

Pernambuco,o marujo
Um personagem para não ser esquecido *

**Athos Eichler Cardoso

Sumário:

As viagens do marinheiro mercante *Pernambuco*, também um vitorioso pugilista, iniciada em 24/11/1937, terminada em 23/03 /1940 nas páginas da revista *O Tico-Tico* (1905-1958), classifica-o como o terceiro herói mais importante na genealogia dos quadrinhos brasileiros. *Oswaldo Storni*, seu criador, influenciado pela cultura de massa americana, imaginou-o, inicialmente, um aventureiro internacional totalmente alienado da realidade brasileira. Isso se modifica quando o autor, inspirado pelo clima que antecedia a *II Guerra Mundial* e o *nacionalismo* autoritário do *Estado Novo*, engaja o personagem na *Marinha do Brasil* e o faz participar, como primeiro herói institucional dos quadrinhos, de uma aventura no então inexplorado *Centro-Oeste* brasileiro.

Palavras chaves: *quadrinhos, Pernambuco, Storni*

Introdução

Esta pesquisa é parte de uma proposta mais ampla do trabalho denominado *Os heróis brasileiros dos quadrinhos de aventura no imaginário coletivo* (1883-1950)

Baseia-se em fontes documentais primárias das quais o acervo mais importante é o conjunto de revistas publicadas ou que contaram com a contribuição de *Ângelo Agostini* e da revista infantil *O Tico-Tico*, publicada pela *Editora O Malho*. O que interessa é a historiografia dos quadrinhos, o esforço para conservar a memória dos acontecimentos relativos aos nossos primeiros heróis do gênero, conhecer a motivação de seus criadores e o contexto da época. O objetivo restringe-se ao personagem de ficção ,produzido em quadrinhos *Pernambuco,o marujo*, os acontecimentos de sua vida e do seu criador, roteirista e desenhista, *Oswaldo Storni*, figura exponencial do quadrinho nacional, esquecidos como costuma acontecer com o que é nosso.

* Trabalho enviado para o NP 24 – História em Quadrinhos, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.** O autor é Mestre em Comunicação Social pela Universidade de Brasília e especialista em literatura de massa. Pesquisou e organizou o álbum *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora Os primeiros quadrinhos brasileiros (1869-1883)*, de *Ângelo Agostini*. Edição Senado federal-2002. Recebeu o *Troféu HQMIX-2002*. Prêmio Valorização da HQ.

Acontecimento memória e comunicação

A pesquisa é *historiográfica*, um método ligado ao tema geral do Congresso - *Acontecimento e memória*..

O estudo da memória, na visão científica, abrange psicologia, aprendizagem, precisão, psiquiatria, memória social ,além de outras e requer espaço e não é o escopo deste trabalho. Sua definição mais simples e genérica é *a recorrência consciente, total ou parcial, de uma função ou de uma experiência vivida no passado*.

As reflexões aqui apresentadas têm um enfoque nas abordagens que *Mircea Eliade* faz sobre a mitologia da memória e do esquecimento. Baseada na literatura épica da *Idade Média* e no folclore mitológico indiano onde mestres iogues, levados por paixão carnal ou encantamentos, passam a sofrer de amnésia e seus discípulos os ajudam a recuperar a *memória*,(*anamnesis*.) De um modo geral essa literatura, em forma de poemas, utiliza a imagem do esquecimento, o sono, a escravidão, entre outras, para significar a condição humana e ao contrário, a memória,o despertar,a libertação das amarras,são usadas para a transcendência da vivência humana, a liberdade, a redenção.

Lembra, ainda, os ensinamentos do *Buda* que fala de deuses que caíram do céu quando suas memórias falharam e reencarnaram como homens, mas conseguiram recordar-se de suas existências anteriores pela prática da meditação e da ascese.Uma memória perfeita é superior a faculdade de rememorar. De uma maneira ou outra a recordação implica num *esquecimento* o que equivale na Índia, à ignorância, à escravidão(cativeiro) e à morte.Com essas comparações, *Mircea* conclui que existe uma diferença entre memória (*mneme*) e recordação (*anamnesis*)

Na mitologia grega a deusa *Mnemósine*, personificação da *Memória*, é mãe das musas. Segundo *Hesíodo*, *ela sabe tudo o que foi, tudo o que é, tudo o que será* e quando o poeta é possuído pelas *Musas*, ele sorve diretamente da ciência da *Mnemósine*, isto é, o conhecimento das origens, primórdios e genealogias. Eis porque, o passado quando esquecido é homologado à morte e só pela lembrança se retorna à vida. O que de certa forma explica o simplismo do ditado popular *recordar é viver*...

A *Historiografia* começou na Grécia com *Heródoto* que escreveu suas *Histórias* para que as façanhas dos homens não se perdessem no curso dos tempos.Queria conservar a *memória* dos atos dos gregos e dos bárbaros. É a conservação dessa mesma memória dos *acontecimentos*, das origens,dos primórdios dos nossos heróis dos quadrinhos,que interessa.

A linhagem brasileira dos heróis dos quadrinhos de aventuras, de traços realistas, é muito importante em termos de precedência histórica no cenário universal. *Zé Caipora*, criação de *Ângelo Agostini*, na *Revista Ilustrada* em 1883 e *Max Muller*, de *A Rocha*, em cores, no *Tico-Tico*, em 1913, até prova ao contrário, devem ser considerados os dois primeiros heróis dos quadrinhos mundiais de aventuras.

A partir de *Max Muller*, história de longa duração, o gênero de aventura no quadrinho, desenhado por brasileiros e com heróis brasileiros, irá sofrer uma forte influência dos quadrinhos americanos que passam a invadir não só o Brasil como o mundo inteiro a partir de 1934. No Brasil, essa revolução aconteceu com a publicação do *Suplemento Infantil*, do periódico carioca *A Nação*, que a partir do número 15, (20-27 de junho 1934) tornar-se-ia independente com a denominação de *Suplemento Juvenil*. No primeiro número do *Suplemento Infantil* (14-3-34) apareceu *Roberto Sorocaba*, outro herói brasileiro de aventura com traço realista, o terceiro, desenhado por *Monteiro Filho*. A série tecnicamente influenciada pelo quadrinho americano, a primeira brasileira com o uso sistemático de diálogo em balões, denominava-se *Os Exploradores da Atlântida* ou *As Aventuras de Roberto Sorocaba*. Muito importante pela qualidade do desenho e do roteiro que envolve uma parte didática mostrando o interior do Brasil, seus costumes, tradições, linguagem, etc. Infelizmente, constitui-se, apesar de sua importância histórica, uma séria lacuna na nossa historiografia dos quadrinhos por se conhecer apenas dois ou três dos seus quatorze capítulos. Trata-se de uma narrativa curta e de um herói que não criou raízes no nosso imaginário, a não ser dos estudiosos que o cultuam.

O Suplemento Juvenil seguido das revistas *Globo Juvenil*, *Mirim*, *Gibi*, etc, apresentando quadrinhos com heróis brasileiros em histórias curtas, não alcançaram notoriedade, até que aparece em 1937, *Pernambuco, o marujo*, nas páginas do *Tico-Tico*, desenhada pelo genial *Oswaldo Storni*, objeto desta pesquisa

Pernambuco, o marujo, é o quarto herói brasileiro, o quinto, não poderia deixar de citá-lo, é *João Tymbira* de *Francisco Acquarone*, publicado em álbum de 26x18 cm e com 96 páginas, editado pelo *Correio Universal* em 23 de julho de 1938. Jamais pode ser esquecido, apesar de números defeitos de uma apressada produção do desenhista, influenciado por Raymond. *João Tymbira*, acompanhado do índio *Gorgulho* e a quem se junta posteriormente a professora *Rosinha*, perseguem o bandido *Cascavel* e seu bando que roubaram o mapa do tesouro pertencente ao avô do herói. Começando em

Ouro Preto-MG, percorrem o *Nordeste* e a *Amazônia* brasileira em variados meios de transporte, o que explica o subtítulo *ao redor do Brasil*.

Oswaldo Storni -

Oswaldo Storni, um dos grandes desenhistas do *Tico-Tico*, nasceu em 25 de abril de 1909, no Rio de Janeiro. Iniciou sua atividade profissional aos 16 anos de idade, embora não tivesse estudado desenho regularmente. Nem precisava pois tinha em casa, o pai, *Alfredo Storni*, um mestre da caricatura e criador de *Zé Macaco* e *Faustina*, inesquecíveis personagens cômicos do *Tico-Tico*. *Storni* trabalhou em diversas editoras e revistas e, durante 20 anos, colaborou nas publicações do *Tico-Tico* e *O Malho*. A partir de 1950 passou a ilustrador efetivo da *Companhia Melhoramentos*, da qual nunca se desligou. Além de desenhista, escreveu inúmeros contos para crianças. Foi, junto com *Arthur Thiré*, quem iniciou no *Tico-Tico* o gênero de aventuras nos moldes americanos. Faleceu em 10 de julho de 1972.

A primeira HQ de aventura de longa duração das seis que desenhou para o *Tico-Tico* e assinala o seu surgimento oficial na revista foi *Terras Estranhas*, de sua autoria, iniciada em 14 de outubro de 1936 e finalizada em 7 de dezembro de 1938. Em 1937, lançou em 28 de abril, *A Quadrilha Negra de Max Fleters*, que finalizou em 1 de setembro do mesmo ano. *O Homem Infernal de Frank Marley* em 15 de setembro e terminado em 3 de novembro de 1937. Em 8 de setembro de 1937, começa a desenhar de sua autoria, *O Outro Mundo* que termina em 22 de março de 1939. Em 24 de novembro de 1937 inicia *Pernambuco, o marujo*, que vai até 27 de março de 1940.

Há que se ressaltar que a importância de *Oswaldo Storni* começa a firmar-se na revista, a partir do início de junho de 1937, quando passa a desenhar as capas do *Tico-Tico*. Nesse ano realiza 28 delas, dividindo-as com *Cícero Valladares*. Essas capas, entremeadas com temáticas infantis, são, na maioria, pequenos relatos de aventura em que aprimora sua técnica com cenários realistas de guerra, selva, regiões exóticas e personagens como soldados, legionários, pilotos e caça. Em 1938, com a criação do seu principal herói infantil, *Duduca*, que teria como companheiros *Tiçã* e *Felismina*, personagens negros, desenha 48 capas da revista ficando as duas restantes para *Nino Borges*. Seu prestígio é medido, também, pelas belíssimas capas que passa a desenhar para o *Almanaque do Tico-Tico* durante 10 anos, 1939-1949, exceção feita a do ano de 1945, desenhada por *J Carlos* que desde 1920 produzira a quase todas. Coube-lhe, portanto, substituir o grande artista brasileiro nessa missão, a mais importante em termos artísticos da revista.

No setor da propaganda, *Storni* continuou com a dos produtos da fábrica *Peixe* no mesmo padrão de qualidade de *J. Carlos* e ainda criou e comandou, com extrema competência, a campanha do mate e do *Leite de Colônia*, produtos que difundia com muita criatividade na forma de histórias em quadrinhos. No caso do mate, sem vínculo com nenhuma marca específica, porém mostrando as qualidades energizantes da bebida, criou os personagens *Zé Calango*, menino da roça, e *Rigoberto, o esperto*, garoto da cidade.

Desenhou *Agib, o curioso*, de sua autoria, *As viagens do Corcunda Morto*, das *Mil e Uma Noites* e duas belíssimas séries infantis, inspiradas no estilo de *Disney*, intituladas: *Mindinho* e *História Maravilhosa*. Tanto nas séries infantis como nas de aventura foi o primeiro desenhista a quebrar uma tradição conservadora da revista, apresentando as personagens femininas com roupas e poses sensuais.

O estilo de *Oswaldo Storni* ficou preso inicialmente ao de *Alex Raymond*, o grande mestre americano que, juntamente com *Hal Foster*, influenciou não só os nossos, mas também a grande maioria de desenhistas mundiais nas décadas de trinta e quarenta. O mesmo aconteceu com os roteiros que seguem idéias, já exploradas, em *Jim das Selvas* e *Flash Gordon*.

Entretanto, na parte final da saga de *Pernambuco*, que se passa na região do *Mato Grosso*, sua história está integrada na realidade nacional com roteiro e desenhos personalíssimos.

A partir de 1941, motivado pela política nacionalista do *Estado Novo*, desenha com roteiros do capitão *Mario Imbira*, os excelentes quadrinhos da série *Histórias Vocacionais* onde, em uma ou duas páginas de cuidadoso colorido, contava o sucesso de pessoas que, começando a vida em profissões modestas, haviam progredido pelo esforço pessoal, iniciativas, estudo e trabalho.. Além de ser o melhor ilustrador de *O Tico-Tico* no período, inaugura a *Nova Fase* do *Tico-Tico* que passa de semanal para mensal, com uma história gráfica a cores, praticamente desconhecida, intitulada *As Aventuras de um Jovem Brasileiro*, em 10 capítulos, entre agosto de 1941 e maio de 1942, num total de 19 páginas que até hoje podem ter sido igualadas, mas não superadas por outros desenhistas clássicos brasileiros, que serão abordadas mais adiante. Encerrada a fase da carreira como desenhista de quadrinhos, embora colaborações eventuais para *O Tico-Tico*, trabalha, a partir de 1950, até o fim da vida como ilustrador para a *Companhia Melhoramentos*.

Storni, senhor de uma técnica apuradíssima nos desenhos preto e branco a bico de pena, vai ocupar espaço como um dos mais *telúricos* dos nossos ilustradores quando alia o seu talento a temática muito brasileira do escritor *Francisco Marins*. Paulista de Botucatu ,nascido em 1922 , escreveu as séries *Taquara-Poca* para leitores de 8 a 12 anos e *Roteiro dos Martírios* para a juventude. Destacam-se na sua produção a história da revolução acreana, *Território de Bravos* e a dramática história de Canudos. *A Aldeia Sagrada*. O prazer visual, que *Storni* propicia aos leitores com retratos de personagens, paisagens e fauna que nelas habitam, tornou-se inesquecível. Pode-se dizer, até, que o grande sucesso das obras de *Marins*, sempre com edições expressivas na década de 60 e até com traduções para o exterior, deve muito a essas ilustrações.

Ulisses e Simbad – aventuras no mar

As sagas heróicas ou contos populares da tradição épica grega, notadamente, a *Iliada* ou a *Odisséia* de *Homero*, apresentam o grande herói marinheiro *Ulisses*.

A história de *Simbad, o marujo*, foi extraída das *Mil e Uma Noites*, a coletânea de contos mais rica da literatura oriental, escrita em data imprecisa, no Século XII, XV. Conta suas sete viagens, sete naufrágios, de onde volta com riquezas e recordações fantásticas de aventuras vividas na ilha dos pássaros rocas e na terra dos ciclopes, por exemplo.

As aventuras marítimas, a partir desses dois cânones seminais, propiciam um enorme e infindável oceano de histórias que nos embala até hoje.

Os quadrinhos aproveitam essa temática tanto no roteiro como também na iconografia do cenário. *Winsor McCay, Roy Crane, Hal Foster, Phil Davis, Ray Moore, Lyman Young, Disney, Elzie Segar, Hergé e Pratt* utilizaram essa prática.

No *Tico-Tico*, boa parte das aventuras de *Max Muller* e as trapalhadas de *Jujuba, Lamparina e Carrapicho* são no mar. Além de *Popey*, publicou *Ming Foo, Capitão Cloud, Robinson Crusoe, A Ilha do Tesouro, Vinte Mil Milhas Submarinas*, entre outras, ligadas às aventuras marítimas. *Pernambuco, o marujo*, sofreu não só a influência do herói marítimo, tão glorificado da antiguidade aos tempos modernos, mas também a do pugilista. Assim, o autor imprime, até com certa oportunidade, essa qualidade atlética desportiva do herói. Sua saga não deixa de ser viagens marítimas aventurosas, intercaladas com lutas de boxe, nas mais variadas situações.

As viagens de Pernambuco

As viagens de *Pernambuco* começam com o título no primeiro quadrinho da página. No segundo, *Storni* apresenta o herói aos leitores: só o busto desenhado acima de um navio mercante.

Pernambuco, um jovem da marinha mercante nacional, tinha a mania de aventuras. Apesar da sua pouca idade, tinha percorrido quase todo o mundo.

Nessa viagem que fazia a linha da América do Norte, encontra em Nova York, *Eugênia* que vai participar de toda sua história. Passeiam num parque de diversões e ele acaba perdendo o navio. *Pernambuco* era aficionado das lutas de boxe e vence um lutador de feira, que desafiava os espectadores, pagando 100 dólares caso fosse vencido. Aí conhece um menino de rua e pede a *Eugênia* que tome conta dele. Participa de uma segunda luta, desta vez de caráter profissional, vencendo o adversário, um nome respeitável, fica famoso. Citado como revelação nos jornais, seu empresário contrata uma terceira luta. Estádio lotado, antes de começar o espetáculo, o garoto protegido de *Pernambuco* avisa-lhe que *Eugênia* fora raptada. A moça, levada para o *Bairro Chinês*, é obrigada a escrever, pedindo para que ele perdesse a luta. O pugilista já subia no tablado quando lhe entregaram a mensagem. Pede para o empresário avisar a polícia, vence a luta rapidamente e ao sair do estádio segue um homem suspeito. Entra na casa onde a moça está presa e depois de enfrentar três bandidos é informado de que ela fora embarcada num navio que partiria em breve. *Pernambuco* corre para o cais, apossa-se de uma lancha e tenta alcançar o barco, mas não consegue localizá-lo. Em alto-mar, obrigado pelas circunstâncias, pede socorro a um navio cargueiro.

Logo que subiu a bordo, foi levado a presença do comandante, um velho lobo-do-mar com cara de poucos amigos. O marujo percebeu tratar-se de um fora da lei. Por sua vez, o comandante suspeita que ele seja um policial disfarçado e o imediato trata-o mal, desferindo-lhe um ponta pé quando limpava o convés. *Pernambuco* esmurra o insolente e como castigo é obrigado a lutar com um negro foguista, ex-pugilista peso pesado. *Pernambuco* depois de uma luta dramática em que fora posto na lona recupera-se e acaba por nocauteá-lo. O capitão do navio, impressionado com a coragem do brasileiro, encarrega-o do leme. O navio, um velho cargueiro, é afundado por uma tromba-d'água e a tripulação se salva num escaler. Após três dias em alto mar, avistam terra e o bote vai parar no *México*, numa praia deserta. Os naufrágos, caminhando para o interior, encontram uma fazenda, são abrigados, alimentados e conduzidos, a cavalo, até a vila mais próxima onde poderão continuar a viagem. Ao chegar a vila, *Pernambuco*, para

arrumar dinheiro para as passagens, apresenta-se ao dono de um circo e propõe uma luta de boxe. A luta é preparada e o adversário de *Pernambuco* é um enorme lutador de luta livre. O marujo, mais leve, acaba por abatê-lo com um golpe na barriga. O comandante do navio envolveu-se numa rixa e ao término da luta são agredidos por um grupo de indivíduos. *Pernambuco* e o comandante fogem às carreiras e conseguem pegar um trem, alcançando um pequeno porto litorâneo onde são abordados por um indivíduo que lhes oferece trabalho a bordo de seu navio que está para partir.

Pernambuco e o comandante são contratados pelo tal homem para dirigir um pequeno navio. Em alto-mar, insatisfeito com o emprego de contra mestre, desconfia das conversas em segredo entre o comandante e o dono do navio. Fingindo que ia apanhar um cabo no porão, descobre que a carga do navio era um contrabando de chineses. Indignado, *Pernambuco* protesta e quer desembarcar no primeiro porto. Não sendo atendido, briga com tripulação e sob a mira de uma metralhadora é preso no porão. Observando por uma vigia que os bandidos confabulavam, provavelmente pretendendo algo perverso, lembrou-se de libertar os chineses, tencionando, com o auxílio deles, tomar o navio pirata. Como não foi possível, passou a construir uma jangada com pedaços de madeira e um machado encontrados no porão. Depois de concluída, reuniu as sobras de madeira fazendo uma fogueira que acabou ateando fogo a todo o navio. Enquanto a tripulação apavorada ocupava os poucos escaleres existentes, jogou a jangada ao mar e libertou os chineses que passaram para ela. O mar agitado assustava-os e quando acalmou um pouco, surgiram vorazes tubarões, enfrentados à pauladas com um remo por *Pernambuco*. A tempestade voltou a piorar e a jangada foi destroçada. Os chineses morreram afogados, mas ele agarrado a um barril sobreviveu, sendo recolhido por um guarda-costas americano que o transportou até Nova York.

Pernambuco, ao desembarcar, encontra seu jovem protegido que o conduz até *Eugênia*, salva milagrosamente pela polícia. Seu agente logo começou a fazer planos para torná-lo um grande campeão de boxe. Promove uma luta muito importante e *Pernambuco* vence mais uma vez, fica famoso, com o dinheiro do prêmio compra um veleiro classe oceânica e viaja com *Eugênia*.

Depois de alguns imprevistos chegam à *China* conflagrada pela guerra. Disfarçados com roupas orientais, observam de uma taverna as ruas serem bombardeadas por aviões inimigos. Ele é aprisionado pelas autoridades e como tinha servido na *Escola de Aviação da Marinha* no Brasil, meio pressionado e revoltado pelo covarde ataque que presenciara, combate ao lado dos chineses pilotando um biplano.

Após uma série de incidentes aéreos e terrestres, *Pernambuco* consegue fugir, a cavalo, com *Eugênia* para a *Índia* onde aceita tornar-se mercenário. Deixando-a em segurança, parte com um guia, viajando pelo deserto. Vai chefiar as tropas de um poderoso príncipe, ameaçado de ataque por um exército de bandidos *thugs*. Liderados por *Pernambuco* as tropas do rajá vencem a batalha contra os fanáticos invasores.

Pernambuco volta a encontrar *Eugênia* e juntos embarcam num transatlântico para o Brasil. Cruzam próximo a uma esquadra americana em manobras. E a visão daquelas belonaves desperta uma grande nostalgia em *Pernambuco* que descobre sua vocação para a marinha de guerra. Chegando ao *Rio*, depois de conversar com *Eugênia*, alista-se na *Marinha do Brasil*.

Pernambuco personifica um marinheiro exemplar, interessado na instrução, disciplinado e muito motivado. Sua especialidade é a artilharia e se entusiasma com o armamento existente a bordo o que não o impede de aproveitar as horas de folga para treinar boxe, seu esporte preferido. Como vai haver uma festa na marinha, é convidado para lutar com outro amador da esquadra. O adversário é um pugilista negro, bem treinado e a luta empatada quando tocou formatura, ficando indefinido o vencedor. O motivo do alarme foi o pedido de socorro de um transatlântico. Salvo os passageiros e tripulantes o navio afundou. Um marinheiro comunicou ao comandante que avistara um periscópio e a saga de *Pernambuco* continua, até como escafandrista.

.Depois da folga que lhe foi concedida, gozada na companhia de *Eugênia* em passeios pelos mais aprazíveis lugares do *Rio*, *Pernambuco* apresenta-se aos superiores, solicitando servir na *flotilha do Mato Grosso*. Era um pedido raro que contou com a compreensão de *Eugênia*, pois nem todos queriam servir longe do *Rio*. A bordo, deslumbrava-se com a selva que lhe oferecia espetáculos surpreendentes como a antiga fortaleza, os portos fluviais com suas embarcações peculiares, os aspectos bizarros, os hábitos regionais e os flagrantes da selva, proporcionados pela abundante fauna ali existente, bem como os primeiros contatos com índios mansos, mas que se conservavam em suas tabas ainda longe de aceitar perfeitamente o progresso. Nos momentos de folga, alugava um barco a motor e percorria as margens próximas. Num deles, quando tinha dez dias de licença, comprou a preço extorsivo um traje de gaúcho com *bombachas*, comum na região sul e oeste do Brasil. Alugou um cavalo e logo se embrenhou na selva, enfrentando a canícula e afastando-se do rio caudaloso. Apreciando o luar e as madrugadas fantasticamente belas, com a alma de poeta que tinha deixava-se encantar pelos quadros de grandiosidade que presenciava.

Certa vez percebeu dois homens que, emboscados na beira do rio, esperavam a aproximação de um bote tripulado por um remador índio. Levado por seu impulso de generosidade desceu correndo do barranco e atirou-se sobre um dos bandidos que apontava a espingarda para o índio. Com o choque ambos foram para o chão e *Pernambuco* teve que enfrentar uma luta desigual. O índio, porém, foi em seu auxílio e segurando um dos emboscados arremessou-o longe. Finda a luta, *Pernambuco* e o índio ficaram frente a frente. Não podendo entender-se com palavras ficaram em silêncio algum tempo, mas o índio deu, suficientemente, a entender sua gratidão. Sempre por meio de gestos ele o conduziu até a canoa onde lhe mostrou a preciosa carga que despertou a cobiça dos dois audaciosos assaltantes. *Pernambuco* percebia apenas metade do assunto. A convite do indígena, seguiu-o por vários caminhos e acabou na aldeia do companheiro que o destino lhe reservara. Foi apresentado ao pai do novo amigo e conviveu com a tribo, pensando sobre as diferenças entre aquela existência e a que levavam nas cidades, outros filhos do Brasil. O índio acompanhava o nosso marujo todo tempo, preocupado com o que lhe pudesse acontecer. Num desses passeios *Pernambuco* surpreendeu um bando de ladrões que roubavam gado de uma comunidade indígena e foi salvo de uma emboscada pelo seu amigo que o acompanhava discretamente sem que ele percebesse. O índio castigou a socos severamente o bandido e *Pernambuco* capturou o restante da quadrilha, mais dois homens que, atados solidamente, foram conduzidos à aldeia de onde seriam levados a autoridade policial do povoamento mais próximo.

Na despedida, o índio e a companheira foram com *Pernambuco* até longe da aldeia. A viagem de volta foi com grande saudade dos companheiros e da vida de bordo. Essa última viagem de *Pernambuco*, foi iniciada em 9 de novembro de 1939 por um *Storni*, com 32 anos, com técnica extremamente apurada, encerrando a série.

O que mais interessa analisar em *Pernambuco* é o nacionalismo que *Storni* vai pouco a pouco impregnando no seu trabalho. O contraste deste sentimento com *Max Muller* começa a tornar-se evidente quando ele volta para a marinha de guerra e na última aventura que tem por cenário o território nacional. *Max Muller*, nascido no Brasil, filho de imigrante alemão e brasileira, daqui se afasta, passando suas aventuras em países exóticos. Acaba alistando-se no exército alemão durante a *I Guerra Mundial*. Seu nacionalismo é um tanto patético, reduzido à bandeira nacional que o acompanha em suas aventuras e no mastro de navio no qual viaja ao Pólo.

Pernambuco, cujo nome nunca saberemos, mas é um apelido nordestino, essencialmente brasileiro, parecia durante a maior parte de sua saga ter o mesmo destino alienado de *Max Muller*. Atraído pelo sucesso em Manhattan, praticando o pugilismo, um esporte, na época, sem tradição no Brasil, vivendo aventuras em águas internacionais e quando em terra firme na *América do Norte*, no *México*, na *China* e na *Índia*. Os vilões são representados por mafiosos, *gangsters*, mercadores de imigrantes ilegais, japoneses invasores, senhores da guerra chineses e sanguinários *thugs* Seus adversários. No *Mato Grosso*, são inocentes meliantes quando comparados com eles. Na realidade, personagens e cenários são reflexos do contexto cultural da época, fortemente influenciado pelos temas de aventura, que tinham o representante popular mais apreciado pela massa nos filmes seriados, nas coleções de aventura em voga, das revistas de emoções e personagens como *Jim das Selvas* modelo explorado *ad nauseam* por desenhistas do mundo todo, *Red Barry*, o detetive americano que age no Bairro Chinês, *Joe Sopro*, o grande pugilista e vários marujos da época oriundo dos quadrinhos.

Pernambuco, primeiro herói em quadrinhos das Forças Armadas.

Pernambuco fez o serviço militar no Brasil, na *Escola de Aviação da Marinha*. Em 1939, a vida desse marinheiro cosmopolita, aventureiro, temperamental, mas valente, honesto e generoso, muda radicalmente quando se alista novamente na *Marinha do Brasil* onde se mostra um militar disciplinado, atuante e controlado. *Pernambuco* descarrega a agressividade inata por meio da luta de boxe, esporte que a própria instituição o incentiva a praticar. Os exercícios e situações perigosas da vida a bordo fornecem oportunidades para derramar sua adrenalina no sangue, por exemplo, quando mergulha a grande profundidade para salvar os tripulantes de um submarino. Esse clima que antecede a *II Guerra Mundial* e o próprio conflito foi sempre bem representado na história e nas capas do *Tico-Tico*, mesmo humorísticas, por *Oswaldo Storni*, um dos poucos a emprestar seu talento em benefício do esforço de guerra, desenhando interessante publicidade para a tinta de escrever *Sardinha*. Nessa época os brasileiros, escolares ou não, viviam às voltas com canetas de pena metálica removível, tinteiros e mata borrões.

Aparece aí, *Pernambuco, o marujo*, numa situação pioneira da historiografia brasileira dos quadrinhos, o primeiro herói pertencente às *Forças Armadas*. Os demais personagens nessa situação e, com tal grandeza, estão na sombra das HQ curtas. Publicados na década de 60, gibis com histórias de guerra, baseadas em ações

reais ou fictícias das tropas da *FEB* na Itália, tendo como argumentistas e desenhistas, *Ignácio Justo, Gutemberg Monteiro, Eugenio Colonnese, Nico Rosso, Flavio Colin* que prestigiaram nossos soldados. Existiram outros heróis menos expressivos não abordados aqui. Por outro lado, anti-heróis cômicos e caricatos, como *O Praça Atrapalhado* e *o Doutor Macarra* que serviu na *Força Expedicionária*, são os exemplos mais conhecidos. Casos de extraordinário sucesso de militares, agora nas organizações policiais de segurança pública e, relativamente mais recentes, foram *O Vigilante Rodoviário*, da Polícia Rodoviária Federal e *O Aba Larga*, da Brigada Militar do Rio Grande do Sul. Não se pode esquecer os personagens masculinos e femininos da fictícia *Brigada de Selvas*, criação de *Elias* com roteiro de *Oscar Kern*, publicado inicialmente em *fanzine* e depois como *gibi* convencional.

A conjuntura nacionalista

O *nacionalismo* que permeia na última aventura do herói em *Mato Grosso*, uma região desconhecida visitada por *Theodore Roosevelt* junto com *Rondon* em 1914 e onde desaparecera em 1925, o famoso explorador inglês *Cel. Fawcett*, estado tão em evidência quanto a *Amazônia* hoje, reflete uma circunstância de época, mas que *Oswaldo Storni* nunca mais abandonou no prosseguimento de sua obra. Refiro-me ao *Estado Novo* quando *Getúlio Vargas*, bem antes de *Juscelino Kubischek*, lançou uma frase que se tornou famosa na época: *O verdadeiro sentido da brasilidade é a marcha para o Oeste!* Nessa ocasião, passando o rio *Araguaia*, Brasil era a pátria dos índios e há quem defenda que o trabalho da *Fundação Brasil Central*, criada por *Vargas* para operacioná-la, influenciou diretamente na construção de *Brasília*. Não só isso, mas também a *Marcha para Oeste* foi um dos mais ambiciosos projetos colonizadores do Século XX. *Vargas* foi o primeiro presidente brasileiro a olhar para a região e dar os primeiros passos para integrá-la, criando a *Expedição Roncador Xingu* e a *Fundação Brasil Central*. Interiorizou-se, ele próprio, sendo o primeiro presidente a viajar para encontrar os índios *carajás* no seu *habitat*, a Ilha do Bananal.

Baseado nesses *acontecimentos*, em agosto de 1941, *Storni* inicia a *mini novela gráfica*, de extraordinária qualidade artística no roteiro e no traço: *As Aventuras de um Jovem Brasileiro*, 21 páginas de belíssimo colorido em que narra as aventuras de um rapaz pobre, *Chico Felix*, que parte do interior para a cidade, é protegido por um cientista que o leva como auxiliar numa expedição ao *Mato Grosso*, envolvido com ataques índios e descobertas arqueológicas retornam como heróis, sendo recebidos e

homenageados pelo Ministro da Guerra. Essa história com cenários magníficos, se editada, nada ficaria devendo aos melhores álbuns franceses e belgas contemporâneos.

Conclusões

A *anamnésis* historiográfica dos quadrinhos brasileiros está apenas começando. Será preciso uma ou duas gerações para julgar suas repercussões culturais. Estamos ainda muito enclausurados no balão colonizador do *Yellow Kid* e pouco valor damos ao nossos *Zé Caipora*, *Max Muller*, *Roberto Sorocaba*, *Pernambuco*, *João Tymbira* e *Chico Felix*, com exceção do primeiro, todos foram esquecidos completamente pela mídia e pelas gerações mais novas de pesquisadores do gênero. Não somos os únicos, a própria *Inglaterra* se curva a esse tigre de papel, essa síndrome amarela representada pelo balão, desprezando o seu rico acervo de quadrinhos das décadas 30/40 realizado por ótimos desenhistas e roteiristas, porque não utilizaram esse recurso.

Pernambuco é uma ficção brasileira que deveria ser, desde o início, um *cabra arretado*, passista de frevo e bom de peixeira, mas é deformado pela invasão cultural americana na mais poderosa e insidiosa de suas facetas, os quadrinhos, que invadiram o Rio de Janeiro de forma maciça em 1934 e se espalharam pelo Brasil conquistando corações e mentes não só das crianças como também dos adultos. Atravessa com sua pujança uma epopéia em que os cenários de suas aventuras não são os nossos, seus comparsas não são os mesmos que esbarravam conosco dentro das realidades quotidianas da virada dos anos 30/40. Não é moreno, mestiço e católico, porém branco, anglo-saxão e protestante. Seu esporte é o boxe, não tem jangada mas um belo iate a vela e não luta capoeira ou maneja a peixeira. Há na sua vida, *Coney Island*, *Square Garden*, *Manhattan*, México, China e Índia. Pouco Rio de Janeiro e nenhuma ponte do Recife. Há nele mais *Jim das Selvas* dos quadrinhos, ou personagens cinematográficos interpretados por *Bogart*, *Gary Cooper*, do que *Zé Caipora* ou *Roberto Sorocaba*.

Oswaldo Storni e *Pernambuco*, criador e personagem, libertaram-se, servindo-lhes de catalisador o nacionalismo autoritário do *Estado Novo* que as últimas revisões históricas classificam o período em que o Brasil transformou-se realmente numa nação.

Recuperar o passado é dominá-lo, pois a memória (*mneme*) desempenha um papel fundamental e, somente, por meio da recordação (*anamnesis*) há uma libertação da obra no tempo. Esquecer é escapar da memória, mas é pela memória que se volta aos acontecimentos do passado e só pela comunicação se conserva a memória.

Bibliografia

I. Fontes Primárias Impressas

Revistas

O Tico-Tico. Revista Infantil. Rio de Janeiro. O Malho 1937-1941

II. Fontes Secundárias

Livros

D'AVILA, Antônio. *Literatura Infanto – Juvenil*. São Paulo. Editora do Brasil-1967

Dicionário de Ciências Sociais. Rio de Janeiro. Fundação Getúlio Vargas. 1987

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo. Perspectiva 1972,

MARINS, Francisco. *O Bugre-do-Chapéu-de-Anta*. São Paulo. Melhoramentos-1956

MOLITERNI, Claude MELLOTT, Philipe. *Chronologie de LaBande Dessinée*.

Paris. Flammarion. 1996

The Oxford Companion To Classical Civilization. New York. Oxford University Press. 1998.