

Análise Psico-Imagética  
do Cartoon

# CALVIN E HAROLD



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

DANIEL NERY

**ANÁLISE PSICO-IMAGÉTICA  
DO CARTOON CALVIN E HAROLDO**

São Paulo

2006  
DANIEL NERY

**ANÁLISE PSICO-IMAGÉTICA  
DO CARTOON CALVIN E HAROLDO**

Monografia apresentada para a conclusão da  
graduação do curso Comunicação Social:  
Habilitação em Multimeios da Pontifícia  
Universidade Católica de São Paulo

Orientadora: Prof. Pollyana Ferrari

São Paulo

2006

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

---

Para  
Amanda  
e  
Pollyana!



## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar os *cartoons* de Bill Watterson e seus famosos personagens Calvin e Haroldo, cuja primeira tira foi publicada em 11 de novembro de 1985 e a última em 1º de janeiro de 1996, completando um ciclo de mais de 10 anos de sucesso. Watterson ganhou duas vezes (1986 e 1988) o prêmio “Outstanding Cartoonist of the Year”<sup>1</sup>, promovido pela Associação Nacional dos Cartunistas<sup>2</sup> dos Estados Unidos.

Extremamente difundidos pelo mundo, os *cartoons*, na conjuntura atual, trazem à sociedade uma fonte de críticas e humor. Satíricas, sarcásticas, sérias, etc, as tiras propõe discussões em respeito à atualidade vivida.

Analisarmos imagetivamente o *cartoon* de Watterson é fundamental para compreendermos sua originalidade no mundo das artes gráficas. Para irmos mais a fundo, precisaremos adentrar no mundo da psicologia da Gestalt e de JUNG, para assim assimilarmos a complexidade dos personagens.

Com isso teremos suficiente base para entendermos o quão complexo é o mundo de Calvin e, mais além, entenderemos como são complexas as relações entre mensagem e receptor, no universo da imagem.

---

<sup>1</sup> (N. do A.) Tradução livre: “Cartunista Extraordinário do Ano”.

<sup>2</sup> Tradução livre do autor. Texto original: *National Cartoonists Society*.

## **ABSTRACT**

The objective of this work is to analyze the cartoons authored by Bill Watterson and his famous characters Calvin and Hobbes. The first strip of the series was published on November 11th, 1985 and the last one on January 1st, 1996, completing a cycle of more than 10 years of success. Watterson won two times the "Outstanding Cartoonist of the Year", a prize promoted by the National Cartoonist Society of the United States.

Cartoons are Very disseminated around the world and in the actual conjuncture bring to the society a source of criticism and humor. Satiric, sarcastic, serious, etc., cartoon strips offer discussions regarding lively present.

To analyze the imagery of Watterson's cartoons is a fundamental condition to understand the originality of the world of graphic arts. To go deeper, we will have to enter the world of Gestalt and JUNG psychology and thus assimilate the complexity of the characters.

With this, we will have enough foundation to understand how complex is Calvin's world and, beyond that, how complex are the relations between the message and the receptor within the images universe.

## SUMÁRIO

RESUMO

ABSTRACT

LISTA DE FIGURAS

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>18</b>
<b>3. HISTÓRIA.....</b>	<b>21</b>
3.1. Arte seqüencial .....	21
3.2. A era Gutenberg.....	26
3.3. Século XIX .....	28
3.3.1. O <i>cartoon</i> e sua origem .....	28
3.3.2. Fim do século XIX.....	30
3.4. Século XX e os dias de hoje .....	31
<b>4. CALVIN E HAROLDO .....</b>	<b>37</b>
4.1. Calvin .....	37
4.2. Haroldo.....	38
4.3. Os pais .....	39
4.4. Susie Derkins .....	40
4.5. Srta. Wormwood .....	41
4.6. Moe .....	42
4.7. Rosalyn .....	43

<b>5. ANALISANDO OS <i>CARTOONS</i>.....</b>	<b>45</b>
5.1. Cinco Temas .....	45
5.2. Mãe .....	47
5.3. Pai.....	48
5.4. Susie .....	50
5.5. Imaginação.....	51
5.6. Televisão.....	54
<b>6. CONCLUSÃO .....</b>	<b>57</b>
<b>7. BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>61</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Desenhos que datam 15000 anos. Caverna de Lascaux, França .....	21
<b>Figura 2</b> - Seção do "Livro dos Mortos" é um papiro datado aproximadamente de 1070 - 945 a.C. ....	22
<b>Figura 3</b> - Morte de Sarpedon. Cerâmica com 46 cm de altura datada de 515 a.C. - Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque .....	23
<b>Figura 4</b> - Segmento destacado de um emaki chamado "Kegon Gojugo- sho", datado do século XII - Museu Nacional de Tóquio .....	24
<b>Figura 5</b> - Trecho da tapeçaria da Catedral de Bayeux datada aproximadamente de 1080.....	25
<b>Figura 6</b> - Trecho de "The Horrid Hellish Popish Plot" de Francis Barlow, datado de 1682.....	27
<b>Figura 7</b> - "The King of Brobdingnag and Gulliver" de James Gillray, datado de 1803.....	27
<b>Figura 8</b> - Recorte de um fac-símile da obra "Obadiah Oldbuck" de Rodolphe Töpffer, datado de 1842.....	28
<b>Figura 9</b> - "Cartoon N° 1 - Substance and Shadow" de John Leech, datado de 1843.....	29
<b>Figura 10</b> - "The Yellow Kid's Great Fight" de Richard Felton Outcault, datado de 1896.....	30
<b>Figura 11</b> - Exemplos de balões de fala. Retirado de "Quadrinhos e Arte Seqüencial" de Will Eisner.....	31
<b>Figura 12</b> - "Buck Rogers" de Phil Nowlan e Dick Calkins, criado em 1929.....	32
<b>Figura 13</b> - "Dick Tracy" de Chester Gould, criado em 1931 .....	32
<b>Figura 14</b> - "Tintin" de Hergé, criado em 1929 .....	33

<b>Figura 15</b> - "Whaam!" de Roy Lichtenstin, datado de 1963.....	34
<b>Figura 16</b> - Retirado de "Mr. Natural vai ao hospício e outras histórias" de Robert Crumb, p. 45 .....	34
<b>Figura 17</b> - Retirado de "O ataque dos transtornados monstros de neve mutantes assassinos" vol. 1 de 1994, p. 71 .....	38
<b>Figura 18</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 18.....	39
<b>Figura 19</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 19.....	40
<b>Figura 20</b> - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 19.....	41
<b>Figura 21</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 21.....	42
<b>Figura 22</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 21.....	43
<b>Figura 23</b> - Retirado de "The Revenge of the Baby-Sat" de 1991, p. 14. Tradução do autor para este trabalho .....	47
<b>Figura 24</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 96.....	48
<b>Figura 25</b> - Retirado de "Os dias estão simplesmente lotados" vol. 2 de 1995, p. 78.....	50
<b>Figura 26</b> - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 63.....	51
<b>Figura 27</b> - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 22.....	54

<b>Figura 28</b> - Recorte retirado de "Avenida Dropsie: A Vizinhança" por Will Eisner, de 2004 .....	55
<b>Figura 29</b> - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 60.....	58

Capitulo 1



## 1. INTRODUÇÃO

Se um cartunista se propuser a retratar a infância através de um personagem em seus quadrinhos, ele dificilmente vai realizar a tarefa de forma a superar Bill Watterson, no impagável “filho” Calvin e no Haroldo<sup>1</sup>, inseparável tigre de pelúcia.

A infância de uma forma geral é uma das maiores e mais inestimáveis fontes de um tipo de humor adorável e de fácil identificação. A mente infantil possui fertilidade ímpar e pura em todos os aspectos, proporcionando fonte inesgotável de humor sutil, claro, “limpo” e absolutamente criativo.

Muitos cartunistas já tentaram retratar crianças e até tiveram ótimas idéias, mas a execução cai numa grande armadilha. Seus personagens se revelam adultos em pele de criança ou “adultos em miniatura”, migrando a criança para um mundo que não as pertence, tornando, muitas vezes, a infância irreconhecível. Vejam o exemplo do famoso “Bob Esponja”, uma criança funcionária de uma lanchonete, que na maior parte dos episódios se vê obrigada a ganhar dinheiro, aprender a dirigir, tornar-se o funcionário do mês, entre outras tarefas adultas.

O que mais me intriga é esse apelido: por que Tiazinha? No entanto, ele parece cair como uma luva na moça que faz o gênero "sadismo-light" para adolescentes no programa H, de Luciano Huck. (...) A TV tem um poder tão grande sobre nosso imaginário que, se da noite para o dia resolvessem rebatizar Jesus Cristo, uma semana depois já estaríamos perfeitamente adaptados ao "fato". (...) Só que, de uns 20 anos para cá, "tia" também virou o apelido genérico das professoras primárias. Nem tão impessoal quanto "fessora" nem tão respeitoso quanto “dona Fulana”, pretendia-se que, chamando a professora de tia, a criança recém-chegada à escola se sentisse num ambiente familiar. Deve ter alguma relação com o "boom" das pré-escolas para a classe média no Brasil. Só que agora as professoras vão ter que inventar outro apelido. (KEHL, 1999)

Os que se propõe a escrever textos representando a infância demonstram incrível falta de sensibilidade e/ou descrença nessa fonte que é a criança. Pressionados por uma sociedade de consumo e amarrados pelas cordas bem apertadas da publicidade, criadores de personagens infantis se deixam enganar pela imagem falsa do que é realmente uma criança.

---

<sup>1</sup> (N. do A.) O nome original do personagem é Hobbes. Haroldo vem de uma tradução/adaptação.

A psicanálise e a publicidade funcionam, assim, como duas técnicas privilegiadas de produção de subjetividade. Em entrevista ao psicanalista Contardo Calligaris para o caderno Mais! do jornal Folha de São Paulo (5/11/94), o fotógrafo Toscani, responsável pelas campanhas publicitárias da Benetton, chamou a atenção para o fato de que os gastos com publicidade nos países ricos, hoje, são cerca de duas vezes superiores aos gastos com educação pública. Guardadas as devidas diferenças orçamentárias, o número revela que a publicidade é mais presente e mais eficiente como produtora de subjetividade do que a formação escolar tradicional, no Ocidente. (KEHL, 1996)

Watterson se diferencia dos demais porque ele representa a infância como ela realmente é: ampla, sem correntes e lúdica ao extremo. Ele percebe com muita propriedade que a imaginação é a fonte disso tudo. Percebe, também, que para uma criança, a realidade é instantânea, situacional e se mistura com a subjetividade de suas próprias fantasias. Ele se desamarra dos bloqueios impostos pela sociedade consumista e trabalha com maior fidelidade à infância e suas características. Fica, portanto, confortável para Watterson discutir – através de Calvin – sobre a sociedade consumista e suas armadilhas.

O autor conseguiu resgatar o universo infantil e sua pureza de espírito, fazendo, deste modo, com que suas tiras expressem humor delicado, explanado e, porque não, maduro. Calvin interpreta temas corriqueiros, lugares comuns e discursos adultos, os quais muitas vezes são conhecidamente “mentiras” para os mais velhos, mas que são convicções na mente de uma criança.

O nome Calvin veio de um teólogo chamado John Calvin (1509-1564) que acreditava em predestinação. A maioria das pessoas acha que "Calvin" vem do nome de um filho meu, ou então que o personagem foi baseado nas memórias da minha própria infância. Para falar a verdade, eu não tenho filhos e, na minha infância, eu fui uma criança muito calma e obediente, praticamente o oposto de Calvin. Uma das coisas mais divertidas em escrever sobre o Calvin é que, geralmente, eu não concordo com suas atitudes. Muitas das facetas do Calvin são, na verdade, faces de mim mesmo. Eu suspeito que grande parte de nós envelhece sem crescer, e dentro (às vezes não tão dentro) de cada adulto existe uma criança que quer que tudo aconteça de acordo com sua vontade. Eu uso o Calvin como um modo de deixar minha maturidade fluir, como uma maneira de manter a minha curiosidade sobre o mundo natural, como uma maneira de ridicularizar as minhas próprias obsessões, e comentar sobre a natureza humana. Eu não gostaria de ter o Calvin na minha casa, mas no papel ele me ajuda a levar a vida e a entendê-la. (WATTERSON)

Calvin compartilha sua vivência com seu tigre de pelúcia, o Hobbes. Ele é um garotinho expansivo e suas fantasias e convicções são tão fortes e extremas que Haroldo se torna essencial no *cartoon*. Este por sua vez é um amigo imaginário e faz o papel de contra-ponto ou consciência do menino, expondo pontos de vista diferentes. Muitas vezes, Haroldo se demonstra muito mais maduro do que Calvin, mas em muitas outras oportunidades, o tigre coopera com as fantasias do menino e ajuda a executá-las.

O nome Haroldo veio de um filósofo do século 17, Thomas Hobbes, que tinha uma visão obscura da natureza humana. Haroldo tem a dignidade, paciência e o bom senso da maioria dos animais que conheci. Haroldo foi muito inspirado em uma gatinha cinza, a Sprite. Ela não só me forneceu as características faciais e a idéia do corpo longo de Haroldo, como foi um modelo para sua personalidade única. Ela era bem-humorada, inteligente, amistosa, e me entusiasmava o jeito que ela chegava de mansinho e me dava o bote. Sprite sugeriu a idéia de Haroldo receber Calvin na porta em pleno ar e em alta velocidade. Como a maioria das histórias de animais, o humor vem de seu comportamento humano. Haroldo fica de pé e fala, mas eu tento preservar seu lado felino, tanto em seu comportamento físico quanto na sua atitude. Sua privacidade e tato parecem muito felinas para mim, junto com seu contido orgulho em não ser humano. Como Calvin, eu normalmente prefiro a companhia de animais a pessoas e Haroldo é minha idéia de amigo ideal. As duas versões de Haroldo são, algumas vezes, mal entendidas. Eu não penso nele como um boneco que milagrosamente ganha vida quando Calvin está por perto. Também não penso nele como um produto da imaginação de Calvin. A natureza da realidade de Haroldo não me interessa, e cada história foge desse caminho para evitar resolver a questão. Calvin vê Haroldo de uma maneira e todos os outros vêem de outra maneira. Eu mostro duas versões da realidade e cada uma faz total sentido para os participantes que as vêem. Eu acho que é assim que a vida funciona. Nenhum de nós enxerga o mundo exatamente da mesma maneira, e eu simplesmente desenho isso literalmente na tira. Haroldo está mais para a natureza subjetiva da realidade do que bichos de pelúcia ganhando vida. (Ibid)

Essa conquista de Watterson é certa e resgata aquela vontade de voltarmos a ser crianças. Mas sendo isso impossível, a identificação que temos com Calvin e seu tigre de pelúcia é imediata. Esse reconhecimento nos mostra uma imensa margem de compatibilidade com coisas que estão acontecendo ao nosso redor todos os dias.

O dia-a-dia nos proporciona inúmeras situações com grande potencial para se tornarem *cartoons*, dependendo apenas de como as observamos. O cartunista vive as mesmas coisas que nós vivemos, mas observam-nas e transformam-nas em

imagens. Se observarmos melhor, podemos encontrar nossos próprios e inúmeros *cartoons* “acontecendo” a todo o momento, mas, por inabilidade, não conseguimos transportar essas idéias para o papel.

Capitulo 2



## 2. METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos a que se propõe, essa pesquisa inicia-se com um levantamento bibliográfico de materiais já publicados sobre o assunto, como livros, artigos de periódicos e internet.

Para iniciar este trabalho, fizemos um levantamento histórico sobre os *cartoons* e, também sobre Bill Watterson, pesquisando, principalmente, textos confiáveis disponíveis na internet. Sites como o Wikipedia<sup>1</sup> e o HighBeam Encyclopedia<sup>2</sup> são excelentes fontes de pesquisa neste meio eletrônico.

Nessa etapa, foram pesquisados e documentados, importantes autores e obras cujo foco envolve a interpretação da imagem. JOLY e DONDIS assumem papéis dos mais relevantes nessa pesquisa, lançando análise sobre a linguagem visual.

O objetivo deste livro é ajudar os “consumidores de imagens” que somos a compreender melhor a maneira como a imagem comunica e transmite mensagens. (...) Portanto, esta obra propõe uma abordagem racional da imagem. (JOLY)

Como podemos definir as unidades e o conjunto? Através de provas, definições, exercícios, observações e, finalmente linhas mestras, que possam estabelecer relações entre todos os níveis da expressão visual e todas as características das artes visuais e de seu “significado”. (DONDIS)

Não apenas estas duas autoras se relacionam com a análise da imagem. Somam-se a elas autores e textos, também usados no curso de graduação de Comunicação em Múltiplos Meios, como é o caso de MUNARI e seu extenso exame sobre a complexidade da mensagem imagética em *“Design e Comunicação Visual”*.

Ainda na área da análise da imagem, porém, agora num campo diferente de estudo, esta pesquisa pretende conciliar-se com autores utilizadores da ênfase *gestaltista* para o exame imagético como GOMES FILHO autor do livro *“Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma”* e KOFFKA autor de *“Princípios de psicologia da gestalt”*.

---

<sup>1</sup> Enciclopédia virtual livre em que os usuários co-editam suas informações. Em <http://www.wikipedia.org>.

<sup>2</sup> Uma versão eletrônica livre da enciclopédia *“Columbia Encyclopedia 6th edition”* da Universidade de Columbia em Nova Iorque, EUA. Em <http://www.encyclopedia.com>

Basear-se nos ensinamentos promovidos pela Gestalt – escola, predominantemente alemã, de psicologia – é importante e necessário, haja vista seu âmbito em pesquisar a relação entre mensagem e receptor do ponto de vista da percepção.

A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apóia na filosofia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção. (GOMES FILHO)

Os estudos desses importantes autores têm imprescindível importância para este trabalho, porque, através deles, podemos analisar e desenvolver estudo sobre todos os elementos relevantes no que diz respeito à linguagem imagética dos *cartoons* e seus personagens, mais precisamente Calvin e Haroldo.

Crianças saudáveis são naturalmente gestaltistas – vivem no presente; dão completa atenção ao que estão fazendo; fazem o que querem fazer; confiam nos dados de sua própria experiência; e, até que sejam ensinadas, em contrário, sabem o que sabem com simplicidade direta e exatidão. (RHYNE)

Ao passo que esta pesquisa se estender no campo da psicologia é importante levar em conta uma faceta das pesquisas de JUNG: os arquétipos. Faz-se necessário nos enveredarmos pelas pesquisas desse grande autor para, assim, compreendermos melhor os personagens e seus comportamentos, que num *cartoon* tomam sempre formas caricatas.

Como conclusão da nossa pesquisa, tentaremos entender os *cartoons* de Watterson por seus elementos imagéticos e sintáticos, bem como por seus personagens vistos da ótica da psicologia arquetípica e gestaltica. Finalmente, com esses dados em mãos, tentaremos estabelecer relação entre as tiras e como o receptor entende que possui idéias passíveis de tratamento semelhante, isto é, ele é capaz de criar seus próprios *cartoon* ou, no mínimo, imaginá-los.

Capitulo 3



### 3. HISTÓRIA

#### 3.1. Arte seqüencial

A descrição teórica mais aceita para explicar o que é um quadrinho é bastante simples: narrar uma história através de desenhos apresentados de forma seqüencial. Esse modo de contar uma história, portanto, tem sua origem creditada às pinturas rupestres feitas em cavernas na pré-história, as quais, em geral, representavam tribos caçando e procurando comida.



**Figura 1** – Desenhos que datam 15000 anos. Caverna de Lascaux, França

Observando essas pinturas podemos encontrar formas animais como os cavalos e, em destaque no centro, uma vaca. Esta por sua vez está desenhada numa estranha posição, a qual indica que está tombada ou caindo.<sup>1</sup>

Outras civilizações também representavam fatos cotidianos, símbolos e crenças de seqüencial. Os egípcios antigos possuíam forte relação com a arte, a qual estava presente em toda sua cultura. Seguindo padrões rígidos, pintavam ou entalhavam os mausoléus e tumbas, representando deuses e humanos numa mesma cena. Utilizavam o posicionamento do corpo e os gestos para indicar o que a pessoa ou deus estava fazendo (fig. 2).

---

<sup>1</sup> (N. do A.) Informações acerca da Caverna de Lascaux:  
<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/fr>



**Figura 2** - Seção do "Livro dos Mortos" é um papiro datado aproximadamente de 1070 - 945 a.C.

A cena pintada neste papiro indica o clímax da vida após a morte. Nah-nee, em cuja tumba foi encontrada esta gravura, está na “*Sala do Julgamento*”.

Assim como os egípcios, os gregos também adotavam formas semelhantes de representação. Porém, os gregos não “escondiam” suas pinturas e esculturas em tumbas, porque eles acreditavam que depois da morte, não era possível levar este legado material, e por conseqüência disso, grande parte das obras gregas foram pilhadas ou depredadas.

A arte na Grécia antiga via o homem como um ser heróico, bravo, dinâmico. Com especial apreço pela cerâmica (fig. 3) e pelas esculturas, os artistas buscavam fórmulas para desenvolver e representar o homem ideal, bem como relatar a vida dos mesmos.



**Figura 3** – “Morte de Sarpedon”. Cerâmica com 46 cm de altura datada de 515 a.C. - Museu Metropolitano de Arte, Nova Iorque

Os romanos tinham grande admiração pela cultura grega. Importavam inúmeros artigos originais da Grécia e posteriormente faziam milhares de cópias, disseminando-as por todo seu território. Suas criações sofriam influência grega, bem como muitos de seus artistas eram helenos. Cosmopolita como era, o Império Romano assimilou para si os padrões e as formas, mas aplicando suas próprias intenções e temáticas à arte de origem grega. Um bom exemplo está na arquitetura. Dos gregos adquiriram os estilos Jônio, Dórico e Coríntio aos quais adicionaram estilos próprios como o Toscano.

Entre os séculos XI e XVI, os japoneses cultivaram um tipo específico de arte chamada *emakimono*<sup>1</sup> ou *emaki* (fig. 4), como eram comumente conhecidos. Os *emakis* eram narrativas, pintadas, desenhadas ou estampadas horizontalmente em pergaminhos, combinando textos e imagem.

Para se ler um *emakimono* era preciso desenrolá-lo da direita para a esquerda, seguindo as regras da escrita japonesa, expondo sempre a medida aproximada de um braço de comprimento. Os textos poderiam ser encontrados tanto nos extremos (início e/ou fim) dos pergaminhos, como também intercalado às ilustrações. Dessa forma, portanto, obtinha-se o efeito tão parecido com as modernas histórias em quadrinhos.

---

<sup>1</sup> Para mais informações acesse: <http://en.wikipedia.org/wiki/Emaki> e <http://www.bookrags.com/history/worldhistory/emakimono-ema-02/>



**Figura 4** - Segmento destacado de um *emaki* chamado "Kegon Gojugo-sho", datado do século XII - Museu Nacional de Tóquio

É, também, importante observarmos a tapeçaria da Catedral de Bayeux, localizada na região da Normandia, França (fig. 5). A obra em tecido tingido com pigmentos naturais da época foi concluída aproximadamente no ano de 1080, junto à conclusão da construção da própria catedral. A peça, que mede 50 cm por 70 metros, tem a finalidade de representar e comemorar a Batalha de Hastings, dada em 1066, considerada decisiva para o sucesso da conquista normanda da Inglaterra.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Para mais informações acesse: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/>



**Figura 5** - Trecho da tapeçaria da Catedral de Bayeux datada aproximadamente de 1080

### 3.2. A era Gutenberg

Ao final do século XV, Gutenberg inventou a prensa de tipos móveis. Este maquinário foi responsável por uma enorme revolução. Anteriormente a isso, os livros eram copiados à mão, em sua maioria, por monges católicos, os quais conseguiam reproduzir uma ou duas cópias da bíblia por ano. Com a prensa de Gutenberg, era possível fazer centenas de cópias por ano, com cerca três pessoas para ler e revisar e mais algumas pessoas para ajudar com a impressão. Tinham que alimentar a prensa manualmente, folha a folha, e levava-se, também, um certo tempo para trocar os tipos para uma nova página, o que diminuía a velocidade geral da impressão. A estes primeiros livros impressos até cerca de 1500 dá-se o nome de *incunábulo*<sup>1</sup>.

A prensa de Gutenberg foi o início da consolidação da idéia moderna de arte seqüencial e quadrinhos. Com esse advento houve uma fixação do papel como mídia principal de expressão.

Somente no fim do século XVII é que temos o considerado “marco zero” dos quadrinhos impressos modernos, com a obra “The Horrid Hellish Popish Plot” (fig. 6) de Francis Barlow, datada de 1682. Nessa história seqüencial, Barlow faz uso constante de blocos e *banners* contendo falas e textos narrativos. Dada a época de sua criação esta obra é surpreendentemente parecida com o que conhecemos hoje sobre quadrinhos.

Também no século XVIII é possível encontrar artistas ditos como precursores dos quadrinhos. William Hogarth, Jan Vandergucht, George Cruikshank, James Gillray e Thomas Rowlandson, sendo os dois últimos considerados como criadores do balão de fala (fig. 7). Certos trabalhos de Rowlandson são considerados como embriões dos atuais *cartoons*.

---

<sup>1</sup> Para mais informações acesse: <http://en.wikipedia.org/wiki/Incunabulum> e <http://www.library.uiuc.edu/rbx/>

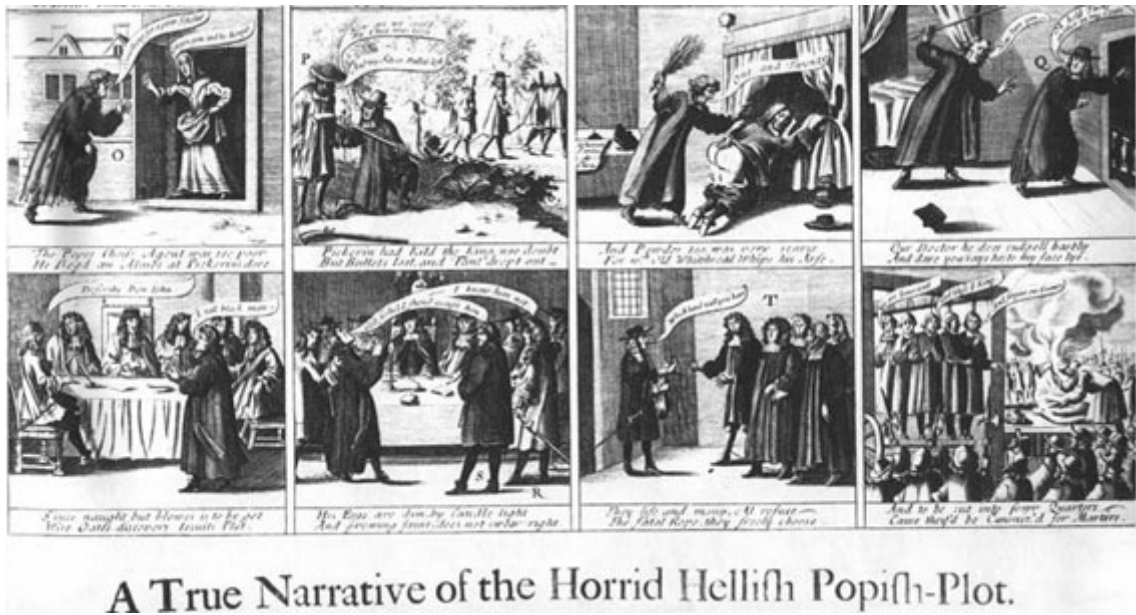


Figura 6 – Trecho de "The Horrid Hellish Popish Plot" de Francis Barlow, datado de 1682



Figura 7 - "The King of Brobdingnag and Gulliver" de James Gillray, datado de 1803

### 3.3. Século XIX

Este século é considerado como um dos mais importantes à fase inicial dos quadrinhos modernos. No início do século artistas como Rodolphe Töpffer procuraram novos horizontes dentro do ambiente dos “quadrinhos” do século XVIII. Ele criou as “histoires en images” ou histórias em imagens<sup>1</sup> que eram narrativas ilustradas, as quais foram publicadas na Europa e Estados Unidos, incentivando a modalidade e inspirando artistas futuros. Sua obra “M. Vieuxbois”, sob o nome traduzido “Obadiah Oldbuck” é considerada a primeira publicação em quadrinhos dos Estados Unidos (fig. 8).



**Figura 8** - Recorte de um fac-símile da obra "Obadiah Oldbuck" de Rodolphe Töpffer, datado de 1842

O século XIX foi marcado pela proliferação dos “satirical drawings” ou “editorial *cartoons*”, os quais podemos traduzir como *cartoons editoriais*. Estes são conhecidos por conter críticas políticas e sociais, sendo impressos nas seções editoriais dos jornais.

#### 3.3.1. O *cartoon* e sua origem

Cronologicamente, o primeiro sentido para *cartoon* provém da palavra italiana “*cartone*”, que significa cartão, pedaço único de papel. Nas belas artes, o *cartoon* nada mais era do que um rascunho, já em tamanho real, da obra a ser realizada pelos artistas.

Nas belas artes, o *cartoon* é um desenho preliminar em tamanho real usado de rascunho para um trabalho que se pretendia realizar em afresco, óleo, mosaico, vitral ou tapeçaria. Vidro e mosaico são cortados exatamente de acordo com os padrões retirados dos *cartoons*, enquanto na tapeçaria, o *cartoon* é inserido embaixo da trama para servir como

<sup>1</sup> (N. do A.) Tradução livre.

gabarito. Em pinturas afresco, as linhas do *cartoon* eram perfuradas e transferidas para a superfície em argamassa borrifando-se pó por entre as perfurações (como um estêncil). Pintores italianos da Renascença fizeram *cartoons* bastante completos, sendo os de Rafael para a tapeçaria da Capela Sistina considerados obras primas.<sup>1</sup>

O segundo significado, tem sua origem no século XIX, mas, no entanto, tem relação com o primeiro significado exposto previamente, e é como conhecemos atualmente e traduzimos para o português como “tiras”.

Numa série de desenhos que eram ironicamente intitulados de "*cartoons*", Punch contrastou a suntuosidade dos planos do Parlamento com pobreza miserável da população faminta. (...) A xilogravura em página inteira do artista John Leech chamava-se "*Cartoon N° 1: Conteúdo e Sombra*" e representava mendigos embaraçosamente circulando dentro de uma galeria de retratos com molduras opulentas. Este parodiava os desenhos enviados à competição de 1843, feita para decorar Westminster (o Parlamento).<sup>2</sup>



**Figura 9** - "*Cartoon N° 1 - Substance and Shadow*" de John Leech, datado de 1843

<sup>1</sup> Tradução livre do autor. Retirado de <http://www.encyclopedia.com>. Texto original: *In the fine arts, the cartoon is a full-sized preliminary drawing for a work to be executed afterward in fresco, oil, mosaic, stained glass, or tapestry. Glass and mosaic are cut exactly according to the patterns taken from the cartoons, while in tapestry the cartoon is inserted beneath the warp to serve as a guide. In fresco painting, the lines of the cartoon are perforated and transferred to the plaster surface by pouncing (dusting with powder through the perforations). Italian Renaissance painters made very complete cartoons, and such works as Raphael's cartoons for the Sistine Chapel tapestries (Victoria and Albert Mus.) are considered masterpieces.*

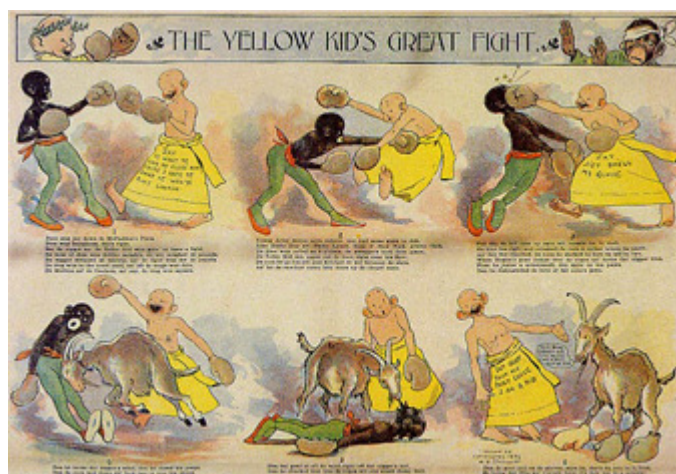
<sup>2</sup> Tradução livre do autor. Retirado de <http://www.punch.co.uk>. Texto original: *In a series of drawings, which it ironically titled "cartoons", Punch contrasted the sumptuousness of the Parliamentary plans with the miserable poverty of the starving population. The artist John Leech's full-page wood engraving of ragged paupers puzzling at a gallery of opulently-framed portraits was titled "Cartoon, No.1: Substance and Shadow". And it parodied beautifully the designs submitted to the 1843 competition to decorate Westminster.*

### 3.3.2. Fim do século XIX

Revistas contendo *cartoons*, na mesma linha da inglesa *Punch*, se tornaram populares na Europa e nos Estados Unidos, como a alemã *Fliegende Blätter*, a francesa *Le Charivari* e as norte-americanas *Judge* e *Puck*.

Em 1865, na Alemanha, Wilhelm Busch, inicialmente influenciado por Rodolphe Töpffer, deu um passo significativo em direção aos *cartoons* modernos. Cada um dos sete capítulos de “Max e Moritz” contava histórias de dois meninos sádicos e pregadores de peças. Foi a primeira publicação do gênero a conter personagens recorrentes, diferenciando-se, então, dos demais. Pouco depois, em 1884, foi criado por Charles H. Ross e sua esposa Marie Duval para a revista britânica “Judy” o *cartoon* “Ally Sloper”, o qual também possuía um personagem fixo, sendo considerada por muitos como a primeira tirinha da Inglaterra.

Ao final do século, nasceu um dos personagens que marcaria o mundo dos quadrinhos. Criado nos Estado Unidos em 1896, “Down in Hogan's Alley” de Richard Felton Outcault usava um elenco fixo de personagens, sendo que “O Garoto Amarelo”<sup>1</sup> se destacou (fig. 10). A venda do periódico em que “The Yellow Kid” era publicado aumentou muito e foi, pela primeira vez, criado merchandising em torno de uma história em quadrinhos. Esse quadro de sucesso de vendas incentivou o surgimento de inúmeros novos *cartoons* e artistas, popularizando por definitivo esse gênero de arte.



**Figura 10** - "The Yellow Kid's Great Fight" de Richard Felton Outcault, datado de 1896

<sup>1</sup> Do original “The Yellow Kid”.

### 3.4. Século XX e os dias de hoje

Os quadrinhos chegam ao século XX com todos seus principais aspectos estabelecidos e refinados: regularidade de personagens, uso de painéis seqüenciais e balões de fala. Nos Estados Unidos, na década de 1910, organizaram-se sindicatos de classe. Estes, por sua vez concentravam e distribuíam as matrizes de impressão dos quadrinhos para serem publicados em vários jornais, espalhando o gênero por todo o país.



**Figura 11** - Exemplos de balões de fala. Retirado de "Quadrinhos e Arte Seqüencial" de Will Eisner

O termo “comics” é norte-americano e deriva do adjetivo “comic” (cômico), uma vez que os primeiros quadrinhos publicados nos jornais continham, em geral, temas engraçados. As “comics strips” ou tiras são apresentadas por curtas séries de no máximo quatro painéis.

Em 1929, Harold Foster com “Tarzan” e Phil Nowlan e Dick Calkins com “Buck Rogers” (fig. 12) introduziram, pela primeira vez, temas como aventura e drama, sendo estes desenhados, por conseqüência, com mais rigor realístico. A partir de então, o termo “comics” era usado para determinar a forma e não mais o conteúdo.



**Figura 12** - "Buck Rogers" de Phil Nowlan e Dick Calkins, criado em 1929

Posteriormente vieram famosos gibis, como "Dick Tracy" (fig. 13) criado em 1931 por Chester Gould, "Flash Gordon" datado de 1934 e criado por Alex Raymond e "Prince Valiant" de Harold Foster criado em 1937. Conhecido aqui por "Príncipe Valente" fora considerado como uma das obras mais artísticas e concisas da época.



**Figura 13** - "Dick Tracy" de Chester Gould, criado em 1931

A criação europeia do gênero no início do século ficou “atrasada” devido à Primeira Guerra Mundial e às produções norte-americanas que eram reproduzidas e disseminadas. O período entre guerras foi, então, palco de grande crescimento e amadurecimento do gênero na Europa. Em 1929, o artista belga Hergé criou “Tintin” (fig. 14), que viria a se tornar um dos mais famosos quadrinhos de língua francesa. No entanto essa fama é dividida com “Asterix” de René Goscinny e Albert Uderzo, criado em 1965. Ambos são reimpressos até os dias de hoje.

Na Itália os quadrinhos proliferaram após a Segunda Guerra e, também em 1965, surge “Valentina” de Guido Crepax, que deu um passo importante para o amadurecimento dos quadrinhos, sendo a primeira série de quadrinhos com foco na figura feminina. Com o passar do tempo, Crepax abandonou os temas de espionagem e detetives e começou a abordar temas mais complexos como alucinações e sonhos eróticos, bissexualidade, sadomasoquismo e erotismo em geral.



**Figura 14** - "Tintin" de Hergé, criado em 1929

Em 1938 surge o *Super-Homem*, marcando, então, a “Era de Ouro” dos quadrinhos norte-americanos. Nesse período surgem famosos super-heróis como

*Batman e Capitão América*. Na segunda metade do século XX os quadrinhos sofrem influências diretas do movimento Pop e de artistas como Roy Lichtenstein (fig. 15), bem como passam a ser direcionados para um público exclusivamente adulto. No entanto, em 1954 surge no EUA um órgão para controlar o conteúdo dos quadrinhos. Em paralelo surge um movimento de quadrinhos underground<sup>1</sup> cujo autor mais famoso é Robert Crumb (fig. 16). Estes por sua vez abordavam temas como sexo, drogas, música, artes, violência e política. Foram criados anti-heróis, pessoas que não se identificavam com o “American Way of Life”, e sim que se dedicavam às amoralidades e representavam uma esquerda jovem e revolucionária.



**Figura 15** - "Whaam!" de Roy Lichtenstein, datado de 1963



**Figura 16** - Retirado de "Mr. Natural vai ao hospício e outras histórias" de Robert Crumb, 2005 p. 45

<sup>1</sup> (N. do A.) Não existe tradução exata para *underground*, mas podemos entender como um movimento subversivo secreto ou clandestino.

Estavam, então, separados dois gêneros: os quadrinhos e os *cartoons*. O primeiro gênero retratava heróis, tramas, aventuras e dramas e eram encadernados em revistas próprias. O segundo, no entanto, manteve-se diariamente nos jornais, porém dividido em dois sub-gêneros: o *cartoon* editorial contendo temas políticos e sociais, geralmente apresentado em um painel só, e as tiras cujos temas não eram necessariamente políticos ou críticos.

Em 1985 é publicada a primeira tira de “Calvin e Haroldo” criada por Bill Watterson. Durando cerca de 10 anos, até 1996, foi publicada diariamente em 14 países.

Capitulo 4



## 4. CALVIN E HAROLDO

### 4.1. Calvin

Personagem principal ao lado de Haroldo. É um garotinho de aproximadamente seis anos, cujo melhor amigo é um tigre de pelúcia. Aparentemente simples ou banal, o personagem é incrivelmente fértil no que diz respeito à possibilidade de idéias para as tiras de Watterson. Incrivelmente sagaz, ele exercita questionamentos filosóficos, inseridos no ambiente cotidiano em que vive.

Calvin tem o nome de um teólogo do século XVI que acreditava em predestinação<sup>1</sup>. A maioria das pessoas presume que Calvin é baseado num filho meu, ou baseado em memórias detalhadas da minha infância. Na verdade, eu não tenho filho, e eu era uma criança bastante quieta e obediente – quase o oposto de Calvin. Uma das razões do personagem Calvin ser divertido de escrever é que muitas vezes eu não concordo com ele. (WATTERSON)

Watterson estabelece uma relação muito forte com seu personagem, uma vez que ele se utiliza dele para levantar discussões de caráter pessoal ou social.

Calvin é autobiográfico no sentido de que ele pensa nas mesmas questões que eu penso, mas nisso, Calvin reflete a minha vida adulta mais do que a minha infância. Muitas das lutas de Calvin são metáforas das minhas. Eu suspeito que a maioria de nós envelhece sem crescer, e que dentro de cada adulto (às vezes não muito para dentro) há um garoto mimado que quer tudo do seu jeito. Eu uso Calvin como uma válvula de escape para a minha imaturidade, como uma maneira de me manter curioso sobre o mundo natural, como uma maneira de ridicularizar as minhas próprias obsessões, e como uma maneira de comentar a natureza humana. Eu não iria querer Calvin na minha casa, mas no papel, ele me ajuda a pôr ordem na minha vida e entendê-la. (Ibid)

---

<sup>1</sup> (N. do A.) João Calvino: pregava a salvação pela fé, sendo essa salvação dependente da vontade de Deus - esta era sua idéia de predestinação.

#### 4.2. Haroldo (*Hobbes*, no original)

O tigre de pelúcia de Calvin é também seu melhor amigo. Haroldo é uma forma de consciência crítica de Calvin ou alterego, como nos ensinou Lacan, exercendo muitas vezes o papel de contra-ponto às idéias desvairadas do menino, o qual é o único que enxerga ele “vivo”; todos as outras pessoas vêem-no como ele realmente é, ou seja, aos outros personagens ele é apenas um tigre de pelúcia inanimado.

Batizado com o nome de um filósofo do século XVII com uma visão negativa da natureza humana<sup>1</sup>, Haroldo tem a dignidade paciente e o bom senso da maioria dos animais que eu conheci. Haroldo foi muito inspirado por um dos nossos gatos, uma gata cinzenta chamada Sprite. Sprite era bem humorada, inteligente, amistosa e entusiástica de uma maneira de chegar de fininho e dar o bote. Sprite sugeriu a idéia de Haroldo receber Calvin na porta em pleno ar em alta velocidade. (Ibid)



**Figura 17** - Retirado de "O ataque dos transtornados monstros de neve mutantes assassinos" vol. 1 de 1994, p. 71

Como a maioria dos animais dos quadrinhos, o humor vem do seu comportamento humanóide. Haroldo fica em pé e fala, é claro, mas eu tento preservar seu lado felino, tanto em seu comportamento físico quanto na sua atitude. Sua reserva e tato parecem muito felinas pra mim, juntamente com sue orgulho “mal-e-mal” contido em não ser humano.(...) Haroldo é a minha idéia de um amigo ideal. (...) Nem penso em Haroldo como o produto da imaginação de Calvin.(...) Calvin vê Haroldo de uma maneira, e todo mundo mais vê Haroldo de outra maneira. (Ibid)

<sup>1</sup> (N. do A.) Thomas Hobbes: defendia que a igualdade humana era baseada no medo, dada que esta igualdade é a capacidade de um destruir o outro para conseguir preservar sua vida e suas vontades. Devido a isso, muitos o interpretam como pessimista em relação à natureza humana.

### 4.3. Os pais

Eu nunca dei nomes aos pais de Calvin, porque até onde concerne a tira, eles só são importantes como a mãe e pai de Calvin. Há humores de que o pai de Calvin seria um auto-retrato (...), mas o pai de Calvin também é parcialmente uma sátira do meu próprio pai. Qualquer tira sobre como o sofrimento “constrói o caráter” é normalmente uma transcrição exata das explicações do meu pai de por que nós estamos todos gelados, exaustos, famintos, e perdidos em viagens de acampamento. A mãe de Calvin é a disciplinadora diária. (...) Eu lamento que a tira mostre principalmente o seu lado impaciente, mas eu tento sugerir outros aspectos da sua personalidade e interesses pelo que ela está fazendo quando Calvin aparece. (...) Nós normalmente só vemos os pais de Calvin quando eles estão reagindo a Calvin, então como personagens secundários, eu tentei mantê-los realistas, com um senso de humor razoável a respeito de terem um filho como Calvin. (Ibid)

Os pais de Calvin são personagens com traços freudianos, isto é, a mãe é responsável direta pelo equilíbrio do filho e o pai é o formador de caráter.



Figura 18 - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 18

#### 4.4. Susie Derkins

Personagem que Watterson usa para simbolizar a “guerra dos sexos”. É uma garotinha que estuda na mesma sala que Calvin e mora na mesma rua, também. Ela desperta em Calvin um tipo de “nojo pela diferença”, uma vez que no início do ensino escolar dos 7 aos 9 é muito comum que os meninos tenham esse tipo de conflito com as meninas, pois estão começando a compreender suas diferenças.



**Figura 19** - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 19

Susie é sincera, séria e inteligente – o tipo de garota por quem eu me atraía na escola e com quem acabei me casando. (...) As primeiras tiras com Susie eram pesadas como o conflito de amor e ódio, e levei algum tempo pra pegar o jeito da relação de Susie e Calvin. Eu suspeito que Calvin tem uma leve paixonite por ela que ele exprime tentando irritá-la, mas Susie é um pouco enervada e repelida pela esquisitice de Calvin. Isso encoraja Calvin a ser ainda mais estranho, então é uma boa dinâmica. Nenhum deles entende bem o que está acontecendo. (Ibid)

#### 4.5. Srta. Wormwood

É a professora de Calvin no colégio. Assim como os pais, ela assume papel secundário, apenas reagindo ao menino, mas Watterson a representa de um jeito bastante peculiar. O fato de ela ser gorda e grande faz com que Calvin fique muitas vezes diminuto perto dela, ao ponto dele imagina-la como sendo um monstro espacial. Ela representa o que há de concreto na escola, é ela que o acorda quando ele está no meio dos seus devaneios. Estes são uma válvula de escape da realidade de horários e regras estudantis.

(...) A Srta. Wormwood foi batizada com o nome do demônio aprendiz em “The Screwtape Letters”, de C. S. Lewis<sup>1</sup>. Eu tenho muita simpatia pela Srta. Wormwood. Nós vemos sugestões de que ela está esperando para se aposentar, que ela fuma demais, e que ela toma muitos remédios. Eu acho que ela acredita seriamente no valor da educação, portanto nem é preciso dizer, ela é uma pessoa infeliz. (Ibid)



Figura 20 - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 19

<sup>1</sup> (N. do A.) Conhecido no Brasil como “Cartas do Diabo a Seu Aprendiz”.

#### 4.6. Moe

Representa o valentão do colégio, aquele que rouba dinheiro do lanche dos meninos menores, que bate neles, etc.



**Figura 21** - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 21

Moe representa todos os cretinos que eu já conheci. Ele é grande, burro, feio e cruel. Eu me lembro que a escola estava cheia de idiotas como Moe. Eu acho que eles se multiplicam em pisos úmidos de vestiários. (Ibid)

#### 4.7. Rosalyn

É uma adolescente que faz serviço de babá para ganhar dinheiro. Porém, neste caso, Calvin é tão travesso que ela se aproveita para ganhara mais dinheiro ou pedir adiantamentos.



**Figura 22** - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 21

Provavelmente a única pessoa que Calvin teme é sua babá. Eu a pus numa tira dominical bem no começo, sem nunca pensar nela como uma personagem regular, mas sua intimidação de Calvin me surpreendeu, então ela fez algumas aparições desde então. Rosalyn até parece abater os pais de Calvin, usando desespero deles para saírem da casa para exigir adiantamentos e aumentos. O relacionamento de Rosalyn com Calvin é bem unidimensional, então histórias de babá ficam cada vez mais difíceis de se escrever, mas para um acréscimo posterior à tira, ele funcionou bastante bem. (Ibid)



Capitulo 5



## 5. ANALISANDO OS *CARTOONS*

### 5.1. Cinco Temas

A escolha das amostras a serem analisadas tem por base sua maior recorrência na obra de Watterson. Os pais, apesar de estarem em segundo plano na obra em geral, são importantes pontos de apoio de Calvin. É fundamental, então, analisá-los separadamente, isto é, uma tira para entender a mãe e uma tira para entender o pai. Porém, tanto nesses dois casos, como nos que se seguem, não analisaremos a fundo a personalidade dos personagens, já que este recorte foge do escopo escolhido. Procuramos nos debruçar as características imagéticas e comunicacionais das tiras escolhidas.

Veremos também uma tira cujo tema envolve a Susie. Essa discussão entre meninos e meninas é bastante utilizada em Calvin e Haroldo, porque dá margem a inúmeras situações bastante reais da vida dos personagens. Porém, a questão levantada por Watterson vai além da infância e envolve discussões sobre a diferença dos sexos de um modo geral. Não obstante, também levanta uma contenda bastante acirrada entre o romantismo de Calvin e o iluminismo de Susie. O menino valoriza a individualidade como sendo algo bom e libertador. Contrária a isso, Susie mostra valor pela razão e pela educação padronizada. Enquanto Calvin se funde à natureza e seus elementos que o rodeiam, Susie apresenta um vínculo mecânico com a mesma, impossibilitando praticar os devaneios do garoto.

A imaginação é um recurso visual de extrema importância em Calvin, por ser um vasto campo de possibilidades, ao qual o autor recorre para criar as mais variadas situações. Calvin vê seres de outros planetas, dinossauros, ele se transforma em heróis espaciais, pilota caças da aeronáutica, é engolido pela própria comida, enfim, ilimitadas possibilidades acerca do imaginário infantil.

Por fim analisaremos uma tira cujo tema central é a televisão. O tema TV, em especial aparece algumas vezes, porém o interessante na análise dessa tira é o tom crítico. Watterson usa de seus *cartoons* para fazer críticas à sociedade norte-americana e seus costumes. Exemplo de tema parecido é o fato de Calvin ser aficionado por aqueles cereais matinais cheios de açúcar ou de chocolate, coloridos,

etc. A crítica é feita aos cereais ou à TV bem como à sociedade consumista com um todo.

## 5.2. Mãe



**Figura 23** - Retirado de "The Revenge of the Baby-Sat" de 1991, p. 14. Tradução do autor para este trabalho

Esta tira apresenta um ritmo oscilante em que o humor e apresentação dos personagens e o cenário variam constantemente. Para entendermos melhor o que essa oscilação representa, é interessante observarmos o primeiro e terceiro quadros, nos quais Watterson emprega recursos gráficos bastante distintos como a variação do fundo preto para o fundo branco, somados às expressões enérgicas da mãe. Estas, por sua vez, nos dão ricas informações sobre seu estado de espírito, seja no caso em que ela é acordada bruscamente no primeiro quadrinho, seja em seu rosto preocupado no segundo ou brava e indignada no terceiro.

Mãe e filho não se apresentam de forma proporcional no segundo e único quadro em que estão presentes juntos. A mãe é adulta e, assim, está representada de forma a ocupar maior destaque, ao passo que o menino está no canto direito inferior, diminuto. O mesmo não acontece no último quadro, uma vez que Haroldo e ele estão em uma mesma proporção e estão conversando de igual para igual. Este último quadro apresenta uma nova mudança no ritmo da tira, que é o aparecimento do tigre, até então ausente, justificando, portanto, a tira.

### 5.3. Pai



Figura 24 - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 96

Textos curtos não são uma regra necessária no gênero *cartoon* e esta tira apresenta textos mais extensos do que normalmente. Isso implica na simplificação geral da tira, como no segundo e terceiro quadrinhos, em que o fundo é branco – ou vazio – e no caso específico do terceiro quadro, não há borda, representando espaço ilimitado, ou seja, o leitor completa o cenário com sua própria imaginação.

O propósito do requadro<sup>1</sup> não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (...) A ausência de requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado (...) e apóia a narrativa contribuindo com a sua atmosfera. (EISNER)

Em *Calvin e Haroldo* o pai é o personagem que sustenta a família, isto é, ele é o trabalhador da casa. No primeiro e último quadrinhos, é possível observar elementos que caracterizam e que são facilmente encontrados em um escritório, como o telefone e a estante de arquivos ao fundo. Para reforçar essa idéia, o pai encontra-se sentado, trajado de camisa social e gravata e envolto em papéis durante toda a tira.

Existe no primeiro e último quadros um elemento típico em quadrinhos que é o balão de fala diferenciado para quando a fala emana de uma máquina ou aparelho eletrônico. Esse recurso coloca o diálogo dos dois personagens nos mesmos quadros mesmo sem eles estarem presentes. Isso dificulta levemente a leitura,

<sup>1</sup> Ao que Eisner chama de "requadro" entendemos como a borda de cada quadro.

requisitando maior grau de interpretação. Mas de um âmbito geral, a tira possui um ritmo marcado em relação à exposição e disposição das idéias, apenas com um leve pico no segundo quadro em que o pai está exaltado.

#### 5.4. Susie



Figura 25 - Retirado de "Os dias estão simplesmente lotados" vol. 2 de 1995, p. 78

Poucos recursos especiais são empregados nessa tira. De um modo geral, a tira possui ritmo linear. Tanto Susie como Calvin estão presentes de forma proporcional em todos os três primeiros quadros. Porém, no primeiro quadro, prioriza-se Susie, representada de frente para o leitor, sendo que Calvin está quase de costas. Isso prende a atenção do leitor às emoções de Susie. Esse recurso também é usado no terceiro quadro, em que Calvin executa gestos agudos, e enfatizando isso está o texto de sua risada destacado. Até este ponto da tira o ritmo é constante, mas muda bruscamente quando dirige-se para o último quadro. Calvin aparece já caído, descabelado e aqui Watterson usa uma prática comum ao mundo dos quadrinhos: a hachura. Neste caso a hachura é usada para mostrar que ele levou uma surra – a qual ficou subentendida entre o terceiro e quarto quadros – e, também, mas menos importante, mostrar sujeira, afinal ele caiu no chão.

## 5.5. Imaginação

As tiras que envolvem a imaginação de Calvin são irrigadas de símbolos e são concebidas de forma particularmente onírica, uma vez que Watterson faz com que o menino apareça totalmente fora da realidade da vida normal, imerso num mundo criado por sua própria imaginação.

Quando a mente explora um símbolo, é conduzida a idéias que estão fora do alcance da nossa razão. (...) Por existirem inúmeras coisas fora do alcance da compreensão humana é que freqüentemente utilizamos termos simbólicos como representação de conceitos que não podemos definir ou compreender integralmente. (...) Mas este uso consciente que fazemos de símbolos é apenas um aspecto de um fato psicológico de grande importância: o homem também produz símbolos, inconsciente e espontaneamente, na forma de sonhos. (JUNG)



Figura 26 - Retirado de "Os dez anos de Calvin e Haroldo" vol. 1 de 1996, p. 63

Este *cartoon* foi publicado em um domingo. É prática comum nos EUA editar histórias maiores e coloridas nos jornais de domingo. Watterson, inclusive, tem um livro editado somente com tiras publicadas aos domingos, chamado “Para ler aos domingos”<sup>1</sup>.

A cor traz muitas novas informações ao leitor, bem como a extensão da tira também adiciona conteúdo imagético e textual. A colorização destes *cartoons* dominicais facilitam ao autor representar e ao leitor identificar melhor os elementos como raios, fogo, fumaça, etc. É possível, também, a publicação do mesmo em preto e branco e ainda assim obter entendimento; exigiria-se mais da interpretação do leitor, no entanto.

O primeiro quadro é quase como uma abertura de um filme no cinema, mesmo porque a imaginação de Calvin é extremamente fértil e cinematográfica – como se pode perceber lendo a tira até o sétimo quadro. Ainda no primeiro quadro exibem-se vários elementos narrativos comumente encontrados em filmes: duas naves espaciais estão em perseguição e percebe-se isso através do texto contido na pequena caixa de narração. Há também escuridão, planetas grandes e pequenos, estrelas, enfim, símbolos que dão vida a um ambiente espacial, somando-se o título “Calvin and Hobbes” e a assinatura do autor. Calvin se transforma num explorador espacial que narra sua própria aventura. Watterson usa planos bastante utilizados no cinema, como enquadramentos fechados e outros bastante abertos, dando tom dramático à tira. O que se segue até o sétimo quadro é um ritmo narrativo sem interrupções e no oitavo e decisivo quadro há uma fala que não corresponde ao contexto geral na história – percebe-se a feição de incompreensão em Calvin, olhando estupefato para o leitor. Até então tudo se passa na mente de Calvin e o oitavo quadro representa muito bem a quebra do ritmo e também da história narrada e imaginada pelo menino. Ele se vê regresso à realidade, à caixa de areia e vê então sua mãe que veio lhe trazer um lanche. O último quadro representa sua frustração em perceber que tudo era apenas fruto de sua imaginação.

Os sentidos do homem limitam a percepção que este tem do mundo à sua volta. (...) Além disso, há aspectos inconscientes na nossa percepção da realidade. O primeiro deles é o fato do que, mesmo quando os nosso sentidos reagem a fenômenos reais, a

---

<sup>1</sup> Título original: “Lazy Sunday Book”, publicado nos EUA em 1989.

sensações visuais e auditivas, tudo isto, de certo modos, é transposto da esfera da realidade para a da mente. (...) Geralmente, o aspecto inconsciente de um acontecimento nos é revelado através de sonhos, onde se manifesta não como um pensamento racional, mas como uma imagem simbólica. (Ibid)

## 5.6. Televisão



**Figura 27** - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 22

Watterson usa o tema da televisão para fazer uma crítica à sociedade que consome – em todos os sentidos – esse tipo de mídia. Se observarmos a tira sem ler o texto, veremos que Calvin vai correndo para assistir TV. Aqui está a idéia central do autor. A crítica fica, então, reforçada e mais enérgica com as falas do menino. Ele se regozija de possuir enorme tempo livre que, no último quadro, nós descobrimos que será gasto em frente à TV.

A tira possui dois ritmos bem marcados: no primeiro e segundo quadros Calvin está claramente correndo. Aqui se usa um recurso comum nos quadrinhos quando se quer indicar que um personagem está correndo: ele está no ar, ou seja, seus pés, bastante distanciados um do outro, não tocam o chão (fig. 28). Seu cabelo voltado para trás reforça essa idéia.



**Figura 28** - Recorte retirado de "Avenida Dropsie: A Vizinhança" por Will Eisner, de 2004

Ainda nesses primeiros quadros podemos identificar a origem que é a escola e o destino que é sua casa. Existem elementos bastante característicos nesses dois quadros que nos ajudam a chegar a essa conclusão. No primeiro quadro temos o ônibus escolar do qual Calvin está se distanciando e no segundo quadro temos a frente de sua casa que ele está se aproximando, e para não restar dúvida sobre isso ele diz: “Estou em casa! Estou Livre!”.

O terceiro e último quadro não possui falas e sim apenas os objetos da sala, como o sofá e o televisor sobre a estante. Porém, neste quadro o menino está afundado no sofá, de perfil e com sua atenção voltada exclusivamente para o objeto mais importante da cena que de tanto. Dessa forma, o leitor volta sua atenção, também para o televisor que num efeito dramático e caricato está saltando.

Capitulo 6



## 6. CONCLUSÃO

A arte seqüencial tem raízes profundas na história da humanidade. Quase que por necessidade nossos antepassados vêm nos deixando registros visuais de como eram seus hábitos, desejos, crenças, enfim, seu modo de vida. Não é difícil, portanto, compreender que a arte seqüencial fosse sendo aprimorada com o passar do tempo para que as histórias pudessem ser contadas e entendidas por um maior número de pessoas.

Hoje em dia os quadrinhos e *cartoons* são, provavelmente, os maiores exemplos desta categoria artística. Estes, por sua vez receberam tratamento hora comercial, hora experimental, conquistando diferentes níveis de compreensão e, por conseqüência, público igualmente distinto.

Graças à “lapidação” dada pelo tempo, os *cartoons* são reconhecidos por seu imenso poder de síntese, que às vezes é tão poderoso a ponto de não se compreender a mensagem passada por quem não possui repertório prévio sobre o assunto retratado. O fato de grande parte do conteúdo das tiras modernas se referir à política, celebridades, fatos importantes de determinada época, obriga o leitor a estar interado do que se passa ao redor dele, senão, dificilmente ele “se entenderá” com o *cartoon*.

Após nos aprofundarmos um pouco mais, descobriremos, porém, um fato interessante. Nem sempre o conteúdo dos *cartoons* está fixo numa determinada época, caso da obra analisada por esta pesquisa. Calvin e Haroldo possui inúmeras situações atemporais, cujo assunto não merece destaque numa ou noutra época específica, mas que merecem sim destaque pela identificação que temos mesmo após a extinção das tiras em 1996. E, partindo deste ponto, que começamos esta pesquisa, haja vista o atrativo comunicacional da obra.

Watterson se diferencia dos demais porque ele representa a infância como ela realmente é: ampla, sem correntes e lúdica ao extremo. Ele percebe com muita propriedade que a imaginação é a fonte disso tudo. Percebe, também, que para uma criança, a realidade é instantânea, situacional e se mistura com a subjetividade de suas próprias fantasias. Ele se desamarra dos bloqueios impostos pela sociedade consumista e trabalha com maior fidelidade à infância e suas características. E,

exatamente pelo fato da criança entrelaçar real e sonho, a imaginação é um elemento majoritariamente participativo na obra. O fato de Watterson não deixar claro se o tigre de pelúcia existe ou não, é uma ocorrência comprobatória.

Para conseguir esse efeito tão distinto e impressionante em Calvin e Haroldo, o autor possui habilidade ímpar no que diz respeito à produção gráfico-imagética, isto é, ele transporta habilmente suas boas idéias para o plano do papel. No decorrer da realização da pesquisa, com grau maior de aprofundamento, percebemos que a arte gráfica aplicada por Watterson completa ao passo que amplifica as tiras. As expressões dos personagens são cruciais na execução geral de seus *cartoons*, bem como as ilustrações do mundo, ora imaginário, ora real em que vivem os personagens.



Figura 29 - Retirado de "Felino Selvagem Psicopata Homicida" vol. 1 de 1996, p. 60

A tira acima depende quase que exclusivamente da “mão” do autor, isto é, os desenhos e os gráficos são tão importantes quanto a idéia do quadrinho em si. Existe uma sinergia necessária entre autor e obra em que a imaginação de Calvin vai tão longe quanto a capacidade do autor de conseguir expressá-la. Esse tipo de elucidação imagética aliada à indiscutível habilidade textual e criatividade de Watterson são fatores preponderantes em Calvin e Haroldo e são responsáveis diretos pela “magia” quase inexplicável da obra e por sua atemporalidade.

Capitulo 7



## 7. BIBLIOGRAFIA

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual uma psicologia da visão criadora*. Trad. Ivonne Terezinha. São Paulo: Pioneira, 2000

BACELAR, Jorge. **Linguagem da Visão**. Universidade da Beira Interior. Portugal: dez 1998. [http://ubista.ubi.pt/~comum/bacelar\\_linguagem.html](http://ubista.ubi.pt/~comum/bacelar_linguagem.html). Acesso em: 13 jul 2006

BURUNDARENA, Maitena. **Mulheres Alteradas 1**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003

CONTRERA, Malena Segura; HATTORI, Osvaldo Takaoki. **Publicidade e Cia**. São Paulo: Thompson, 2003

DONIS, Dontis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2000

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. Trad. Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999

ECO, U. **Semiótica e filosofia da linguagem**. São Paulo: Ática, 1991

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma**. 6. ed. São Paulo: Escrituras, 2004

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1996

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. Dora Mariana R. Ferreira da Silva, Maria Luiza Appy. Petrópolis: Vozes, 2000

\_\_\_\_\_. **O homem e seus símbolos**. Trad. Maria Lúcia Pinho. 9. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992

KEHL, Maria Rita. **Você decide... e Freud explica**. Psicanálise e o Contemporâneo. Org. Samira Chalhub. Cespuc: Hacker Editores, 1996

\_\_\_\_\_. **Eles gostam de apanhar**. Folha de São Paulo, 14/03/1999

KOFFKA, Kurt. **Princípios de psicologia da gestalt**. Trad. Alvaro Cabral. São Paulo: Cultrix USP, 1975

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997

RHYNE, Janie. Arte e Gestalt: **Padrões que convergem**. Trad. Maria de Bêtaniana Paes Norgren. São Paulo: Summus, 2000

SAMUELS, Andrew. **Jung e os pós-junguianos**. Trad. Eva Lucia Salm. Rio de Janeiro: Imago, 1989

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983

\_\_\_\_\_. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 2000

SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2002. 22 ed. rev. e ampl.

SILVEIRA, Jane R. Caetano da. **A imagem: interpretação e comunicação**. Revista Linguagem em (Dis)curso

\_\_\_\_\_. **Relevância e inferência na novela brasileira**. In: 5th International Congress of the International Society of Applied Psycholinguistics, Porto, Portugal, 1998

\_\_\_\_\_. **Teoria da Relevância: uma resposta à comunicação inferencial humana**. In: IBAÑOS, Ana Maria; \_\_\_\_\_ (Orgs.). Na interface semântica/pragmática: programa de pesquisa em lógica e linguagem natural. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002

\_\_\_\_\_; FELTES, Heloísa. **Pragmática e cognição: A textualidade pela relevância**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002

WATTERSON, Bill. **Calvin and Hobbes**. Estados Unidos: Andrews and McMell, 1987

\_\_\_\_\_. **Felino Selvagem Psicopata Homicida**. São Paulo: Best News, 1996. v. 1

\_\_\_\_\_. **Felino Selvagem Psicopata Homicida**. São Paulo: Best News, 1996. v. 2

\_\_\_\_\_. **The Revenge of the Baby-Sat**. Kansas City: Andrews and McMeel, 1991

\_\_\_\_\_. **O ataque dos transtornados monstros de neve mutantes assassinos**. São Paulo: Best News, 1994. v. 1

\_\_\_\_\_. **Os dez anos de Calvin e Haroldo**. São Paulo: Best News, 1996. v. 1

\_\_\_\_\_. **Os dias estão simplesmente lotados**. São Paulo: Best News, 1995. v. 2

## **INTERNET**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Watterson](http://en.wikipedia.org/wiki/Bill_Watterson). Acesso em 11 jul 2006

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cartoon>. Acesso em: 13 jul 2006

<http://en.wikipedia.org/wiki/Emaki>. Acesso em: 3 ago 2006

[http://en.wikipedia.org/wiki/Sequential\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Sequential_art). Acessado em: 3 ago 2006

[http://en.wikipedia.org/wiki/Printing\\_press](http://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press). Acesso em: 8 ago 2006

<http://www.calvineharoldo.com.br/personagens.htm>. Acesso em 11 jul 2006

<http://www.geocities.com/hotsprings/villa/3170/Kehl2.htm>. Acesso em: 12 jul 2006

<http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0503/05.htm> Acesso em: 12 jul de 2006

[http://ubista.ubi.pt/~comum/bacelar\\_linguagem.html](http://ubista.ubi.pt/~comum/bacelar_linguagem.html). Acesso em: 13 jul 2006

<http://www.comic-art.com/>. Acesso em: 13 jul 2006

<http://www.historiaemquadrinhos.hpg.ig.com.br/index2.htm>. Acesso em: 13 jul 2006

<http://www.punch.co.uk>. Acesso em: 13 jul 2006

<http://www.encyclopedia.com/html/c/comicstr.asp>. Acesso em: 16 jul 2006

<http://www.encyclopedia.com/html/c/cartoon.asp>. Acesso em: 17 jul 2006

<http://www.culture.gouv.fr/culture/arcnat/lascaux/fr>. Acesso em: 1º ago 2006

[http://www.metmuseum.org/explore/newegypt/htm/a\\_index.htm](http://www.metmuseum.org/explore/newegypt/htm/a_index.htm). Acesso em: 1º ago 2006

<http://www.bayeuxtapestry.org.uk>. Acesso em: 3 ago 2006

<http://www.shef.ac.uk/ibds>. Acesso em: 3 ago 2006

<http://www.english.ufl.edu/imagetext>. Acesso em: 3 ago 2006

<http://www.historianet.com.br/conteudo/default.aspx?codigo=42>. Acesso em: 8 ago 2006

<http://www.bookrags.com/history/worldhistory/emakimono-ema-02/>. Acesso em: 8 ago 2006

<http://www.lambiek.net/artists/index.htm>. Acesso em: 8 ago 2006

<http://bugpowder.com/andy/index.html>. Acesso em: 8 ago 2006

<http://www.toonopedia.com/sloper.htm>. Acesso em: 14 ago 2006

<http://jbonline.terra.com.br/jb/papel/cadernos/ideias/2001/03/30/joride20010330003.html>. Acesso em 29 ago 2006