

2 PARA DIVERTIR: O QUE DIZIAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE *VIDA INFANTIL*?

2.1 Aspectos históricos das histórias em quadrinhos

Neste capítulo, a análise se volta a um dos elementos mais relevantes e presentes no âmbito de *Vida Infantil*: as Histórias em Quadrinhos (HQs). Como se observou no primeiro capítulo⁵², as HQs tinham amplo espaço nas edições da revista, ocupando várias páginas e apresentando histórias e personagens diversos.

Os editores de *Vida Infantil* apostavam em um tipo de composição híbrida, o que significa que ela transitava entre a diversão e a instrução, tendo a ludicidade como elemento-chave para essa fusão. As vertentes de *divertir, educar e instruir* podiam, então, ser observadas em toda a composição de *Vida Infantil*, haja vista as ilustrações, o vocabulário e as colunas que se distribuíam entre divertir e educar, respeitando o nível de complexidade dos conteúdos e as concepções de formação da infância, à época.

Historicamente, as HQs são concebidas a partir de um tipo de produção que pode apresentar conteúdos diversos aos seus consumidores, a depender do tipo de conteúdo veiculado e dos objetivos propostos. De maneira geral, as HQs podem ser definidas como um tipo de linguagem (e não de literatura)⁵³ que combina textos e imagens para contar uma história. Trata-se de uma “arte sequencial” (EISNER *apud* SILVA, 2001), por meio da qual se criam “rótulos para as combinações e transições da palavra/texto” (SILVA, 2001). A presença do desenho é o que mais diferencia a linguagem dos quadrinhos de outras produções escritas, uma vez que é possível combinar imagem e texto para produzir uma história ou ilustrar uma situação.

Os quadrinhos são uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente (KLAWA & COHEN *apud* SILVA, 2001)

Notam-se, assim, diversos elementos que caracterizam as HQs e que merecem atenção especial. De um lado, os autores põem luz à marca sequencial desse tipo de material, o que

⁵² Quadros 5, 6 e 7.

⁵³ Segundo Monfardini (2013), “a HQ não é (...) um tipo de literatura (...). A palavra literatura vem do latim *litteratura* e significa *arte de escrever*. Por sua vez, a palavra *litteratura* tem sua origem no termo *litteris*, que significa “letras”. Logo, para ser considerado literatura, um texto precisa ser, necessariamente, escrito. As histórias em quadrinhos não possuem essa obrigatoriedade. E, mesmo quando possuem texto verbal, muitas vezes ele não gera significado para o leitor sem os outros elementos [imagéticos] (...)”. (p. 29-30)

justifica a sua disposição gráfica, marcada por vários quadrinhos dispostos lado a lado ou um embaixo do outro. É por meio dessa sequência que a narrativa acontece, ao seguir um quadrinho após o outro, estabelecendo-se, assim, uma sequência lógica por meio de imagens e textos que só pode ser compreendida se respeitada a sua organização (SILVA, 2001). Temos, assim, uma sequência lógica relacional, pois os modos de compreensão são tecidos por meio da relação que se constitui entre um quadrinho e outro.

Figura 21: HQ “Bonifácio”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 2, dez/1947, p. 46. Depositário: FBN

Assim, em resumo, a compreensão das HQs segue a lógica de que um quadrinho estabelece uma relação com o outro e que, por isso, o quadrinho anterior dá subsídios para se compreender o quadrinho posterior. Essa é, talvez, a maior característica atribuída às HQs: a narrativa sequencial (MONFARDINI, 2013).

A construção do tempo nas HQs, do mesmo modo, apresenta particularidades, uma vez que o tempo de leitura não é pautado pelo seu suporte e sim pelo próprio consumidor – o que as diferencia do tempo disponível para assistir a um desenho animado ou a um filme, pautados por minutos ou horas sequenciais. Os modos de leitura, nesse caso, são pautados pelo sujeito-leitor, que decide como ler, em que momentos ler e o tempo que levará para ler. Além disso, o leitor é quem define seu tempo de leitura, podendo ler com muita rapidez, muitas vezes justificado pelo fato de serem apresentados textos curtos e muitas imagens, que, na maioria das vezes, se tornam rápidas de serem captadas, ou mais lentamente, na tentativa de aproveitar e “saborear” cada imagem e cada palavra. Afinal, se a leitura, de maneira geral, se apresenta como um elemento de fruição, a leitura das HQs se mostra ainda mais potente

nesse sentido, haja vista a exploração de imagens, de desenhos coloridos e de pouco texto, o que pode agradar diversos públicos de leitores, indo desde a infância até a idade adulta.

Figura 22: HQ “Bil e Oscar”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 6, abr/1948, contracapa. Depositário: FBN

Note-se, então, que ainda no que concerne à disposição dos quadrinhos, é possível perceber uma das práticas de leitura (CHARTIER, 2011) relativas às HQs. Para se realizar a leitura das HQs, com sucesso, tem-se que, necessariamente, ler da esquerda para a direita, uma vez que a sua disposição “privilegia a posição textual, em que a *tradição ocidental* manda que se comece a leitura” (CHARTIER, 2011, p. 10; grifos meus).

Figura 23: HQ “Porcolino”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 33, jul/1950, contracapa. Depositário: FBN

A exemplo da história de “Porcolino”, pode-se observar que o leitor só terá sucesso na compreensão da história se a sua leitura for realizada respeitando a sequência dos quadinhos, sequência que vai ao encontro da tradição ocidental de leitura, isto é, da esquerda para direita. Outros modos de leitura são possíveis (como ler de baixo para cima ou da direita para a esquerda), mas não como uma tradição ou uma regra, mas sim como uma exceção e uma forma de burlar o que se espera. Pécora (2011), a partir dos pressupostos teóricos sobre leitura, de Chartier (2011), compreende que “as apropriações do texto pelo leitor escapam completamente ao controle ou previsões significativas do texto, submetendo-o a desvios semânticos e imprevistos pragmáticos notáveis” (p.12). Assim, para além desses exemplos, ler uma HQ implica em muitas outras formas de desvios, que vão ao encontro daqueles anteriormente elencados: ler de baixo para cima; ler da direita para a esquerda; não ler os

balões, apenas olhar as imagens; dentre outras maneiras de se apropriar do texto. Apesar das apropriações dos leitores em relação à leitura tanto das HQs, de maneira específica, quanto da revista, de maneira geral, salienta-se que não fazem parte do horizonte desta pesquisa, embora note-se sua relevância na discussão.

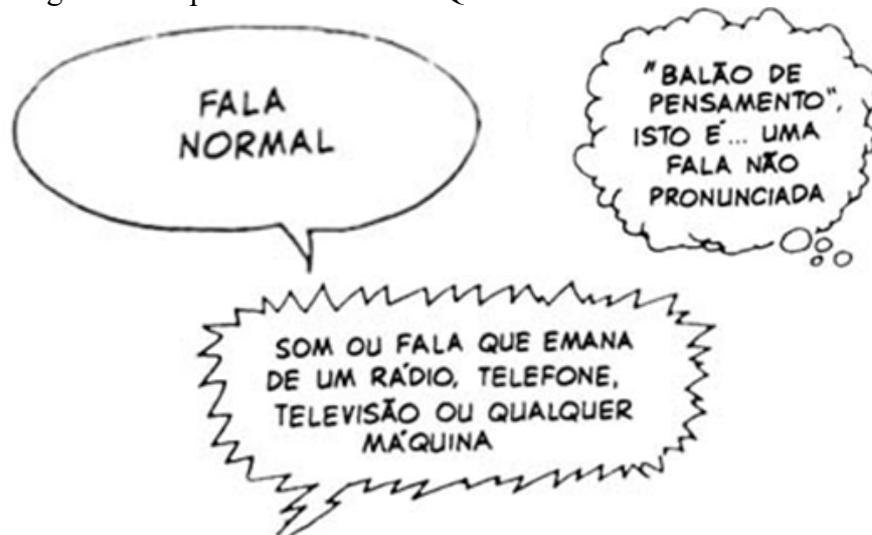
Em relação aos códigos de leitura das HQs, cabe observar os diferentes recursos utilizados para representar o que se busca no âmbito das HQs. Nesse sentido, de maneira geral, o principal sentido aguçado pelas histórias é a visão, uma vez que é a partir dela que se pode compreender o contexto. Contudo, Monfardini (2013) aponta outros mecanismos para se alcançar os objetivos propostos para a compreensão da HQ, ainda que se trate de um meio dito “monossensorial”, isto é, de apenas um sentido.

Assim, por mais que os outros sentidos sejam despertados por meio da visão, existem diferentes recursos para despertá-los, como, por exemplo, o uso de balões e onomatopeias para representar a audição. O som nas HQs é representado por ambos os recursos. De acordo com Eisner (2000 *apud* Monfardini, 2013, p. 60-61),

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa.

O balão é, assim, o elemento pelo qual o leitor sabe que se trata da representação do som e é um recurso necessário para a compreensão da narrativa. Por isso, há diversos tipos de balões que influenciam a forma de interpretar o texto:

Figura 24: Tipos de balões em HQs



Fonte: Monfardini, 2013, p. 61

Ainda segundo Monfardini (2013), o tipo de fonte, o seu tamanho, seu formato e seus marcadores também interferem na forma de compreensão da narrativa, em especial na entonação a ser dada. O uso de marcadores, como o negrito em determinada palavra, por exemplo, dá a entender que o personagem está enfatizando a palavra.

Figura 25: HQ “Salomão”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 5, mar/1948, contracapa. Depositário: FBN

Como se observa na figura 23, os marcadores e o tamanho da fonte influenciam na maneira como o leitor se apropria da leitura, respeitando-se as ênfases e as surpresas da narrativa. Além disso, o uso dos balões, dos marcadores e de outros recursos relativos à fonte dialoga com o cenário e com os traços faciais dos personagens, corroborando a surpresa e a ênfase e, em outros casos, a raiva, o medo, dentre outros sentimentos explorados na HQ.

Para além dos balões e da letra, as onomatopeias também cumprem a função de estilizar a questão da sonoridade no âmbito das HQs. Trata-se de palavras que representam sons. Sons que, se fossem apresentados apenas por meio da narrativa, não seriam transmitidos com exatidão.

Figura 26: HQ “Lourolino e Remendado”



Fonte: Revista *Vida Infantil*. Nº 17, mar/1949, p.45.
Depositário: FBN

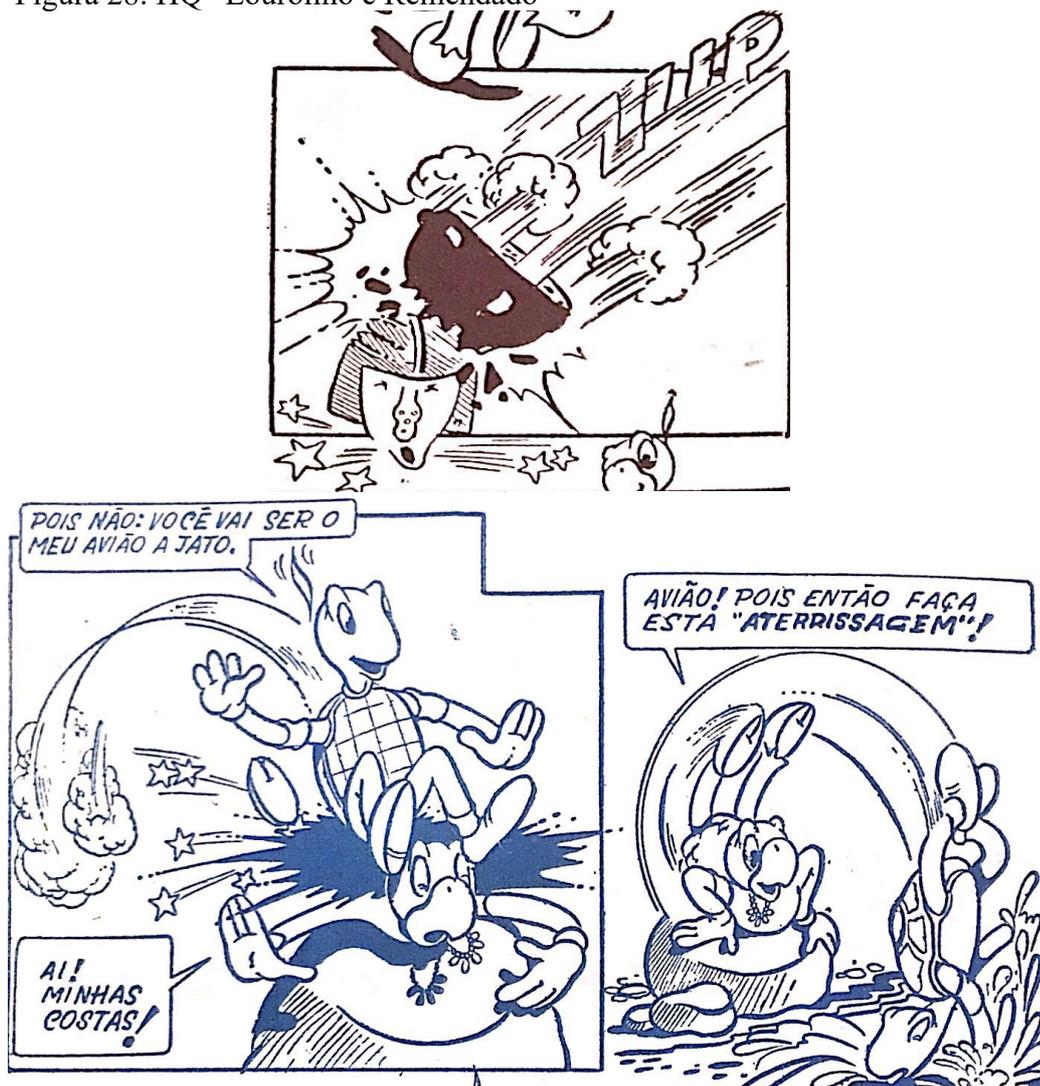
Figura 27: HQ “Paulinho e Nequinha”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 8, jun/1948, p. 10.
Depositário: FBN

Outro recurso que dá sentido às HQs é a inserção de linhas e traços para indicar movimento. Como as HQs se utilizam de quadros sequenciais para contar uma história, o movimento dos personagens pode ser identificado pela observação quadro a quadro, de onde se inicia o movimento e de onde termina, ou a partir de linhas e traços no mesmo quadro, como nos exemplos seguintes:

Figura 28: HQ “Lourolino e Remendado”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 17, mar/1949, p.48-52. Depositário: FBN

Observa-se o uso combinado de linhas, traços e uma pequena nuvem para indicar movimento e o desenho de estrelinhas para indicar força, pancada e dor. Além disso, percebe-se a inserção de uma onomatopeia no primeiro quadrinho para indicar, ao mesmo tempo, queda, batida e a rapidez de movimento. Todos esses recursos são utilizados em consonância com a expressão facial dos personagens.

Para além dos códigos verificados no processo de leitura e compreensão das HQs, faz-se importante observar o conceito desenvolvido por Chartier (2011) a respeito dos “protocolos de leitura”. O autor refere-se a eles como os “vestígios privilegiados (...) das práticas do ato de ler” (2011, p. 10), o que significa que todos os elementos que circundam o texto em si são capazes de permitir decodificar, de alguma maneira, modos de ler. Segundo Chartier (2011), há basicamente dois tipos de protocolos:

O primeiro remonta aos elementos que determinado autor dissemina pelo texto de modo a assegurar, ou ao menos indicar, a correta interpretação que se deveria dar a ele [, de maneira que] tais protocolos de leitura inscrevem no texto a imagem de um “leitor ideal”, cuja competência adequada decodificaria o sentido preciso com que o autor pretendeu escrevê-lo.

(...)

Outro tipo de protocolo de leitura que interessa a Chartier é o que se produz na própria matéria tipográfica, em geral de responsabilidade do editor, de modo a favorecer certa extensão da leitura e a caracterizar o seu “leitor ideal”, que não precisa assemelhar-se àquele originariamente suposto pelo autor. (p. 10-11)

Assim, os protocolos de leitura remontam tanto aos elementos lançados mão pelo autor para levar a uma “correta interpretação” do seu texto por parte do leitor quanto à tipografia do material, que se refere à arte, à composição, à formatação e à impressão de um texto. Desse modo, ambos concorrem à “determinação implícita da autoridade do autor a propósito da maneira adequada de ler” (CHARTIER, 2011, p. 13), que, a lume das HQs, pode ser observada na tradição ocidental de leitura das mesmas, conforme salientado anteriormente.

As ilustrações do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini⁵⁴ marcam o início do que se compreende como Histórias em Quadrinhos hoje, no Brasil. O primeiro capítulo de *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte*, publicada em 30/01/1869, na revista *Vida Fluminense* (GOMES, 2008; MERLO, 2004), é considerada, por muitos estudiosos, a “primeira HQ do Brasil” (GOMES, 2008). Ele foi o responsável, outrossim, pela criação dos primeiros personagens fixos das HQs nacionais: *Nhô Quim* (1869) e *Zé Caipora* (1888).

No âmbito das produções em revista, Agostini teve significativa participação. Para além das revistas *Vida Fluminense* e *Revista Ilustrada*, Vergueiro & Santos (2007) sinalizam que, logo no início da revista *O Tico-Tico*, o ilustrador foi quem criou o primeiro logotipo, contribuindo também com histórias em quadrinhos, capas e ilustrações. A contribuição de *O Tico-Tico* para a história das HQs no Brasil é notável, uma vez que, por conta da apresentação frequente de HQs em suas edições, despontou como um marco na indústria editorial

⁵⁴ Além de ilustrador, Agostini atuou como jornalista, editor e cartunista, tendo como parte do seu trabalho títulos como *Diabo Coxo*, *Vida Fluminense*, *Revista Ilustrada* e *Dom Quixote* (VERGUEIRO & SANTOS, 2008).

brasileira. Além da exploração que faziam de histórias sequenciais, foi a revista brasileira direcionada ao público infantil que mais durou no mercado, indo de 1905 a 1962.

Figura 29: Logotipo de “O Tico-Tico”, criado por Ângelo Agostini



Fonte: *O Tico-Tico*. Nº 1, out/1905, p. 1. Depositário: Hemeroteca da FBN

O Tico-Tico compunha as edições da Sociedade Anônima *O Malho*, tendo como seu fundador Luís Bartolomeu de Souza e Silva. Conforme observam Silva & Souza (2018),

O semanário ilustrado *O Tico-tico* destinado à infância, seguia, de início, uma tendência de publicações voltadas para as crianças, observável em outros países como Estados Unidos e França. (...) Tudo indica que [esses] empreendimento[s] influenci[aram] o grupo de intelectuais que lançou *O Tico-tico* no Brasil: o editor Luís Bartolomeu, o historiador e escritor Manoel Bonfim, o jornalista Renato de Castro e o poeta Cardoso Júnior. De tal modo, a 11 de outubro de 1905, ocorria o lançamento da revista infantil *O Tico-tico*, que também conheceu semelhante longevidade (p. 317)

O semanário em destaque era de significativa relevância no âmbito editorial brasileiro, de modo que, apesar do seu pioneirismo no Brasil, seu formato já existia lá fora e apresentava grande sucesso – o que poderia justificar a escolha dos editores em iniciar esse tipo de publicação por aqui. De maneira aproximada, o modo de *Vida Infantil* se referir ao seu público, a sua composição e os elementos protocolares que compunham a revista e as suas colunas, também pode ser considerado um importante veículo de formação do público infantil brasileiro, haja vista a exploração de histórias em quadrinhos que visavam atingir determinados conceitos importantes no que toca à formação de caráter das crianças, como a higiene e o cuidado com o corpo. Ao se observar a história de *Porcolino*, por exemplo, é possível notar o seu teor educativo, como podemos ler a seguir:

Figura 30: HQ “Porcolino”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 34, jul/1948, contracapa. Depositário: FBN

Observa-se que a higiene é a categoria privilegiada na história que, lançando mão da comicidade, trata de um porco que deixa de brincar com seus colegas por não querer se sujar, sendo que minutos antes estava brincando na lama. Se em 1950 tocava-se, de modo sutil, na questão da higiene, dois anos e meio antes, em janeiro de 1948, “Porcolino” trazia, em seu número, a história “Manchas diante dos olhos”. Na HQ em tela, Porcolino e sua mãe se desentendem porque, de acordo com a mãe, ele é muito sujo e não tem modos na hora de comer à mesa. Assim, sua mãe decide fazer com que ele pague um níquel a cada vez que sujar a mesa, como forma de punição e de evitar que o filho suje muito a toalha da mesa.

Figura 31: HQ “Porcolino”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 3, jan/1948, contracapa. Depositário: FBN

A higiene e os modos de se comportar à mesa eram as noções ressaltadas na história. Além disso, também chama a atenção o tipo de relação apresentada. Trata-se de um ambiente familiar, em que há a figura de uma mãe que tenta educar o seu filho em relação à sua higiene e aos seus modos – como um retrato de uma possível família brasileira consumidora de *Vida Infantil*: camadas média e alta dos grandes centros urbanos.

A defesa de Rosa (2002) nos ajuda a compreender esse tipo de publicação no que concerne ao espaço de formação reservado às HQs:

Histórias em quadrinhos e os contos se constituíram nos canais mais eficazes para a difusão das aspirações e expectativas dos editores em relação à infância brasileira e

daquilo que não era tolerado em termos de suas ações e reações em face do meio social.

Crianças e adultos, agindo e interagindo como personagens das histórias, em espaços sociais como a escola, *a casa* e a rua, propiciaram aos colaboradores e editores fixar procedimentos e atitudes socialmente aceitos ou condenados. (p. 122; grifos meus)

O excerto indicado traduz, em certa medida, o modo como se constituía “Porcolino”, uma vez que, tanto em 1948 quanto em 1950, é notável o objetivo que se tinha em se destacar aquilo “que não era [socialmente] tolerado” para, assim, “fixar procedimentos e atitudes socialmente aceitos ou condenados”. Em ambos os casos, os procedimentos sociais em destaque se referem à higiene.

Em sua dissertação de mestrado⁵⁵, Farias (2013) discute que, historicamente, o campo da Higiene se configurava como um dos mais importantes no âmbito dos estudos médicos, uma vez que ia ao encontro da perspectiva civilizadora da nação ainda vista como atrasada, débil e enferma. Se considerarmos rupturas e permanências na História, é possível que na década de 1940, quando da articulação de *Vida Infantil*, questões sobre higiene e controle da população por essa via ainda estivessem postas.

A autora faz uso dos argumentos do médico, higienista e autor do livro *Noções de Hygiene*, Afrânio Peixoto⁵⁶ (1879-1947), por meio do qual defendia a prevenção, e não apenas a cura ou o tratamento, de doenças características de um país que negligenciava o devido conhecimento de como cuidar de seu corpo e da sua saúde física e mental. Faria (2013) aponta que:

Ao trazer uma definição de Higiene, na segunda edição deste compêndio, Afrânio Peixoto, no entanto, afirma não considerá-la “precisamente uma sciencia”. De acordo com este autor, a Higiene consistia em “um conjunto de preceitos, buscados em todos os conhecimentos humanos, mesmo fora e além da medicina, e tendentes a cuidar da saúde e a poupar a vida” (PEIXOTO, 1921, p. 7). Era a compreensão da Higiene como “aplicação prática de todas as ciências” e como “corpo de doutrina independente” da Medicina que definia o direcionamento da abordagem de Noções. (p. 163)

Note-se que a devida higiene conformava o sujeito “fora e além da medicina”, o que englobaria outros espaços sociais, como a casa, a escola e – por que não? – os impressos periódicos, uma vez que circulavam no âmbito social. Ainda que se trate de décadas

⁵⁵ Trata-se da dissertação intitulada “Noções para persuadir e educar: os discursos médico-higiênicos na formação e ofício do professorado primário (1914-1928)”, cujo recorte temporal, como se nota, diz respeito às duas primeiras décadas do século XX.

⁵⁶ Trata-se de Júlio Afrânio Peixoto, designado como *polígrafo baiano*, devido a sua inserção em múltiplos espaços e campos do conhecimento. Foi médico, higienista, professor, crítico literário, autor de diversos livros, de romances a científicos, e membro da Academia Brasileira de Letras (ABL) (FARIAS, 2013; ROCHA, 2017).

diferentes, a lógica de formação higiênica pode ser compreendida como uma permanência, haja vista o investimento de *Vida Infantil* em uma HQ que tratava apenas disso⁵⁷.

Monfardini (2013), para tratar do termo “histórias em quadrinhos”, põe luz em outras questões importantes.

(...) apesar de “quadrinhos” ser um termo genérico para se referir ao objeto “revistinha vendida em bancas de jornal e livrarias”, por exemplo, a palavra, em si, se refere ao *formato das histórias – ao seu conteúdo*. Em geral, as pessoas que adjetivam os quadrinhos como *literatura inferior*, passatempo, produção artística, etc., estão adjetivando não a revista em quadrinho (termo genérico), mas, sim, a história em quadrinhos, visto que os adjetivos utilizados nas críticas dizem respeito ao conteúdo do material analisado (isso, é claro, partindo do pressuposto que o adjetivador analisou algum quadrinho antes de o rotular) e não ao objeto em si (p. 28-29; grifos do original).

Assim, historicamente, as histórias em quadrinhos foram consideradas, muitas vezes, de linguagem inferior ou, ainda, perniciosas às crianças. Rosa (2002), nesse sentido, aponta que

nos anos cinquenta as estatísticas policiais de assassinatos e delinquência apontavam a situação econômica, o “mau” cinema, o “mau” rádio, as histórias em quadrinhos e os álbuns de figurinhas como fontes de degenerescência da infância e da juventude (p. 110)

Contudo, a guinada em relação aos usos das HQs foi marcante. Isso porque, de acordo com Rosa (2002), as HQs e seus personagens passam a servir para outros fins, como o de educar pela diversão e de inculcar certos conceitos que, por meio de super-heróis e de personagens marcantes, se daria de modo mais suave e eficaz.

Nesse sentido, Gonçalo Junior (2004) faz alguns apontamentos em relação aos impasses políticos provocados pelas HQs. Se as HQs eram, inicialmente, vistas como perniciosas à formação infantil, em meados do século XX as discussões a esse respeito se intensificam. Os famosos gibis, desde a segunda metade da década de 40, eram considerados um problema social que envolvia as famílias, a escola, a igreja e a política, muito por conta do gosto dos petizes pelos quadrinhos e pelo ideário de pobreza literária a que se atribuía aos mesmos. Segundo o autor, “os dados permitiam compreender a importância extraordinária das revistinhas nos últimos tempos, procuradas pelas ‘juventude’, ‘cada uma delas mais ilustrada e atraente que a maior parte dos livros infantis’ [e dos livros didáticos]” (2004, p. 182).

⁵⁷ A despeito da relevância do conteúdo e de sua complexidade, nos limites desta dissertação, esta discussão não será adensada, principalmente porque não se trata de um dos objetivos da pesquisa.

As restrições sofridas pelas HQs se deviam ao fato de tratarem de temáticas consideradas inadequadas ao público infantil, uma vez que trazia, em sua maioria, super-heróis (americanos) e envolvia violência. Assim,

não era preciso ser pedagogo ou psicólogo para concluir que os gibis só podiam trazer distúrbios à vida “psíquica” de seus leitores. Para ele, a capacidade das revistas de provocar mudanças de comportamento levava as crianças a sofrer “deformações em sua mente e más tendências no seu caráter” (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 183).

Contudo, nem todos eram desfavoráveis aos gibis. Alguns autores “admitiam que as revistinhas tinham lá suas virtudes, pois atendiam à necessidade de aventura e enriqueciam o vocabulário” (idem, p. 192). Desse modo, cabia torná-las aliadas, controlando seu conteúdo e trazendo assuntos de interesse social para dentro das HQs. Para tanto, foi elaborado, segundo o autor, pelo Departamento Gaúcho de Defesa da Fé e da Moral⁵⁸ um estudo a esse respeito no qual se “estabelecera quatro classificações para as revistas infanto-juvenis que circulavam no Brasil, com o objetivo de ajudar os pais a controlar a leitura dos filhos”, como se segue:

A primeira era a das “recomendáveis” – quando eram positivas nos itens “orientação”, “moral” e “formação geral”. As “aceitáveis” eram aquelas que, “sem maiores inconvenientes, apresentam um lado moral são e educativo, embora, na sua origem, não ofereçam todas as garantias desejadas”. As “condenáveis” traziam conteúdo prejudicial por apresentar temas de amor, crimes e roubos e estimulavam para o mal. Por fim, havia as publicações que deveriam ficar “ao critério de pais e educadores” porque em suas histórias o crime não compensava, mas não faltavam bandidos, mortes, violência etc (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 197).

Como se nota, havia um parâmetro legal estabelecido que, ainda que não fosse em nível nacional, representava parte do ideário compartilhado. *Vida Infantil*, por sua vez, fazia a sua parte, lançando mão de HQs que se dividiam entre as “recomendáveis”, como, por exemplo, “Porcolino” e “Lourolino e Remendado”, e as “aceitáveis”, como “Super Coelho”, que apesar de tratar de um coelho super-herói, o mesmo lutava contra o mal. Como veremos adiante, “Lourolino e Remendado” chama a atenção por ir ao encontro do que se propunha para os novos conteúdos das HQs: funcionar como “instrumento de divulgação de heróis nacionais” (idem, p. 252).

Com efeito, percebe-se que se demorou a aceitar as revistinhas de gibis no âmbito da leitura para crianças, em especial por conta do seu conteúdo e das imagens veiculadas, muitas

⁵⁸ Não foram encontrados dados precisos a respeito desse Departamento. Porém, é possível supor que tem alguma proximidade com o Secretariado Nacional da Defesa da Fé, de responsabilidade da Conferência Nacional de Bispos do Brasil (CNBB). A inferência se dá pela proximidade em relação ao nome e, também, pelo fato de o Secretariado, em destaque, ter elaborado, em 1949, uma “lista de jornais, revistas e casas editoriais ‘muito suspeitos e cuja leitura é proibida aos fiéis’”, lista parecida com a apresentada por Gonçalves Junior (2004). Mais a esse respeito, conferir Arendt, Lima & Menegotto, 2017.

vezes sobre violência e assuntos considerados pouco relevantes para a formação “psíquica”, educativa e moral do público infanto-juvenil, à época. Mas se nota uma guinada nesse sentido, pois se começa a perceber outros usos para as HQs, como o educativo e o moralizante. É por esse viés que passamos ao próximo tópico, o qual recai nos principais temas das HQs de *Vida Infantil*.

2.2 As HQs em *Vida Infantil*: temas e problemas

Algumas categorias de análise podem ser mobilizadas com vistas a se compreender modos de operação das HQs, em *Vida Infantil*. Observe-se o seguinte quadro:

Quadro 9 – Temas Recorrentes nas HQs de <i>Vida Infantil</i>	
Categorias-chave	Personagens Principais
Higiene	Porcolino
Formação de Caráter (Relação verdade e mentira e Lições de Moral)	Pituca
História do Brasil	Lourolino e Remendado

Quadro produzido pela autora. Fonte dos dados: Depósito FBN

A seleção dos temas destacados foi realizada de modo a levar em consideração as histórias que pudessem dialogar entre si, haja vista a recorrência de tais temas. Assim, as HQs que lançassem mão de outras temáticas que fugissem em demasia desses temas ou que se utilizassem apenas de piadas e de outras estratégias de entretenimento, não compuseram a análise. Ademais, foram destacados os personagens das HQs que fossem mais frequentes e estáveis no âmbito da revista, considerando-se a análise dos quatro anos eleitos para a análise (1947-1950).

A escolha dos temas privilegiou a quantidade de vezes que esse tipo de narrativa aparecia, a sua pertinência no âmbito desta dissertação e como essas categorias poderiam se relacionar com a hipótese principal da pesquisa: a de que se tratava de uma revista híbrida, que, no mesmo espaço-tempo, buscava divertir e educar seu público leitor. Então, que temas poderiam compor as HQs no âmbito de uma revista híbrida? De que maneira seria possível se observar o viés educativo da revista por meio das HQs? Estas foram algumas das perguntas geradoras que resultaram nas categorias elencadas.

Desse modo, a partir da recorrência das categorias identificadas, notam-se como as HQs ancoravam-se na perspectiva que ia além de entreter e recrear. As HQs eram uma das principais formas de se divertir a garotada leitora de *Vida Infantil*, uma vez que lançavam mão

de imagens coloridas, de personagens divertidos (comumente advindos do mundo animal, como nas três HQs no quadro 11) e de histórias, em geral, mais suaves do que as histórias presentes sob a forma de texto corrido, como nos contos⁵⁹ e nas colunas instrutivas (em especial, “História do Brasil para Crianças”, a ser tratada no capítulo seguinte). Contudo, haja vista seu caráter lúdico, de fácil acesso e por apresentar variadas ideias em um espaço mais curto, a história ali contida poderia servir para diferentes objetivos. De acordo com Rosa (2002),

A maioria das histórias em quadrinhos sempre esteve comprometida com uma mensagem, um conselho, uma recomendação ou mesmo uma informação, para além das imagens apresentadas. A aparente ingenuidade das ilustrações e dos textos constituía-se em mecanismo pelo qual eram introjetados os valores das classes dominantes e eram transmitidos um código de ética e uma moralidade. (p. 134)

As HQs de *Vida Infantil* também buscavam passar mensagens, conselhos, recomendações e/ou informações que fossem ao encontro das expectativas e dos valores hegemônicos, à época, e que respeitassem o que era esperado do público da revista.

Gomes (2003) salienta que os materiais voltados para o público infantil eram “aquele[s] que, por excelência, investia[m] na imaginação infanto-juvenil e, nesses termos, contribuía[m] para educar. A ‘fantasia’ (...) deveria presidir o texto, que teria que ser ‘recreativo’, para, dessa maneira, ser ‘instrutivo’” (p. 118). Assim, foi possível identificar algumas histórias que se relacionassem a esse tipo de material infantil descrito por Gomes (2003): recreativo e, ao mesmo tempo, instrutivo.

Outra categoria analisada e de forte presença na revista consiste na questão da formação do caráter, que, em especial, era sobrelevada ao privilegiar a dicotomia verdade x mentira. Em “Os enganos de Pituca”, por exemplo, Pituca, personagem protagonista, representado por um macaco, é preguiçoso e vive tentando enrolar as pessoas, mas sempre se prejudica, na tentativa de mostrar que tentar enganar os outros não vale a pena.

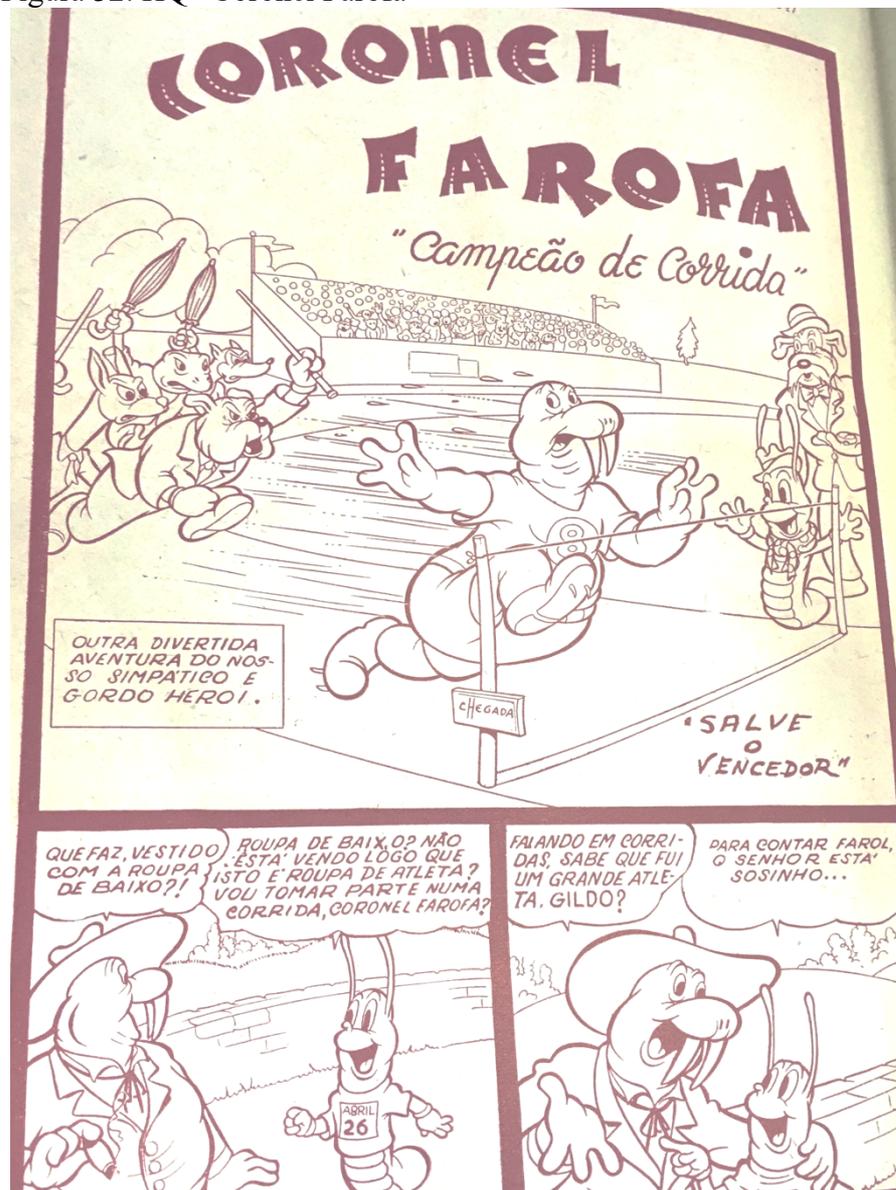
Na história intitulada “Que medo ô!”, de dezembro de 1947, a tia de Pituca pede que o menino vá à vila comprar doces e frutas para os afilhados que estão indo visitá-la. Pituca, “preguiçoso e danado”, no caminho para a vila, tenta burlar uma placa que dizia para não pegar maçãs da árvore por causa dos marimbondos que ali havia. O menino, contudo,

⁵⁹ Em relação aos contos, chamam a atenção os de Vicente Guimarães e de Lúcia Miguel Pereira, dois dos principais contistas de *Vida Infantil*. Vicente de Paulo Guimarães (1906-1981) foi jornalista, escritor de literatura infanto-juvenil, educador e diretor da revista infantil “Sesinho” (1947-1960; 2001-atual), durante a primeira fase da publicação (1947-1960). Vicente Guimarães, também chamado de “Vovô Felício”, era tio de João Guimarães Rosa, o que lhe inspirou a escrever o livro biográfico sobre seu sobrinho intitulado “Joãozinho – a infância de João Guimarães Rosa” (1971). Mais informações em: <<http://www.descubraminas.com.br>>. Lúcia Vera Miguel Pereira (1901-1959) atuou como escritora, crítica literária, biógrafa, ensaísta, contista e tradutora. Pereira colaborou com *Vida Infantil* durante os anos privilegiados de análise (1947-1950), em especial com o romance “Memórias de um cachorro”, contado como um conto, em separados números, a partir de novembro de 1948. Conferir mais em: <www.octavioelucia.com/otavio-tarquinio-de-sousa/lucia-miguel-pereira/>.

desobedece a placa e tenta pegar as maçãs, sem sucesso e acaba sendo picado. Após o ocorrido o jovem acaba indo à vila e comprando o que necessita. Mas, horas depois, inventa de pregar uma peça nos afilhados, esculpindo uma caveira em um mamão, para assustar as crianças. Entretanto, Pituca é quem acaba se assustando com a caveira e sai correndo, se machucando e ficando, forçosamente, de repouso em casa. Ao final, temos, assim a “moral da história”: não vale a pena mentir, tentar burlar as ordens dos mais velhos e nem tentar pregar peças nos outros, pois “o feitiço pode virar contra o feiticeiro”.

Nesse mesmo número, “Coronel Farofa”, em “Campeão de Corrida”, narra, para seu amigo Gildo, suas memórias na primeira Olimpíada, quando ainda era um grande atleta. O “simpático e gordo herói”, como definido na HQ, é a representação de um leão marinho que, apesar de simpático, era mentiroso.

Figura 32: HQ “Coronel Farofa”

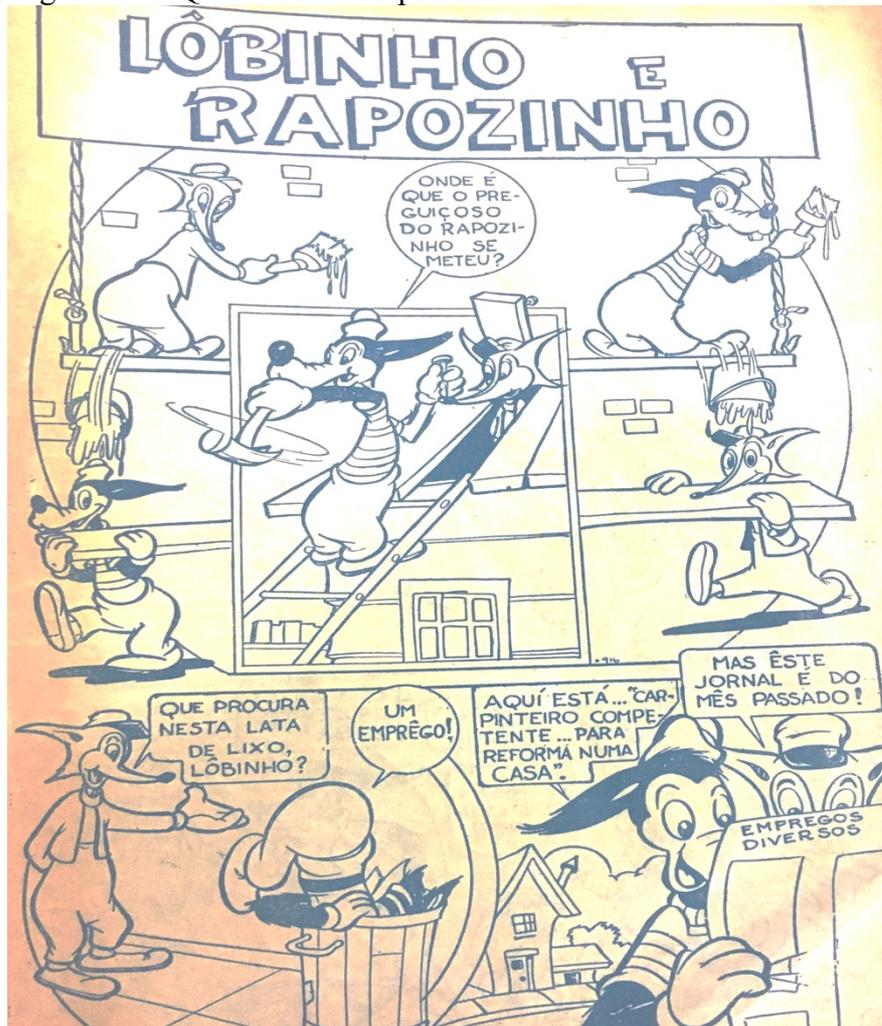


Fonte: *Vida Infantil*. Nº 2, dez/1947, p. 50. Depositário: FBN

Ao final da história, descobre-se que se tratava de mentiras, de maneira que o Coronel não era atleta e inventava mentiras para se vangloriar. Assim, a “moral da história” pode ser tirada do fato de que toda mentira é descoberta (a típica ideia de que “mentira tem perna curta”) e que, por isso, não haveria motivos para mentir, pois ainda que se tente se vangloriar por algo que não fez, o sujeito não passará de um mentiroso.

Ainda que não se tratasse da mesma HQ, pela ideia da mentira, *Vida Infantil* buscava desconstruir esse hábito, de maneira a reforçar que a mentira não é saudável e pode gerar conflitos, tensões e concepções equivocadas. Ainda nesse sentido, a questão da formação de caráter e valores pode ser identificada nas HQs a partir da leitura de “Lobinho e Rapozinho”, de outubro de 1948. Na história, Lobinho e Rapozinho são dois amigos que tentam enganar um sujeito em busca de dinheiro fácil. Assim, os dois se passam por pedreiros, sendo que não sabem nada sobre construção. Mas, pela ganância, tentam fingir que são capazes de construir uma casa.

Figura 33: HQ “Lobinho e Rapozinho”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 13, out/1948, p. 1. Depositário: FBN

O empregador – figurado por um coelho – também acaba por enganá-los, pois, ao dar o contrato para ser assinado, indica que a casa deverá ficar pronta em um dia. Como Lobinho e Raposinho estavam apenas em busca do dinheiro, assinam o contrato sem lê-lo. Os amigos, então, constroem a casa em um dia, mas sem a menor qualidade. O coelho decide, então, processá-los. Ao final, Lobinho e Raposinho acabam sendo presos, haja vista o fato de terem mentido e se passado por pedreiros.

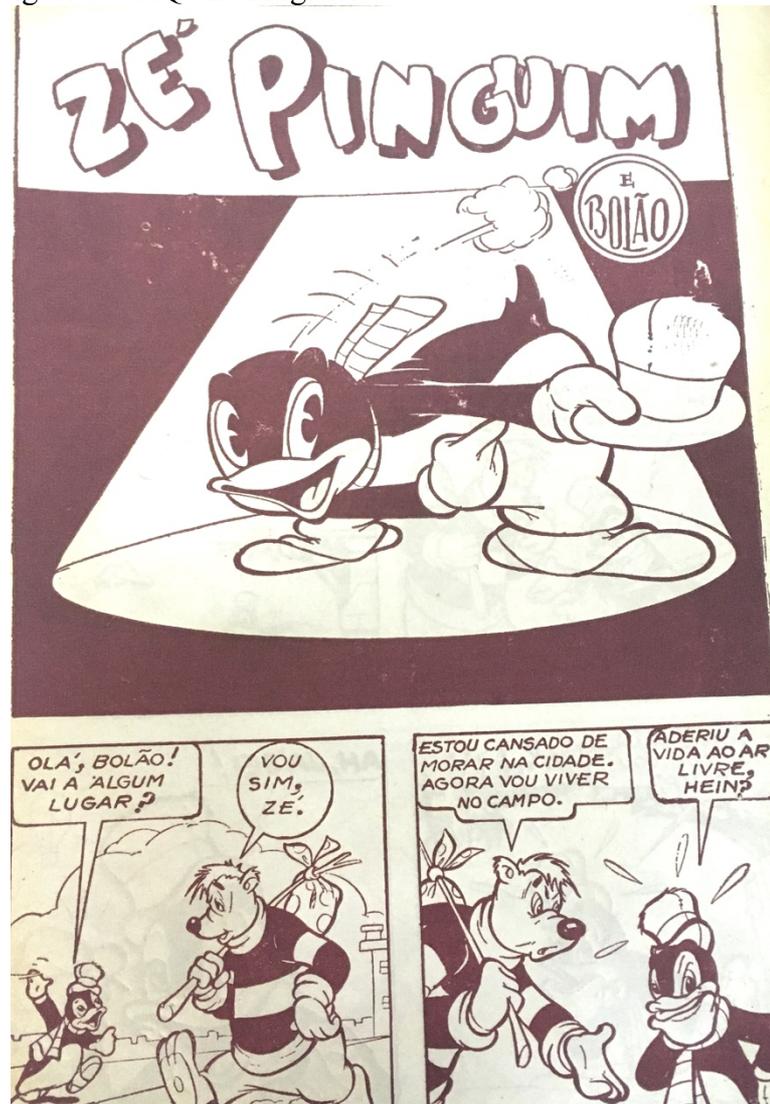
Noções como “ganância” e “mentira” associadas às ideias de estelionato, processo jurídico e assinar contratos sem ler são ali enfatizadas. Apesar de se tratar de concepções de difícil compreensão para o público em questão, a força dos argumentos pode ser entendida como uma forma de convencimento dos leitores a jamais agirem de tal maneira, gananciosa, mentirosa e fraudulenta. Inclusive o final servia de alerta às crianças: não ajam de maneira escusa ou irão para a prisão – lugar de correção dos errantes.

A divulgação de valores éticos e morais na história se torna evidente, ainda que associado à piada, ao gracioso e ao cômico. Desse modo, é possível observar a dupla entrada desse tipo de conteúdo: a de formar ao mesmo tempo que divertia.

Vida Infantil pautava-se, pois, na forma híbrida de educar, divertir e apontar o que era permitido e o que era vetado no âmbito da sociedade em tela. Hansen (2007; 2008), por sua vez, ao analisar a revista *O Tico-Tico* pelo viés da formação cívica e patriótica em suas páginas, salienta aspectos híbridos do periódico, alegando que ainda que se tratasse de uma revista infantil, esteve “sempre comprometida com a difusão de valores morais, cívicos e patrióticos” (2008, p. 45). Embora, em sua pesquisa, Hansen (2007) contemplasse outros materiais para além de *O Tico-Tico*, a autora defende que esses tipos de materiais voltados às crianças procuravam “impor um padrão de hábitos e comportamentos aos quais os indivíduos deveriam se condicionar, e que sintetizavam um ideal de homem, representado em potencial na infância brasileira” (p. 11). Percebe-se, então, o ideário de formação dos petizes, vistos como o futuro da nação e que, por isso, deveriam ser bem formados e guiados pelo bom caminho.

No que diz respeito à *Vida Infantil*, a história de “Zé Pinguim”, de setembro de 1948, narra uma história que também trata da ganância, da mentira, da fraude, da tentativa de burlar as regras e de se levar vantagens às custas dos outros.

Figura 34: HQ “Zé Pinguim”



Fonte: *Vida Infantil*. Nº 12, set/1948, p. 1. Depositário: FBN

Bolão, amigo de Zé Pinguim, fala para seu amigo que quer sair da cidade por conta do barulho e da agitação do lugar. Zé Pinguim, após tentar desanimá-lo, acaba tentando tirar vantagens da mudança de Bolão. Inventa, então, que agora é corretor e tem uma ótima casa para vendê-lo no campo pelo valor de 10 mil cruzeiros. Bolão alega ter uma nota de 20 mil cruzeiros e Zé Pinguim aproveita-se disso para vender a casa. A casa, na verdade está em péssimo estado, mas mesmo assim Bolão aceita a nova moradia. Quando Zé Pinguim recebe a nota de 20 mil do amigo e tenta retirá-lo junto ao banco acaba sendo preso, pois se trata de uma nota de dívida de aluguel. Bolão, ao final, explica que, na verdade, queria sair da cidade por conta da dívida. Ambos, então, tentam burlar as normas e tirar vantagens um do outro. Igualmente, se prejudicam: um por morar em uma casa em péssimo estado e outro por ficar com uma dívida de aluguel do colega, de 20 mil cruzeiros.

O lúdico e o atrativo em *Vida Infantil* não ficavam a cargo, apenas, das HQs, das ilustrações, do colorido e dos contos; os brindes, os brinquedos de armar, os passatempos e as curiosidades também cumpriam essa função: de atrair e divertir. Essa estratégia, contudo, não é nova. Rosa (2022) observava que já desde *O Tico-Tico* era possível encontrar esses modos de atrair o público infantil: “o aspecto lúdico de *O Tico-Tico* também se evidenciou na apresentação de brinquedos para armar” (p. 137). De maneira diferente dos brinquedos para armar presentes naquela revista, em *Vida Infantil* é possível observarmos dois movimentos diferentes: de um lado, havia propagandas relativas a brinquedos que poderiam ser ganhos na condição de brindes e/ou recompensas (como quando a criança enviava a resolução correta de um problema de alguma coluna); por outro lado, havia uma coluna fixa na revista que tinha como objetivo elaborar um álbum de produção autoral dos leitores mirins. Trata-se de “Álbum de História do Brasil para Crianças”, sobre o qual discutiremos no capítulo três, visto que era vinculado à “História do Brasil para Crianças” e ocupava um dos espaços lúdicos no processo de aprendizagem da História do Brasil, que, como veremos, dividia espaço com uma HQ intitulada “Lourolino e Remendado”.

Segundo Rosa (2002),

A intenção de recrear, subjacente às histórias em quadrinhos, aos contos, às páginas de humor, aos passatempos propostos, aos brinquedos e presépios para armar, estendia-se também, às sugestões para a organização de jogo e brincadeiras e para a apresentação de pequenos esquetes, recitativos e canções (p. 139).

Embora haja rupturas nos modos de recrear proposto pelos articulistas de *Vida Infantil*, a intenção de captar o leitor mirim e de compor a revista com mais elementos de diversão constitui-se uma permanência. Nota-se o investimento em histórias em quadrinhos, contos, páginas de humor, passatempos e brinquedos em *Vida Infantil*, assim como as sugestões para a organização de jogos e brincadeiras, como nos exemplos das figuras 35 e 36: