

História e infância na revista em quadrinhos *Pererê* (1960-1964), de Ziraldo.

History and childhood on Ziraldo's comics magazine *Pererê* (1960-1964).

Ivan Lima Gomes¹

Resumo: O artigo pretende analisar algumas das estratégias assumidas pela revista em quadrinhos *Pererê* (1960-1964), de Ziraldo, para abordar em seus quadrinhos temas considerados “históricos”. Além de nos interessar definir o que a revista estabeleceu como tal, procuramos compreender tais enredos no conjunto das discussões sobre quadrinhos presentes no período de 1950/1960 e as suas especificidades e semelhanças quando comparada a outras publicações que lançaram versões quadrinizadas de acontecimentos da História do Brasil. Para tal, utilizamos a análise semiótica de Greimas e Courtés conforme trabalhada metodologicamente para a História por Ciro Cardoso.

Palavras-chave: *Pererê* (1960-1964); Histórias em quadrinhos (anos 1950-1960); Nacionalismo; História (Nacionalismo).

Resumo: This article intends to analyze some strategies drawn up by Ziraldo's *Pererê* (1960-1964) comics magazine to deal to some “historical” themes on its pages. For this, beyond our concern on understanding which topics were considered historical our not, we try to understand these plots in the whole 1950 and 1960's comics discussion plan, focusing on its similarities and differences when compared with several other Brazilian historical comics. The Greimas and Courtès' semiotic, as methodologically focuses for History by Ciro Cardoso, is our methodological reference.

Key-words: *Pererê* (1960-1964); Comics (1950's-1960's); History (Nationalism).

1. Introdução

A presença da História nos meios de comunicação contemporâneos como mestra da vida e elemento de conformação de comportamentos e decisões de grupos específicos é ponto pacífico na literatura especializada sobre o tema. Cabe agora enfrentarmos outras questões que esta constatação nos propõe: por que o passado é tão importante para servir de parâmetro a ações presentes? Quais elementos históricos são escolhidos e por quê?

¹ Mestrando em História Social pelo Programa de Pós-Graduação em História Social pela UFRJ (PPGHIS-UFRJ), sob orientação do prof. Dr. Renato Luis do Couto e Lemos.

Toda seleção do passado é arbitrária e, por isso, encerraria neste movimento uma reafirmação do poder? A partir destas questões gerais tentarei compreender meu objeto de pesquisa, a revista *Pererê*.

E de que maneira a História, campo de conhecimento que remonta aos antigos gregos, estudada ao longo dos séculos e que já teve até mesmo a sua morte ou inutilidade declarada, poderia ter alguma relação com uma mídia, como os quadrinhos cuja origem recente data de fins do século XIX, marcadas pelas reprodutibilidade e pelo consumo em escala industrial? O objetivo do artigo é analisar como o saber histórico serviu de espaço para formulação de determinada visão de mundo, ao mesmo tempo que funcionou como elemento de legitimação às críticas que os quadrinhos sofreram por educadores (JÚNIOR, 2004). Como mídia direcionada para o mercado, ela se definia sob a estratégia editorial de tentar mostrar que os quadrinhos poderiam ter valor educativo e ser instrutivos aos seus leitores.

Este quadro nos levará a defender como hipótese central que o reconhecido papel representado por *Pererê* na história dos quadrinhos brasileiros, para além da conjunção de um contexto histórico “nacionalista” com o traço original de seu autor (CIRNE, 1975) ou de ter a revista exercido a função de aparelho ideológico do estado populista (PIMENTEL, 1989), coaduna-se explicitamente com as necessidades de inserção em um campo marcado por debates e limitações específicos, e que valorizavam determinadas diretrizes para os quadrinhos em detrimento de outras. Os quadrinhos históricos representam um importante momento para a legitimação desta mídia, que, acusada de ser violenta e uma forma de “subliteratura, se via diante de constantes ataques e críticas. Nossa intenção é compreender por que e como se deu a abordagem de *Pererê* sobre a História.

Se comparado com a linha editorial de outras publicações do período (BARBOSA, 2006), o Brasil imaginado por *Pererê* apresentará uma perspectiva singular sobre determinados processos históricos, permitindo localizar-se de forma diferenciada no ascendente campo dos quadrinhos da época. Nosso objetivo é discutir, através da análise semiótica de uma história em quadrinhos de *Pererê* que se passa na Pré-História e discute a Guerra Fria, que olhar específico é este.

2. Passado e Presente: a crítica da Guerra Fria pelo olhar nacionalista

Publicada em fevereiro de 1962, a HQ analisada intitula-se “A Grande Viagem”, tem 13 páginas e se passa na Pré-História, alcançada a partir do redemoinho do saci e um “botão do tempo” apertado de Tininim. Nas primeiras páginas vale destacar o trabalho de edição entre os quadros a cada mudança de página, recurso bastante explorado por Zivaldo

em *Pererê* e percebido por Cirne (1975): compreendemos a agitação do redemoinho presente nos três últimos quadros da página 16 a partir da afirmação de Tininim no primeiro quadro da página 17; enquanto no fim do último quadro desta mesma página observamos uma onomatopéia que assusta o índio, mas que modificará sua conotação na página seguinte:



A passagem de um grito a princípio de tipo assustador para um alegre e exclamativo “Ôba” justifica-se por ser o homem das cavernas na verdade um vendedor que, entusiasmado diante da presença dos dois novos “turistas”, procura lhes vender uma série de relíquias “antes que o mundo acabe”, como faz questão de repetir ao fim de cada uma das suas falas.

Logo o nosso vendedor tem seu nome revelado. Caramuru, conforme é chamado por seus colegas, é chamado a assinar uma lista de assinaturas “pedindo para que não estoure a pré-terceira guerra mundial” (página 20). Tudo isso porque o inimigo teria descoberto uma arma poderíssima, revelada mais uma vez a partir dos recursos dos cortes entre páginas: o fogo (páginas 20-21).

Caramuru, porém, adota um olhar cínico sobre a situação a partir de sua condição de comerciante: ao ser interpelado por Tininim e Pererê acerca de sua alegria diante do fim do mundo, ele lhes responde que, por ser comerciante, “o sonho da minha vida é morrer ganhando dinheiro” (página 21). Porém esta postura resignada sobre os acontecimentos não satisfaz os heróis da revista, que tentarão arrumar uma solução para o problema. Esta surge, mais uma vez, a partir de uma idéia do saci.

Saci, através de seu cachimbo, proporciona que Caramuru e seu povo também possam ficar “armados para a paz”; desta forma “um vai ficar com medo do outro...e então não haverá guerra” (página 22). Com isso, Pererê e Tininim são levados ao presidente e felicitados por ele, mas, antes de voltarem para a Mata do Fundão, solicitam um “papel” para escreverem recomendações acerca do uso do fogo:



A HQ se encerra com a dupla retornando ao século XX, porém, ao Rio de Janeiro, onde têm uma surpresa não muito agradável, conforme atestam as expressões dos seus rostos:



“A Grande Viagem”, em suas treze páginas divididas em quadros regulares, nos propõe uma série de temas e questões para análises. Procuraremos aqui percebê-las a partir do mote central desta HQ, que é a ida para o período pré-histórico. Porém, como será recorrente nas representações históricas utilizadas pela revista de Ziraldo, o passado não é abordado a partir de uma preocupação estritamente didática, conforme presenciamos em nas revistas *Grandes Figuras*, por exemplo; ele serve antes de elemento paródico (BAKHTIN) aonde seus personagens passeiam e discutem os valores da trama, estes marcados por uma forte inserção no presente.

Na HQ em questão as disputas em torno do controle tecnológico da Guerra Fria são trabalhadas a partir da busca pelo controle do fogo entre a tribo de Caramuru e a sua adversária, de nome não revelado. O medo de uma “Pré-Terceira Guerra Mundial” – afinal, esta é a época pré-histórica” – e o fato de Pererê, tido como um “jovem cientista” ser interpelado em virtude disso pelo presidente da tribo de Caramuru como um “jovem alemão” são alguns dos indícios que ajudam a retratar esta HQ junto às questões políticas de seu tempo. A História abandona seu posto de oráculo do futuro; é parodiada e invertida, servindo como fábula para a compreensão do presente.

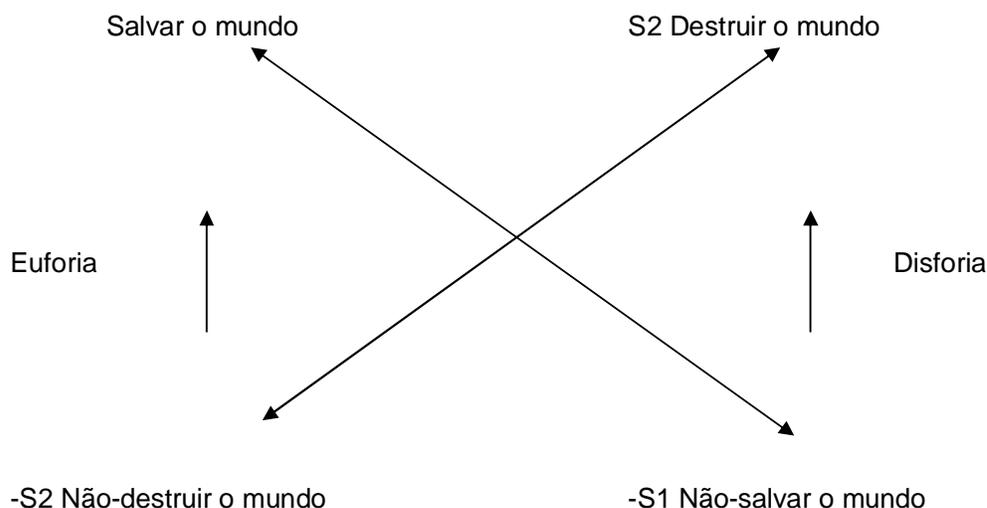
A tomar as passagens que materializam (Elementos Figurativos) os temas (Redes Temáticas) presentes na HQ, temos a construção do sentido moral (axiológico) presente em *A Grande Viagem*, sintetizado no quadro a seguir:

| Rede Temática 1 | Elementos Figurativos para Rede 1 | Elementos Axiológicos para Rede 1 |
|--|---|--|
| <p>Iminência da 3ª Guerra Mundial</p> <p>Salvação do Mundo</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Venda de produtos (“lembranças”) “antes que o mundo acabe” (páginas 18, 19, 20, 27); - “Dentro de uma semana ele vai explodir seu fogareiro! E aí...a terra inteira pegará fogo, e...será o fim de tudo!” (páginas 21-22); - Saci tem uma idéia (página 22); - “Aí...nós também estaremos devidamente armados para a paz!” (idem); - “(...) o mundo está salvo!” (página 23); | <p>Guerra/Conformismo, cinismo/ Mau uso da tecnologia</p> <p>Paz/Inovação, criatividade/ Bom uso da tecnologia</p> |
| Rede Temática 2 | Elementos Figurativos para Rede 2 | Elementos Axiológicos para Rede 2 |
| <p>Controle tecnológico e suas finalidades</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Três últimos quadros da página 16; - Tininim aperta “botão do tempo” (páginas 17, 27); - Comerciante e seus produtos (páginas 18, 19, 27); - “O inimigo descobriu uma arma poderísssima...e se êle a usar...PIMBA! É o fim do mundo!” (página 20); - “Rapaz!... Como é bacana aqui dentro!” (página 16); - “Agora, basta o senhor pegar uma folhinha sêca, encostar no cachimbo...que ela vira chama! Olha aí!” (página 23) - “(...) De como usar o fogo (...) a gente pode fazer coisas formidáveis...como churrasco, por exemplo...” (página 25); - “Se vocês seguirem direitinho as nossas instruções...aquela areiazinha (...) ainda vai ser como petróleo...” (página 25) | <p>Mau uso da tecnologia e bens naturais</p> <p>Bom uso da tecnologia e bens naturais</p> |

O quadro formulado a partir das colocações de Greimas e Courtès (apud CARDOSO, 1997) explicita uma tendência de pensamento cara aos anos 1950 e 1960: haveria uma disputa clara entre duas grandes potências em torno da supremacia tecnológica e política do mundo, mas, ao mesmo tempo, inúmeros outros países não deveriam se alinhar a uma das duas. Cabe frisar que em 1955 ocorrera a Conferência de Bandung, onde países recém-libertos da dominação colonial reuniram-se procurando posicionamento diferente da polarização política da Guerra Fria, entre os blocos liderados pelos Estados Unidos e União Soviética defendendo o neutralismo e assumindo-se enquanto países de Terceiro Mundo (LINHARES, 1989: 65). O imaginário sobre Bandung, conforme salienta Linhares, manteve-se por mais de uma década após sua constituição original (1989).

A leitura da HQ em um primeiro momento poderia indicar uma posição de neutralidade sobre as duas potências, como se indicasse que ele poderia ser resolvido apenas a partir do bom uso do aparato tecnológico pelo Homem (PINTO, 1962: 25). Sob esta perspectiva *A Grande Viagem* poderia ser tomada quase como uma HQ pacifista, ressaltadas as conotações anacrônicas possíveis desta afirmativa. A sua última página, porém, parece reverter e derrubar esta tese pois, apesar das recomendações de Pererê, o Homem continuaria cínico diante da perspectiva – mais real do que nunca – do fim do mundo. É como se o espanto da dupla protagonista expressasse a incapacidade do Homem, organizado a partir da corrida armamentista e da marcha para o progresso tecnológico, em libertar-se do constante medo da destruição, restando-lhe apenas o cinismo do vendedor. Localizado no meio urbano, termina por agregar valor negativo a este – assunto que será aprofundado no terceiro capítulo desta dissertação.

A trajetória da narrativa de “A Grande Viagem” pode ser melhor visualizada através do quadrado semiótico abaixo. Ele vai de S1 a S2 passando por –S1 (Sequência 1, da parte 1 a 3); em seguida, de S2 a S1 via –S2 (Sequência 1, da parte 3 a 5); e termina por refazer o caminho anterior, deixando a solução do conflito em suspenso e explicitando os limites e equívocos da disputa tecnológica da Guerra Fria:



Considerações finais

As disputas em torno do que deve ser lembrado – e esquecido – pela História sempre nos revelam algo que, por vezes, parecemos esquecer: não existe construção histórica inocente e livre de contradições. Tradições, no dizer de Hobsbawm (2008), são reinventadas a todo instante pelos veículos de comunicação massivos em um ininterrupto processo de construções de (contra-)hegemonias, segundo Dênis de Moraes a partir da leitura de Gramsci (s/d). Podemos dizer mesmo, remetendo a Bakhtin (1995), que não existe escrita livre de contradições; pelo contrário, ela se constitui como arena privilegiada para compreensão mais acurada dos conflitos presentes em uma dada sociedade. Mesmo quando a escrita em questão reveste-se de humor, personagens associados ao Brasil e é direcionada para um público de crianças e jovens, como é o caso de *Pererê*, de Ziraldo.

Ziraldo, através de *Pererê*, procurou posicionar-se junto ao conjunto da produção cultural que discutia temas como desenvolvimento, revolução e o nacionalismo no Brasil, tão presentes nas décadas de 1950 e 1960. Neste sentido, *Pererê* representa a defesa da construção da nação a partir, por exemplo, da valorização do folclore e da crítica a práticas consideradas extrínsecas ao país.

Ao mesmo tempo *Pererê* não renega integralmente elementos usualmente associados à cultura norte-americana e à modernização capitalista. O Brasil imaginado que está presente em *Pererê* deveria, pois, assumir uma política que defendesse o desenvolvimento e propiciasse a inserção plena e independente do Brasil na modernidade, a partir de seus próprios valores.

Neste sentido, esta conclusão dialoga com alguns dos pressupostos assumidos por Ridenti ao tratar do “romantismo revolucionário” que seria caro a boa parte das manifestações culturais das esquerdas durante os anos 1960:

O romantismo das esquerdas não era uma simples volta ao passado, mas também modernizador. Ele buscava no passado elementos para a construção da utopia do futuro. Não era, pois, um romantismo no sentido da perspectiva anticapitalista prisioneira do passado, geradora de uma utopia irrealizável na prática. Tratava-se de romantismo sim, mas revolucionário. De fato, visava-se resgatar um encantamento da vida, uma comunidade inspirada no homem do povo, cuja essência estaria no espírito do camponês e do migrante favelado a trabalhar nas cidades (...) (RIDENTI, 2000: 25).

Ao privilegiar personagens e passagens da História, *Pererê* consegue ingressar na dinâmica do campo dos quadrinhos, definido a partir do combate às publicações que não educassem e valorizassem a leitura e a História – ou ao menos um certo olhar sobre ela. Porém, a revista assumiu desde o início leitura autoral sobre a História e, em nenhum momento, seus personagens foram descaracterizados de forma a passar determinados conteúdos.

Com isso, embora Ziraldo *Pererê* não rompa com os marcos gerais de uma História *magistra vitae*, ele consegue, através de sua interpretação e seleção do passado e do que deve ser lembrado como “histórico” – e o exemplo da Revolução Cubana é bastante significativo desta seleção e de que como não podemos restringi-la a um “nacionalismo” quase xenófobo, conforme interpretação de Bruno Alves (s/d) nos leva a crer, por exemplo – , imaginar um Brasil próprio e, desta forma, estabelecer-se de forma diferenciada no mercado de quadrinhos no Brasil.

4. Referências bibliográficas

- **Fontes primárias consultadas:**

PINTO, Ziraldo Alves. *Pererê*. Edição 2, ano III, fevereiro de 1962.

- **Bibliografia**

BAKHTIN, Mikhail (V. N. Volochínov) **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 7ª edição. São Paulo: HUCITEC, 1995.

BARBOSA, Alexandre Valença Alves. **Histórias em Quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950**: a narrativa dos artistas da EBAL e de outras editoras. São Paulo, 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

CARDOSO, Ciro F. **Narrativa, sentido, história**. Campinas: Papyrus, 1997

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa & FUNARTE, 1990.

CIRNE, Moacy (org.); MOYA, Álvaro de; AIZEN, Naumim; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Literatura em quadrinhos no Brasil**: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

HOBBSAWM, Eric. **A invenção das tradições**. 5ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

JÚNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**: formação do mercado editorial brasileiro e a censura nos quadrinhos. 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LINHARES, Maria Yedda. **A luta contra a metrópole**: Ásia e África 1945-1975. 5ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1989.

MORAES, Dênis de. Notas **sobre o imaginário social e hegemonia cultural**. Disponível em: <http://www.enecos.org.br/xiiicobrecos/arquivo/doc/009.doc>. Acesso em 20 ago. 2007.

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

RIDENTI, Marcelo. **Em busca do povo brasileiro**: artistas da revolução, do CPC à era da TV. Rio de Janeiro: Record, 2000.

Recebido em *Janeiro* de 2010

Aprovado em *Junho* de 2010