores, como também mostrou o poder do consumo que, principalmente, no caso das HQs veio a ser fundamental. Sob tal perspectiva, as referidas HQs, serviram de fértil campo à busca de novos temas e experimentações, pois, sua vitalidade, linguagem fácil e acessibilidade, permitiram o alcance de nichos até então insuspeitos. A isso, ainda se acrescenta o que Hobsbawm (1995), enfatizou, a saber, que nas últimas décadas o “mundo perdeu suas referências” resvalando para a instabilidade e a crise, o que favoreceu a uma maior aceitação das HQs como expressão artística, tendo em conta sua facilidade em lidar com temas de difíceis abordagens. Portanto, como não poderia deixar de ser, as HQs, enquanto arte em ascensão, serviram de cenário às inovações e contestações, oferecendo novas formas de se traduzir as idiossincrasias do mundo, marcando presença nesse processo de desconstrução/construção de referenciais.

No que diz respeito, mais especificamente, à *Coleção Pateta Faz História*, ela também se insere nesse contexto de histórias produzidas fora do padrão tradicional, criando uma certa aura de *outsider*, ou seja, uma espécie marginal que acabou por se tornar um *hit* de sucesso. Sob o comando do argentino Jaime Diaz, e seu recém-inaugurado estúdio (1977), desenhos e animações das personagens Disney foram produzidos e distribuídos para o resto do mundo. Responsável pela fatia do segmento Disney, que estava voltado para o mercado estrangeiro, Jaime Diaz simplesmente agregou valor ao tradicional e amadurecido trabalho dos argentinos que, segundo Paulo Ramos (2010), já vinha sendo realizado desde 1950, apresentando um material de muita qualidade.

À referida coleção, também se lhe credita a capacidade de influenciar outras personagens disneyanas em publicações especiais, caso em que as convida a arrumar as malas e dar um passeio em outras paragens e em outros tempos.

Porém, qual seria o segredo de tal vitalidade, de tal longevidade da série (levando-se em conta sua existência que ultrapassa os quarenta anos)? Muitas podem ser as explicações, mas prefiro acreditar que a resposta esteja na capacidade de reinventar as “origens da humanidade”, sob a forma de paródia, à qual, o próprio Pateta se constitui na pilhéria.

No que diz respeito ao terceiro capítulo, este marca a ocasião em que o **famoso** Bandeirante Bocó faz sua apresentação ao mundo. Servindo para ressaltar, o propósito “civilizador”, encetado pela sangrenta conquista das terras americanas, Bocó faz troça com o tipo exploratório adotado pelos colonizadores de língua hispânica e portuguesa, caso em que, brinca com as ineficiências do processo, e com os resultados danosos. Em outras palavras, Bocó graceja, tanto da ganância, que a tudo e a todos cega, quanto da incapacidade do colonizador para aceitar *o outro*, o diferente.

Além disso, a nível de construção da narrativa, o Bandeirante utiliza o humor para trazer à pauta de discussão questões referentes à História enquanto dependente das formas linguísticas e estilísticas, portanto, comportando o elemento ficcional. Sob esse aspecto, a HQ deixa entrever indagações pertinentes à distinção entre narrações históricas e narrações ficcionais. De igual modo, ainda se acrescenta a pilhéria sobre a concepção de *verdade histórica*, bem como, da responsabilidade moral e ética que deve ter o historiador. Zombador por excelência, Bocó também se transforma em agente de subversão quando utiliza a comédia para criar uma epopeia às avessas, em que os grandes acontecimentos e atos heroicos, nada mais são do que motivos para engrandecer a estultice, fazendo, assim, jus a seu nome.

Conquanto, na HQ do Bocó, também sejam utilizadas metalinguagens, elas aparecem em menor proporção do que as empregadas na coleção *Pateta faz História*. Isso em decorrência da opção de fazê-las mais integradas ao contexto e, portanto, menos hiperbólicas na construção do sentido. Há, ainda, que se comentar sobre as referências visuais, às quais, foram buscadas tanto em outras HQs, quanto em obras artísticas ligadas ao tema do bandeirismo, ou até mesmo, em elementos da topografia. No que se refere à possibilidade de rastreamento dos autores e suas obras, mormente, das relacionadas às pinturas, houve um ganho em qualidade, não apenas a nível de informação ao leitor, mas também, em ganho de conhecimentos por minha parte. Aprendi muito com a proposta.

Por fim, há ainda que se comentar a respeito de algumas observações de cunho social. Em primeiro lugar, a HQ debocha da construção calcada na “supremacia branca”, pois, coloca os conquistadores na qualidade de desajeitados aprendizes, que necessitam dos conhecimentos dos autóctones ancestrais, para sobreviverem. Outro ponto a ser comentado, diz respeito à cristalização da imagem dos indígenas no

imaginário popular. Considerados, legalmente, como incapazes de gerir seu próprio destino, necessitam de curatela, caso em que, são constantemente, associados à infância, colocando-os na condição de criaturas ingênuas e tolas. Daí a necessidade de serem educadas/civilizadas para, assim, integrarem à sociedade e formarem mão-de-obra disponível.

Porém, verdade é que, o bandeirante, nada seria sem a presença indígena, a começar, por ele próprio ser mameluco, a saber, ser mestiço de branco com índio ou de branco com caboclo. Além disso, os desbravadores sempre seguiam pelos “trilheiros de índio”, ou seja, os caminhos abertos pelos índios que cortavam e recortavam os Sertões de norte a sul (ARTIAGA, 1958, p. 7). O autor ainda comenta que, justamente por essa mobilidade, foi necessário desenvolver o que se convencionou chamar de “língua geral”, a saber, o linguajar razoavelmente compartilhado pelas etnias, tendo em conta, guardar elementos da maioria delas.

Diante do exposto, fica patente o esforço da HQ em produzir uma narrativa diferenciada que contemplasse a pessoa do maior ícone da história goiana, e cuja proposta, seria a de divertir o leitor por intermédio de uma epopeia às avessas.

Finalizando aqui o trabalho que durou quatro anos, só resta a agradecer a todos que, de uma forma ou outra, seguiram comigo nesta aventura.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, A. A. de; GOMES, A. de C.; OLIVEIRA, L. L. História e Cultura: entrevista com Carlo Ginzburg. In: *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 3, n. 6, 1990, p.254 – 263. Disponível em:
<http://nei.ufes.br/sites/nei.ufes.br/files/Hist%C3%B3ria%20e%20cultura_Conversa%20com%20Ginzburg.pdf> Acesso: set. 2018.
- AGAMBEN, G. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ALBUQUERQUE Jr, D. M. de. *História: a arte de inventar o passado*. Bauru, SP:
- ANJOS, M. dos. *Local/global: arte em trânsito*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- APGAR, G. *Mickey Mouse: emblem of the American Spirit*. San Francisco, CA: The Walt Disney Family Foundation, 2015.
- APGAR, G. *A Mickey Mouse Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014. E-book. ISBN-13: 978-1628461039.
- ARISTÓTELES. *A política*. São Paulo: Folha de São Paulo: Coleção Livros que Mudaram o Mundo, 2010. Disponível em:
<[file:///D:/Notebook%20ACER/Salvos/Meus%20documentos/AUTORES/ARIST%C3%93TELES/aristoteles-a-politica-livro-i%20\(1\).pdf](file:///D:/Notebook%20ACER/Salvos/Meus%20documentos/AUTORES/ARIST%C3%93TELES/aristoteles-a-politica-livro-i%20(1).pdf)> Acesso em: mar. 2018.
- ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Edipro, 2011.
- ARTIAGA, Z. *História de Goiás: relato da vida político-administrativa de Goiás, de 1592 a 1946*. Goiânia: Estado de Goiás, 1958.
- BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARRIER, J. M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. [S/L]: Oxford University Press, 2003. ISBN: 978-0195167290. Ebook. Disponível em:
<https://www.amazon.com/Hollywood-Cartoons-American-Animation-Golden/dp/0195167295> .
- BARRIER, J. M. *The Animated Man: a life of Walt Disney*. Berkley and Los Angeles: University of California Press, 2007. ISBN 9780520941663 0520941667 9781429478212 1429478217 Ebook. Disponível em:
<<http://www.worldcat.org/title/animated-man-a-life-of-walt-disney/oclc/148004284>>
- BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Z. *Vida Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

BAXTER, J. *Disney During World War II: how the Walt Disney Studio contributed to victory in the war*. Glendale: Disney Editions, 2014.

BERGSON, H. *La Risa: Ensayo sobre el significado de la comicidad*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2011.

BLOCK, M. *Apologia da história ou o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BOLOGNESI, M. F. *Palhaços*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

BORGES, A. do B. *Pela história de Goiás: introdução, seleção e notas de Humberto Crispim Borges*. Goiânia: Ed. Da Universidade Federal de Goiás, 1980.

BORGES, V. H. P. Entrevista. São Paulo: 2012. *Revista de História - Universidade de Passo Fundo*, v. 82. Disponível em:
<<http://historiaupf.blogspot.com/2012/08/entrevista-vavy-pacheco-borges.html>>
Acesso em: 12 set 2017.

BRANDÃO, A. J. da C. *Almanach da Província de Goyaz: para o ano de 1886*. Goiânia: Editora da Universidade Federal de Goiás, 1978.

BRANDÃO, J. S. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. v. I e II. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BRANDÃO, J. S. *Mitologia grega*. v. III. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

BRANDÃO, J. S. *Teatro grego: tragédia e comédia*. Petrópolis: Vozes, 2011.

BRIDI, N. Uma Cilada para Roger Rabbit – 30 anos. Conheça o filme que uniu Disney e Warner nos cinemas. In: *Omelete*. 2018. Disponível em:
<<https://www.omelete.com.br/filmes/uma-cilada-para-roger-rabbit-25-anos>> Acesso em: 08 abr. 2019.

BROWN, D. *Enterrem meu coração na curva do rio*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2010.

BRYMAN, A. *Disney and his worlds*. New York: Routledge, 2005. ISBN: 978-0415103763. Ebook

CAMPOS, F. I. *Coronelismo em Goiás*. Goiânia: UFG, 1987.

CAMPOS, H. de. *Ilíada de Homero*. Vol 1 e 2. São Paulo: Arx, 2003.

CAPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1995.

CARVALHAL, T. F. (Orgs). *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, pp. 97-107. Disponível em:
<[http://grad.letras.ufmg.br/arquivos/monitoria/c.%20Guyard%20\(Objeto%20e%20m%20C3%A9todo%20da%20literatura%20comparada\).pdf](http://grad.letras.ufmg.br/arquivos/monitoria/c.%20Guyard%20(Objeto%20e%20m%20C3%A9todo%20da%20literatura%20comparada).pdf)>. Acesso em: mai. 2016.

CARVALHO, L. M. Robert. B. Pettit. Uma nação sob Walt: Parques Temáticos da Disney como Santuários da Religião Civil Americana. Anápolis: Plurais, v.4, 2001, 2014. Disponível em:
<<http://www.revista.ueg.br/index.php/revistapluraisvirtual/article/view/2766> > Acesso em: jul. 2017.

CASTRO, R. Carmen: uma biografia. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2005.

CHARTIER, R. *A história cultural entre práticas e representações*. Lisboa: Difusão Editora, 1989, p. 77.

CHARTIER, R. *Chartier textos, impressão, leituras*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

CHAUL, N. N. F. *Caminhos de Goiás: da construção da decadência aos limites da modernidade*. Goiânia: Ed. da UFG, 2001.

CHAUL, N. N. F. Goiânia: a capital do sertão. In: *Revista UFG*, v.11, n.6, 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/48235/23591>> Acesso em: 20 set. 2018.

CHRISTO, M. de C. V. Desbravadores do Brasil Colônia: disputas iconográficas. Buenos Aires: *Caiana*, v. 3, dez. 2013. Disponível em:
<http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=129&vol=3 > Acesso em: ago. 2018.

COLOMBO, C. Diários da descoberta da América: as quatro viagens e o testamento. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2013.

COLÓN, C. *La Carta de Colón*. Portal Domínio Público: Portal do Governo Brasileiro. Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&coobra=5188> Acesso: mai. 2018.

CONNELLAN, T. K. *Nos bastidores da Disney: os segredos do sucesso da mais ponderosa empresa de diversões do mundo*. 22. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

DANTAS, F. O pesadelo do desemprego de longo prazo nos EUA. São Paulo: *Estadão*, 15 set 2011. Disponível em:
<https://economia.estadao.com.br/blogs/fernando-dantas/o-pesadelo-do-desemprego-de-longo-prazo-nos-eua/> Acesso em: set. 2018.

DANTON, G. *Como escrever quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, G. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DISNEY, W. *Quotable Walt Disney*. Disney Editions, 2001.

DUSSEL, H. *1492: o encobrimento do outro: a origem do “mito da modernidade”*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

EISNER, W. *Narrativas gráficas de Will Eisner*. São Paulo: Devir, 2013.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ELIOT, M. *Walt Disney – o príncipe sombrio de Hollywood*. São Roque, SP: Marco Zero, 1995.

ELMAN, R. *Conversation with Lee Falks*. Provincetown: Provincetown Arts, 1989. Disponível em: <http://www.provincetownhistoryproject.com/PDF/lib_500_105-lee-falk.pdf> Acesso em: ago. 2018.

ENCYCLOPEDIA of Disney Animated Shorts, The. Disponível em: <http://www.disneyshorts.org/> Acessado em 02/10/2013.

FALK, L.; MOORE, R. *O Fantasma sempre aos domingos*. São Paulo: Ópera Gráfica, 2006.

GABLER, N. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco, SP: Novo Século, 2009.

GAUCHO, The. Direção: F. Richard Jones. Roteiro: Douglas Fairbanks. Produção: Elton Corporation. [S.l.]: Filme silencioso. 1h:55min, 1927.

GERSTEIN, D. *The crazy crime wave*. In: GERSTEIN, David; GROTH, Gary (org). **Trapped on the treasure island” by Floyd Gottfredson**, v 2. Lake City Way, Seattle: Fantagraphics Books, 2011.

GERSTEIN, D.; GROTH, G. *Walt Disney’s Mickey Mouse, by Floyd Gottfredson*. Seattle: Fantagraphics, 2011. v.1.

GHEZ, D. *Walt’s people – volume 11: talking Disney with the Artists who knew him*. [S.L]: Xlibris, Corporation, 2011. ISBN: Ebook 978-1-4653-6841-6. Disponível em: https://www.amazon.com/Walts-People-Talking-Disney-Artists/dp/146536840X/ref=sr_1_fkmr2_3?ie=UTF8&qid=1490809085&sr=8-3-fkmr2&keywords=walt+people+v.+11

GINZBURG, C. *Medo, reverência, terror: quatro ensaios de iconografia política*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GINZBURG, C. *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GOMES, C. R. C. *Caminhos do riso*. São Paulo: Claridade, 2012.

GROENSTEEN, T. *O Sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

GUSMÃO, E. Q. Ananguera: o mito fundador de Goiás. In: LEMES, Fernando Lobo (Org.). *Territórios da História. Goiás século XVIII-XX*. v. I, n. I, 2014. Goiânia: PUC-GO.

GUYARD, M-F. Objeto e método da literatura comparada. In: COUTINHO, E. F

HARTOG, F. *O espelho de Heródoto: ensaio sobre a representação do outro*. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 1999.

HENDRICKSON, J. *Lichtenstein*. São Paulo: Taschen/paisagem, 2007.

HESÍODO. *Os trabalhos e os dias*. São Paulo: Iluminuras, 2006.

HOBBSAWM, E. *Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOBBSAWM, E.; RANGER, T. (orgs). *La invención de la tradición*. Barcelona: Editorial Crítica, 2002.

HOMERO. *Odisseia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

JACKSON, K. M. *Walt Disney conversations*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2006.

JAEGER, W. W. *Paidéia: a formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JOHNSON, P. *Os criadores*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

JOHNSON, Paul. *Os Heróis: de Alexandre o grande e Júlio César a Churchill e João Paulo II*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

JOHNSTON, O; THOMAS, F. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Glendale, CA: Disney Editions, 1995

JONES, G. *Homens do amanhã: Geeks, Gângsters e o Nascimento dos Gibis*. São Paulo: Conrad, 2006.

LEME, P. T. de A. P. *História da Capitania de São Vicente*. Brasília: Editora do Senado Federal, 2004

LIMA, L. C. *Mímesis e modernidade: formas das sombras*. São Pulo: Paz e Terra, 2003.

LIMA, L. C. *Historia. Ficção. Literatura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

LIRA, B. C. *Linguagens e a palavra*. São Paulo: Paulinas, 2008.

LOWENTHAL, D. Como conhecemos o passado. *Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História da PUC-SP*. São Paulo, V. 17, 1998. <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/11110/8154>> Acesso em: 12 out. 2015.

LUCCHETTI, M. A; ROSA, F de. (Org.) *Fantasma: uma biografia oficial do primeiro herói fantasiado dos quadrinhos*. São Paulo: Ópera Gráfica, 2009.

LURKER, M. *Dicionário de simbologia*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MACHADO, A. *Vida e morte do bandeirante*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1980.

MAKOWIECKY, S. Representação: a palavra, a ideia, a coisa. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*. Florianópolis, v. 4, n. 57, dez. 2003.

MANGUEL, A. *À mesa com o Chapeleiro Maluco*: ensaios sobre corvos e escrivainhas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MARINS, P. C. G. Nas matas com pose de reis: a representação de bandeirantes e a tradição da retratística monárquica europeia. *Revista do IEB*, n. 44, p. 77-104, fev. 2007.

McCHESNEY, R. W. Media Made Sport: a history of sports coverage in the United States. In: WENNER, L. A (org). *Media, sports, & society*. Newbury Park: SAGE Publications, 1989.

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron, 1995.

MERCURI, A. Mandrake is Mandrake. In: *Kiss me deadly*. Abril, 2013. Disponível em: <<http://www.parislike.com/EN/happenings/43-Mandrake.html>> Acesso set. 2018.

MILLER, D. D. *The Story of Walt Disney*. New York, 1957.

MOOG, C. V. *Bandeirantes e pioneiros: paralelo entre duas culturas*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1964.

NADER, G. *A magia do império Disney*. 4ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

NADER, G. *Walt Disney: prazer em conhece-lo – sua vida, obra e sucessores*. São Paulo: Maltese, 1993.

NASCIMENTO, A. P. Carta aberta de Almeida Júnior a Benedito Calixto: Antecedentes e desdobramentos. *Revista 19&20*. Rio de Janeiro, v. XI, n. 2, jul.-dez. 2016.

OLIVEIRA, E. D. G de. Instituições, arte e o mito Bandeirante: uma contribuição de Benedito Calixto. In: *SAECULUM – Revista de História*, n. 19, João Pessoa, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/srh/article/view/11411>> Acesso em: out. 2018.

OLIVEIRA, L. N. de. *A missão do Padre Matemático Diogo Soares ao Brasil*. XIV Encontro Regional da ANPUH. Rio de Janeiro, 2010. <http://www.encontro2010.rj.anpuh.org/resources/anais/8/1276649994_ARQUIVO_A_npuh-luiza.pdf> Acesso em: set. 2018.

OLIVEIRA, T. K. de. *A "cartografia sertanista" e as conquistas portuguesas no centro da América do Sul (primeira metade do século XVIII)*. Braga, Atas do VI Simpósio

Luso-Brasileiro de Cartografia Histórica, 2015. Disponível em:
<<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/14299.pdf>> Acesso em: set. 2018.

PANOFISKY, E. Significado nas artes visuais. São Paulo: Perspectiva, 2001.

PATETA FAZ HISTÓRIA. v. 1-20. São Paulo: Editora Abril, 2011.

PERI, D. *Working with Disney*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2011. E-book. ISBN: 978-1604739404

PERI, D. *Working With Disney: interviews with animators, producers, and artists*. Jackson: University Press of Mississippi, 2011. ISBN: 978-1-60473-941-1. Ebook. Disponível em: [https://www.amazon.com/Working-Disney-Interviews-Animators-Producers-ebook/dp/B004YZKCNM/ref=tmm_kin_swatch_0?encoding=UTF8&qid=&sr=](https://www.amazon.com/Working-Disney-Interviews-Animators-Producers-ebook/dp/B004YZKCNM/ref=tmm_kin_swatch_0?encoding=UTF8&qid=&sr=ebook/dp/B004YZKCNM/ref=tmm_kin_swatch_0?encoding=UTF8&qid=&sr=)

PETTIT, R. B. Uma nação sob Walt: Parques Temáticos da Disney como Santuários da Religião Civil Americana. *Revista Plurais - Virtual*, Anápolis, v. 4, n. 1, 2014. Disponível em:

PINÓQUIO. Direção: Norman Ferguson e outros. Animação: Art Babbitt e outros. Produção: Walt Disney. Animação, 1h:28min. 1940.

PITTA, F. Limites, impasses e passagens: a história da arte em Carlo Ginzburg. In: *ArtCultura*, Uberlândia, v. 9, n. 15, p. 127-143, jul. Disponível em:
<<https://www.livrariacultura.com.br/p/ebooks/comunicacao/radio-e-tv/disney-tv-860679782007>> Acesso: mar. 2018.

QUINET, A. *A descoberta do inconsciente: do desejo ao sintoma*. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

QUINTELA, A. C. O Topônimo “Goyaz”. In: *Signótica*. Goiânia: UFG, v. 15, n. 2, p. 153-172, jul./dez. 2003. Disponível em: <[file:///C:/Users/pc/Downloads/16216-66000-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/pc/Downloads/16216-66000-1-PB%20(1).pdf)> Acesso em: 15/07/2017.

RANCIÈRE, J. *O conceito de anacronismo*. In: SALOMON, M. (org.). *História, verdade e tempo*. Chapecó, SC: Argos, 2011.

RANCIÈRE, J. *O espectador emancipado*. São Pulo: Martins Fontes, 2012.

RICOEUR, P. *Tempo e Narrativa*. V. 1. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010

RODRIGUES, E; RIBEIRO, R. *Pateta Faz História: as coleções*. Planeta Gibi: 2011. Disponível em:
<<http://www.planetagibi.com.br/search?q=PATETA+FAZ+HIST%C3%93RIA%3A+as+cole%C3%A7%C3%B5es+>>. Acesso em 02 dez 2016.

SILVA, H. A Bandeira do Anhangüera a Goiás em 1722 – Reconstituição dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto. In: TELES, José Mendonça. *Memórias Goianas*. v. 1. Goiânia: UCG, 1982.

SILVA, S. e D; MOURA, T. T. R. L de; CAMPOS, F. I. A terra dos coronéis no Oeste do Brasil: A cattle frontier, violência e dominação fundiária no Cerrado goiano. In: *Topoi: Revista de História*. v. 16, N. 30, Jan/Jun, 2015.

SINGLETON, J. R. *Walt Disney and the facsimile of reality*. [S/L]: Smashwords, 2011. Ebook Disponível em: <https://www.amazon.com/Disney-Facsimile-Reality-Richard-Singleton-ebook/dp/B005JFRI8S/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1498690878&sr=8-1&keywords=walt+disney+and+the+facsimile> Acesso em: fev. 2016.

SMITH, D. (compilation). *The Quotable Walt Disney*. New York: Disney Editions, 2001.

SOUZA, R. B. DE. “A História não perdoa os fracos”: o processo de construção mítica de Pedro Ludovico Teixeira. 2015. Tese (Doutorado em História) – Faculdade de História, Universidade Estadual de Goiás. Goiânia.

SOUZANIS, N. *Desaplanar*. São Paulo: Veneta, 2017.

TEIXEIRA, A. H. *História de Goiás*/Instituto Histórico e Geográfico de Goiás. Goiânia: Kelps, 2011.

TELES, J. M. *Vida e obra de Silva e Souza*. Goiânia: Ed. da UFG, 1998.

TELOTTE, J. P. *Disney TV*. Detroit: Wayne State University Press, 2004. E-book. ISBN: 9780814337639. Disponível em: <<https://www.livrariacultura.com.br/p/ebooks/comunicacao/radio-e-tv/disney-tv-86067978>>. Acesso em: mar. 2016.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1984.

TIBBETTS, J. C; WELSH, J. M. *Douglas Fairbanks and the American Century*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2014.

TODOROV, T. *A conquista da América: a questão do outro*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

TOURINHO, I. Educação estética, imagens e discursos: cruzamentos nos caminhos da prática escolar. In: MARTINS R.; TOURINHO, I (orgs.). *Educação na cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa*. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2009.

VERDERA, N. Cristóbal Colón armó los navios descubridores em Palos (Huelva). *Enseñanzas Náuticas*: 2013.

VERGUEIRO, V. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, V; RAMOS. P; CHINEN, N. (Orgs). *Enquadrando o real: ensaios sobre quadrinhos (auto)biográficos, históricos e jornalísticos*. São Paulo: Criativo, 2016.

VERNANT, J-P. *O universo, os deuses, os homens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VOVELLE, M. *Imagens e imaginário na história: fantasmas e certezas nas mentalidades desde a Idade Média até o século XX*. São Paulo: Editora Ática, 1997.

WALT Disney Treasures: Mickey Mouse em Cores Vivas, vol. 1. Walt Disney Studios Home Entertainment. 2001. 2 DVD. 1:33:1. NTSC, color.

WILLIAMS, R. *O campo e a cidade: na história e na literatura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

CALIFORNY'ER Bust. Direção: Jack Kinney. Animação: Andy Engman. 1945, 7min:40seg. In.: WALT Disney Treasures: Wave two. Produção: Roy E. Disney e Leonard Maltin. Burbank: Walt Disney Home Entertainment, 2002. 2 DVDs, v.2, (160 min), PAL, color, região 2.

CAPITÃO Bill Jr. Direção: Buster Keaton e Charles Reisner. Produção: Buster Keaton Productions, Joseph M. Schenck Productions. 1928. 70min. Filme Mudo.

CILADA para Roger Rabbit, uma. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Steven Spielberg. 1988. 1h:44min.

CHRISTÓVAL Colón: la Odisséia. Canal História. Marisa Azuara e Eduardo Olivas. Produção: Canal de História. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=bu8wsy9aZqw>> Acesso: ago. 2018.

COMPLETE Goofy, The. Direção: Clyde Geronimi e outros. In.: WALT Disney Treasures: Wave two. Produção: Roy E. Disney e Leonard Maltin. Burbank: Walt Disney Home Entertainment, 2002. 2 DVDs, v.2, 160 min, PAL, color, região 2.

FATHER'S Are People. Direção: Jack Kinney. Animação: Fred Moore e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951, 7min. Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=fathers+are+people+1951 + Acesso em: outubro de 2016.

GALLOPIN' Gaucho. Direção: Walt Disney. Animação: Ub Iwerks . Walt Disney Productions. Animação, 06h:22min, 1928. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DnjSVSykNsA&t=3sq> Acesso em: outubro, 2016.

GOOFY and Wilbur. Direção: Dick Heumer. Animação: Wolfgang Reitherman e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1939. 8min:05seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JWydAPXe5FU> Acesso em: outubro de 2016.

GOOFY Gymnastics. Direção: Jack Knney. Animação: Hohn Sibley e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1949. 6min. Technicolor.

HANG the superstars: causos do rock proibidão. Direção: Adérito Schneider e Eduardo Kolody. Produção: Maiara Dourado. 2015. 1h:23min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DON2QfT29Yg>. Acesso em: set. 2017.

HIS Musical Career. Direção: Chaplin. Produção: Keystone Studios, 1914. 12'43". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3FWaT_dmfxo. Acesso em: outubro, 2016.

HOME Made Home. Direção: Jack Kinney. Animação: Edwin Ardal e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951 6'33". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LyW-Yah3TKU> . Acesso em: outubro de 2016.

HOW to Play Golf. Direção: Jack Kinney. Animação: e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1944 7'40". Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+play+golf+1944 Acesso em: outubro de 2016.

ÍCONES do mau comportamento: Genghis Khan. Direção: Dan Chambers e Pauline Dutty. Produção: Canal History. 2008, 44min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r9h2p2E5uWY> > Acesso: nov. 2018.

LION Down. Direção: Jack Kinney. Animação: Charles Nichols e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1951, 6'33". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6ttDlx5CE0> > Acesso em: outubro de 2016.

LITTLE Hiawatha. Direção: David Hand. Animação: Dick Huemer e outros. 1937. In.: WALT Disney Fábulas: Produção: Walt Disney Home Entertainment. Manaus: Polo Industrial de Manaus, 2002. DVD, v.2, (9 min), PAL, color.

MICKEY Mouse in Black and White. Direção: Burt Gillett e outros. In.: WALT Disney Treasures. Produção: Walt Disney. Burbank: Walt Disney Home Entertainment, 2004. 2 DVDs, v.2, (334 min), NTSC, black and white, região 1.

MICKEY'S Mellerdrammer. Direção: Wilfred Jackson. Animação: Jonny Cannon e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1933. 8min:17seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dw06K0dG1Zw>> Acesso em: mai.2013.

MICKEY'S Revue. Direção: Wilfred Jackson. Animação: Les Clark e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1932. 6min:56seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YK831cwsni8> > Acesso em: mar. 2016.

MOVING Day. Direção: Ben Sharpsteen. Animação: Paul Allen e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1936. 9min:22seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R8FzGOOQNDY>. Acesso em: novembro de 2013.

ON Ice. Direção: Ben Sharpsteen. Animação: Norman Ferguson e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, 1936 8'05". Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=pEFTJVUEo7M>> Acesso em: ago. 2016.

PLAN Crazy. Direção: Walt Disney e Ub Iwerks. Animação: Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolph Ising. Produção: Walt Disney. Los angeles, 1928. 06min. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80&t=22s>> Acesso em: fev. 2015.

PROPERTY Man, The. Direção: Charles Chaplin. Produção: Key Stone Film Company. 1914. 28min Disponível:
<<https://www.youtube.com/watch?v=JYFB4jUHqCE>> Acesso em jul. 2012

SALUDOS Amigos. Direção: Wifred Jackson e outros. Animação: Wolfgang Reitherman e outros. Produção: Walt Disney Productions. Animação, Los Angeles, 1942, 42min.

THREE Little Pigs, The. Direção: Burt Gillett. Animação: Norman Ferguson. Walt Disney Productions. Animação, 08'41", 1933. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=zEunxzlC5Yq>> Acesso em: outubro, 2016.