



## *Para um estudo do desenvolvimento de Zé Carioca: de personagem-tipo a personalidade. A viragem de Sindenberg e Canini*

Pedro Moura\*

### RESUMO

Este artigo pretende dar conta do desenvolvimento da personalidade ficcional do Zé Carioca, famoso papagaio antropomórfico das indústrias Disney, que nasceu na animação e mais tarde transitaria para a banda desenhada (quadrinhos), sobretudo aquela produzida no Brasil, e que se assumiria como uma tipificação do carioca. Este artigo centrar-se-á numa série de análises da (história e condições da) sua produção, com uma atenção especial para Ivan Saindeberg-Renato Canini (nos anos 70), os quais transformaram o Zé Carioca de tipificada personagem em uma personalidade mais facetada. Integra-se este texto num contínuo trabalho de apreciação estética da banda desenhada, integrando-a no concerto das artes e cultura.

### PALAVRAS-CHAVE

Zé Carioca, banda desenhada brasileira, leitura estética, história da cultura, estudos culturais

### ABSTRACT

This text will focus on the development of the fictional character known in English as José Carioca, the famous anthropomorphic Brazilian parrot from the Disney industries. Born in the world of animation, he would soon become a constant feature on comic strips and books, especially the Brazil-bases Disney productions, as the quintessential Carioca (a Rio de Janeiro native). This article entails a series of close readings of the history and conditions of production of his comics stories, with a special attention towards the 70s' phase of writer Ivan Saindeberg and artist Renato Canini, who were the responsible ones to change José Carioca, from a typified trademark, into a rounder personality. A wider goal of the present text is to be part of a larger effort of the aesthetical appreciation of comics as a form of expression, by brining it into the dialog of the arts and culture.

### KEYWORDS

José Carioca, Brazilian comics, aesthetical reading, cultural history, cultural studies

\* Pedro Moura - Docente na Escola Superior Artística do Porto, extensão de Guimarães, professor convidado no Ar.Co, Cieam e Academia, e no CET de Ilustração Gráfica da ESAD - Caldas da Rainha, em disciplinas relativas à História e Teoria da Ilustração e da Banda Desenhada. Dedicando-se ao estudo crítico e teórico da banda desenhada, colabora com variadas publicações com artigos críticos, inclusive o seu blog [www.lerbd.blogspot.com](http://www.lerbd.blogspot.com). Foi co-autor (com Paulo Seabra) do documentário televisivo Verbd. É presentemente mestrando em Filosofia (Estética) na Universidade Nova de Lisboa, terminando uma tese sobre a memória na banda desenhada francófona contemporânea. Contacto: [pedrovmoura@gmail.com](mailto:pedrovmoura@gmail.com)



## Nota prévia

O objectivo deste texto não é apresentar-se como uma peça de investigação, para a qual seria desejável um nível de exigência e exaustão que não procura efectuar. Antes, trata-se de um discurso que elabora pequenos movimentos “em espiral”, retornando aparentemente a um mesmo ponto mas a um nível acima, informado pela passagem anterior. No centro está a figura de Zé Carioca, personagem-produto das indústrias de entretenimento Disney, sobretudo empregue nas produções brasileiras. Usualmente vista como chavão negativo do “espírito brasileiro”, queremos demonstrar como desde a sua origem se escondem forças que moldariam a sua personalidade, a qual ganharia os seus contornos mais fortes e livres aquando da colaboração entre Ivan Saindeberg e Renato Canini nos anos 1970. Esperamos que *esse* Zé Carioca em particular se redima da “comédia de enganos” em que se vê encerrado, isto é, que da *marca registada* surja uma *personalidade* e, com isso, se contribua para uma atitude mais aberta e isenta em relação à banda desenhada enquanto modo de expressão e arte específica.

## Introdução

A primeira percepção que se tem na leitura de uma revista de banda desenhada (ou, na norma brasileira, um gibi de quadrinhos) na qual se encontre a personagem Zé Carioca é que não há qualquer acesso às informações relativas aos seus autores. Para além das sensações criadas no imaginário que deve ainda à esfera infantil (“estas personagens existem”), há uma fina intuição de que alguém terá escrito e desenhado estas histórias, revelando-se desde logo essa outra intuição que é a do modo como a linguagem da banda desenhada se estrutura, combinando desenhos com uma ordenação narrativa<sup>1</sup>. Mas conforme as políticas editoriais da Disney, que é a detentora dos direitos autorais das suas

<sup>1</sup> Existem muitas experiências ao longo da História da Banda Desenhada que colocam esta relação em crise, desfazendo-se de categorias narratológicas como o *tempo* ou o *espaço*, até mesmo a *personagem*, etc., ou exponenciando o domínio visual até uma prestação a que se poderia dar um nome (inexacto, porém) como “experimental”, “de vanguarda”, etc. Colocaremos essas experiências à margem para caminharmos numa via central de consensos no que diz respeito a esta arte, suspendendo essas mesmas questões.



personagens e das histórias que as empregam, o nome desses artistas e escritores não aparecia nas publicações<sup>2</sup>. Era como se fosse o próprio Walt Disney, presença fantasmática por detrás da sua assinatura em todas as produções, a exercer esse poder criacional.

Essa invisibilidade autoral acaba por influenciar também uma outra percepção. É sabido que a banda desenhada é vista – ao arrepio de todas as outras artes e modos de expressão – como um *todo* uno, sendo esse todo entendido como plataforma de escapismo, de paraliteratura infanto-juvenil, produções pífias no que diz respeito a toda a qualidade artística, e como indigna de uma atenção séria, balizada e intelectualmente fundamentada. Preconceito ainda hoje difícil de esbater mesmo através de uma exposição a obras de uma assombrosa força artística, literária e humana, ou de uma argumentação intelectual e estética ampla. As revistas da Disney, sendo um órgão de um império comercial o qual, apagando o nome dos intervenientes, aponta a todos os momentos e de todas as direcções para o centro desse mesmo império, tornam ainda mais difícil o entendimento de que fosse alguma vez possível emergir um certo tipo de voz autoral genuína e individual. Afinal, são revistas de “ler e deitar fora”<sup>3</sup>, que não podem alguma vez conter em si vozes passíveis de expressar um qualquer ambiente que diga algo do seu contexto nacional e/ou cultural. Parece impossível.

No entanto, isso não é totalmente verdade, e bastará citar o nome de Carl Barks para, sobre quem o souber, originar uma onda mista de nostalgia, de reconhecimento de um talento único, de um juízo de valor diferenciador perante toda a massa da produção disneyana<sup>4</sup>. Mas esse não é o único nome que acabaria por se tornar famoso por direito próprio no seio das produções Disney, apesar de

<sup>2</sup> Apenas muito recentemente essa política mudou. As revistas da Disney, até há pouco publicadas em Portugal pela Edimpresa, tinham nas primeiras páginas de cada história o nome dos seus autores. Além disso, a existência do banco de dados Inducks.org é uma inestimável ferramenta. Ver nota final.

<sup>3</sup> A atitude diametralmente contrária, isto é, o seu *coleccionismo*, apenas reforça o mesmo preconceito: são publicações que suscitarão somente sentimentos devedores de uma natureza infantil, ou senil, para seguir algumas das considerações sobre o colecionador por Walter Benjamin (2004: 207 e ss.).

<sup>4</sup> Carl Barks foi o primeiro autor a emergir do “corpo anónimo” dos artistas da Disney, a meados dos anos 60. É ele o autor que mais e melhores histórias criou em torno da família do Pato Donald (e o seu tio Patinhas, que Barks inventou, os sobrinhos, Margarida, etc.). Informação intuitiva: muitos leitores que leram as revistas da Abril, mesmo não sabendo identificar hoje quais as histórias de Barks, recordam-se mais rapidamente das suas “grandes aventuras” do que de outras histórias quaisquer. A Edimpresa publicou, sob a chancela da colecção *Obras-Primas da BD Disney*, quatro volumes com histórias de Barks (a saber, nos. 3, 5, 7 e 9).



ser o seu maior embaixador. Os nomes de Floyd Gottfredson, Bill Wright, Carl von Buettner, Paul Murray, Tony Strobl, Don Rosa, Luciano Bottaro, Romano Scarpa, para apenas citar alguns nomes, fazem parte desse grupo. De uma forma ou outra, é possível, numa leitura mais atenta e decidida, identificar essas vozes, escutá-las, discerni-las e encontrar os seus sentidos mais prósperos:

In generale, se si legge una storia, non rimangono in mente solo i fatti, ma anche il modo di pensare dei personaggi, le loro scelte, quali di queste scelte sono state premiate dagli avvenimenti successivi e quali sono state punite. I discorsi fatti - e anche quali non fatti - settimana dopo settimana dallo stesso albo a fumetti, tendono a trasmettere al lettore la visione del mondo di chi scrive o disegna le storie, o anche quella del direttore che le commissiona (Lastrego e Testa 1977: 21).

Outro aspecto que se deve tomar em conta é a própria produção das bandas desenhadas com as personagens Disney. Para além da sua criação nos Estados Unidos e subsequente tradução e exportação para os outros países, a Disney foi fundando, ao longo dos anos, estúdios em vários países, nos quais se criariam núcleos descentralizados, existindo hoje esses núcleos na Europa (Dinamarca, Holanda, França e Itália) e no Brasil. É deste último que emergirá a mais significativa dupla de artistas a trabalhar a personagem Zé Carioca: Ivan Saindeberg e Renato Canini. Assim, será necessário também passar por essa história mais localizada.

## *Disney e a Disney no Brasil*

As histórias de Walt Disney (ou melhor dizendo, do estúdio Disney) foram publicadas no Brasil tão cedo quanto 1934, no *Suplemento Infantil* do jornal *A Nação* (Junior 2004: 31). As visitas de Walt Disney ao Brasil, por ocasião sobretudo da promoção dos seus filmes (*Fantasia*, à frente de todos, de 1940) e os vários gestos dos produtores brasileiros de amizade para com ele, estavam perfeita e plenamente integrados na política chamada *de boa vizinhança* entre os Estados Unidos e os estados das Américas Central e do Sul, em que se procuravam consolidar os elos de cooperação e convergência no esforço de guerra.

Decorreriam ainda algumas décadas até se verificar a produção brasileira com as personagens Disney, apesar de existir uma indústria de média escala dos quadrinhos no país. Por exemplo, continuamente Getúlio Vargas via com bons olhos a promoção das figuras nacionais (e nacionalistas) sendo empregues nas produções brasileiras, como a série *Grandes Figuras do Brasil*, uma das publicações de



Adolfo Aizen, fundador da EBAL, ou Editora Brasil América, Lda., muito próximo ao fascismo brasileiro. Seria a aliança entre Aizen e Cesar Civita, “proprietário da Editorial Abril, que funcionava na capital argentina”(Junior 2004: 118), que faria finalmente lançar um título com bandas desenhadas da Disney, em 1945: *Seleções Coloridas*, logo seguida por *Coleção Walt Disney* e outros títulos.

A editorial Abril, porém, lançaria as primeiras pedras do seu domínio consolidado a Julho de 1950 com a revista semanal *O Pato Donald*: “O ‘Império ‘Civitta’ [sic] – que persiste até hoje, nas mais variadas ramificações da indústria cultural – começa aqui, através de outro império, o ‘Império Disney’” (Cirne 2002: 128)<sup>5</sup>. Mais tarde, em 1952, lançar-se-ia a revista *Mickey*. O artista argentino Luís Destuet, que ajudaria a introduzir e desenvolver a indústria Disney no Brasil, é o primeiro autor sul-americano a trabalhar a personagem Zé Carioca. Ainda que sobretudo em ilustrações para as capas da *Pato Donald*, Zé Carioca surge também como personagem de algumas histórias, mas publicadas apenas na revista argentina em espanhol, e sempre como co-adjuvante de Donald, em que ora um ora o outro colocam o companheiro numa situação cômica. Apesar de desenvolver um par de histórias, é sobretudo nessas ilustrações da capa que se abre espaço à personagem. Se bem que já anteriormente surgiriam ilustrações das capas ou no interior feitas por autores brasileiros (mormente Jorge Kato), é em 1959, na *Pato Donald* número 424, datada de 22 de Dezembro, que se dá finalmente início à produção de histórias propriamente ditas da Disney no Brasil, com a história “Papai Noel por acaso”, escrita por Alberto Maduar e Cláudio de Souza<sup>6</sup> e ilustrada por Jorge Kato.

<sup>5</sup> Curiosamente, este é o único momento em que surge uma imagem de Zé Carioca em todo o livro, não sendo citado nem pelo nome da personagem, nem qualquer dos artistas que nele trabalhou. Esta obra faz parte daquelas que crê na possibilidade da assunção de uma periodização concreta da História da Banda Desenhada, assim como a de um Cânone central, mas sem jamais explicitar os princípios e critérios que guiam essa construção, ainda para mais disfarçando com laivos vagos de uma “estética” presente na mesma. Ou seja, faz parte das muitas obras em torno da banda desenhada que toma como regra toda uma série de pressupostos indiscutíveis, *faits accomplis*, inclinações nostálgicas entendidas como autoridade, e um franco desejo em colocar toda e qualquer obra de uma linguagem (a que se dá o nome de “Banda Desenhada” ou “Quadrinhos”) num mesmo patamar sem atender às diferenciações e especificidades das obras em si. É esta arrogância de um “saber que toda a gente sabe”, de um “não há nada a discutir” e uma total ausência do emprego de uma qualquer epistemologia que torna estas obras, em relação a um verdadeiro e equilibrado diálogo do saber da banda desenhada com o restante mundo das artes, uma “emenda pior que o soneto”. Mais do que uma atitude “anti-intelectual”, bem presente nos meios desta área, é a de um “intelectual mal-cozido”.

<sup>6</sup> Cf. Roberto Elísio dos Santos, “Quadrinhos Disney: Análise e Evolução” (Santos 1999).



É na mesma revista, número 434 (datada de 1 de Março de 1960) que aparece uma história com a personagem Zé Carioca, intitulada “A Volta de Zé Carioca”, cuja autoria em termos de escrita ou argumento não é identificável, mas possivelmente ainda da dupla Maduar-Souza (Santos 2002: 9), e também ilustrada por Kato (reconhecível por a sua característica mais comum ser o facto de o corpo das personagens, assim como os objectos e cenários, serem tratados de um modo praticamente realista, e apenas as cabeças, de animais, se aliarem ao universo a que pertencem). Esta história, cujo cenário central é uma comédia de enganos no centro do Carnaval, revela imediatamente elementos que serão centrais na figuração de Zé Carioca, como veremos adiante. A partir daí, a personagem surge mais ou menos regularmente em histórias produzidas por autores brasileiros (Kato no desenho seguramente, escritores não-identificados: ou Maduar e Souza ou Waldyr Igaraya) (Santos 2002: 9). Mas seria logo em 1961 que mais um passo se daria à sua consolidação enquanto personagem brasileira de pleno direito.

A *Pato Donald* numerada 479 indica no título “Pato Donald apresenta Zé Carioca”, com a cabeça de Donald, como um ícone, no canto superior esquerdo, e as letras que compõem *Zé Carioca* num corpo maior, tendo na capa esta mesma personagem representada numa situação (a marcar um golo de futebol porque escorregou numa casca de banana) tangencial à história que protagoniza no interior: “Contra o Goleiro Gastão”. Desde esse número, a revista passa a ter alternadamente os números pares intitulados *Pato Donald* e os ímpares *Zé Carioca*, apesar de ser apenas no número 539, a Março de 1962, que a cabeça e o nome do pato desaparecem para dar espaço totalmente a *Zé Carioca* como titular da revista (tendo havido uma fase intermédia em que a cabeça de Donald foi substituída pelo ícone da editora). Ou seja, a revista era semanal, mas cada um destes títulos poderá vir a ser considerado quinzenal. Os autores que viriam a estar envolvidos nas produções locais, sejam estes escritores ou desenhadores, trabalhariam em ambas. Os escritores conseguiam produzir histórias a cada semana, mas os desenhadores acabavam por conseguir apenas uma história por título, por regra.

É necessário fazermos aqui um pequeno desvio. Nos Estados Unidos, na década de 1950, por ocasião da publicação de uma obra que viria a tornar-se famosa pelas piores razões, *Seduction of the Innocent* (1954), a variedade e liberdade de publicação de banda desenhada nesse país viria a sofrer um abalo considerável,



de que ainda hoje se sofrem de certo modo as consequências<sup>7</sup>. As teses do autor desse livro, Frederic Wertham, levariam a uma verdadeira perseguição à banda desenhada como um todo nos Estados Unidos, inclusive envolvendo o Congresso, e que, se por um lado levaram ao encerramento de muitos títulos (sobretudo de terror e de crime), por outro forçariam os próprios editores a instituir o Comics Code Authority, uma espécie de crivo editorial que procurava respeitar toda uma série de normas e condutas do foro moral antes de proceder à publicação dos trabalhos; enfim, uma forma de autocensura prévia. Essa atitude de associação directa entre a delinquência juvenil e a leitura da banda desenhada<sup>8</sup>, e a consequente adopção de políticas de “protecção das crianças”, através da edição de títulos “mais apropriados”, foi igualmente sentida no Brasil (Junior 2004: 168 e ss.)<sup>9</sup>. Apesar de já ter sido lançado, em 1948, o Código de Ética da Associação Brasileira de Educação e, ao longo dos anos, sucessivas revisões ou outros documentos legais que presidiam aos mesmos princípios. Como será de esperar, os títulos associados à Disney eram vistos como “sãos” e moralmente recomendáveis.

Esta situação aliar-se-ia às circunstâncias económicas no Brasil na década de 1960. Dadas as crises igualmente sentidas no mercado editorial brasileiro nessa época, sobretudo na banda desenhada importada, agravada por uma lei do Presidente João Goulart, eram cada vez mais os artistas brasileiros a produzir histórias no país, inclusive para os títulos da Disney.

Corria o ano de 1966 quando os ministros do STF [Supremo Tribunal Federal] por fim decidiram que o decreto de nacionalização das histórias em quadrinhos de João Goulart era constitucional. Assim, as editoras estavam obrigadas a estabelecer uma cota de espaço para publicar artistas brasileiros. Essa determinação, no entanto, jamais seria posta em prática (Junior 2004: 383)<sup>10</sup>.

<sup>7</sup> Uma dessas consequências é associar “banda desenhada” *tout court* com um “público-alvo infantil”, abrindo espaço para que qualquer publicação que utilize essa linguagem mas se dirija a outros públicos possa ser vista como constituindo esta ou aquela espécie de crime. Seriam esses argumentos que levariam à prisão, ainda em 1994, Mike Diana, autor de *Boiled Angel* (de modo algum para crianças). Cf. <http://www.cbldf.org/casfiles/diana.shtml> [última consulta: 9 de Dezembro de 2007].

<sup>8</sup> A qual, menos do que nos surpreender, nos deveria alertar antes para a continuidade destas associações falaciosas que ainda hoje se mantêm em relação, por exemplo, com a música *pop* ou os jogos de computador.

<sup>9</sup> Junior refere ainda que “[e]mbora o livro de Frederic Wertham nunca tenha sido publicado no Brasil, inspirou vários autores a escrever obras condenando os quadrinhos”, mostrando-se os seguintes títulos: *Literatura Infanto-Juvenil*, de António d’Ávila, *Delinquência Juvenil*, de Sergio Muniz de Souza, e ainda *A Criança dos Seis aos Doze Anos*, sem o nome do autor visível (2004: 294).

<sup>10</sup> Esta situação, ao contrário do que seria de esperar, ainda hoje faz sentir as suas repercussões, como sucede em relação ao Projecto Lei 6.581/06, discutido por Junior (2007).



Mas uma vez que o mercado se estiolara, somente sobreviverem as editoras de São Paulo (cujas edições atingiam os 40 mil exemplares, consideradas como tiragens baixas), no caso da editora Abril o emprego de artistas brasileiros foi real. A produção das histórias do Zé Carioca, portanto, deve ser delimitada no seio de uma confluência de circunstâncias muito particulares em termos económicos (crise de emprego e de produção), políticos (a existência de uma censura, a imposição de uma ideologia, a busca por uma moralidade), sociais e culturais (noutras frentes, preparava-se o cadinho que desembocaria no Tropicalismo) e até mesmo internas à sua produção (trabalhar com personagens “licenciadas” e não propriamente com pulsões autorais). Tudo levaria a crer que esta conjuntura apenas poderia debilitar qualquer tipo de emergência de uma voz autoral. Veremos não ser assim. Mas temos de voltar novamente atrás, pois é preciso explicitar esta última condição: trabalhar sobre uma personagem que não pertence ao autor, mas a um conglomerado económico. Zé Carioca é, antes de mais, uma *trademark*. Exploremos brevemente a sua história.

## ***Joe Carioca, esse typical brazilian***

É no interior da política da boa vizinhança, aludida acima, e com a visita de Walt Disney ao Brasil, em Agosto de 1941, que deve ser entendida a origem de Zé Carioca. Disney dedicava bastante mais tempo à produção e promoção dos seus filmes de desenhos animados, fossem as longas-metragens, como *Branca de Neve*, *Fantasia* e *Pinóquio*, fosse o imenso rol de filmes menores, grande parte dos mesmos encomendas do Departamento de Estado dos Estados Unidos desde que o seu país tinha entrado na Segunda Guerra Mundial em 1941. É importante salientar que os filmes da Disney seguiriam várias preocupações que tanto eram ditadas pelas circunstâncias económicas como políticas, fazendo com os que os filmes ganhassem um domínio cada vez mais sentido da propaganda, ou, para empregar uma expressão de Chris Murray, *popaganda* (2000).

É nesse contexto que se deve colocar o filme *Saludos Amigos*, de 1942. Este, tal como outras produções fílmicas da Disney da época, não é uma história única e coesa, mas uma colecção de filmes mais pequenos, de uma natureza próxima da de *sketches*, que são colados, por assim dizer, por uma qualquer estratégia.



Neste caso em particular, trata-se de quatro filmes pequenos dedicados a países da América do Sul, precisamente como uma espécie de política de sedução: o Lago Titicaca (Peru e Bolívia), o Chile, a Argentina e, com o último dos *sketches*, “Aquarela do Brasil”. Nesta última secção, o mesmo princípio aplicado em *Fantasia* é empregue (as imagens ecoando os movimentos e sugestões dadas pela música) sobre a famosa canção de Ary Barroso, de 1943, a qual inauguraria aquilo que se chama “Samba-exaltação”, cujas associações a um louvor nacionalista do país e inclusive à ditadura de Getúlio Vargas (o espectáculo onde estrearia a canção foi apoiado pela esposa de Vargas, e o ditador apoiaria por sua vez este género de composições) não podem deixar de ser claras. Nesse *sketch*, aparece pela primeira vez o papagaio Zé Carioca, que servirá de cicerone ao americano Pato Donald pelas ruas do Rio de Janeiro, capital do Brasil (na época), mostrando-lhe algumas das características típicas desse seu “Brasil lindo e trigueiro”... E nesses escassos momentos, desenham-se, literalmente, as características que jamais abandonaria.

Mas já voltaremos à génese de Zé Carioca. Em 1944-45, surgiria o filme *The Three Caballeros* (conhecido no Brasil como *Você já foi à Bahia?*), juntando Zé Carioca (o papagaio brasileiro) novamente a Donald (o pato americano) e aparecendo pela primeira vez Panchito (o galo mexicano). Julgo que a construção deste tipo de símbolos representativos das nações é sobejamente conhecido e antigo para não suscitar grandes surpresas<sup>11</sup>. Imediatamente em Abril de 1945, numa das revistas da Disney cuja edição não constituía com exactidão uma série, mas números individualizados – conhecido por “one shot”, na gíria da banda desenhada, mas identificável como as “Four-Color” da Disney, número 71 – sairia uma adaptação ou *reprise* do que fora o filme *The Three Caballeros* (sendo este o título da revista, obviamente).

Esta história tinha como artista Walt Kelly, que se tornaria depois mais famoso pela sua própria série, *Pogo* (iniciada em 1948), bem mais autoral e adulta: apesar de utilizar animais falantes e desenhados de um modo suave – o estilo

<sup>11</sup> Seria possível procurar a origem da personagem Zé Carioca junto do músico, real, e paulista, José do Patrocínio Oliveira, mais conhecido por “Zezinho”, que seria a voz da personagem nos filmes. No entanto, para além dessa informação não poder ser (por mim) confirmada com exactidão e baseada em fontes fidedignas, e sendo o fito um estudo sobre a personagem propriamente dita, suspende-se estoutra questão.



conhecido por *funny animals* – Kelly empregava-os para fazer uma sátira política e social. Diametralmente oposto à Disney, portanto, que estaria mais interessada na manutenção de um *statu quo* e num aproveitamento “pela positiva” das ideias preconcebidas do que constituiria o “espírito nacional” de cada um dos países aliados e parceiros económicos. É nessa adaptação que Zé Carioca surgirá pela primeira vez em banda desenhada. Seguir-se-ão aparições nas tiras de jornal, que aproveitam a fama garantida pelos filmes, mas a sua presença na banda desenhada norte-americana será intermitente.

### ***Entremez: a génese de Zé Carioca em “Aquarela do Brasil”***

A sequência “Aquarela do Brasil” apresentada no interior do filme *Saludos Amigos*, já em si apresenta toda uma série de *mises en abîme* de trabalhos propagandísticos e ainda, naturalmente, a necessidade que este tem de construir algo através das generalizações e tipificações. Zé Carioca, portanto, nasce da forma mais simbólica possível. Mas observemos com atenção esses três minutos e pouco, que se iniciam no interior da aquarela desenhada à nossa frente à emergência de um florido jardim dançante, o aparecimento do pato Donald e a criação, na ponta de um pincel que vem de fora para dentro da cena, do Zé Carioca. Vemos plantas que se transformam em pássaros, mortes que estão na fronteira de danças.

O Zé Carioca nasce do nada, desenhado pelo pincel do artista, que é *exterior* à cena, ao filme, remetendo para uma ilusão de um “fora” tangível. Vai sendo desenhado e é *vazio* por dentro. Mal está completamente desenhado, e colorido, sacode a tinta verde em excesso e aproxima-se de Donald dançando alegremente. Essa sucessão de excessos é imediatamente revelada não só pela sua excessiva familiaridade, como também por uma simpatia que poderá ser vista como invasiva do espaço privado de Donald. A conversa rápida e incessante em português leva Donald a ter de recorrer a um, dois, uma pilha de dicionários. E só quando fala em inglês, “Or, as you Americans say...”, é que salva o pato americano da incomunicabilidade a que o tinha votado. Rapidamente, o espaço que prometia visitar se transforma no espaço do samba e de novas transformações (de resto, há que lembrar que a animação é a arte da metamorfose em curso):



o chapéu-de-chuva em flauta, o chapéu de Donald em concertina, o resto da cachaça que serve para desenhar a orquestra de samba.

Donald não consegue, porque está *fora* desse espaço de metamorfose. Fora também da cultura que ali vive: da dança sensual, da bebida forte, dos maneirismos mais adultos de Carioca (que fuma, bebe...). É verdade que Donald é já em si uma personagem ingênua, muito diferente das demais da Disney (do herói Mickey, do Pateta pateta, do sortudo Gastão), mas ainda assim ele serve como representante da relação simbólica entre os povos do norte e os do sul, neste caso particular, em todas as suas vertentes. Só se integra quando dança junto a uma mulher (com vestes que farão lembrar automaticamente Carmen Miranda, a “Ditadora Risonha do Samba” – uma outra linha de coser aproximando o entretenimento à política à construção nacionalista), mas apenas vemos essa cena *em silhueta*. E no fim, com o afastamento progressivo do clube onde dança e do Rio de Janeiro, como se a câmara se afastasse e subisse – sendo *desenhos animados*, estes movimentos são apenas aparentes, não reais – e, finalmente, “saindo”, descobrimos tratar-se essa cena de uma aguarela, isto é, duas dimensões (as silhuetas) dentro de duas dimensões (a aguarela) dentro de duas dimensões (o filme). Zé Carioca, nesses meros minutos, assume completamente essa leitura.

## Joe Carioca, continuação

Depois dessas datas e das aparições da personagem Zé Carioca nos filmes e nas bandas desenhadas norte-americanas, é lenta, como vimos, a sua transposição para o Brasil. Daí se compreende o título da história publicada na *Pato Donald* número 434, *A volta de Zé Carioca*. Nessa história, é explicado que Zé Carioca havia passado os últimos dez anos em Hollywood como uma famosa estrela de cinema, mas quando regressa ao Brasil ninguém o reconhece. Pouco surpreendentemente, “Zé”, como passaria a ser chamado, chegou por alturas do Carnaval e resolve entrar num concurso para ganhar dinheiro (a sua miséria, ainda que alegre, é outro dos *topoi* que serão respeitados para o resto da sua existência).

E a natureza deste concurso revelará a continuação dos jogos de significados que se haviam iniciado no filme: é um concurso para imitadores de... Zé Carioca! Zé participa, mas fica em último lugar. É possível que a origem desta trama se



encontre numa anedota (não corroborada por nenhuma das biografias oficiais) em torno de Charlie Chaplin, em que este teria participado num concurso de imitação da sua personagem Charlot (“The Tramp”, em inglês) no Monte Carlo e ficado em terceiro lugar. É bem possível que se trate de uma história apócrifa, mas *ben trovata*. Ninguém acredita que Zé Carioca é Zé Carioca e só depois de uma complicada trama que envolve um verdadeiro *who's who* do universo das histórias Disney é que ele consegue repor a (sua) verdade.

Durante uma fase significativa, os autores brasileiros apenas o utilizariam num esquema de reaproveitamento e reescrita de histórias americanas com as personagens Mickey ou Donald, mas colocando Zé Carioca como protagonista dessas mesmas acções. Paulatinamente, iriam surgindo pequenos elementos mais “brasileiros” junto à personagem, em termos de espaços e personagens coadjuvantes. Roberto Elísio dos Santos, num ensaio intitulado *Zé Carioca e a Cultura Brasileira* (2002), distingue quatro fases “dos diversos momentos por que passou o personagem nos quadrinhos”. A *Fase Americana*, nos anos 1940, com a sua presença nos filmes e nas esparsas histórias dos *comic books* e tiras de jornal nas *Sunday pages*<sup>12</sup>, com histórias ora totalmente de Carl Buettner ora de Hubie Karp com desenhos de Paul Murry e apoio de Dick Moores. A *Fase de Transição*, destacando-se a produção de Luis Destuet, já assinalada acima. A *Fase de Adaptação*, com o início da produção brasileira. E a *Fase de Assimilação*, “a partir de 1970, com a personagem já imerso na cultura e na realidade do país, por obra de argumentistas, desenhistas e editores argutos e conscientes” (Santos 2002: 6-7). *Joé* torna-se, aos poucos e de facto, *Zé*.

Se bem que alguns dos elementos narrativos que se iriam manter ao longo dos anos, como a sua eterna namorada Rosinha, fossem herdados da Fase de Transição identificada por Santos, é na Fase de Assimilação que se começam a consolidar alguns dos traços da personalidade de Zé Carioca. Zé Carioca, enquanto instrumento na mão de artistas brasileiros, alia as limitações inerentes

<sup>12</sup> Refere-se este termo às páginas dominicais, imensas e a quatro cores que constituíam, nalguns jornais americanos de larga distribuição, a secção de banda desenhada, considerado por muitos como um momento, de uma perspectiva materialista, a “Época de Ouro”, tendo em consideração o larguíssimo espectro de leitores. Os anos quarenta, porém, eram já a fase de decadência dessa páginas, preteridas pelas publicações mais baratas dos *comic books* (revistas) ou, como aqui se depreende, dividida em secções mais pequenas (tiras) e a preto e branco nos jornais.



às produções Disney a um pequeno grau de exercício de liberdade. Por exemplo, no universo clássico da Disney as políticas de representação sexual eram castas – esbatendo-se hoje muito por desenvolvimentos internos às regras. Não existiam pais nem mães nem filhos (com a exceção de Lobão e seu filho Lobinho), apenas tios e tias e sobrinhos, em complicadas redes de parentesco uma vez que não existiam “irmãos” que os pudessem unir, com a exceção, mas jamais verbalizada, no interior dos “trios”: Huginho-Zezinho-Luizinho, Lalá-Lelé-Lili, os Metralinhas 1, 2 e 3, etc. Os namoros (entre Mickey e Minnie, Donald e Margarida, Horácio e Clarabela, por exemplo) eram vistos como oportunidades para partilhar piqueniques e aventuras, ou para se submeterem as personagens a breves e divertidos arrufos. Mas nunca para cenas de paixão, nem tórrida nem amena. Nesse sentido, afora algumas experiências mais recentes, a relação entre Zé Carioca e Rosinha sempre seguiu as mesmas regras, se bem que o tipo de movimentos a que o papagaio se entregava nas primeiras histórias para conseguir chegar-se mais perto ou mesmo conquistar a sua amada fossem ligeiramente mais passionais que as restantes e norte-americanas personagens.

Como será de esperar, numa revista cujo público-alvo eram sobretudo crianças e jovens (ou adultos procurando uma leitura “rápida”, “de entretenimento simples”), as histórias são apresentadas estruturalmente como lineares e de peripécia simples. Ainda que possam vir a surgir algumas exceções, como as mais complexas histórias *Barão de Bazófia* e *A Máquina-Relâmpago*, escritas por Ivan Saindeberg, onde as estruturações narrativas implicam o uso de analepses, ou literais “saltos no tempo” quer regressivos quer progressivos, graças às máquinas do tempo do Professor Pardal ou do Doutor Estigma, ou de intrincados “jogos de espelhos”.

Zé Carioca havia nascido sob o signo dessa personagem-tipo a que os brasileiros dão o nome de “malandro”. Roberto da Matta, citado em sua obra *Canavais, malandros e heróis* (1979) por Roberto Elísio dos Santos (2002: 4), identifica três “momentos do cotidiano do país”, a saber, os desfiles militares, as procissões e o Carnaval, associando a cada um deles um tipo respectivo: o “Caxias” (baseado no Duque de Caxias), o “renunciador” e o “malandro”, sendo este último um “tipo que incorpora o caos da festa e nega as hierarquias. Torna-se uma figura deslocada, que não se enquadra na ordem estabelecida, mas também não quer contestá-la.” E continua Santos: “Zé Carioca circunscreve-se nestas condições” (Santos 2002: 4).



O ensaísta arregimenta um rol de personagens do imaginário literário brasileiro com o qual Zé Carioca aparenta algumas características, desde Jeca Tatu (*Urupês*, de Monteiro Lobato) a Macunaíma (da novela homônima de Mário de Andrade), passando pela personagem “Amigo da Onça” de Péricles de Andrade Maranhão, ou a da telenovela *Beto Rockfeller* ou ainda o “Pedro Malasartes” das várias tradições orais. Preguiça, fanfarronice, falta de verdadeiros talentos ou aptidões, subdesenvolvimento, engano dos outros, “ojeriza ao trabalho”, são algumas dessas características flutuantes dessas personagens, ocupando um menor ou maior grau nesta ou naquela personagem, mas convergindo em Zé Carioca.

No *sketch* animado anteriormente analisado, e nas histórias que se desenvolveriam em primeiro lugar, algumas dessas características, especialmente colocadas em contraste com a “ingenuidade” do pato Donald, tornam-se mais salientes: um conhecimento mundano mas uma efectiva pobreza. Nas primeiras histórias publicadas com Zé Carioca como personagem principal, escritas por Hubie Karp e Carl Buettner, vemos Zé Carioca a acordar num banco de jardim ou numa barraca no meio da “jóia brilhante do Atlântico azul” que é o Rio de Janeiro, assistimos ao seu banho ora na fonte do jardim ora num chuveiro improvisado com um regador, e um pequeno-almoço roubando um pacote de amendoins a um vendedor ambulante (e ainda um jornal) ou entregando-se aos mais diversos expedientes para “almoçar de graça”.

Esse ambiente de pobreza será mais ou menos constante, mas nas fases dos anos 1950 a 70, de certa forma sempre diluído nos espaços da acção central: desfiles de Carnaval, festas em palácios, o centro da cidade (por vezes identificável como sendo o Rio de Janeiro, outras vezes não), ou espaços totalmente anónimos, palcos somente para a história. Por vezes, até mesmo tem um emprego (sob as ordens do Tio Patinhas ou outros). Na verdade, Zé Carioca é utilizado durante um determinado intervalo de tempo como simplesmente uma personagem cheia de clichés para a estruturação de pequenas comédias. Histórias nas quais Zé Carioca tanto poderia atravessar uma aventura no “Velho Oeste” como uma de ficção científica como policial, ou cruzando-se com o imaginário despertado por *Robison Crusoe* nas estórias de “Robinzé Crusoe”<sup>13</sup> (mais uma comédia de enganos), ou

<sup>13</sup> Cuja escrita/argumento dos Campos atribui a Ivan Saldenberg mas não a base de dados Inducks.



então relegado a meras anedotas de uma prancha apenas (com autores como Waldyr Igayara de Souza, Izomar C. Guilherme, Carlos Edgard Herrero, etc.). Ou seja, ao mesmo tempo que as histórias não deixam de ser genéricas, podendo ser ocupadas por uma qualquer outra personagem, elas também deliam parte dessas características “brasileiras” que lhe tinham sido atribuídas.

No entanto, algumas das linhas de fuga que parecem intrínsecas àquilo que se definiria como a “personalidade” de Zé Carioca viam-se desenvolvidas nestas histórias. Socialmente, Zé Carioca é um “bom carácter”. Mesmo que aproveite de uma determinada situação, ele jamais descambará no abuso total ou no roubo (tirando o quase-inocente surripiar dos amendoins, anteriormente indicado), e mostra-se, quando atravessa algum comportamento menos apropriado a um herói (no sentido de ocupar um espaço de responsabilidade “moral” numa revista para um público “a educar”), revela-se capaz de sentir culpa e o consequente arrependimento, voltando ao equilíbrio inicial.

Mas um dos temas mais recorrentes é, digamos, plástico. Trata-se dos desdobramentos e dos jogos de espelhos, como já havíamos indicado. Por exemplo, na revista *Zé Carioca*<sup>14</sup> número 901, pequenas histórias de uma página apenas, escritas por Waldyr Igayara de Souza e desenhadas por Jorge Kato dão o mote, com pequenas anedotas em torno das fantasias que o Zé Carioca escolhe por ocasião do Carnaval, numa tendo uma fantasia que pensa ser original mas se revelará igual a tantas outras, e noutra despojando-se “à Tarzan”, surpreendendo Rosinha com a sua quase nudez (i.e., somente ele mesmo). Este tema seria desenvolvido pelos autores que mais marcariam a personalidade de Zé Carioca, a saber, a dupla de Ivan Saidenberg e Renato Vinicius Canini.

## *Um Zé com personalidade*

Quer Ivan Saidenberg (São Paulo, 1940) quer Renato Vinicius Canini (Paráí, Rio Grande do Sul, 1936) eram artistas e criadores de histórias de banda desenha-

<sup>14</sup> Daqui em diante, indicada como “ZC”, seguida de número e data de capa. [Todas as referências a revistas e fascículos será feita em nota de rodapé – N. E.]



da antes de se tornarem parte dos estúdios Disney, na Abril (e continuariam a sê-lo depois de saírem), ainda que o primeiro se tenha tornado acima de tudo escritor (ou “roteirista” ou “argumentista”, como é apresentado sobejas vezes) e o segundo tenha feito uma carreira considerável noutra revista da Abril, a infantil *Recreio*, desde 1969. Saidenberg e Canini já se conheciam de experiências anteriores, nomeadamente da Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre, uma das tentativas de nacionalização da banda desenhada brasileira, fundada por outro artista, José Geraldo, na qual colaborava Luís Saidenberg, irmão e colaborador de Ivan. Ambos entrariam na produção das histórias Disney em 1971, tendo Canini criado cerca de 230 histórias, 201 das quais com o Zé Carioca, e terminado em 1987 (com esporádicas colaborações na década de 90 e nos anos 2000), e Saidenberg quase mil histórias<sup>15</sup>, 190 das quais com esta personagem que nos ocupa, tendo acabado a sua colaboração em 1988. Destas histórias com o Zé Carioca, entre os dois autores, Saidenberg e Canini colaborariam em 93.

Se bem que ambos também tivessem começado a sua colaboração com a Disney em separado, inclusive nas suas escritas para a personagem Zé Carioca, com histórias de Saidenberg desenhadas por outros artistas (Jorge Kato, Carlos Edgar Herrero) e Canini desenhado roteiros de outros escritores (Carlos Alberto Paes de Oliveira, Júlio de Andrade), ou mesmo originais seus<sup>16</sup>, seria no encontro de ambos<sup>17</sup> que as histórias daquele que, até à data, havia sido um papagaio-cliché se tornariam palco da verdadeira emergência de uma *personalidade*<sup>18</sup>. A maior proporção das histórias desenhadas por Canini com Zé Carioca seriam apresentadas na revista homónima, mas haveria casos em que se publicariam no *Almanaque Disney*. Quase todas seriam alvo de reedições posteriores, ora nos grossos volumes de colecções temáticas (*Disney Especial*, p. ex.) ora em edições comemorativas (*Almanaque Disney de Carnaval*, de Fevereiro de 1982), quer ainda em mais recentes edições de redescoberta, reencontro com a memória, e até mesmo reposição de justiça autoral, com a edição de um dos volumes da

<sup>15</sup> 924, de acordo com a Inducks.

<sup>16</sup> A sua primeira história, escrita por ele próprio, seria *O leão que espirrava*, publicada na ZC 1015 de 23 de Abril de 1971.

<sup>17</sup> Que se daria na ZC 1073 (2 de Junho de 1972), com uma história intitulada *Bem-vindo ao Vale do Sossego!*

<sup>18</sup> Este artigo não abordará *todas* essas histórias, mas apenas seguirá pistas permitidas por ligeiras “close readings” de uma amostra de 39 histórias da dupla criativa, que se quer como *significativa*, mas jamais tomada como uma investigação cabal.



colecção brasileira *Mestres Disney*<sup>19</sup>. Aliás, nesta antologia dedicada ao trabalho de Canini com o Zé Carioca, das 17 histórias, 5 são escritas por Canini (inclusive a inédita, *O Código da trinta*, que é uma sátira quer a *O Código da Vinci* quer aos filmes protagonizados por Zé Carioca nos anos 40<sup>20</sup>), 4 por vários escritores e 8 por Ivan Saidenberg, o que demonstra esse grau de reconhecimento.

Essas primeiras histórias, como se apontou, aproveitam o mote deixado por autores anteriores (inclusive, ainda que entendido de um modo mais abstracto, a sequência da “Aquarela...”) e passam a abrir novas direcções. Por exemplo, *Como é burro o meu cavalo!*<sup>21</sup>, leva Zé Carioca ao sul do Brasil, à zona das pampas de Rio Grande do Sul e é confundido com um ladrão de gado, Juvenal. O tema dos espelhos, ilusões e enganos é claro; a “brasilidade” está presente nos elementos que compõem o retrato (mesmo que um *cliché*) daquelas zonas: os gaúchos muito “machos” e “brabos”, os acampamentos nas pampas, o chimarrão com erva-mate quente, as peças grandes de carne prontas para o churrasco, referências à chula (dança), ao vento minuano, ao poncho... É quase como se fosse um catalogar de notas típicas da região transformadas em etapas de referência para a estruturação de uma história muito simples e de simples resolução, a qual passa apenas por acaso, por um golpe de sorte, pelo Zé Carioca (relembrando a capa de Kato que referimos acima a propósito do número 479, número estreado da revista com o seu nome). Roberto Elísio dos Santos considera que é nesta fase que se inicia a Fase da Assimilação, que ele próprio instituirá, “na qual o papagaio está imerso na realidade brasileira e tem exacerbadas suas principais características, como a aversão ao trabalho, a preguiça e a malandragem” (Santos 2002: 10).

<sup>19</sup> Que editaria uma colecção de 6 números, com autores italianos e norte-americanos, e o quinto com trabalhos de Canini, inclusive uma história inédita e outra redesenhada (pois a sua figuração de Zé Carioca havia sido “retocada, por não se coadunar com os padrões desejados; daí a “reposição de justiça autoral”). Esta colecção parte de uma matriz da colecção italiana (Disney Italia), que atingiria mais de 30 números, sendo a esmagadora maioria de autores italianos (cuja produção é assombrosa), com algumas poucas excepções para os americanos Floyd Gottfredson e Paul Murry. Por sua vez, ambas corresponderiam à descontinuada colecção em Portugal *Obras-Primas da Disney*, que apresentou volumes dedicados a Barks, já indicados, a Don Rosa, e vários autores italianos.

<sup>20</sup> Na própria publicação, que apresenta notas sobre as histórias, lê-se o seguinte: “Não se trata de uma narrativa convencional, mas de uma sequência de quadros que faz uma retrospectiva da carreira do artista. É uma homenagem ao Zé e seus leitores, codificada e repleta de símbolos, que pode ter interpretações diversas”.

<sup>21</sup> ZC 1079, 14 de Julho de 1972.



Seguir-se-iam ainda muitas histórias que tanto oscilariam na sua integração no Rio de Janeiro, como se de um cartão postal se tratasse – o caso da história *Zé Carioca, o guia turista*<sup>22</sup> – como nas comédias de enganos desencadeadas por recursos *deus ex machina* (as máquinas do tempo, a “máquina-relâmpago”, a magia, os disfarces impostos por agentes secretos, policiais ou ladrões e, claro está, o Carnaval): Zé Carioca pode surgir enquanto Outra-Personagem: o “Robinzé”, o “Robin do Grude”, “Zé das Selvas”; ou são as outras personagens a serem confundidas com Zé Carioca, como no caso do Barão de Bazófia<sup>23</sup>, ou do Zé do Pandeiro<sup>24</sup>; ou é simplesmente deslocado para outro universo diegético, como no caso da *Zé Carioca encontra Texas Bill*<sup>25</sup>. A piada recorrente das viagens no tempo é que no meio do “sarilho” a personagem deseja regressar o quanto antes mas, quando finalmente nesse “tempo visitado” a crise é resolvida e ele se encontra a ser recompensado, o regresso é mal-vindo. No entanto, é preciso salientar que as histórias escritas por Júlio de Andrade, por exemplo, recorrem muito mais à intervenção de personagens chavão (cientistas loucos, extraterrestres, bruxas) ou a personagens do restante universo Disney do que as de Saidenberg, mais atreitas a uma certa dose de realismo<sup>26</sup>. Seja como for, o ponto de partida é sempre um Rio de Janeiro quase real, desenhado por Canini, que transgride as regras da estilização disneyana através da inclusão de pequenas

<sup>22</sup> ZC 1129, 29 de Junho de 1973. Saidenberg e Canini voltariam a esta “profissão” de Zé, como uma das tentativas de ir construindo uma lógica interna às suas histórias (v. ainda *No fundo do Pantanal*, ZC 1181, 28 de Junho de 1974, ou *Um guia em apuros*, ZC 1207, 27 de Dezembro de 1974). Uma outra profissão seria a de detective. No entanto, pelas regras de produção das histórias desta natureza, sem continuidade e cativas no seio de um “eterno presente”, sem memória dos acontecimentos anteriores, esse projecto é insustentável. Da mesma sorte padeceria o cãozinho Soneca, que se tentou estabelecer como personagem regular das aventuras do papagaio, mesmo depois de recuperado na década de 1980, mas não seria utilizado por outros escritores.

<sup>23</sup> Já citada atrás, *Zé e o Barão de Bazófia*, ZC 1171, 19 de Abril de 1974 e *Um agente pouco secreto*, ZC 1191, 6 de Setembro de 1974.

<sup>24</sup> *Zé do Carnaval* (ZC 1265, 6 de Fevereiro de 1976).

<sup>25</sup> *Almanaque Disney* [daqui em diante AD] número 29 (Outubro de 1973). Escrita também por Canini, revela-se uma predileção por uma intertextualidade com outras bandas desenhadas, as preferidas do autor. Já antes Canini havia feito aparecer Texas Bill numa história do Zé Carioca, ainda que fosse como parte de um filme no interior da história (*O mais procurado da cidade*, ZC 1037, 24 de Setembro de 1971). Uma das singularidades desta história é o facto de se espriar por 27 páginas, o que não era a norma nestas revistas, inclinadas para histórias mais curtas e mais simples, rondando usualmente das 5 às 9 páginas.

<sup>26</sup> No entanto, em nome do rigor, esta afirmação deve ser tida como muito generalista, pois sem uma análise cabal de todas as histórias não se poderá chegar a qualquer cômputo final e muito menos a um juízo de valor tão diferenciador; abone-se a favor de Júlio de Andrade que uma das suas histórias, *Churrasco bom pra cachorro* (ZC 1193, 20 de Setembro de 1974), é uma das mais próximas ao realismo que é possível nas produções Disney (afinal de contas, as personagens principais são animais antropomorfizados), revelando um retrato muito chão da vivência no morro carioca.



anedotas verbais ou visuais nas vinhetas, mesmo que não sejam centrais para a trama da história<sup>27</sup>, ou pela representação dos figurantes, e outros pormenores, a discutir mais à frente.

Entre ambos criariam os familiares do Zé, que não são mais do que a convergência feliz entre os jogos de espelho já assinalados e um cruzamento do exacerbar das políticas da tipificação que haviam originado Zé Carioca (e Panchito, etc.) e o seu aprazado abrasileiramento – cruzamento que poderá ser visto como uma espécie de ação *tropicalista* na banda desenhada – através de um desvio pela caracterização tipificada e regionalista sobre a personagem original. Isto é, Zé Carioca serve como matriz onde depois se introduzirão pormenores caracterizadores a nível da figuração física, de traje ou de fala. Surgem assim Zé Queijinho (de Minas Gerais, um “caipira”), Zé Jandaia (do Nordeste, mais precisamente do Ceará, onde se notará a associação do nome à tradução literal do toponímico), Zé Paulista (é óbvio, e foi o primeiro a surgir<sup>28</sup>), Zé Pampeiro (o “gaúcho”, do Rio Grande do Sul), ainda o Coronel Zé do Engenho (tio de todos, o patriarca desta família<sup>29</sup>) e ainda Zé Fornalha e Zé Catimba, “sobrinhos-tortos” (vilões) do Coronel. Numa das histórias em que se cruzam estes primos todos, ficamos a saber que o Coronel tem uma criada, Dona Currupaca, mas que descobriremos ser um desses primos maus disfarçados (e o outro passava-se pelo Coronel).<sup>30</sup> Enfim, estes sucessivos desdobramentos e reflexos permitem este contínuo jogo ilusório e de multiplicações que vamos indicando, como se vê.

<sup>27</sup> Uma caixa entregue ao contrário, apesar das instruções que estão escritas sobre ela; um caracol com uma antena de televisão; um chapéu-de-sol de praia feito de um guarda-chuva partido; revistas de banda desenhada deitadas pelo chão, lidas por Zé Carioca; e até a sua assinatura disfarçada como nome de um “boteco”, uma barra de sabão e, em muitos casos, uma espécie de caracol que parece um simples rabisco estilístico mas que se trata, na verdade, do seu cunho.

<sup>28</sup> A rivalidade das duas cidades é ainda sublinhada por algumas notícias que associam a origem do Zé Carioca ao cantor Zezinho, como se viu atrás: a revista *Aventuras na História*, por exemplo, intitula um artigo sobre essa origem da seguinte forma: “Zé Carioca era Paulista”. V. [[http://historia.abril.com.br/2006/edicoes/terrabrasil/mt\\_189959.shtml](http://historia.abril.com.br/2006/edicoes/terrabrasil/mt_189959.shtml)]; última consulta: Outubro de 2007].

<sup>29</sup> Com todas as evidentes distâncias, o surgimento *posterior* de um membro da família que exerce um papel de poderoso antecedente ilustre recordará o exercício heteronímico de Pessoa, na criação de um “Mestre” de todos os demais, Caeiro.

<sup>30</sup> Este estratagema de uma dupla antagonista que toma os lugares de outra dupla de personagens é também utilizada em *Zé e o Barão de Bazófia*, verdadeira “comédia de enganos”: os vilões Lourão e Bastião são parecidos o suficiente com Zé Carioca e Nestor para com estes se confundirem e tentar urdir um plano contra o Barão de Bazófia, agente secreto, que já havia sido confundido com o Zé Carioca para desconfiança de Rosinha e Nestor, que encontraram o Barão com uma “loira” pensando ser o Zé... Loira que se virá a revelar no fim como o chefe da quadrilha de ladrões...



Há ainda um Zé Baiano (da Bahia), mas não é personagem de nenhuma das histórias analisadas<sup>31</sup>.

Não poderemos terminar sem uma referência aos sobrinhos Zico e Zeca. E aqui notar-se-á uma importância do trabalho *autoral* destes dois autores. Ao passo que estas personagens haviam surgido nos primeiros anos da década de 1960 em histórias elaboradas por Jorge Kato e Waldyr Igayara de Souza, nas quais estes sistematicamente rescreviam histórias, originalmente do pólo norte-americano, com o pato Donald e seus sobrinhos num contexto brasileiro, e depois de terem atravessado uma curtíssima fase de transição com Souza em anedotas de uma prancha, e, finalmente, duas histórias promocionais nacionalistas<sup>32</sup> encomendadas à Abril, seria com Saidenberg e Canini que ganhariam um estatuto independente de personagens actantes (e sempre na continuidade dos papéis sexuais previstos na Disney, não obstante a nota anterior em relação a Zé Carioca).

Essa dimensão de reflexos, espelhos, repetições, não poderia ser completa se não existisse um mergulhar numa outra especificidade da banda desenhada, uma capacidade de criar intertextos e reflexos internos. De todos os géneros de histórias passíveis de se apresentarem na linguagem da banda desenhada, sobre os quais não há, como noutras artes narrativas, quaisquer limites, talvez o género dos super-heróis seja aquele que se desenvolveu exclusivamente no seio desta arte. Um dos expedientes mais recorrentes desta literatura é o alter-ego, a identidade secreta do super-herói. Ora, Zé Carioca desdobrar-se-ia num jogo similar, quando assume a personalidade heróica do “Morcego Verde”<sup>33</sup>. Todavia, ele é facilmente reconhecido, por duas razões. Primeiro

<sup>31</sup> Estas personagens surgem em, por exemplo, *Um Natal inesquecível* (ZC 1205, 13 de Dezembro de 1974), *O sumiço dos herdeiros* (ZC 1209, 10 de Janeiro de 1975), *A onça e o valente* (AD 86, Julho de 1978).

<sup>32</sup> *Zé Carioca apresenta O Nosso “Correio Aéreo Nacional”* (AD 41, Outubro de 1974) e *História da Marinha do Brasil* (AD 43, Dezembro de 1974), escritas por Saidenberg e desenhadas por Herrero.

<sup>33</sup> Que aparece na história intitulada, sem surpresas, *O morcego verde* (ZC 1217, 7 de Março de 1975). Zé Carioca vai buscar a inspiração por estar a ler revistas “de quadrinhos” do Morcego Vermelho, também ele uma invenção de Ivan Saidenberg, desse mesmo ano, que coloca a personagem Peninha a imitar o famoso Batman (o qual, é sabido, foi buscar inspiração a variadíssimas personagens da pulp da sua época e outras criações da banda desenhada, inclusive o vilão inimigo de Mickey criado por Floyd Gottfredson para a saga em tiras de jornal de 1934, intitulada *The Bat Bandit of Inferno Gulch*: o permanente circular de referências não é um mero acaso, mas uma pista para a emergência de uma cultura que ora se pode entender como autofágica, de uma perspectiva negativa, ou com uma capacidade para ir edificando as suas referências, positivamente). Mais uma vez demonstrando a vontade de



porque é uma sátira aos géneros dos super-heróis: “você pensa que só uns óculos vão mudar a sua cara?”, pergunta Nestor, numa alusão claríssima ao estratagema de Super-Homem/Kal-El/Clark Kent. A segunda é um *ritornello*. Continua Nestor: “Além disso, nós conhecemos essa fantasia desde o outro Carnaval!”.

Esses jogos de espelho são repetidos por outro tipo de estratégias, como é o caso do recurso a mapas de tesouro<sup>34</sup>, a prestidigitações ou ilusões mágicas (envolvendo bruxas)<sup>35</sup>, etc. Aliás, numa das histórias envolvendo bruxas (entre as quais, as igualmente famosas Madame Min e Maga Patalójika), *O banho de lua*<sup>36</sup>, Nestor e Zé Carioca têm de se disfarçar de bruxos para poder sobreviver a uma cerimónia nigromante num acampamento. Quando finalmente se conseguem escapulir, vão dar ao acampamento onde deveriam ter chegado em primeiro lugar. Porém, acabam por apanhar um susto tremendo, ao dar com os campistas... disfarçados de monstros. Máscaras sobre máscaras sobre máscaras. Há muitas outras formas ainda dessas máscaras se realizarem, sendo uma delas os trocadilhos e os disfarces (Zé Picareta mascarando-se de “Professor Fritz Von Azeit”<sup>37</sup>), ou as caricaturas mais ou menos óbvias (um Hélice Kuper no lugar de Alice Cooper)<sup>38</sup>.

Uma das características mais apontadas como sendo significativa na nova figuração que o trabalho de Canini permitiria foi o surgimento de um espaço mais real em torno de Zé Carioca, um espaço de palpável urbanismo moderno e da pobreza das personagens principais. Tal como noutros casos da banda desenhada, em que existem cidades que se tornam como o espaço natural das

continuidade, o “Morcego Verde” ainda faria mais duas aparições na fase Saidenberg/Canini e acabaria por vingar e fazer esparsas aparições ao longo dos anos. Curiosamente, um outro cruzamento de Zé Carioca com outro super-herói, a saber, o Super-homem, já havia ocorrido (em *O Super-Super*, de Jorge Kato, na ZC 499, de 30 de Maio de 1961) e voltaria a ocorrer (*Superpapagaio*, ZC 1431, de 13 de Abril de 1979, numa história da qual não é possível, mesmo através da base Inducks, atribuir a autoria).

<sup>34</sup> *O tesouro do Capitão Currupaco* (AD 40, Setembro de 1974), *O baú misterioso* (AD 45, Fevereiro de 1975). A primeira história é uma variação curiosa, pois o mapa torna-se também um enigma a desvendar, que se descobre ser falso para as personagens, mas que nós, leitores, viemos a descobrir que coincidia afinal com uma verdade (um tesouro existia mesmo).

<sup>35</sup> *A Fada-madrinha* (ZC 1201, 15 de Novembro de 1974), *lau! Que susto!* (ZC 1215, 21 de Fevereiro de 1975), *O banho de lua* (AD 48, Maio de 1975)

<sup>36</sup> V. nota anterior.

<sup>37</sup> *O monstro do Lago Neca*, ZC 1221, 4 de Abril de 1975.

<sup>38</sup> *Ser ou não seresteiro*, ZC 1195, 4 de Outubro de 1974. Escrita por Carlos Alberto Paes de Oliveira.



suas personagens, também Zé Carioca mereceria a sua arena própria; e como que rimando com o modo como foi sendo construído, também ele receberia uma mescla entre a realidade e a ficção. No universo dos super-heróis, é relativamente conhecido o facto de que aquelas personagens que pertencem ao Universo (isto é, às histórias sob o domínio do grupo editorial) Marvel habitam cidades reais, como por exemplo o Homem-Aranha e o Demolidor, que vivem em Nova Iorque, ao passo que aquelas que são da DC habitam cidades fictícias: o Super-homem em Metropolis, o Batman em Gotham City<sup>39</sup>.

A Disney já havia aberto espaço a esta estratégia, com a criação, por Carl Barks, em 1944, de Duckburg ou, como nós a conhecemos, Patópolis. Ora, o espaço que a Zé Carioca pertence é Vila Xurupita. Possivelmente criada por Ivan Saindeberg e figurada por Canini, Xurupita é uma vila ficcional no interior da real Rio de Janeiro, mimetizando assim a natureza permanentemente em jogo da sua personagem principal. Mais tarde, especificar-se-ia encontrar-se no Morro do Papagaio (igualmente fictício), mas aproximando-o assim ainda mais de uma triste realidade da pobre urbanização em torno do centro do Rio. O que se encontra nestas representações são barracões mal montados, de ar frágil<sup>40</sup>, com paus a segurar as tábuas das paredes e pedregulhos a sustentar as chapas de zinco dos tectos.

O interior é espartano, para falar de um modo positivo: uma cama velha, nenhum móvel, posters de futebol na parede, um retrato de Rosinha, caixas com contas (por pagar), uma flor a romper por uma das tábuas, teias de aranha. E o espaço exterior é um local onde se podem cruzar as vizinhas “fofoqueiras” do outro lado de cercas de tábuas desiguais, mulheres a passar com os alguidares ou as trouxas de roupa, onde há espaço nos baldios em frente para fazer um churrasco... É relativamente fácil mapear esta Vila, já que usualmente fica perto da casa de Rosinha, uma burguesa mais endinheirada (desde o seu aparecimento em 1942 ainda pelos autores americanos) até à sua transformação “local” com Kato; uma descida do morro faz-nos chegar às ruas urbanas com comércio, restaurantes e, um pouco mais à frente, a praia com o Corcovado ao fundo.

<sup>39</sup> Independentemente de se basearem em cidades reais, ou serem elas mesmas *alter-egos* de Nova Iorque. Existe alguma literatura académica (e não só) dedicada a esta questão.

<sup>40</sup> Tão frágil, que basta a Rosinha fechar a porta com força, que toda ela desaba. V. *Que rei sou eu?*, ZC 1213, 7 de Fevereiro de 1975.



É óbvio que esse espaço não é absolutamente regrado nem tampouco euclidiano, seguindo antes as necessidades da história em curso nesse momento. Mas um seu rápido contraste com o modo de representação anterior, já antes discutido, faz ver que esse aspecto de pobreza havia estado como que invisível durante muito tempo. Saidenberg e Canini aproximam este espaço, dando-lhe nome concreto, das favelas reais da cidade brasileira<sup>41</sup>. Curiosamente, a representação da “pobreza” não é somente relegada para os cenários, por vezes quase diáfanos, um apontamento longínquo. O estilo de Canini oscila muitas vezes entre um mais acabado realismo (quando desenha certos figurantes, ou animais não antropomorfizados) e um estilismo agudo, de traços e formas angulares, geometrizes.

Uma das suas características é um breve e pontilhado contorno de um objecto ou um horizonte. Outra é a de trazer para os primeiros planos elementos que não são mais do que secundários em relação à trama diegética. Os protagonistas podem ficar reduzidos a uma silhueta<sup>42</sup> em contraluz, ao fundo, e no primeiro plano passa um figurante, trazendo a sua cor, o seu cansaço, o seu olhar a todo o ambiente em torno da história. Isto não se verifica em todas as histórias da personagem, será uma característica muito própria do trabalho de Canini. Há muitos outros aspectos em que a brasilidade de superfície está presente, desde o futebol ao inevitável - como se fizesse parte da carne que pertenceria a Zé Carioca - Carnaval e todos os seus elementos: os desfiles das escolas de samba, o Rei Momo e as fantasias<sup>43</sup> e ainda outros aspectos da folia ou do amor populares, como na história envolvendo seresteiros<sup>44</sup>. Também as visitas ao resto do país, com ou sem a presença dos primos Zés não-Cariocas, ou com

<sup>41</sup> Poder-se-ia, houvesse mais espaço, discorrer sobre a figuração e papéis ocupados pelas várias personagens co-adjuvantes de Carioca: desde os seus amigos Nestor (um corvo negro para representar um negro?), Dentinho, Pedrão (negro *tout court*), João (o pássaro albino), à própria Rosinha (a “patricinha” apaixonada pelo “pobretão”) até mesmo aos seus inimigos mais correntes, os eternos cobradores à espera (e em buscas e perseguições) que Zé Carioca pague as suas dívidas (chegariam mesmo a formar, por invenção de Canini com Paulo de Paiva Lima, a “Anacozeza”: Associação Nacional dos Cobradores do Zé Carioca).

<sup>42</sup> Ainda aqui há que salientar de novo o nome de Carl Barks como um dos autores que, no interior da Disney, mais empregou, com uma intuição e equilíbrio inigualável, as silhuetas como estratégia integrante da sua arte.

<sup>43</sup> *Que rei sou eu?* (já citada, ZC 1213, 7 de Fevereiro de 1975), *O Ovo de Páscoa* (ZC 1219, 21 de Março de 1975, porém desenhada por Herrero), que diz respeito à festa de Páscoa da escola de Samba, *Zé do Carnaval, O roubo da coroa do rei* (ZC 1217, 4 de Fevereiro de 1977).

<sup>44</sup> *Ser ou não seresteiro*, já citada.



a participação de figuras do folclore nacional (o Saci, entre outros). Mas é por estas notas visuais de uma extrema subtilidade que ficam a ecoar durante mais tempo a força destes autores.

Durante a década de 1970, existiam outros títulos que transportavam uma atitude bem mais crítica e directamente política em relação à realidade do Brasil e do mundo. Estamos a pensar especificamente no jornal *O Pasquim*, lançado em 1969, e que reunia nomes hoje tão famosos, como os de Ziraldo (do *Pererê*) ou Millôr Fernandes, mas ainda arregimentava talentos como os de Jaguar, Henfil, Luiz Trimano, entre muitos outros. Em termos internacionais, os trabalhos gráficos presentes em *O Pasquim* poderão recordar tanto a revista norte-americana *MAD* como as revistas de tradição francesa de sátira política e social, da *Hara-Kiri* à *Charlie Hebdo* (ainda hoje existente), passando pela *Écho des Savanes* (a sua primeira fase).

Com a aproximação a essas duas tendências, é necessário assegurar que a publicação brasileira sempre se entregou a um intento político bem mais vincado e óbvio, não somente em termos ideológicos, mas por ser directa na sua representação, tal qual era corrente desde a Europa anti-napoleónica (onde se podem encontrar as raízes de uma certa caricatura política ácida); a *MAD*, por seu lado, por esta mesma época<sup>45</sup>, entregava-se à caricatura das personalidades, é certo, mas era mais “estudentada” que outra coisa. Além disso, de um ponto de vista gráfico, e aliando-se novamente ao estilo geral de Canini, poder-se-ão ainda fazer aproximações aos trabalhos “nervosos” de um Saul Steinberg ou de um Ralph Steadman<sup>46</sup>.

Se desejarmos as comparações possíveis e nada displicentes com os trabalhos que, em Portugal, estavam a ser desenvolvidos na mesma época, citem-se os exemplos de um Augusto Cid ou de um Pedro Massano (com o seu *O Abutre*). O

<sup>45</sup> Falamos aqui da *Mad* após a saída do seu primeiro editor, Harvey Kurtzman, em 1956, alterando para sempre o perfil da publicação, quer em termos gráficos quer em termos temáticos, mas acima de tudo, no decréscimo, por assim dizer, do seu nível iconoclasta.

<sup>46</sup> Fábio Zimbres alerta-nos, em correspondência pessoal, para o facto de que seriam os artistas franceses Andrés François e Siné os mais admirados pelo grupo do *Pasquim*. De certa forma, os traços de ambos os artistas apenas confirmam esta tendência quer de grafismo quer de atitude que é expressa através do traço, e não somente da representação, figuração, tema, etc.



fotógrafo brasileiro Vik Muniz, num texto em que discorre sobre o que significava crescer no Brasil dos anos 1970, fala da existência de um “mercado negro da semiótica, onde nunca se pode dizer exactamente aquilo que se deseja e o que se escuta nunca é exactamente o mesmo” (in Rice 2007: 44). Se o *Pasquim* ainda conseguia explicitar as suas mensagens, Saidenberg e Canini, no espartilho da *Zé Carioca* tinham de fortalecer a economia paralela de significados de um modo muito mais subtil. De certa forma, a canção *Meu caro amigo*, de Chico Buarque, também nos desvia a atenção dando-nos notícias sobre “futebol/Tem muito samba, muito choro e rock’n’roll”, mas onde no fundo se quer dizer que “a coisa aqui tá preta”. A informação não será tão directa nas histórias de Zé Carioca – trata-se afinal de uma revista infantil, cujo primeiro objectivo era o divertimento – mas havia elementos, da ordem do visível, que acabavam por se coordenar numa nota subversiva.

Ivan Saidenberg dedicava-se à escrita de muitas histórias dos párias, das personagens menos felizes que poderiam existir no Universo da Disney. Fossem heróis, como o Morcego Vermelho, aliás Peninha, ou vilões, como os irmãos Metralha ou o bando do Professor X e os seus sequazes (todos estes em histórias desenhadas na sua parceria com Carlos Edgard Herrero, sobretudo na revista *Mickey* brasileira), seriam sempre personagens cujas histórias possuiriam um desenlace onde a ordem social, ainda que fosse reposta, teria sempre repercussões negativas em relação às personagens principais<sup>47</sup>.

No caso dos vilões, é óbvio como isso se verificaria: golpe gorado, crime evitado, prisão ou outro castigo; no caso dos heróis, seria, por exemplo, a revelação de que a sua vitória tinha sido ao acaso ou a denúncia de uma qualquer fraqueza. Esta fórmula é raramente utilizada nos sistemas narrativos que empregam os dois grandes grupos principais de personagens da Disney, a saber, a “família” dos patos (Pato Donald, Tio Patinhas, os sobrinhos Luizinho, Zezinho e Huguiinho, Margarida, etc.) e a de Mickey (que inclui o Pateta, o cão Pluto, Minnie, o Coronel Cintra, entre outros). Nestes dois grupos, não importa quão complicada a situação narrativa é, a sua resolução apresentará sempre e cabalmente um

<sup>47</sup> Existindo excepções: uma das mais bem estruturadas e conseguidas histórias de Saidenberg (nos limites e termos deste território constrangido), de que tenho conhecimento, é o ciclo dos “12 trabalhos do Morcego Vermelho”, publicados numa *Edição Extra* de Agosto de 1976, desenhada por Carlos Edgar Herrero.



equilíbrio total das relações iniciais, sendo as personagens fortalecidas no seu papel social, familiar e até económico (mesmo que, por exemplo, o Pato Donald continue a ser encarado como não tendo controle sobre os sobrinhos, ou o Pateta um... pateta incorrigível, essa já era a situação inicial, a natureza confirmadas dessas personagens, isto é, o seu universo mantém-se homeostático).

De certa forma, nas histórias de Canini com o Zé Carioca, mormente as aliadas ao estilo muito individualizado, pouco próximo da “norma interna” da Disney, essa moralidade ao contrário também é utilizada. Uma espécie de fatalismo, de consciência de classe e de dificuldade em sair da prisão a que pertence: se no início de uma história Zé Carioca tiver algum emprego, perdê-lo-á. Se alcançar algum tipo de fortuna, ela dissipar-se-á ou revelar-se-á ilusória. Se se conseguir resolver alguma crise, e não obstante a sua dedicação e esforço, será sempre por acaso ou por outra via que não o próprio protagonista. No fundo, o estatuto é sempre mantido, *malgré* Zé Carioca. Mas há momentos em que ele se revela abnegado em relação aos outros, sendo talvez as histórias *No Fundo do Pantanal* (em que ele acaba, mas ainda assim talvez não pelas melhores razões, por proteger a cultura escondida dos Lambões) e *Um Natal inesquecível* os melhores exemplos disso.

O desenvolvimento da verdadeira personalidade de Zé Carioca passou também pela sua figuração. Ainda que não tenha sido de chofre, pois demoraria algum tempo a libertar-se da sua primeira representação, Canini viria a abdicar dos trajes iniciais da personagem – o casaco<sup>48</sup>, o laçarote, até mesmo o chapéu de palha, os sapatos “sérios” – para chegar a um Zé Carioca mais moderno e descontraído: descalço, de cabeça descoberta, camisa leve e aberta, e calças azuis (supostamente canga, jeans)<sup>49</sup>. Curiosamente, Canini era ou ainda é visto por muitos dos fãs e leitores dos quadrinhos Disney (os normativos) como um “mau artista”<sup>50</sup>. O próprio confessa que ficou “conhecido como o homem que matou o

<sup>48</sup> Jorge Kato, nos anos sessenta, representaria Zé Carioca com uma camisa de mangas curtas; mas o “terno” voltaria... E Waldyr Igayara de Souza e Carlos Edgar Herrero aligeirariam os trajes do papagaio.

<sup>49</sup> Canini diria que se devia ao facto de que era incompatível a farpela que havia sido inventada nos anos 1940 com o clima tropical do Rio, mas também estaria relacionado com os códigos da moda dos anos 1970, sem ter entrado nos exageros das caricaturas (que existiam mesmo no seio da revista: hip-pies, cabelos enormes, calças de boca de sino, etc.).

<sup>50</sup> Tal como Carl Barks antes de o seu nome ser conhecido publicamente era referido como “Good Duck Artist”, Canini parecia ter arrematado num largo grupo uma fama de sinal contrário.



papagaio”<sup>51</sup> e “me escreveram dizendo que o Zé Carioca tava mais ‘Canini’ que ‘Disney’. (...) Daí...acabou!” (Naranjo s.d.: online). O seu traço é bem mais solto do que a esmagadora maioria dos seus colegas, brasileiros ou internacionais, e aproxima-se, em algumas dimensões, precisamente dos artistas presentes em *O Pasquim*, sobretudo Henfil e Millôr Fernandes. No entanto, rapidamente viria a ser reconhecido, e repetidamente, junto a círculos de maior discernimento, como o artista que traria uma dimensão mais realista à personagem, assim como o traço mais pessoal e, assim, mais forte.

A carreira de ambos os artistas não terminaria, obviamente, com esta colaboração em torno do Zé Carioca. Aliás, e aproveitando algumas das palavras de Canini, se a entrada em estúdios comerciais como os da Disney, de Maurício de Sousa, ou outros, o artista tem de se “despersonalizar” para melhor vestir a capa da sua companhia, a sua libertação desse espartilho levá-lo-ão a projectos mais pessoais. Poderemos, muito sucintamente, citar a *Crás!*, também do grupo Abril, um projecto arrojado que publicava apenas material nacional de um grafismo pouco usual e dos mais interessantes e inovadores da época, misturando histórias infantis com outras mais adultas, ainda que progressivamente se virando para um público maioritariamente infanto-juvenil. No entanto, por essas primeiras apostas inusitadas e pela continuação em projectos originais, as vendas não seriam satisfatórias<sup>52</sup> e terminaria ao fim de 6 números (sendo por isso a sua vida de 1974 a 75). Ivan Saidenberg participou nela, criando o piloto *Vavavum*, tal como Canini, com a sua personagem *Kactus Kid*, que serve de divisa e selo ao documentário animado de Lancast Mota. E Canini desenvolveria uma outra personagem de sucesso para a revista *Patota*, de um cariz muito mais irónico e adulto, uma sátira à psicanálise (e muitos outros domínios) com o seu Dr. Fraud; e mais tarde, o ecológico índio *Tibica*, sobre o qual ainda hoje trabalha.

<sup>51</sup> Afirmção num dos cartões textuais no filme documentário *Kactus Canini Kid, uma Graficobioanimada*, realizado por Lancast Mota (2004). Este é uma curiosa produção que une uma apresentação bio-bibliográfica de Canini, narrada quer na primeira quer na terceira pessoa, através de animações simples das suas obras (de banda desenhada, imagens estéticas) e termina com um filme de animação *tout court* da sua personagem *Kactus Kid*. Este filme pode ser visualizado no *Porta Curtas*: [http://www.portacurtas.com.br/filme\\_abre\\_pop.asp?cod=3232&exib=4706](http://www.portacurtas.com.br/filme_abre_pop.asp?cod=3232&exib=4706).

<sup>52</sup> O número dessas vendas ultrapassa os 80,000 exemplares e é considerado como sendo de “más vendas”. A astronómica diferença entre o mercado português e o brasileiro, tendo em conta os leitores potenciais, as cadeias de distribuição, os vários centros de produção, a quantidade de artistas, editoras e políticas existente torna qualquer comparação impossível.



Apesar das imposições em termos editoriais e as férreas políticas dos direitos (liberdades e limitações) do autor – começando pela questão da interdição dos seus nomes nas publicações, entretanto “revogada” – há indiscutivelmente uma margem para a criação de especificidades e idiossincrasias nas produções locais da Disney. Compete, todavia, a esses mesmos artistas envolvidos desenvolverem as estratégias mais adequadas à proficiência dessa possibilidade, à abertura desse espaço, à expressão dessa força. Quanto a mim, parece-me que a dupla Saidenberg e Canini levou, mesmo que num curto tempo e num limitado espaço, essa circunstância à mais feliz das criações no interior de todos esses espartilhos, transformando o que poderia ser uma mera personagem-chavão, símbolo pela negativa do “espírito nacional”, numa personalidade autónoma.

## Nota final

Como se explicou no início, as informações relativas à autoria (escrita e desenhos) de cada uma das histórias aqui analisada ou simplesmente mencionada não se encontram nas revistas publicadas. É fruto do incansável e magnífico trabalho desenvolvido e disponibilizado pelos investigadores e arquivistas da base de dados *online* Inducks (<http://coa.inducks.org/>). As revistas nas quais estão as histórias utilizadas neste artigo foram indexadas por Arthur Faria Jr. (outro escritor da Abril) e, num caso, por Abel Carlos Rodrigues. A eles, os agradecimentos por um trabalho de reconhecimento “silencioso”. Ainda, agradecimentos especiais a Edson Dias Ferreira, Daniela Duarte e Fábio Zimbres.

## Bibliografia

- BENJAMIN, Walter (2004): “Desempacotando a minha biblioteca”. Em: *Imagens de Pensamento*. Trad. João Barrento. Lisboa: Assírio & Alvim.
- JUNIOR, Gonçalo (2004): *A Guerra dos Gibis. A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras.
- JUNIOR, Gonçalo (2007): “E a Lei para o Quadrinho Nacional?”. Em: Bigorna.net. Disponível em. [<http://www.bigorna.net/index.php?secao=guerradosgibis&id=1176871622>; última consulta: Novembro 2007].
- LASTREGO, Cristina/Testa, Francesco (1977): *Comunicazione di Massa. Cosa vuol dire quello che si vede?*. Bologna: Zanichelli.



MOYA, Álvaro de/Cirne, Moacy (2002): “Cronologia comentada das Histórias em Quadrinhos no Brasil”. Em: *Literatura em Quadrinhos no Brasil*. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional/Editora Nova Fronteira.

MURRAY, Chris (2000): “Popaganda: Superhero Comics and Propaganda in World War Two”. Em: Anne Magnussen e Hans-Christian Christiansen (orgs.): *Comics & Culture*. Copenhaga: Museum Tusculanum Press.

NARANJO, Marcelo (data): Traço simples, poucas linhas, talento de sobra. Entrevista a Renato Vinicius Canini. Disponível em [http://www.universohq.com/quadrinhos/entrevista\\_cannini.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/entrevista_cannini.cfm), última consulta: Novembro 2007.

RICE, Shelley (2007): *A Terra e a Gente*. Coimbra: Centro de Artes Visuais de Coimbra.

SANTOS, Roberto Elísio dos (1999): “Quadrinhos Disney: Análise e Evolução”. Em: Revista electrónica *Agâque*, 1, 3, Janeiro. São Paulo: Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em [http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleosp/agaque\\_volume1\\_n3\\_quadrinhos.asp](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleosp/agaque_volume1_n3_quadrinhos.asp) [última consulta: Novembro de 2007].

\_\_\_\_\_ (2002): “Zé Carioca e a Cultura Brasileira”. Em: XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Setembro, São Salvador da Bahia. Trabalho disponível em [http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/19052/1/2002\\_NP16SANTOS.pdf](http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/19052/1/2002_NP16SANTOS.pdf).