

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

LEONARDO DE SOUZA LIMA

**OS PATOS SOB CONTROLE? A INFLUÊNCIA DO CÓDIGO DE ÉTICA DOS
QUADRINHOS SOBRE A REVISTA O PATO DONALD (1961-1963)**

CURITIBA

2023

LEONARDO DE SOUZA LIMA

**OS PATOS SOB CONTROLE? A INFLUÊNCIA DO CÓDIGO DE ÉTICA DOS
QUADRINHOS SOBRE A REVISTA O PATO DONALD (1961-1963)**

**The ducks under control? The influence of the comics code of ethics on
Donald Duck magazine (1961-1963)**

Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do título de Mestre em Linguagens e
Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do
Paraná (UTFPR).

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Naira de Almeida Nascimento.
Coorientador: Prof. Dr. Márcio Matiassi Cantarin.

CURITIBA

2023



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba



LEONARDO DE SOUZA LIMA

**OS PATOS SOB CONTROLE? A INFLUÊNCIA DO CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS SOBRE A
REVISTA O PATO DONALD (1961-1963)**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Estudos De Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Linguagem E Tecnologia.

Data de aprovação: 23 de Agosto de 2023

Dra. Naira De Almeida Nascimento, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Clovis Mendes Gruner, Doutorado - Universidade Federal do Paraná (Ufpr)

Dr. Marcelo Fernando De Lima, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 04/10/2023.

Dedico este trabalho ao garoto que, há 25 anos,
sonhou com a escrita dele. Foi preciso resolver
algumas coisas antes, mas acho que o resultado o
deixaria muito feliz.

AGRADECIMENTOS

Este texto é um sonho, longamente acalentado, e aqui realizado. É difícil acreditar até que estou escrevendo essas linhas.

A respeito dos sonhos, agradece-se, em primeiro lugar, pela possibilidade de sonhar. Nesse caso, agradeço então aos meus pais, que corajosamente enfrentaram a dureza dessa vida enquanto me ensinavam a sorrir (o bastante para entender os momentos difíceis com alguma leveza).

Agradeço a todos os meus professores e professoras, que desde sempre me passaram, através de seus olhos, uma luz que já foi dito estar brilhando, hoje, nos meus. É inexplicável a sensação de estar, como disse o sábio, sobre os ombros de gigantes.

Vivendo em um país tão peculiar, ao mesmo tempo belo e envolto nas agruras da miséria humana, eu agradeço a todas as pessoas que, de alguma maneira, cruzaram o meu caminho e adicionaram a sua contribuição mais ou menos silenciosa a essa minha capacidade de sonhar. Faço uma menção honrosa a duas pessoas: Gisele Santos (cuja doçura e fé sempre foram inspiradoras) e Benedito Costa (interlocutor que acreditou neste texto, que ainda estava dentro do mármore).

À professora doutora Naira de Almeida Nascimento, agradeço especialmente, pela forma terna e interessada com a qual sempre tratou o tema do meu trabalho. Agradeço a ela, inclusive, o respeito e a atenção que teve, em um dos momentos mais difíceis da vida de todos nós, neste planeta, por esse sonho que, graças a ela, prosperou.

Finalmente, agradeço à maior sonhadora que já conheci, a minha esposa, Gabriela Ceccon Lenhardt. Ela não precisaria dizer nada, pois somente o seu exemplo, forte e presente, seria capaz de fazer sonhar até as pedras desse caminho. Então agradeço a ela, especialmente, porque nunca se calou, e soube me fazer saber que, mais do que sonhar, valia a pena lutar por esta realização.

"Faça-se arte, pereça o mundo", diz o fascismo, e espera a satisfação artística da percepção sensorial transformada pela técnica, tal como Marinetti confessa, da guerra. Isso é evidentemente a consumação da arte pela arte. A humanidade, que outrora, em Homero, foi um objeto de espetáculo para os deuses olímpicos, tornou-se agora objeto de espetáculo para si mesma. Sua autoalienação atingiu um grau que lhe permite vivenciar sua própria destruição como um gozo estético de primeira ordem. Essa é a situação da estetização da política que o fascismo pratica. O comunismo responde-lhe com a politização da arte.

(Walter Benjamin, 1936)

RESUMO

A presente pesquisa investiga o alcance de um instrumento de controle midiático brasileiro, o Código de Ética dos Quadrinhos (CEQ), de 1961, anunciado como um esforço para proteger os jovens leitores de perigos alegadamente presentes nas produções quadrinísticas brasileiras do pós-2ª Guerra. Escolheu-se a revista O Pato Donald (edições pares de 478 a 634, publicadas entre 1961 e 1963) como corpo documental do presente estudo, que se debruçou sobre: o contexto histórico no qual o CEQ foi produzido, os possíveis interesses empresariais embutidos em tal iniciativa, e a relação dessa iniciativa de controle das editoras brasileiras com o Comics Code Authority (EUA). A leitura de autores como Lilia Moritz Schwarcz (2019), Thomas Skidmore (1998), Antonio Pedro Tota (2009), Susan-Mary Grant (2014), Roberto Elísio dos Santos (2002), David Harvey (2007) e Gonçalo Silva Junior (2004) facilitou a compreensão do contexto histórico do CEQ. Conceitos como hegemonia, ideologia e indústria de massa, conforme propostos por autores como Dênis de Moraes (2016), Marilena Chauí (1982) e Renato Ortiz (1995), entre outros, também orientaram esta pesquisa. Como aporte metodológico, utilizou-se o viés qualitativo, com a análise de conteúdo, de acordo com a proposta de Laurence Bardin (2016), realizando-se o levantamento do corpus e a observação de determinadas categorias de análise, medindo a frequência da ocorrência de certas temáticas, ou o enfoque dado a questões de gênero, por exemplo, nas histórias analisadas. Ao mesmo tempo, procurou-se verificar como foram representados conceitos como família, mulheres e crime, depois da publicação do CEQ. Visou-se, assim, obter maior segurança no esforço de compreender de que forma as obras estudadas refletiam a afirmação de segurança plasmada na criação e implantação do CEQ, pela análise do impacto dessa autorregulação do mercado das HQs sobre a seleção brasileira das histórias analisadas, medido pelo seu teor. Assim, procurou-se lançar um olhar mais embasado sobre o real alcance do referido código de ética brasileiro, verificando-se que as representações, muitas vezes, eram fruto de idealizações sobre as categorias mais importantes dentro do *american way of life*, sem refletir, necessariamente, a realidade daquelas sociedades.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Código de Ética dos Quadrinhos; Editora Abril; Produção em Massa; Hegemonia;

ABSTRACT

This research investigates the reach of a Brazilian media control instrument, the Código de Ética dos Quadrinhos (CEQ) from 1961, which was announced as an effort to protect young readers from alleged dangers present in Brazilian post-war comic productions. The present study focuses on the Donald Duck magazine (even-numbered editions from 478 to 634, published between 1961 and 1963) as its documentary body, delving into the historical context in which the CEQ was produced, the potential business interests embedded in this initiative, and the relationship between this initiative of control by Brazilian publishers and the Comics Code Authority in the USA. The reading of authors such as Lilia Moritz Schwarcz (2019), Thomas Skidmore (1998), Antonio Pedro Tota (2009), Susan-Mary Grant (2014), Roberto Elísio dos Santos (2002), David Harvey (2007), and Gonçalo Junior (2004) facilitated the understanding of the historical context of the CEQ. Concepts such as hegemony, ideology, and mass industry, as proposed by authors like Dênis de Moraes (2016), Marilena Chauí (1982), and Renato Ortiz (1995), among others, also guided this research. Methodologically, a qualitative approach was employed, utilizing content analysis according to Laurence Bardin's proposal (2016). This involved compiling the corpus and observing specific categories of analysis, measuring the frequency of certain themes or the focus given to gender issues, for example, in the analyzed stories. At the same time, the study sought to verify how concepts such as family, women, and crime were represented after the publication of the CEQ. The aim was to achieve a greater understanding of how the studied works reflected the assertion of security embodied in the creation and implementation of the CEQ by analyzing the impact of this self-regulation of the comic market on the Brazilian selection of the analyzed stories, as measured by their content. Thus, an informed perspective was sought to assess the actual scope of the aforementioned Brazilian code of ethics, revealing that the representations often stemmed from idealizations about the most important categories within the American way of life, without necessarily reflecting the reality of those societies.

Keywords: Comics; Código de Ética dos Quadrinhos; Abril Publisher; Mass Production; Hegemony.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Donald ignora apelo dos sobrinhos, em meio a belas mulheres	117
Figura 2 - Donald filmando belas garotas	117
Figura 3 - Capas das edições de O Pato Donald 488, 532 e 536	124
Figura 4 - Os patos em um remoto arquipélago, na edição 502, e na região amazônica, na edição 494.....	130
Figura 5 - O piloto de Tio Patinhas desqualifica a região amazônica, na edição 494 e Tio Patinhas, que precisa levar todo tipo de remédios ao visitar a África, na edição 524.....	130
Figura 6 - Árvore genealógica da família dos patos.....	133
Figura 7 - Fotos de família nas capas. Da esquerda para a direita e de cima para baixo: edições 530, 582, 608, 482 e 514.....	135
Figura 8 - Tico e Teco e sua ex-namorada, Zizi	136
Figura 9 - A relação desgastada de Donald e Margarida	138
Figura 10 - Margarida à procura de outros homens.....	138
Figura 11 - Margarida em três momentos: preocupada com o peso (edição 542), com seus longos cílios em destaque (edição 580) e feliz com o infortúnio de outra garota (edição 488).....	140
Figura 12 - Donald se esmerando para agradar Margarida, por medo da concorrência.....	142
Figura 13 - A provável releitura publicitária nacional de cena da edição 572 (à direita), na edição 568 (à esquerda).....	146
Figura 14 - A fragilidade mental de Margarida.....	148
Figura 15 - O incômodo de Donald com o trabalho doméstico (acima, na edição 596) e a disponibilidade de Margarida para a mesma tarefa (abaixo, na edição 510).....	150
Figura 16 - A submissão de Margarida ao comportamento possessivo de Donald	151
Figura 17 - A viuvez sugerida de Vovó Donald	153
Figura 18 - O violento tratamento dado aos negros, na África, por Donald.....	155
Figura 19 - O medo dos patos brancos, na África	155
Figura 20 - Os Irmãos Metralha praticando black face.....	158
Figura 21 - Irmãos Metralha regenerados (edição 518) e violentos (edição 564)	163
Figura 22 - As duas versões do anúncio da Escola Mundial de Cultura Técnica	168
Figura 23 - A associação entre o produto (no caso, refrigerante) e o conceito de família, nas revistas analisadas	169
Figura 24 - Nos anúncios Band Aid, Pedrinho Sabido censura Cláudia Serelepe, na edição 520, (dando-lhe um curativo) e a chama de boba, na edição 498....	170
Figura 25 - No anúncio dos curativos York, a representação idealizada de um indígena.....	171
Figura 26 - O Professor Duquinho, estratégia da marca “Cola-Tudo Duco” para associar seu produto à credibilidade da figura dos professores	172
Figura 27 - O único negro protagonista nos anúncios presentes no corpus foi o jogador Pelé.....	183
Figura 28 - Nordestinos e paulistas em trecho de anúncio do Guaraná Champagne Antártica	183

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Aparições das personagens Disney no <i>corpus</i>	112
Tabela 2 - Donald Irritado e Donald associado a Violência nas histórias	116
Tabela 3 - Indicadores de leitura associados a Donald, no <i>corpus</i>	118
Tabela 4 - Indicadores de astúcia de Donald e sobrinhos em histórias conjuntas	122
Tabela 5 - Temas das capas nas quais Donald e sobrinhos aparecem juntos	123
Tabela 6 - Meios de transporte associados à personagem Tio Patinhas	125
Tabela 7 - Temáticas mais recorrentes associadas à personagem Tio Patinhas	125
Tabela 8 - A influência da Astúcia na resolução das tramas, em histórias nas quais aparecem Tio Patinhas e Huguinho, Zezinho e Luisinho	128
Tabela 9 - Aparições dos protagonistas combinadas em capas, histórias e propagandas.....	131
Tabela 10 - Temáticas mais associadas às personagens femininas em histórias	143
Tabela 11 - Aparições das personagens femininas em capas, histórias e propagandas.....	144
Tabela 12 - Principais temáticas associadas à personagem Margarida	149
Tabela 13 - Principais temáticas associadas às personagens femininas menos presentes no <i>corpus</i>	153
Tabela 14 - Associação entre as temáticas “combate ao crime”, “punição” e “desvios morais” nas histórias do <i>corpus</i>	161
Tabela 15 - Aparições das personagens associadas à vilania, no <i>corpus</i>	162
Tabela 16 - Dados sobre as peças publicitárias no <i>corpus</i>	165
Tabela 17 - Dados sobre as peças publicitárias “Sorteios Mensais Quaker” ..	172

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	O CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS EM SUA ÉPOCA	16
2.1	A cultura de massa e as HQs no Brasil dos Anos 1960	16
2.1.1	A formação de uma cultura de massa no Brasil	16
2.1.2	Relações culturais Brasil - EUA no pós-2ª Guerra	18
2.1.3	A efervescência político-cultural brasileira nos anos JK.....	22
2.1.4	A formação do mercado das HQs no Brasil.....	27
2.2	Moral, bons costumes e as polêmicas HQ's	30
2.2.1	Uma noção de moral e bons costumes, no Brasil	30
2.2.2	O sucesso e o moralismo de Jânio Quadros	33
2.2.3	A Editora Abril e os quadrinhos Disney	37
2.2.4	A delinquência juvenil nos EUA e o Comics Code Authority	39
2.2.5	As polêmicas das HQs no Brasil e o Código de Ética dos Quadrinhos .	47
3	MODERNIDADE, COMUNICAÇÃO, HEGEMONIA E CONTROLE	55
3.1	Modernidade, Hegemonia e Tecnologia	55
3.1.1	As modernas e transparentes HQs	55
3.1.2	Aspectos ideológicos do CEQ	62
3.1.3	O papel do CEQ na sociedade dos anos 1960.....	69
3.1.4	As HQs e o CEQ como tecnologia, a serviço da ideologia.....	75
3.2	As HQs e a comunicação massificada na modernidade	83
3.2.1	Reflexões sobre a cultura de massa e as HQs, no pós-2ª Guerra	83
3.2.2	A comunicação de massa nos EUA do pós-2ª Guerra	88
3.2.3	Considerações sobre o impacto do consumo e do prazer sobre a comunicação de massa.....	93
4	LENDO HQS DISNEY: METODOLOGIA E ANÁLISE	104
4.1	Apresentação do corpus analisado no presente trabalho	104
4.2	A metodologia de análise do conteúdo e sua aplicação neste estudo 108	
4.3	Análise do <i>corpus</i>	110
4.3.1	Personagens Disney mais frequentes no corpus	111
4.3.2	Representações familiares: patos e amigos	131
4.3.3	O namoro de Donald e Margarida	136
4.3.4	Representação de personagens femininas	142

4.3.5	Representação de personagens negras e de terras distantes	154
4.3.6	Os vilões e a temática da punição	160
4.3.7	As peças publicitárias nas revistas	165
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	175
	REFERÊNCIAS	186
	APÊNDICE A - Fichamento das revistas pesquisadas	189
	ANEXO A - Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (SILVA JUNIOR, 2004, p. 400)	524
	ANEXO B - Código de Ética Brasileiro (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404) 529	

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs), expressões da cultura ocidental massificada do século XX, foram palco de disputas acaloradas entre pais, professores, padres, editores, desenhistas e muitos outros atores sociais, no Brasil dos anos 1960. Desde seu surgimento, fruto das tiras de jornais estadunidenses, as HQs mostraram enorme potencial comercial, especialmente porque eram produzidas em materiais de baixo custo, apresentavam temáticas empolgantes para o público infanto-juvenil (mas não apenas para ele) e, sobretudo, utilizavam uma linguagem própria, na qual a imagem e o texto são igualmente importantes para a compreensão das tramas.

As disputas mencionadas ocorreram, em grande parte, justamente porque as crianças e os adolescentes eram vistos, com cada vez mais frequência, folheando as revistas em ambientes tão diversos quanto ruas, parques, igrejas e salas de aula. Logo, a temática passou das prosaicas preocupações a respeito da escolha do ambiente e momento para as leituras, e das horas dispendidas na atividade (ao invés de outras, mais aprovadas socialmente) para suspeitas em relação a uma possível (e aterrorizante) influência perniciosa das revistas sobre a formação moral de seus leitores. Nos EUA, o assunto foi tema de livros bombásticos, sessões no Senado e houve até mesmo quem promovesse funestas fogueiras públicas. Essas disputas ficaram plasmadas na elaboração de selos, estampados nas capas das publicações, que eram relativos a códigos de conduta, os quais, por sua vez, prometiam eliminar o crime e a violência, presentes em algumas das publicações preferidas entre o público infanto-juvenil dos anos 1940.

No caso do Brasil, alvo de intensa influência cultural daquele país (especialmente a partir de 1945), o caso se deu por meios bastante semelhantes. Contudo, a regulação (com selo e código de ética geral) viria somente em 1961, a partir da iniciativa das maiores editoras da época, ao criarem o Código de Ética dos Quadrinhos (CEQ).

O presente trabalho se propôs a investigar o real alcance do código brasileiro, a partir da leitura e análise da revista *O Pato Donald*, principal publicação da Editora Abril, maior editora brasileira dos anos 1960. A amostra, centrada nos três anos iniciais da década, buscou proporcionar estofamento para avaliações qualitativas e quantitativas acerca das temáticas recorrentes no conjunto das tramas, capas e peças publicitárias

das revistas mencionadas, com o intuito de observar de que forma estão representadas, nessas obras, conceitos elencados pelo próprio CEQ – em busca de consonâncias ou dissonâncias marcantes entre eles.

Para levar a cabo esse intento, a presente pesquisa se dividiu em três capítulos.

No primeiro, chamado “O Código de Ética dos Quadrinhos em sua época”, buscou-se traçar um panorama da formação da cultura de massas no Brasil, marcada pela grande influência cultural dos EUA. Ao mesmo tempo, procurou-se relacionar a efervescência que a cultura hegemônica do país testemunhou (durante os anos de Juscelino Kubitschek) e a própria formação do mercado das HQs no país.

Nesse capítulo, também tiveram lugar as discussões a respeito da noção hegemônica de moral e bons costumes dentro da sociedade brasileira da época do pós-2ª Guerra, certamente marcada pela passagem desconcertante de Jânio Quadros pela esfera federal. Foi também levada a efeito a tarefa de se traçar um panorama em que se buscou explicar o sucesso da Editora Abril e suas publicações Disney. Os principais pontos das polêmicas envolvendo as HQs nos EUA e no Brasil foram também abordados nesse capítulo, incluindo-se a criação do CEQ.

O segundo capítulo, intitulado “Modernidade, Comunicação, Hegemonia e Controle”, discutiu conceitos pertinentes ao contexto da produção do CEQ e das próprias revistas estudadas: as noções de modernidade (à qual se filiam categorias como a de indústria cultural, por exemplo), de transparência (relacionando a devassa sobre as revistas, proposta pelo selo, a essa categoria teórica) e das implicações ideológicas da iniciativa de controle estudada, bem como das revistas em seu conjunto. A questão do consumo, em sociedades massificadas como a dos EUA (local de produção das tramas analisadas) e a do Brasil (local de seleção e montagem das revistas O Pato Donald), bem como os seus desdobramentos no setor específico das HQs, foram abordadas nesse capítulo.

O terceiro capítulo, denominado “Lendo HQs Disney: Metodologia e Análise”, foi elaborado a partir da perspectiva metodológica da análise de conteúdo. Para tal, além da apresentação do corpus analisado no presente trabalho, e da delimitação teórica desse método utilizado (em suas bases fundamentais), foram apresentados os resultados e análises (quantitativas e qualitativas) a respeito das temáticas mais frequentes nas tramas, capas e peças publicitárias das revistas estudadas. Dessa forma, buscou-se observar a consonância dos rígidos termos do CEQ à realidade

objetivamente apresentada em uma amostra relevante das revistas sobre a qual ele pretendia legislar.

2 O CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS EM SUA ÉPOCA

2.1 A cultura de massa e as HQs no Brasil dos Anos 1960

Os rumos da política e da cultura no Brasil do pós-2ª Guerra, época na qual foram publicadas as HQs abordadas neste trabalho, eram, por certo, palco de diversas formas de disputa.

2.1.1 A formação de uma cultura de massa no Brasil

A grosso modo, é possível regionalizar as principais forças políticas nacionais da época: o Sudeste (tradicional em virtude da herança da cafeicultura e da capital) se consolidava como expoente das recentes urbanização e industrialização do país. O Nordeste (que costuma ser apresentado como um bloco mais ou menos homogêneo nessa relação de poderes, apesar de merecer análises mais profundas que, contudo, não são o objetivo do presente trabalho), bem como o Sul (com destaque para a política gaúcha) seriam as outras regiões mais relevantes naquele cenário.

No campo da cultura, dois processos chamam a atenção de forma especial. Um deles é a formação de uma cultura de massa, no Brasil. O termo “cultura de massa”, no presente trabalho, faz referência àquelas manifestações culturais voltadas para o consumo massificado, marcadas pela forma de produção racionalizada para esse fim, como descrito por Renato Ortiz a respeito da literatura:

Desde que a burguesia toma o poder político, se consolidando como classe dominante, ela demanda do escritor não mais uma obra literária, mas um serviço ideológico. Espremido entre o processo de mercantilização que o cerca, a literatura de folhetim, e escrever para legitimar a ordem burguesa, Flaubert busca a saída na "arte pela arte", ou seja, no campo específico da literatura. Os intelectuais se veem, assim, cortados da classe da qual até então eles eram os porta-vozes, e buscam na prática literária um outro caminho. A autonomia da literatura só pode, portanto, se concretizar através da recusa de escrever para um público burguês e uma plateia de massa. (ORTIZ, 1995, p. 20)

No trecho citado, o autor se refere às primeiras formas de percepção da formação daquilo que se chamaria, mais tarde, de “mercado de massa”, fato que preocupava autores europeus, como Flaubert, citado por ele.

A formação de um mercado importante para produtos como as HQs, no Brasil, deu-se a partir do crescimento verificado, especialmente, nas capitais, com destaque para São Paulo e Rio de Janeiro. Com a urbanização (e os investimentos na industrialização), o país foi adquirindo as condições para isso: diversificação das atividades econômicas, aumento do mercado consumidor, maior integração nacional, maior circulação interna de capitais e ampliação das relações econômicas e culturais com outros centros mundiais (especialmente os EUA).

Outro processo importante para o desenvolvimento de uma cultura de massa no Brasil foi a intensa penetração de elementos culturais provenientes dos EUA, em diversas áreas como a música, o cinema, a moda e as mídias impressas.

Essa situação já se acentuava, na verdade, desde a Era Vargas (1930-1945), época complexa, na qual a opção pelo nacionalismo econômico e a centralização do poder no Executivo (especialmente a partir de 1937) foram definindo novas relações de poder no país.

Nesse contexto, foi notável o crescimento da região Sudeste, especialmente de São Paulo. Isso se deu, em grande medida, por conta de um forte êxodo rural ocorrido, principalmente, nas regiões de Minas Gerais e do Nordeste, o que foi tornando, pouco a pouco, a capital paulista naquilo que viria a ser a maior metrópole do país. Conforme relatou o historiador Thomas Skidmore,

foi durante o período imediatamente posterior à Segunda Guerra Mundial que o Brasil começou a ver a emergência de grandes cidades que caracterizariam a vida urbana pelo restante do século. A urbanização do país diferia, entretanto, da que ocorria na Argentina, Chile, México ou Venezuela. No Brasil a capital oficial do Rio de Janeiro tinha que dividir o domínio com São Paulo, poupando o país, portanto, de concentrar a maior parte de sua atenção em uma única cidade. (SKIDMORE, 1998, p. 198).

Debruçando-se sobre a questão da cultura no período, Renato Ortiz (1995) afirmou que o pós-2ª Guerra foi o momento em que se consolidou uma *cultura de mercado* no Brasil. Para esse estudioso, a situação brasileira é um tanto peculiar em relação ao que se desenrolou na Europa: enquanto lá se discutia, desde o século XIX, a separação entre formas eruditas de cultura e a *cultura de massa*, houve, no Brasil, uma espécie de entrelaçamento forçado entre essas categorias. Com uma taxa de analfabetismo nacional beirando os 57%, em 1940, a literatura, por exemplo, não podia se dissociar completamente dos jornais. Segundo Ortiz, dentro

desse panorama, o relacionamento de nossos críticos e intelectuais com uma esfera de produção de massa, como o jornal, tinha que ser específico. Quando João do Rio entrevistou a intelectualidade da época sobre a relação entre literatura e jornalismo, as respostas apontavam claramente para esta simbiose entre o literato e o jornal. Olavo Bilac dirá que "o jornal é para todo escritor brasileiro um grande bem. É mesmo o único meio do escritor de se fazer ler" (ORTIZ, 1995, p. 28).

Ortiz (1995) também destaca a importância do aparelho burocrático estatal para a literatura no Brasil da época: uma vez que os escritores não podiam viver de escrever, era preciso que tivessem outras ocupações, o que normalmente ocorria nas repartições públicas.

2.1.2 Relações culturais Brasil - EUA no pós-2ª Guerra

Aparelhos burocráticos estatais tornaram-se muito influentes sobre a cultura brasileira desde o início da década de 1940. A partir de então, ficou evidente a colaboração do governo brasileiro para com os esforços do governo dos EUA, no sentido de aprofundar as relações estadunidenses com o Brasil na área cultural, entre outras: uma consequência da iminente participação estadunidense na 2ª Guerra Mundial (dada a importância estratégica do apoio brasileiro durante o conflito). De acordo com o estudioso Roberto Elísio dos Santos,

para concretizar a aproximação dos Estados Unidos com a América Latina, o governo Roosevelt oficializou, em agosto de 1940, a criação de um birô coordenado por Nelson Rockefeller, cujas atividades prolongaram-se até 1946. No que se refere à difusão da cultura norte-americana, o cinema foi o segmento mais explorado, com a vinda de John Ford, Orson Welles e Walt Disney. (SANTOS, 2002, p. 282)

Esse birô citado por Santos seria o OCIAA (em português, Escritório do Coordenador para Assuntos Interamericanos) e Nelson Rockefeller, seu diretor, era o herdeiro milionário da *Standard Oil Company*, empresa então já presente em vários países da América Latina. Apesar dessa agência ter surgido com o propósito de aprofundar as relações políticas e econômicas entre os EUA e a América Latina como um todo, durante a guerra, ela acabou dando destaque para o Brasil, maior e mais importante país da região. Para Antonio Pedro Tota, depois

do ataque japonês a Pearl Harbor, e com a entrada dos Estados Unidos na guerra contra o Eixo, o leque de produtos comprados à América Latina

aumentou bastante. A borracha e o quartzo brasileiro adquiriram um papel vital na defesa do continente. No campo das relações culturais, ainda havia muito a ser feito. Cultura e propaganda passaram a ser consideradas materiais tão estratégicos como qualquer outro produto. A estabilidade política e social seria a melhor defesa de todo o continente. (TOTA, 2020, p. 55).

Tota (2020) destacou também as preocupações do governo estadunidense em relação ao crescimento do germanismo no Brasil. Segundo o autor, esse conceito se refere a uma certa admiração pela Alemanha, capaz de mobilizar setores da sociedade brasileira, na direção de apoiar as iniciativas germânicas nos tempos da 2ª Guerra. Essa admiração estaria presente em determinados setores do exército brasileiro, e seu crescimento seria potencializado pela forte presença de imigrantes germânicos no sul do Brasil (cerca de um milhão de pessoas). Dessa forma, fazia-se ainda mais necessário investir pesado nas relações dos EUA com o Brasil, uma vez que os

militares identificavam a produção em massa das indústrias de bugigangas dos norte-americanos com os desvarios de uma sociedade excessivamente materializada e mercantilizada. Naquele momento, o modelo autárquico experimentado pela Alemanha nazista era um paradigma aparentemente mais adequado para muitos militares brasileiros. O avanço implacável dos nazistas na Europa ocidental na primeira metade da década de 1940 entusiasmou não só o alto escalão do governo brasileiro, mas também as populações de origem germânica do Sul do país, que não estavam devidamente integradas à sociedade brasileira. A colônia alemã nos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná havia muito já era alcançada pelas ondas da Rádio Berlim, acentuando o germanismo. (TOTA, 2020, p. 25).

Dessa forma, seria fundamental, para o governo dos EUA, favorecer a *americanização* do Brasil, estratégia aqui entendida como o aumento tanto das relações políticas quanto econômicas e, forçosamente, culturais, entre os dois países. Esse aumento, segundo Tota (2020), seria feito mediante a implementação daquilo que ele identifica como *americanismo*, tendo como características fundamentais: a *democracia*, o *progressivismo* e o *tradicionalismo* como valores, além da *associação entre a felicidade e o consumo*. O americanismo teria como missão fundamental a recolocação da imagem dos estadunidenses perante o público brasileiro, uma vez que, até então, os europeus eram vistos como modelos culturais para esse público e os *yankees*, ao contrário, como pouco refinados.

A forma encontrada pela agência estadunidense para fazer essa aproximação com o Brasil foram fortes investimentos em setores culturais diversos como o cinema,

a música e o rádio - tanto alçando determinados artistas ao estrelato (nos dois países) quanto direcionando a propaganda nos veículos de mídia. Ainda que o forte interesse estadunidense pelo mercado cultural brasileiro tenha sido bastante reduzido a partir de 1945, quando acabou a guerra, não são desprezíveis o incentivo que esses setores receberam, tampouco os seus efeitos duradouros.

É também interessante ressaltar que a reação brasileira não foi sempre de passividade perante a ação do OCIAA. Segundo Boris Fausto, a

resposta brasileira a esse conjunto de iniciativas consistiu em se aproximar cada vez mais do "colosso do norte", procurando extrair vantagens da nova situação. A entrada dos Estados Unidos na guerra, em dezembro de 1941, forçou uma definição. Getúlio Vargas começou a falar mais claramente a linguagem do pan-americanismo, enquanto insistia ao mesmo tempo no reequipamento econômico e militar do Brasil, como condição de apoio aos Estados Unidos. (FAUSTO, 1995, p. 381)

Figuras culturalmente influentes na sociedade brasileira também debateram essa crescente americanização. Antônio Tota (2020) cita desde Monteiro Lobato e Carlos Drummond de Andrade a Lamartine Babo e Noel Rosa, para demonstrar que o tema era bastante controverso, com defensores e detratores renomados. Sérgio Buarque de Holanda, por exemplo, teria dito que “de um patriotismo hemisférico, feito de abdições e compromissos, é que nenhum grande proveito pode resultar”. (Holanda *apud* TOTA, 2020, p. 15). A respeito do mesmo tema, Gonçalo Junior cita a opinião do jornalista e político Carlos Lacerda da seguinte forma:

Durante a abertura do Primeiro Congresso Brasileiro de Escritores, em 1946, Lacerda bateu forte contra a proliferação dos novos meios de comunicação, como o cinema, o rádio e as histórias em quadrinhos, e advertiu que era preciso evitar a massificação desses veículos para que não trouxessem prejuízo às crianças, mais suscetíveis a manipulações. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 120)

No discurso proferido por Lacerda (político conservador e adversário de Getúlio Vargas), percebe-se um alerta contra possíveis perigos contidos nos meios de comunicação, que se massificavam. Entre eles, as HQs - é preciso lembrar que a imensa maioria delas vinha diretamente dos EUA, onde havia sérias discussões a respeito. Outro ponto interessante nesse discurso é a referência ao comunismo, tema que se tornaria muito frequente nas discussões políticas e culturais após 1945, com o advento da Guerra Fria - outra convergência com a realidade estadunidense da época.

Nos EUA, já havia, no pós-2ª Guerra, uma indústria muito bem estabelecida no ramo editorial, e isso aumentava os debates em torno da segurança de seus conteúdos. Segundo Ortiz (1995), contudo, é somente a partir dos anos 1950 e 1960 que se assiste a uma real profissionalização nos veículos brasileiros de massa, com equipamentos mais modernos e uma administração mais despersonalizada. Esse raciocínio pode, logicamente, ser estendido às editoras que publicavam quadrinhos.

É interessante ressaltar que o crescimento econômico e a urbanização da época não trouxeram equilíbrio para o Brasil. Segundo Skidmore (1998), o país, no

fim da década de 1940 e da década de 1950 encontrava-se em meio a uma explosão populacional, sendo também um país com grandes desequilíbrios regionais, grandes movimentos de população entre regiões e enormes desigualdades sociais. Todos esses fatores eram catalisadores que aumentaram a volatilidade da vida política brasileira durante o período. (SKIDMORE, 1998, p. 145)

Segundo o estudioso estadunidense, a forte migração interna da época, fruto da desigual distribuição das suas atividades econômicas mais dinâmicas, é um fator determinante para fenômenos como a acentuação do atraso econômico das regiões “doadoras”, a formação de uma massa de desempregados servindo de mão de obra barata nas grandes cidades e, nessas últimas, o descontrolado processo de favelização. Dito de outra forma, o Brasil do pós-2ª Guerra continuava possuindo uma sociedade extremamente estratificada, condição que era mais profunda no campo, mas ainda presente nas cidades. Para Skidmore (1998), as

áreas urbanas também eram estritamente estratificadas, embora a defasagem entre o topo e a base fosse ligeiramente menor. Na base estavam os trabalhadores urbanos no mercado informal, que não tinham emprego fixo e sobreviviam por meio de trabalhos improvisados, geralmente como vendedores de rua. Um pouco acima da base da escala vinham os trabalhadores manuais, como motoristas de ônibus, porteiros e zeladores, trabalhadores de fábricas e mecânicos. Eles ficavam abaixo da classe média, não apenas em renda, mas também em educação. A pequena classe média consistia das profissões e da burocracia governamental. Estes eram trabalhadores não-manuais com pelo menos educação secundária e em harmonia com os valores urbanos. Acima deles estavam os que percebiam altas rendas e os donos de grandes fortunas, que mantinham posições lucrativas no comércio, direito, indústria e finanças, vindos geralmente de famílias com vínculos de longa data com a propriedade rural de terras. (SKIDMORE, 1998, p. 200)

Essa realidade potencializava os conflitos sociais inerentes a qualquer forma de administração política. Nesse cenário, os efeitos da aprofundada relação entre

Brasil e EUA foram se tornando mais duradouros do que, talvez, tivesse sido planejado, a princípio. A influência estadunidense, após 1945, estava em vias de consolidação no cinema, no rádio, na televisão, na música, nas revistas, enfim - em praticamente toda a indústria de massa brasileira.

No campo político, essa consolidação talvez tenha se dado no governo de Juscelino Kubitschek de Oliveira, eleito sob o forte efeito do suicídio de Getúlio Vargas, através de uma aliança entre PTB e PSD.

2.1.3 A efervescência político-cultural brasileira nos anos JK

Empossado como presidente, Juscelino Kubitschek destacou-se por estar à frente de um dos períodos de desenvolvimento mais acelerados do Brasil: seu Plano de Metas era uma estratégia que, ao mesmo tempo, procurava investir em setores fundamentais da economia e atrair diferentes “grupos sociais de interesses muito diversos que aceitaram se unir em torno de um grande projeto de planejamento econômico capaz de resumir as principais linhas de sua administração”. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 415). Para Schwarcz e Starling (2018), o presidente era um hábil político, que soube trazer para perto de si os militares (comprou até um porta-aviões inglês) e variados setores da população, apresentando-se como um vendedor de esperanças. Conforme relata Lucas Rodrigues da Motta Pires,

todas essas prioridades - indústria automobilística, rodovias, a construção de Brasília - foram concretizadas (...) e toda essa euforia devia-se não apenas à personalidade do presidente e a seu plano de governo, que estava trazendo crescimento econômico, aumento das taxas de emprego, etc., mas também ao plano cultural e social. Afinal, a década de 1950 trazia um novo patamar de sociedade, passando esta a ter acesso a meios de comunicação como a televisão, o foco na publicidade e a “descoberta” do cliente como um consumidor em potencial. (PIRES, 2006, p. 122)

O período de Juscelino Kubitschek (1955-1960) também é descrito como uma época de grande efervescência intelectual e cultural no país. Essa constante promessa de uma modernização acelerada (seu slogan era “50 anos em 5”), parte de uma evidente estratégia de criar uma associação direta entre JK e a estética do Modernismo (processo já em curso no Brasil, oficialmente, pelo menos desde 1922), rendeu bons dividendos políticos ao presidente. Renato Ortiz (1995), a propósito, afirmou que o Modernismo, como projeto, já era proposto em autores como Oswald

de Andrade e Plínio Salgado (com suas devidas orientações políticas divergentes), e se encontrava

na arquitetura de Niemeyer, no teatro de Guarnieri, no desenvolvimento do ISEB [Instituto Superior de Estudos Brasileiros], na ideia de vanguarda construtiva projetada pelos poetas concretistas. A ressonância de um arquiteto como Le Corbusier é significativa. Sua racionalidade arquitetônica encontra na periferia condições mais adequadas para se realizar do que nos países centrais onde ela foi concebida. Financiada pelo Estado, ela conta no Brasil com uma soma de recursos e uma facilidade de movimentação que não dispõe o empreendimento privado na Europa, e sobretudo com uma "mentalidade cultural" que percebe o moderno como vontade de construção nacional. As linhas geométricas de Brasília "levam" a civilização para o planalto central, num ato civilizador (...) (ORTIZ, 1995, p. 35)

O exposto parece sugerir que JK empreendeu esforços conscientes no sentido de se apresentar como o grande modernizador do país, resgatando a estética modernista e revestindo-lhe de uma roupagem política conveniente, especialmente na construção de grandes obras públicas, frequentemente com o aval de profissionais renomados, como em diversos empreendimentos assinados por Oscar Niemeyer.

Nessa mesma linha de pensamento, surgiu o Instituto Superior de Estudos Brasileiros (ISEB), ligado à Casa Civil da Presidência da República. Esse seria um espaço no qual intelectuais como Álvaro Vieira Pinto, Nelson Werneck Sodr e e H elio Jaguaribe produziram estudos, no sentido de demonstrar que

seria poss vel construir para o pa s alternativas de modernidade fora do modelo norte-americano. (...) Produziu, ainda, os argumentos de defesa para uma op o nacionalista n o-ortodoxa, que n o significasse rejei o ao estrangeiro e n o estivesse circunscrita   defini o de qual   o interesse nacional. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 417)

Ainda segundo Schwarcz e Starling (2018),   importante destacar a import ncia das ideias de Celso Furtado, no  mbito de sua produ o para a Comiss o Econ mica para a Am rica Latina e o Caribe (CEPAL), na qual ganhou for a a discuss o em torno do conceito de *subdesenvolvimento* como explica o para v rias mazelas nacionais - postulando a necessidade de mudan as profundas nas  reas agr ria, fiscal, banc ria, urbana, tribut ria, administrativa e universit ria. A partir dessas ideias, "a defesa dessas reformas estruturais tornou-se uma das principais bandeiras de luta das for as nacionalistas e de esquerda no pa s, e assumiu sua forma definitiva - as reformas de base - a partir de 1962, durante o governo Jo o Goulart". (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 418).

Quanto ao cinema, Ortiz (1995) afirma que esse veículo se tornou “de fato, um bem de consumo, em particular com a presença de filmes americanos” (ORTIZ, 1995, p. 41) durante os anos 1940 e 1950. Para o autor, isso não foi exclusividade brasileira, uma vez que o pós-2ª Guerra é um momento de aumento da política exportadora de filmes estadunidenses. Companhias de cinema como a *Vera Cruz* (1949) e a *Atlântida* (1941) destacaram-se na produção brasileira dessa época:

Para se perceber como o panorama da produção cinematográfica estava se modificando, basta lembrarmos que entre 1935 e 1949 tinham sido produzidos em São Paulo somente seis filmes. A criação desses novos centros de produção tem consequência direta no mercado cinematográfico nacional: entre 1951 e 1955 foram realizados 27 filmes em média por ano. (ORTIZ, 1995, p. 42)

Merecem destaque, ainda, iniciativas como o *Teatro de Arena* (criado em 1953), bem como o lançamento do filme *Rio 40 graus* (1955), do cineasta Nelson Pereira dos Santos, além do movimento do *Cinema Novo*, do fim dos anos 1950. Trata-se de iniciativas com temáticas mais nacionais, linguagem normalmente mais próxima à do público e que faziam ecoar, de certa forma, a propaganda do governo, que prometia o rápido desenvolvimento do país.

Sobre o mercado editorial, Ortiz esclarece que, na segunda metade do século XX, havia ficado para trás o tempo em que figuras como Monteiro Lobato lutavam praticamente sozinhas para impulsionar um consumo que, então, não tinha como se sustentar:

Um exemplo é a tiragem da revista *Cruzeiro*, que em 1948 é de 300 mil exemplares, atingindo, quatro anos depois, o número de 550 mil. Paralelamente ao sucesso das radionovelas surgem as revistas de fotonovelas (*Grande Hotel*, 1951; *Capricho*, 1952) que, no princípio, veiculavam histórias idealizadas pela matriz italiana. O setor livreiro também conhece, desde meados dos anos 30, uma expansão considerável. As cifras indicam uma taxa de crescimento de 46,6% entre 1936 e 1944, e de 31% entre 1944 e 1948. Aumenta ainda o volume de livros editados, que entre 1938 e 1950 cresce em 300%; observa-se também a multiplicação das casas editoras, que veem o seu número praticamente dobrado entre 1936 e 1948 (ORTIZ, 1995, p. 43)

Segundo a historiadora Esther Hamburger (1998), é fundamental considerar, ainda, a chegada da televisão ao Brasil, nessa época. Mesmo que de forma inicialmente incipiente (e adaptando a maioria de sua programação do rádio, com destaque para as novelas), tratava-se de um importante marcador de modernização

tecnológica, de acordo com os padrões estabelecidos pela cultura do consumo, cada vez mais arraigada no mundo ocidental da época. Segundo essa autora,

de 1950 a 1963, as novelas eram transmitidas somente algumas vezes por semana e não eram preferidas pelos profissionais de televisão, interessados em programas na época mais prestigiosos como os teleteatros, especialmente o TV de Vanguarda na Tupi ou o Jornal de Vanguarda na Excelsior, o último ganhador do Prêmio Ondas na Espanha em 1963. A introdução do videoteipe em 1962 facilitou a produção de novelas diárias. (HAMBURGER, 1998, p. 460)

Como já foi mencionado, o crescimento da indústria de massa esteve limitado, até os anos 1950, por questões particulares do Brasil, como o alto analfabetismo da população e o seu baixo nível de acesso a bens de consumo, como aparelhos de rádio e, depois, televisores. Para Hamburger,

durante seus primeiros vinte anos de história, a televisão era um veículo de alcance limitado em razão do baixo número de domicílios que possuíam um aparelho e da reduzida extensão do território nacional capaz de receber sinais de televisão (...) Em 1960, dez anos após a inauguração da primeira emissora de televisão, apenas em 4,61% dos domicílios brasileiros havia um televisor. A região sudeste liderava com 12,44% de domicílios com TV, porcentagem que nas outras regiões não chegava a 1%. (HAMBURGER, 1998, p. 448)

Dados sobre o destino dos gastos com publicidade, na época, foram usados por Ortiz para demonstrar a incipiência daquele mercado: “Em 1958 as verbas aplicadas na televisão atingem aproximadamente 8%, contra 22% no rádio e 44% nos jornais, o que mostra que as agências de publicidade preferiam os meios mais ‘tradicionais’ para anunciar seus produtos”. (ORTIZ, 1995, p. 48).

A respeito disso, Ortiz (1995) ainda ressaltou a falta de uma visão empresarial por parte dos principais responsáveis pelos investimentos privados no período (citando as análises de Fernando Henrique Cardoso, por exemplo, a respeito da diferença entre os “capitães de indústria” - um padrão mais antigo, amador, centralizador e personalista - e os *managers* - perfil mais recente, mais voltado para as exigências do mercado) e da preponderância do Estado como principal agente responsável pela promoção da integração nacional. Ortiz (1995) destacou estudos de Adorno, Marcuse e Dürkheim, os quais teriam atribuído esse processo de integração, em países europeus, em boa parte, à racionalidade da indústria de massa.

No caso brasileiro, por outro lado, essa racionalidade não alcançava o seu público sem a presença forte do Estado, com seu projeto modernizador de formação da nacionalidade brasileira, em curso nos anos 1950:

Como a indústria cultural é incipiente, toda discussão sobre a integração nacional se concentra no Estado, que em princípio deteria o poder e a vontade política para a transformação da sociedade brasileira. Os intelectuais, ao se voltarem para o Estado, seja para fortalecê-lo como o fizeram durante Vargas, seja para criticá-lo, como os isebianos, o reconhecem como o espaço privilegiado por onde passa a questão cultural. (ORTIZ, 1995, p. 51)

Outro aspecto cultural extremamente relevante, nessa época, foi a criação da *Bossa Nova*, em 1958. Esse novo modo de se fazer música, contando com grande aceitação por parte dos mais jovens, acabou por influenciar de forma decisiva as gerações seguintes:

(...) os afros-sambas de Baden Powell, a canção de protesto contra a ditadura, o Tropicalismo, o Clube da Esquina. Na esteira, desencadeou uma febre comercial tanto no Brasil quanto nos EUA e, de repente, tudo era bossa-nova: calçados, eletrodomésticos, óculos, leite em pó, e até um jeito esquisito de pentear o cabelo - a marca servia para associar os produtos à ideia de ousadia, juventude e modernidade. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 421)

A febre comercial, referida por Schwarcz e Starling, não se limitou ao campo dos discos e instrumentos musicais. Ortiz, sobre o tema, escreveu que até mesmo “as capas dos discos (graficamente mais modernas) adaptavam-se ao gosto das camadas médias urbanas escolarizadas” (ORTIZ, 1995, p. 105), o que seria uma forma de racionalizar a produção e aumentar as chances de venda desses produtos. Tal processo de racionalização “se estende até mesmo aos nomes dos novos LPS: ‘Samba Nova Canção’, ‘Novas Estruturas’, ‘Evolução’, ‘Esquema 64’, ‘Movimento 65’. Nomes concisos, que lembram a economia de linguagem das agências publicitárias.” (ORTIZ, 1995, p. 105). O presidente Juscelino Kubitschek, inclusive, passou a ser chamado (por seus apoiadores) de “presidente Bossa-Nova”, uma forma de associá-lo ao novo, ao moderno.

A chegada da indústria automobilística ao Brasil pareceu confirmar a definitiva entrada do país naquela difusa noção de modernidade, entendida a partir dos estudos de Celso Furtado no ISEB, geralmente, como a superação das mazelas do subdesenvolvimento. Assim como Vargas, Juscelino Kubitschek, de certa forma,

virara as costas para parcelas significativas da população rural (a maioria da população da época, em seus estratos mais pobres e que, portanto, era fonte de graves tensões sociais). A modernidade, ao que parece, estava praticamente apenas na cidade e, por isso, a construção (a qualquer custo) de Brasília, dando materialidade ao Plano de Metas perante grande parte da população, tinha também a função de apontar aquele que seria, aos olhos do Planalto, o melhor caminho a ser tomado pelo país.

A construção da nova capital (chamada de “meta-síntese” no jargão governamental) objetivava demonstrar isso com clareza. O imenso esforço realizado pelo país, despendendo recursos que não possuía (fazendo pesados empréstimos internacionais) e deslocando enormes contingentes de trabalhadores mal remunerados (os candangos) só se justifica à luz dessa necessidade governista de confirmar o rápido desenvolvimento do Brasil.

O custo da empreitada, no entanto, foi bastante alto, rendendo pesadas críticas ao presidente: desperdício, corrupção e endividamento do país. Um custo provavelmente calculado, aliás, uma vez que Kubitschek

sabia que o próximo presidente teria que pagar as contas deixadas por ele, o desenvolvimento ficaria atado e pouco se poderia fazer que não pôr as contas em ordem. Um programa austero de cortes de gastos teria que ser implantado, o que resultaria em grande impopularidade. (PIRES, 2006, p. 158)

De acordo com essa colocação de Pires, o “presidente Bossa Nova” poderia, talvez, estar esperando a sua recondução ao Planalto em 1965, como uma espécie de salvador da pátria, uma vez que ele mesmo deixava o país em situação economicamente (logo, política e socialmente) complicada. No seu último ano de governo, inclusive, JK rompeu com o Fundo Monetário Internacional (FMI), e conseguiu manter a inflação de 1960 catorze pontos percentuais abaixo do ano anterior, mas ainda muito alta: o índice atingiu 25,4% em 1960 (SKIDMORE, 1998, p. 213).

2.1.4 A formação do mercado das HQs no Brasil

As primeiras manifestações de arte quadrinizada, no Brasil, datam ainda do século XIX, na forma de charges e caricaturas, presentes em jornais da época.

Destacaram-se, então, Manuel Araújo Porto-Alegre e, sobretudo, Ângelo Agostini. Tratava-se de uma arte mordaz:

Criticando o regime monárquico, a escravidão, os descaminhos da República recém-proclamada ou satirizando os hábitos da época, Agostini construiu as bases para o surgimento da narrativa iconográfica nacional, tendo participado, inclusive, da pioneira revista de quadrinhos "O Tico Tico". (SANTOS, 2002, p. 60)

Na revista "Tico-Tico", criada em 1905, primeira publicação bem-sucedida voltada para o público infantil no Brasil, também apareceram personagens Disney pela primeira vez no país. Já na década de 1930, diversas publicações trouxeram personagens dos EUA, e merece destaque o nome do empresário Adolfo Aizen, responsável por importantes publicações da época como *Suplemento Juvenil* (1934), *Mirim* (1937) e *Lobinho* (1938). Aizen também fundou a Editora Brasil-América (EBAL), outro marco na indústria do setor, em 1947. Ao comentar a entrada de outros empresários nesse mercado (como Roberto Marinho, em 1937, e Assis Chateaubriand, em 1940), Gonçalo Junior observou que Chateaubriand, o magnata dono dos *Diários Associados* (grupo editorial de alcance nacional), dava seus primeiros passos como editor de HQs

quando o mundo se destruía com a guerra. Os gibis, nesse contexto, faziam a festa da garotada de todo o Brasil. Principalmente nas capitais, em cidades litorâneas e nas próximas ao eixo Rio-São Paulo, onde a distribuição de jornais e revistas tinha alguma eficiência. Em outras regiões, o acesso às publicações de banca continuava bem precário, por causa do incipiente sistema de transporte e da reduzida malha rodoviária. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 94)

Os três empresários citados por Silva Junior foram os que mais investiram, nos anos 1940 e 1950, em publicações quadrinísticas voltadas para o público infanto-juvenil, setor no qual, mais tarde, destacaram-se artistas como Maurício de Souza (*Turma da Mônica*, final dos anos 1950) e Ziraldo (*Turma do Pererê*, 1960). Silva Junior (2004) também destacou a concentração do setor, inicialmente, na região Sudeste, principalmente pela natureza majoritariamente urbana da atividade, enquanto a região contava com as maiores cidades do país.

Outro ponto interessante é a ressalva a respeito da precariedade com a qual a indústria brasileira das HQs convivia, na época. Santos, comentando sobre o assunto, afirmou que o setor padeceu

de problemas conjunturais de um país subdesenvolvido: as constantes crises econômicas, períodos de autoritarismo que são marcados pela censura e a crônica deficiência educacional impedem o desenvolvimento da atividade, apesar dos talentos existentes no país. (SANTOS, 2002, p. 61)

A despeito das dificuldades, houve também uma série de publicações com temáticas diferentes, mirando em outras faixas etárias. Merecem destaque as obras humorísticas de autores como Belmonte (1925) e Pércles (1943), o terror das publicações *Garra Cinzenta* (1937) e *Terror Negro* (1950), além do erotismo dos desenhos de Zéfiro (décadas de 1950 e 1960), apelidados de “catecismos”. (SANTOS, 2002, p.65). Geralmente, as HQs com temáticas mais adultas (especialmente sobre terror e erotismo), quando importadas, eram publicadas por editoras menores, como a editora paulista La Selva. De acordo com Gonçalo Junior, enquanto

Adolfo Aizen, Roberto Marinho e Assis Chateaubriand publicavam o filé-mignon dos quadrinhos das grandes distribuidoras americanas, as editoras menores quase sempre ficavam com as sobras ou com algumas novidades que não haviam ainda despertado o interesse dos grandes editores brasileiros. Muitos desses personagens e séries descartados pelos grandes editores eram oferecidos por um preço menor aos editores de pequeno porte, como os paulistanos. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 172)

Gonçalo Junior menciona as editoras paulistanas que, até os anos 1950, eram menores e menos consolidadas no mercado do que as do Rio de Janeiro. Na então capital do país, eram editadas grandes revistas como *O Cruzeiro* e consagrados grupos jornalísticos, como os *Diários Associados* e *O Globo*, davam força para as publicações de editoras como a Rio Gráfica Editora (RGE) e a EBAL. Sobre a Editora La Selva, por exemplo, o autor relatou que nos

primeiros meses de 1950, a La Selva estava instalada no número 231 da rua Pedro de Toledo, na Vila Clementino. Com fachada de pedras vermelhas, recuado da rua e com um pequeno jardim na frente, o sobrado tinha uma entrada para carros que ia até os fundos, onde havia uma ampla garagem, transformada em redação. Sobre esta, no primeiro andar, ficavam os quartos onde parte da família dormia. Assim, ocupavam o mesmo endereço distribuidora de revistas e jornais, editora e moradia dos La Selva. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 171)

A Editora Abril foi outra iniciativa paulista do setor, em 1950. Juntamente com outras empresas do setor, ela estaria à frente da criação do Código de Ética dos Quadrinhos. Esse, por sua vez, foi resultado de enormes polêmicas que

acompanharam a indústria das HQs no Brasil e nos EUA, e que serão tema de reflexões posteriores mais à frente, neste trabalho.

2.2 Moral, bons costumes e as polêmicas HQ's

Com o crescimento urbano verificado nos anos 1950/1960, e a massificação inerente a esse tipo de população, foi ganhando corpo a noção de *opinião pública* no Brasil. Veiculada nos grandes jornais, debatida nas universidades, igrejas e outros lugares, essa noção um tanto difusa foi, contudo, aprimorando-se, juntamente com o crescimento da cultura de massa no país.

2.2.1 Uma noção de moral e bons costumes, no Brasil

Com o crescimento urbano verificado nos anos 1950/1960, e a massificação inerente a esse tipo de população, foi ganhando corpo a noção de *opinião pública* no Brasil. Veiculada nos grandes jornais, debatida nas universidades, igrejas e outros lugares, essa noção um tanto difusa foi, contudo se aprimorando, juntamente com o crescimento da cultura de massa no país.

A expressão *moral e bons costumes*, frequente nesses ambientes, procurava referir-se a um estado considerado “normal” da cultura, mantendo padrões hegemonicamente considerados *positivos* para a sadia convivência em sociedade.

De acordo com Hall (2003), o italiano Antonio Gramsci (1891-1937) evitava considerar as classes sociais como grupos fechados, tratando-as, preferivelmente, como “blocos históricos” (HALL, 2003, p. 312) - uma forma de dizer que, em dada formação social, as ideias hegemônicas podem ser associadas a grupos sociais hegemonicamente estabelecidos através de alianças entre si (em virtude de afinidades sociais), contrapondo-se, da mesma forma, a estas grupos sociais muito diversos. Esta oposição, inclusive, se daria a partir de uma polarização na sociedade - momento em que a noção de “luta de classes” parece um tanto insuficiente teoricamente.

Tendo-se isso em vista, é interessante estabelecer com cuidado os limites desse tipo de conceito amplo: a *normalidade* referida acima, seria estabelecida com base em quais critérios, e por quais grupos sociais? A *positividade* desse estado de

coisas seria positiva para quem? A expressão *sadia* (em contraposição, portanto, a *nociva*) estaria classificando quais categorias culturais dentro de cada uma dessas condições? De acordo com Lilia Moritz Schwarcz,

a narrativa histórica produz sempre batalhas pelo monopólio da verdade. No entanto, ela se torna particularmente fértil em períodos de mudança de governo ou regime (...) mas também de momentos de crise econômica. Nessas últimas circunstâncias, quando em geral ocorre o empobrecimento de uma parcela significativa da nação, a desigualdade aumenta e a polarização política divide a população - previda por sentimentos de medo, insegurança e ressentimento - não são poucas as vezes em que se vai em busca de explicações longínquas para problemas que se encontram bem perto. É nesses períodos, ainda, que as pessoas se tornam mais vulneráveis e propensas a acreditar que seus direitos foram vilipendiados, seus empregos, roubados e, por fim, sua própria história lhes foi subtraída. (SCHWARCZ, 2019, p. 21)

Dessa forma, não é incomum que uma parcela significativa da população de um país, em momentos de fortes mudanças políticas, econômicas, institucionais (como aquele a que se dedica este estudo) aceite amparar-se na segurança de narrativas tranquilizadoras, pautadas em determinadas construções históricas.

Entre essas aspirações populares, sem dúvida, encontravam-se os discursos moralistas afinados com as noções de *moral e bons costumes*. Sendo assim, no campo político, por exemplo, candidatos que buscassem, de forma mais eficiente, a aproximação com esse tipo de noção, estariam em vantagem automática dentro de seus pleitos.

Mas é possível ampliar essa discussão a respeito da ideia dominante de moralidade no Brasil: sobre isso, Schwarcz afirmou que

Esse tipo de modelo, que tem muito de imaginário e projetivo, não raro funciona como argamassa para as várias "teorias do senso comum". E, por aqui, a história do dia a dia costuma sustentar-se a partir de quatro pressupostos tão básicos como falaciosos. O primeiro deles leva a supor que este seja, unicamente, um país harmônico e sem conflitos. O segundo, que o brasileiro seria avesso a qualquer forma de hierarquia, respondendo às adversidades sempre com uma grande informalidade e igualdade. O terceiro, que somos uma democracia plena, na qual inexistiriam ódios raciais, de religião e de gênero. O quarto, que nossa natureza seria tão especial, que nos asseguraria viver num paraíso. (SCHWARCZ, 2019, p. 22)

Ao caracterizar esses pressupostos de parte significativa dos brasileiros sobre si mesmos como, em geral, falaciosos, a historiadora abre a possibilidade de se pensar em que medida essas falácias seriam reconfortantes.

A noção de ausência de conflitos, bem como a menção à suposta inexistência de ódios raciais, religiosos e de gênero, pode referir-se, por exemplo, à harmonia entre as raças, ideia tornada famosa por Gilberto Freyre, mas em construção desde o século XIX, através inclusive de esforços governamentais como a criação do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB), em 1838. Tal perspectiva está em flagrante desacordo com o processo histórico de construção da sociedade brasileira em bases desiguais, escravocratas e violentas. Apesar disso, a pretensa moralidade brasileira, então, poderia alimentar-se dessa noção ao refutar iniciativas muito radicais de mudanças sociais, nas quais haveria, necessariamente, conflitos.

No campo cultural, aliás, representações dissonantes dessa noção estabelecida teriam, certamente, a capacidade de incomodar, chocar e até mesmo horrorizar aquelas pessoas mais comprometidas com a forma hegemônica de visão acerca da própria sociedade brasileira. Do ponto de vista do mercado, isso seria algo a se evitar.

A questão de que, supostamente, os brasileiros seriam avessos a formas de hierarquia, também encontra pouco eco na realidade histórica do país, cuja sociedade, desde o Período Colonial, foi rigidamente dividida e hierarquizada, com bases importantes na posse de terras, favorecimentos diversos, diferenças de etnia, gênero e outras categorias semelhantes. Dessa noção, bastante fantasiosa, a moralidade brasileira poderia retirar, no entanto, a expectativa de uma aceitação tácita das desigualdades sociais, como se elas na verdade não determinassem de forma tão forte a vida das pessoas (especialmente aquelas menos favorecidas economicamente).

Quando se refere à associação direta entre a natureza exuberante do país e a vida num paraíso, Schwarcz parece indicar que, dentro desse imaginário, mesmo os problemas urbanos brasileiros seriam menos severos do que os de outros povos, em situações correlatas. Nada parece indicar que isso seja verdade, por certo, mas a moralidade hegemônica brasileira, fruto desse tipo de discurso, poderia esperar resoluções mais tranquilas desses mesmos problemas, tratando como desviantes quaisquer reações menos amenas a eles.

Naturalmente presente em publicações massificadas, como as HQs chanceladas pelo CEQ, essa noção moralista, pelo seu pouco contato com enormes parcelas da realidade brasileira, pode e deve ser estudada, pela ótica da busca da compreensão da sua natureza, alcance e extensão. Dito de outra maneira, é preciso

compreender de que forma parcelas hegemônicas da sociedade buscavam utilizar uma já distorcida e utópica imagem do que seria *normal* e *correto* como ferramenta de deslegitimação e apagamento de quaisquer manifestações culturais diferentes de seu modelo - de saída, tratadas como *anormais* e *incorretas*. Seu resultado nas esferas políticas pode ser um bom indicador disso.

2.2.2 O sucesso e o moralismo de Jânio Quadros

Nas eleições presidenciais de 1960, em meio a um cenário econômico difícil, destacou-se um candidato que se apoiou nas críticas a esse mesmo cenário e, espetacularizando a campanha, teve um forte triunfo eleitoral: Jânio Quadros. Caricato, espalhafatoso, definindo-se como “não-político”, Quadros empreendeu uma campanha na qual definia-se como aquele que iria “varrer” do país a corrupção e a imoralidade, inclusive, para isso, brandindo uma vassoura. Ele também simulava ter caspa e era visto, com frequência, comendo pão com mortadela sentado no meio-fio das calçadas, em um esforço para parecer uma pessoa humilde. Ao mesmo tempo, era conhecido por uma forma peculiar e pedante de falar, utilizando-se de palavras propositadamente difíceis para impressionar as pessoas ao seu redor.

Quando Quadros foi empossado, o país vivia uma situação econômica bastante complexa. Paralelamente ao desenvolvimento acelerado iniciado no período anterior, as taxas de inflação passaram de 7% ao ano, em 1957, para 24,4%, em 1958, e 39,4%, em 1959, (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 423) pressionando o custo de vida e refreando o otimismo dos trabalhadores.

O presidente Jânio Quadros respondeu a isso isolando-se politicamente (rompeu até mesmo com a UDN, que o havia apoiado na campanha), lançando uma espalhafatosa e ineficiente campanha de perseguição aos corruptos. Ele também levou a cabo uma política econômica que acabou por dobrar o preço de alimentos essenciais, como o pão, além de impactar fortemente elementos importantes da economia como as tarifas de ônibus, os créditos e os salários. Nas palavras de Schwarcz e Starling,

sem planejamento de longo prazo, com uma visão estreita do país e moralista na vida pública, um perfil autoritário e alma de burocrata, governava a República como quem chefia uma repartição. Centralizava decisões, controlava miudezas, disparava aos ministros e auxiliares bilhetinhos (...)

assinou uma série inacreditável de decretos: vetou corridas de cavalos nos dias úteis e rinhas de galo todos os dias; proibiu o uso de lança-perfume nos bailes de Carnaval e de biquíni nas praias; regulamentou o comprimento dos maiôs nos desfiles televisionados dos concursos de misses. E, para arrematar, instalou dois jumentos nordestinos pastando a grama verde do imenso jardim do Palácio da Alvorada - não satisfeito, mandou botar chapéus de palha nos animais por conta do sol forte do cerrado e subir uma imensa grade de ferro para cercar o palácio e proteger os burricos. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 432)

A sociedade brasileira passava, então, da euforia do governo JK para a apreensão a respeito de novos tempos, e a oposição a Jânio Quadros passou a vir de todos os lados. Os trabalhistas, bem como as esquerdas, combatiam sua política econômica. Mais à direita, outra questão passou a ser ventilada, especialmente pela UDN: a política externa presidencial (chamada de “política externa independente”, teve seus pontos altos com o restabelecimento de relações diplomáticas com a União Soviética (URSS), que haviam sido rompidas anteriormente, e a concessão da maior honraria brasileira - Medalha da Ordem do Cruzeiro do Sul - ao líder guerrilheiro argentino Ernesto Che Guevara). O medo do comunismo, noção um tanto difusa, maniqueísta, era um forte combustível das pesadas críticas que Quadros passou a receber.

Essas dúvidas a respeito do alinhamento de Jânio Quadros em relação aos EUA repercutiam, certamente, também no campo cultural. O moralismo alardeado pelo presidente entrava, aos olhos mais conservadores, em conflito com as suspeitas levantadas por suas boas relações com o mundo socialista da época.

Inesperadamente, com apenas sete meses no cargo, o presidente entregou ao Congresso sua carta de renúncia, numa sexta-feira. Ao que parece, esperava ser reconduzido pelo povo ao cargo até a segunda-feira seguinte (antes que os parlamentares pudessem recusar o documento), e assim se fortalecer politicamente. Nem uma coisa, nem outra aconteceu: sua renúncia foi aceita prontamente, pelo povo e pelos seus opositores (que formavam maioria no Parlamento), e ele partiu para um autoexílio no exterior, deixando o país envolvido, novamente, em um caos político. Nas palavras de Skidmore,

o Brasil foi deixado sem liderança menos de um ano após as eleições de 1960. Brasília ficou em estado de choque enquanto o cenário político degenerava mais uma vez em tumulto e a UDN havia acabado de perder o que esperava ter sido sua entrada no poder. O único homem com uma esperança de exorcizar o fantasma de Getúlio Vargas se fora. (SKIDMORE, 1998, p. 210).

Ao utilizar a expressão *Brasil moralizado* em seu *jingle*, o ainda candidato Jânio estivera justamente utilizando categorias vagas, apoiadas na difusa noção de *moral e bons costumes*, mencionada anteriormente. De acordo com o cientista político Luiz Cláudio Lourenço, a letra da canção seria a seguinte:

Varre, varre, varre vassourinha!
 Varre, varre a bandalheira.
 Que o povo já está cansado
 De sofrer dessa maneira.
 Jânio Quadros é a esperança desse povo abandonado!
 Jânio Quadros é a certeza de um Brasil moralizado!
 Alerta, meu irmão!
 Vassoura, conterrâneo!
 Vamos vencer com Jânio! (LOURENÇO, 2009, p. 208)

A canção traz um forte apelo aos sentimentos dos eleitores, caracterizados como *povo abandonado*. O uso das expressões *irmão* e *conterrâneo* também apela para uma noção de proximidade do eleitor para com o candidato. A palavra *bandalheira* refere-se de forma direta a uma noção, indefinida e não localizada exatamente, mas poderosa, de corrupção. A menção a um sofrimento do *povo cansado* apela para a ideia de que o candidato compreenderia os sacrifícios feitos pelas pessoas em suas vidas cotidianas: tenciona falar a cada uma, que poderia tomá-la, como se fosse dirigida, especificamente, a si.

Para Lourenço, o uso desse tipo de estratégia política é bastante efetivo em contextos nos quais existem as massas, justamente funcionando com um apelo emocional:

O *jingle* em muitas campanhas é usado como elemento de síntese tanto da imagem do candidato, de suas virtudes e pontos fortes assim como de suas propostas; isso justamente usando uma linguagem francamente emotiva, que reforce esses pontos, tentando fixar no eleitor uma ideia-chave, um conceito, sobre a candidatura. (LOURENÇO, 2009, p. 207).

A estratégia de Jânio buscou, com êxito, reforçar a sua imagem de homem probo, simples, preocupado com a moral e os bons costumes brasileiros. Ele se beneficiou da sua dissociação em relação aos políticos tradicionais, para convencer o eleitorado de que era um *não-político*, um homem do povo, uma pessoa sintonizada com as necessidades das pessoas em geral. Quadros é frequentemente descrito como *caricato* ou *popularesco*. Para Boris Fausto,

Sem ter um programa definido e desprezando os partidos políticos, atraía o povo com sua figura popularesca e ameaçadora que prometia castigo implacável aos beneficiários de negociatas e de qualquer tipo de corrupção. (...) Desde os primeiros tempos da campanha, o favoritismo de Jânio se tornou evidente. Ele reunia as esperanças da elite antigetulista; do setor da classe média que esperava a chamada moralização dos costumes políticos e se via atingida pela alta do custo de vida; assim como da grande maioria dos trabalhadores. (FAUSTO, 1995, p. 436)

Fausto parece indicar que Jânio não agia de forma natural em frente às pessoas, atuando mais como uma personagem: as roupas muito largas, o falar rebuscado, o cabelo em desalinho, a gesticulação forte, a preferência por ser fotografado em situações prosaicas como estar tomando um café com leite sentado no meio-fio, junto ao povo.

Aos olhos dos políticos tradicionais da época, Quadros deve ter parecido uma aposta pouco ortodoxa: não vinha de família tradicional na política, não contava com alianças duradouras e não se alinhava com a herança varguista. Isso se reflete, por exemplo, no fato de que ele concorreu à presidência por um partido sem forte expressão na época, o PTN¹, ainda que apoiado (timidamente) pela UDN.

Frente ao seu curto e desastrado governo, aliás, Schwarcz e Starling mencionaram que ele era *melhor disputando votos do que administrando o país*. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p.431)

É interessante refletir sobre essa característica de Jânio: ser “bom em disputar votos”. Ele foi muito competente em apresentar aos eleitores aquilo que faria sucesso entre eles, a despeito do que imaginavam seus opositores no pleito. Isso parece indicar que a massa dos eleitores brasileiros, em 1960, estava preocupada com questões morais e a corrupção, mas sem sofisticar demais essas noções.

Neste ponto cabe a reflexão acerca, novamente, da consolidação do mercado de massa no Brasil, que se dava naquele momento. O país era, por isso, invadido por uma série de novos elementos culturais, que chegavam, cada vez mais rapidamente, através do cinema, do rádio, da moda, da música, de livros, jornais e, de forma muito peculiar, das Histórias em Quadrinhos. Merece destaque, nesse contexto, a Editora Abril.

¹ Disponível em <http://www.fgv.br/cpdoc/acervo/dicionarios/verbete-tematico/partido-trabalhista-nacional-ptn>, acessado em 03/08/2022.

2.2.3 A Editora Abril e os quadrinhos Disney

Como já foi mencionado neste trabalho, várias editoras brasileiras que publicavam HQs tiveram um crescimento expressivo no pós-2ª Guerra, fenômeno que acompanhou a urbanização e a industrialização do país. Com o fim dos conflitos, tornou-se mais fácil obter as grandes quantidades de papel de que essa indústria precisava. De acordo com Manoel de Souza e Maurício Muniz, entre

janeiro e junho de 1950, as bancas brasileiras receberam cerca de 250 edições do gênero, lançadas por diversas editoras, como Ebal (com Ai, Mocinho!, Edição Maravilhosa, O Herói e Superman), O Globo (Biriba Mensal, Gibi, Gibi Mensal, Globo Juvenil, Globo Juvenil Mensal, Novo Gibi, Shazam! e X-9), O Cruzeiro (O Guri), Grande Consórcio Suplementos Nacionais (O Lobinho), Vecchi (O Pequeno Sheriff) e O Malho (O Tico-Tico e Tiquinho), entre outras. Para concorrer com todo esse pessoal, Victor Civita investiu em dois títulos mensais: um de aventuras (Raio Vermelho) e outro focado nos personagens Disney (O Pato Donald). (SOUZA e MUNIZ, 2020, p. 28)

Muitas das HQs então publicadas no país eram importadas dos EUA, onde o mercado já estava consolidado a mais tempo. As editoras brasileiras, muitas vezes, compravam os direitos de publicação referentes a determinadas personagens de agências editoriais estadunidenses, os *syndicates*. De acordo com Gonçalo Junior, eles

constituíam, então, poderosos fornecedores de comics para jornais e revistas de todo o mundo, em especial da América Latina, onde a guerra não atrapalhou a distribuição. As agências diziam em seus folhetos promocionais que os leitores compravam jornal por duas razões: primeiro, para ler as notícias da primeira página; segundo, por causa dos quadrinhos. Um percentual significativo da renda total do império jornalístico de William Randolph Hearst vinha das histórias em quadrinhos produzidas e distribuídas pelo King Features Syndicate para milhares de jornais americanos e de dezenas de países. Tanto o KFS quanto o NEA Syndicate investiam mais dinheiro nos comics com mão-de-obra, reprodução de matrizes e distribuição – que em features - fotos, artigos, ensaios, reportagens, palavras cruzadas e passatempos. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 116)

As editoras brasileiras, dentro de suas possibilidades, montavam uma estrutura para a tradução, colorização (quando possível), confecção de capas (que poderiam ser inspiradas nas originais ou inteiramente inéditas) e, propriamente, a impressão das revistas (atividade que podia ser, inclusive, terceirizada, uma vez que as editoras menores nem sempre dispunham do equipamento necessário).

Fundada em 1950, pelo imigrante ítalo-estadunidense Victor Civita, a editora Abril, que se tornaria a maior do setor por volta dos anos 1960, surgiu com o apoio

indispensável da sua coirmã argentina Editorial Abril (cujo proprietário era César Civita, irmão de Victor Civita), e utilizando a mesma rede de contatos. Dessa forma, foi natural que a empresa brasileira tivesse facilitado seu acesso às licenças para a publicação de diversos personagens, como os pertencentes à Disney (que já eram possuídas pela correlata argentina). Durante muito tempo, a publicação de *O Pato Donald* foi o carro-chefe da editora Abril. Segundo Ortiz,

Entre 1950 e 1959 ela edita 7 títulos; entre 1960 e 1969 este número sobe para 27; (...) Se observarmos suas publicações ao longo desses anos, percebemos que não é somente o volume que aumenta, mas também a diversidade do que é editado. Na década de 50 a Editora Abril praticamente se sustenta através de suas fotonovelas (Capricho, Você, Ilusão, Noturno) e o Pato Donald. Nos anos 60 surgem revistas mais especializadas: Transportes Modernos para Executivos, Máquinas e Metais, Quatro Rodas, Cláudia. São lançados ainda os fascículos, que cobrem um público de gosto variado, os jovens (Curso Intensivo de Madureza), os universitários (Pensadores), os curiosos (Conhecer). (ORTIZ, 1995, p. 123).

Interessante ressaltar que a Disney era uma das principais empresas envolvidas nos esforços da OCIAA (a já citada agência estadunidense envolvida nos esforços do governo dos EUA para divulgar a cultura daquele país no Brasil): o próprio Walt Disney estivera no Brasil, juntamente com outros diretores de cinema, como Orson Welles, e empresários como John Ford, em visita promovida pela agência estadunidense (que angariava patrocínios de estadunidenses ditos patriotas), para participarem da

3ª Convenção Sul-Americana de Vendas, realizada no Rio de Janeiro, em 1941, com patrocínio da produtora de cinema RKO. A partir daquele momento, Disney produziu várias animações com personagens de procedência latino-americana, inclusive dois longas-metragens com Zé Carioca. (SANTOS, 2002, p. 282)

Dessa forma, sendo a Disney uma empresa dos EUA que se destacava também no cinema, e cujas publicações estavam sintonizadas com o *jeito americano de viver*, essas teriam maiores chances de obter sucesso no Brasil dos anos 1950 e 1960.

A partir de 1961, com a publicação de histórias do personagem Zé Carioca (em números alternados com o consagrado Pato Donald) a editora aumentou seu sucesso, pois a temática das tramas passava a ser mais nacional nas revistas do

papagaio: elas logo passariam a ser integralmente feitas no Brasil, enquanto as da revista Pato Donald continuavam a ser majoritariamente compradas dos EUA.

A produção nacional na editora foi levando ao aumento e à diversificação de sua equipe, a qual, contudo, precisava lidar com dificuldades diversas, como ocorreu em 1959, com a publicação de *O misterioso caso das Tintas do Pato*, história criada no Brasil e publicada em 8 edições de *O Pato Donald*: seu argumento era o de que as cores da revista haviam sido roubadas por alguém e cabia aos leitores acompanharem as revistas para saberem a solução do enigma. Segundo Souza e Muniz, toda essa trama

camuflou um problema de bastidores: como a máquina quatro cores da Saib apresentou problemas, os gibis precisaram voltar, por uns tempos, ao sistema de duas cores. A solução editorial conquistou os leitores, que se divertiram tentando descobrir quem eram os responsáveis pelo famigerado roubo. Aproveitando esse burburinho, a Abril sorteou assinaturas da revista entre os leitores que descobriram o culpado. Com ambas resolvidas, a falha na impressora da Saib e a trama da história, a revista do Pato voltou ao seu colorido normal a partir da edição 392. Mickey, que costumava sair com alguns cadernos em quatro cores, também ficou com a colorização limitada entre as edições 77 e 78 (março e abril de 1959), para depois comemorar, na chamada da capa 79, que a edição estava "novamente com 4 cores". (SOUZA e MUNIZ, 2020, p. 48).

O episódio da falha na SAIB (Sociedade Anônima de Impressora Brasileira - o nome do parque gráfico da Editora Abril, inaugurado em 1952) demonstra o aspecto de construção ainda presente naquele mercado que, a partir de 1961, passou a ser seriamente ameaçado por outro problema muito maior: a crescente sofisticação das críticas e dos ataques às HQs.

O setor das HQs já convivia há muito tempo com diversos problemas, mas a partir do início dos anos 1960 eles se avolumaram de uma forma inédita no Brasil. Contudo, tais questões já eram debatidas há muito tempo nos EUA, de onde vinha a maioria das histórias publicadas no Brasil.

2.2.4 A delinquência juvenil nos EUA e o Comics Code Authority

Durante a participação direta dos EUA na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), toda a sociedade daquele país foi afetada pelo esforço de guerra. Para além das questões mais evidentes (direcionamento do parque industrial para o conflito, recrutamento da população, contingenciamentos orçamentários diversos) o governo

democrático precisava criar estratégias de convencimento para obter maior colaboração da população, que enfrentava importantes efeitos econômicos internos. De acordo com Susan-Mary Grant,

os americanos foram, como era de se esperar, bombardeados por uma propaganda militar maciça após 1941. Mas a propaganda de guerra assumia várias formas e, no caso da América, ia muito além de simples estímulos a manejar um rifle, construir um tanque ou cuidar dos feridos - embora houvesse muito disso - e abordava novamente a questão do que era um americano e do que significava o nacionalismo americano. Para uma nação de imigrantes que tinha saído tão recentemente de um conflito que havia provocado uma certa introspecção sobre a questão do americanismo relacionada a imigrantes alemães, isso era talvez inevitável. (GRANT, 2014, p. 368)

Como produto da cultura de massa, as HQs também foram utilizadas nessa estratégia governamental. Além da inclusão de revistas entre os materiais fornecidos regularmente aos soldados, na Europa, em solo americano o teor das histórias (sobretudo as de heróis uniformizados) passaram a refletir essa situação. Santos (2002) informa que “os heróis tornaram-se peça de propaganda, a exemplo de Capitão América, criado por Jack Kirby e Joe Simon, em 1941”. (SANTOS, 2002, p. 74).

Com o fim do conflito, evidentemente, houve sérias mudanças no país. Nas propagandas oficiais do governo estadunidense, era possível ver que se consolidava o *American Way of Life*. De acordo com Tota:

os grandes centros urbanos deixaram de ser pólo de atração para moradia, sendo gradualmente (e intensamente) substituídos por suas periferias. Os subúrbios, construídos em ritmo alucinante, mudaram a paisagem do país: de costa a costa, longas e arborizadas ruas, casas assobradadas com cercas de madeira e um carro na garagem se multiplicavam, consolidando a emergência de uma enorme classe média. (TOTA, 2009, p. 190)

Pelo viés econômico, é possível afirmar que diversos setores (e não somente militares) viveram então um momento de grande desenvolvimento, em virtude da posição do país como líder do mundo capitalista. Segundo Grant,

Todos os aspectos do poder econômico, político e ideológico que os Estados Unidos pós-guerra exerceram no mundo da Guerra Fria foram motivados pela destruição provocada pela Segunda Guerra Mundial, a qual pareceu, pelo menos superficialmente, não ter afetado a América - muito pelo contrário. Em termos materiais, os Estados Unidos emergiram da guerra como a nação mais poderosa da Terra. Entre 1940 e 1945, eles conseguiram um crescimento industrial e consolidação nacional inéditos devido à entrada do país todo no esforço de guerra. (GRANT, 2014, p. 379)

Por outro, diversos conflitos já presentes naquela sociedade afloraram e se intensificaram. Questões raciais, conflitos trabalhistas e preocupações sociais de toda ordem faziam parecer que, de alguma forma, o *american way of life* estivesse sob uma ameaça - agora, interna.

Como fator complicador, nos anos que se seguiram ao início da Guerra Fria, a distância dos EUA em relação às demais economias capitalistas centrais (sobretudo, europeias) diminuiu, notavelmente. De acordo com Eric Hobsbawm:

Considerando o tamanho e avanço da economia americana, seu desempenho de fato durante os Anos Dourados não foi tão impressionante quanto a taxa de crescimento de outros países, que partiram de uma base bem menor. Entre 1950 e 1973, os EUA cresceram mais devagar do que qualquer outro país, com exceção da Grã Bretanha, e, o que é mais a propósito, seu crescimento não foi maior do que nos mais dinâmicos períodos anteriores de seu desenvolvimento. (HOBBSAWM, 1995, p. 254)

Pelo exposto, vê-se que as tensões sociais tendiam a aumentar naquele período, em virtude das escolhas políticas e econômicas governamentais: por um lado, a população crescia; por outro lado, esse contexto social explosivo não era aquele mostrado em propagandas oficiais, que tendiam a vender a imagem de estabilidade, como incentivo ao consumo.

Um exemplo desse cenário complicado é citado por Grant (2014): a Greve dos Trabalhadores Unidos da Mineração, em 1943, que paralisou as siderúrgicas do país por duas semanas, mobilizando meio milhão de trabalhadores:

A greve de 1943 foi um lembrete incisivo de que outras pressões além daquelas provocadas diretamente pela guerra influenciaram os Estados Unidos entre 1941 e 1945. A greve tampouco foi o único indício de que, sob a superfície do que ficou conhecido como a "boa guerra", estavam algumas ideias tradicionalmente más. (GRANT, 2014, p. 380)

Outro grave conflito, os *Zoot Riots*, misturava questões como truculência militar contra imigrantes e patriotismo: ocorridos em 1943, em cidades tão diferentes quanto Detroit, Mobile, Beaumont e Nova York, os tumultos eram uma reação às agressões e prisões (arbitrárias) de jovens que insistiam em usar roupas *zoot*, muito largas, tidas como não patrióticas (por usarem muito tecido em uma época de escassez). Geralmente utilizadas por imigrantes jovens como uma marca de orgulho étnico, as roupas foram em muitos casos arrancadas em plena rua, durante

espancamentos seguidos de prisões sem outra acusação a não ser uma forma de *delinquência juvenil*, conforme relata David Hajdu:

Os militares apanhados nos tumultos alegaram que os *zoot-suiters* os atacaram, e apenas os civis foram acusados de agressão. Para evitar mais incidentes do mesmo tipo, o Conselho da Cidade de Los Angeles tomou medidas legislativas e tornou o uso de um terno zoot uma contravenção. Os delinquentes juvenis do futuro teriam que encontrar outra coisa para vestir. Um tema de sermão de domingo, um assunto de reportagem de revista, uma notícia no jornal matutino - delinquência juvenil era uma abstração, fora do campo de visão da maioria dos americanos no início dos anos 1940. (HAJDU, 2008, p. 85, tradução nossa)

Na verdade, o tema da *delinquência juvenil* estava sendo muito discutido nos anos da guerra, e também no período subsequente, impactando, por certo, a forma pela qual os meios de comunicação (e o seu conteúdo) eram recebidos pela população, cujo perfil social se transformava rapidamente no pós-2ª Guerra.

De acordo com Thomas Andrae (2006), já havia no país uma gradual redução do poder masculino, dentro do patriarcado que marcava, então, a cultura dos EUA, em virtude do aumento (verificado desde o tempo da 1ª Guerra) do número de mulheres trabalhando fora de casa e estudando. Outro golpe na visão do homem como o único provedor da casa teria vindo da Grande Depressão, nos anos 1930. Andrae comenta que a visão sobre a juventude também estava se modificando naquela época, sendo “sintetizada na ênfase da mídia de massa desde a década de 1920 sobre os jovens como encarnações da modernidade - a melindrosa, as celebridades do cinema jovem flamejante e os ícones da moda na publicidade.” (ANDRAE, 2006, p. 38).

Para Hajdu (2008), o conceito de delinquência juvenil no pós-2ª Guerra era condizente com essa situação: referia-se a uma espécie de *decepção* em relação às expectativas sociais criadas sobre a juventude. Em outras palavras, quando os jovens não se comportavam, de forma tranquilizadora, como *futuros pais e mães de família* ou, em outras palavras, de maneira enquadrada nos moldes do *American Way of Life*, eram chamados de *delinquentes*, e isso sem a necessidade direta de estarem realmente perpetrando crimes: bastava ouvirem *rock*, usarem roupas muito largas, ou manifestarem preferência pela leitura de determinadas HQs.

Distantes da compreensão de que o perfil da juventude do pós-2ª Guerra poderia estar sendo mais desafiador, por exemplo, em virtude de um simples conflito geracional (entre uma geração que viveu os tempos de guerra, e outra que não tinha

esse tipo de vivência), variados grupos procuraram as respostas nas influências que o rádio, o cinema, a televisão e as HQs poderiam estar trazendo, de forma perniciosa, a esses jovens.

O setor editorial das HQs, aliás, viveu importantes transformações, a partir de 1945. Findos os combates, o subgênero histórias de heróis foi perdendo espaço e, conseqüentemente, tornando-se um produto menos vendável. Isso teria levado várias editoras a buscarem a diversificação do teor das suas histórias, lançando mão, na década de 1950, de narrativas como as de terror, que se tornaram sucesso de vendas. Nesse sentido, para Gerardo Vilches Fuentes:

Após a Segunda Guerra Mundial, os super-heróis estavam em declínio óbvio. Seja porque os leitores do gênero cresceram e exigiram outros tipos de quadrinhos ou porque a nova situação sociopolítica não lhes era propícia, os heróis uniformizados foram reduzidos à sua expressão mínima, embora os mais populares, como Superman ou Batman, ainda sobrevivessem. Mas o formato que os viu nascer, a história em quadrinhos, não morreria mais. As diferentes editoras encheram os quiosques com novas publicações dos mais diversos gêneros: romântico, western, policial, guerra, horror, ficção científica... É uma das épocas em que a maior variedade de temas foi encontrada no mercado estadunidense. (FUENTES, 2014, p. 56, tradução nossa).

De fato, essa variedade temática não estava em sintonia com o modelo do *American Way of Life*, levando as revistas com vieses mais adultos a entrarem na mira das autoridades dos EUA. De forma especial, eram condenadas as publicações que faziam mais sucesso: aquelas que traziam relatos de crimes verídicos quadrinizados. Essas revistas eram acusadas de dar mais destaque às formas pelas quais os malfeitos eram realizados (frequentemente com requintes de crueldade), bem como às personalidades dos criminosos, do que à punição recebida por eles.

Hajdu (2008), ao discorrer sobre o tema, menciona várias iniciativas de controle sobre o conteúdo das HQs: igrejas, associações diversas, escolas são alguns exemplos de instituições civis, laicas ou não, nas quais uma espécie de terror se instalava, à medida que mais e mais HQs com temáticas românticas, de horror ou crime eram criadas - e vendidas, cada vez com mais sucesso:

Igrejas e grupos comunitários se enfureceram e organizaram campanhas contra os quadrinhos. Jovens encenaram julgamentos simulados de personagens de quadrinhos. As escolas realizavam queimas públicas de quadrinhos e os alunos jogavam milhares de livros nas fogueiras; em mais de uma conflagração, crianças marcharam ao redor das chamas recitando

encantamentos denunciando os quadrinhos. (HAJDU, 2008, p. 6, tradução nossa)

Nesse mesmo espírito de fúria contra o suposto perigo das HQs, mais de 50 leis restritivas foram criadas contra a sua produção e comercialização, por todo o país, como no caso de Detroit que, em 1948, determinou verdadeiras devassas nas bancas de jornais da cidade, em busca de conteúdos considerados impróprios nas HQs, de acordo com os seguintes critérios: “1) tinha personagens retratados planejando ou perpetrando crimes; 2) tinha histórias ‘envolvendo um jovem em um crime’; 3) ‘toda a história em quadrinhos [estava] lidando com crime ou atos criminosos’; 4) ‘retratou [em] conduta horrível e/ou brutal sobre mulheres, crianças ou raça [sic].” (HAJDU, 2008, p. 94).

Com a publicação do livro *Seduction of the Innocent*, do psiquiatra Fredric Wertham, em 1954, a situação se complicou bastante para o setor. Nas palavras de Santos, tal livro “acusava os comics em geral - e os de terror, em particular - de levarem a juventude americana à delinquência, gerando uma cruzada contra os quadrinhos.” (SANTOS, 2002, p. 75). O psiquiatra alemão (nascido Frederic Wertheimer), naturalizado estadunidense, estava à frente de uma clínica no bairro do Harlem (Lafargue), em Nova Iorque, e fez várias observações a respeito do comportamento de crianças tidas como *delinquentes*, associando esse tipo de comportamento, diretamente, à influência das HQs.

Para Hajdu (2008), Wertham foi alçado ao status de verdadeira celebridade nacional, tendo seu trabalho retratado em revistas de grande circulação, como *Life* e *Colliers*. Referindo-se ao texto publicado nesta última, pela jornalista Judith Crist, em 1948, Hajdu afirmou, sobre Wertham, que sua

evidência era escassa. Ele e os pesquisadores da Lafargue citaram apenas um caso em que uma criança estava imitando o comportamento que havia visto em uma revista em quadrinhos - o da menina sendo amarrada, que Crist descreveu no primeiro parágrafo. (A criança citada na história nunca mencionou engasgos.) No caso de praticamente todos os outros atos de delinquência relatados na peça - uma criança de doze anos matando uma criança de dez anos porque “ele me chamou de maricas”; o menino e a menina prendendo outro garoto e o esfaqueando com uma caneta; uma criança invadindo uma loja de doces; e vários outros não havia nenhuma ligação com os quadrinhos. Wertham nunca afirmou que os jovens envolvidos nesses eventos liam quadrinhos. Ele observou apenas que os quadrinhos em geral, que a maioria das crianças de todos os tipos liam naqueles dias, retratavam violência de natureza comparável. Wertham havia saltado obstáculos à sua tese em um único salto. (HAJDU, 2008, p. 101, tradução nossa).

A obra de Wertham encontrou terreno fértil nas mentes de muitos cidadãos dos EUA, especialmente na época em que se firmava, no país, uma verdadeira “caça às bruxas”, conhecida como *Macartismo*. A suspeita de subversão de diversos elementos da sociedade estadunidense era levada ao extremo, sob a liderança do senador Joseph McCarthy, que se tornou famoso pelas perseguições a funcionários públicos, artistas ou pensadores, normalmente com acusações infundadas e ampla cobertura de determinados setores mais conservadores da imprensa.

De acordo com Tota,

não havia qualquer meio de defesa além da 5ª Emenda, que protegia o cidadão americano contra abusos de poder do Estado, mas provar o excesso era quase impossível. As acusações eram praticamente invariáveis, bastava qualquer suspeita de ligação com a esquerda socialista. O problema era que muitas vezes, aos olhos de McCarthy, o socialismo se confundia com vanguardismo artístico. Aqueles que se recusavam a depor tinham seus nomes publicados nas "listas negras do Comitê", levando-os a uma cruel desmoralização. Entre as mais notórias vítimas do macartismo incluíam-se Charles Chaplin, Orson Welles, J. Robert Oppenheimer, Linus Pauling, e várias outras personalidades. (TOTA, 2009, p. 192)

Naquela sociedade, a fronteira entre o que era *comunista*, *criminoso* e *subversivo* era bastante tênue e, logo, as HQs se tornaram alvo de uma Subcomissão no Congresso dos EUA, a qual tentava determinar a relação entre essas publicações e a violência juvenil e teve ampla cobertura dos maiores meios de comunicação. O parecer dessa organização, publicado em junho de 1954, sugeria, de forma enfática, que as editoras envolvidas fizessem uma autocensura rigorosa, antes que o governo a fizesse por elas.

Interessante notar que, em junho de 1948, 14 das 31 maiores editoras de HQs dos EUA haviam fundado a ACMP (Associação de Editores de Revistas em Quadrinhos), a qual lançou um código de ética para o setor, justamente como resposta à então crescente campanha de Wertham:

responsáveis pela circulação mensal de 14 milhões de exemplares de revistas, anunciaram a criação de um código comum de auto-regulamentação que acabaria com os "excessos" nos comics uso de linguagem obscena nos textos, desenhos de apelo erótico, violência exagerada e textos que explicavam como os crimes eram praticados. A medida recebeu das próprias editoras a denominação de "campanha de higienização do mercado". (SILVA JUNIOR, 2004, p. 125)

Como o código da ACMP não teve efeitos duradouros sobre a indústria (que continuou crescendo, assim como as críticas a ela) em 1954 foi fundado, dessa vez pelas maiores editoras do setor, a CMAA (*Comics Magazine Association of America*), entidade que, por sua vez, criou o CCA (*Comics Code Authority*), dividido da seguinte maneira:

- Determinações gerais - parte A (12 artigos);
- Determinações gerais - parte B (5 artigos);
- Determinações gerais - parte C (subdividida)
 - Diálogos (3 artigos);
 - Religião (1 artigo);
 - Vestimentas (4 artigos);
 - Casamento e sexo (7 artigos);
 - Código para questões publicitárias (9 artigos). (SILVA JUNIOR, 2004, p. 400)

Os artigos da “Parte A” versavam sobre a noção de *crime* que, quando aparecesse nas HQ’s, deveria sempre fazê-lo de forma vaga, negativa, causando punições aos culpados, sem cenas de “excessiva violência”, “tortura brutal”, “uso excessivo e desnecessário de armas de fogo”. Deveriam ser abolidos momentos em que a noção de autoridade de “policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito” fosse relativizada. A palavra *crime* não poderia, por exemplo, aparecer sozinha ou em destaque nas capas das revistas (como acontecia na principal publicação do setor, *Crime does not pay*, na qual a palavra ocupava cerca de 1/3 da capa, segundo Hajdu, 2008).

Na “Parte B”, as temáticas de horror e/ou terror eram o alvo. Mortos-vivos, vampiros, licantropos e canibalismo estavam banidos, bem como o desrespeito às autoridades mencionadas na “Parte A”.

Já na “Parte C”, temas como os *diálogos* (sem “profanidade”, “obscenidade”, “vulgaridade” ou “gírias”), a *religião* (sem desrespeito ou ataque a qualquer credo ou grupo racial), as *vestimentas* (nunca “sugestivas” ou “lascivas”, com destaque para a determinação de que as mulheres fossem sempre desenhadas “de forma realista, sem exageros nos atributos físicos”) estavam ao lado de *casamento e sexo* (que recebeu mais artigos do que as outras partes, uma vez que tratava de questões muito sensíveis para o modelo de família presente na noção do *american way of life*).

Finalmente, uma última parte cuidava de recomendar fortemente que quaisquer veiculações publicitárias presentes nas revistas estivessem livres de

menções a sexo, nudez, cigarros, bebidas, armas de brinquedo “realistas”, jogos de azar, prostituição e posturas lascivas, e, até mesmo, fogos de artifício.

Da mesma forma que estava previsto no código de 1948, um selo, no qual se lia “Approved by the Comics Code Authority”, passou a ser estampado na capa da maioria das publicações de HQs, nos EUA, como forma de garantir, às vezes preocupadas com a moralidade, que essas obras eram seguras para a família estadunidense. Editoras menores, se não aderiram, passaram a ter sérios problemas de distribuição e vendas. De acordo com Fuentes:

Teoricamente, não era obrigatório submeter as publicações à censura deste órgão, mas na prática aquelas histórias em quadrinhos que não traziam o selo com a legenda “Aprovado pelo Comics Code Authority” em suas capas não eram distribuídas às bancas. (FUENTES, 2014, p. 61)

Assim como as HQs, que eram em grande parte exportadas dos EUA para o Brasil, as polêmicas (e soluções) a respeito de seu controverso conteúdo e os esforços regulatórios sobre esse mercado seguiram o mesmo caminho. Contudo, convém observar esse quadro brasileiro um pouco mais detalhadamente.

2.2.5 As polêmicas das HQs no Brasil e o Código de Ética dos Quadrinhos

Na capa da edição 526 da revista *O Pato Donald*, de 5/12/1961, Donald estava representado com touca de dormir, tendo apertado demais o tubo de pasta dental, desperdiçando muito do produto. Ele olha desapontado para a sujeira que fez. Naquela capa apareceu pela primeira vez o selo no qual se lia “Aprovado pelo Código de Ética”. Intencional ou não, a escolha do tema da capa (um aperto excessivo) fazia sentido, na época.

A exemplo do CCA, criado seis anos antes, nos EUA, o código brasileiro era uma resposta às pressões que se avolumavam sobre o setor das HQs no país. Contudo, outras forças atuavam, e de forma um tanto diferente, sobre as editoras responsáveis por essa autocensura brasileira dos anos 1960.

Como já tratado no presente trabalho, o pós-2ª Guerra era uma época de crescente influência cultural estadunidense no Brasil, um processo direcionado por instâncias governamentais dos dois países. Havia, na época, uma polêmica nos meios

intelectuais e culturais, dividindo opiniões sobre o assunto da *americanização* do Brasil.

Carmen Miranda (cantora portuguesa criada no Brasil), por exemplo, fez estrondoso sucesso na *Broadway*, mais tarde participando de diversos filmes nos quais ajudou a popularizar lugares-comuns sobre a cultura brasileira (a cordialidade, a musicalidade, a alegria, a ginga) naquele país. Mas, ainda em julho de 1940, ela enfrentou uma fria plateia no Cassino da Urca, importante local de shows da época, quando voltava dos EUA, e cumprimentou a plateia com um *good night*. A indiferença foi atribuída à suposta americanização da cantora que, segundo Tota (2009) voltaria ao mesmo palco dois meses depois para cantar a canção *Disseram que voltei americanizada*:

Me disseram que eu voltei americanizada
Com o burro do dinheiro, que estou muito rica
Que não suporto mais o breque do pandeiro
E fico arrepiada ouvindo uma cuíca

Disseram que com as mãos estou preocupada
E corre por aí que eu sei certo zum zum
Que já não tenho molho, ritmo, nem nada
E dos balangandans já nem existe mais nenhum

Mas pra cima de mim pra quê tanto veneno?
E eu posso lá ficar americanizada?
Eu que nasci com o samba e vivo no sereno
Topando a noite inteira a velha batucada?

Nas rodas de malandro, minhas preferidas
Eu digo é mesmo eu te amo, e nunca I love you
Enquanto houver Brasil na hora das comidas
Eu sou do camarão ensopadinho com chuchu (...)
(TOTA, 2009, p. 19)

Talvez mais importante do que o teor da resposta da cantora (que, afinal de contas, seria ainda por mais de dez anos famosa nos EUA) seja a necessidade que ela sentiu de negar a sua *americanização*. Ou seja, havia uma demanda para isso, e ela provavelmente temia ser prejudicada por semelhante afirmação.

De acordo com Tota (2009) críticas como essa eram ignoradas ou contornadas pelos idealizadores da *Política da Boa Vizinhança* entre Brasil e EUA, com o uso de forte estrutura propagandística: “o importante era que isso contribuía para o alinhamento do Brasil com o esforço de guerra dos Estados Unidos.” (TOTA, 2009, p. 121).

A influência estadunidense sobre o mercado brasileiro de HQs era, também, tema de grandes debates. Muitas vezes, por questões puramente comerciais, editores de grandes grupos editoriais (que envolviam jornais de grande circulação no país) identificavam (nas HQs publicadas pelos seus concorrentes) os mesmos perigos alardeados nos EUA: a associação era feita, de forma direta, entre a leitura de HQs e o aumento da criminalidade entre crianças e jovens.

Abordando, por exemplo, a rusga pública ocorrida em 1948 entre Orlando Dantas, dono do jornal *Diário de Notícias* e Roberto Marinho, dono do jornal *O Globo*, Gonçalo Junior escreveu que “na edição de 20 de julho, o Diário de Notícias estampou a manchete: Certas publicações infantis, pior que imorais, são criminosas” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 133) Durante a abertura do Primeiro Congresso Brasileiro de Escritores, em 1946, o jornalista Carlos Lacerda (outro inimigo notório de Roberto Marinho,

bateu forte contra a proliferação dos novos meios de comunicação, como o cinema, o rádio e as histórias em quadrinhos, e advertiu que era preciso evitar a massificação desses veículos para que não trouxessem prejuízo às crianças, mais suscetíveis a manipulações. (...) O jornalista definiu os gibis como “veneno” importado para as crianças e denunciou um perigo por trás de tudo aquilo: nos últimos dez anos, havia se multiplicado o número de escritores “comunistas” nos segmentos de livros infantis e de revistinhas. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 133)

Importante destacar que os três empresários estavam participando do ramo das HQs, com publicações de teor muito semelhante: em nenhum caso havia qualquer menção ao comunismo, por exemplo, nas suas publicações. No discurso de Lacerda, político conservador, vê-se uma atitude semelhante àquela que levou à criação do CCA, nos EUA. Mais ainda, a menção a *escritores comunistas* prenunciava postura semelhante àquela que deflagrou, anos depois, o Macartismo no país norte-americano.

Paralelamente à questão da concorrência entre gigantes do setor das HQs, na metade dos anos 1950 um outro fator se somava a esse contexto: no Rio de Janeiro, os artistas envolvidos na produção das histórias formaram a ABD (Associação Brasileira de Desenhistas). Em São Paulo, da mesma forma, formou-se a ADESP (Associação de Desenhistas do Estado de São Paulo). Essas organizações pleiteavam, além de melhorias trabalhistas para o setor, uma importante mudança: a nacionalização das HQs.

Segundo Gonçalo Junior, em 1951, as associações de desenhistas podiam comemorar uma pequena vitória: “havia convencido deputados a incluir em seus projetos de lei de censura aos quadrinhos no país cotas de produção para artistas brasileiros.” (TOTA, 2009, p. 296). Contudo, grandes empresários como Adolfo Aizen tinham muita influência e nenhum projeto fora votado até então.

Em 1959, com a fundação da Editora Continental (depois chamada de Outubro), o movimento dos artistas ganhou novo ânimo: essa empresa se propunha a publicar integralmente material nacional. A já mencionada La Selva (outra pequena editora paulista) também obteve sucesso com publicações semelhantes. Contudo, de acordo com Silva Junior,

o impacto no mercado, no entanto, era mínimo, por causa das grandes tiragens das editoras cariocas. A saída, concluíram os artistas, era uma só: partir para o tudo ou nada e nacionalizar a produção das grandes editoras. A prioridade para desenhistas e roteiristas de São Paulo e Rio de Janeiro passou a ser fazer chegar ao presidente da República uma proposta de lei que lhes garantisse a reserva de mercado, uma vez que as tentativas anteriores, no Congresso Nacional, não haviam dado certo. Uma luz surgiu no horizonte com a eleição de Jânio Quadros, cuja campanha foi amparada no nacionalismo ufanista e na moralização do país. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 329)

Frente aos crescentes debates em torno do teor das HQs, e vendo uma chance de manifestar o moralismo que lhe rendeu tantos dividendos políticos, o presidente Jânio Quadros, em 1961, passou então a corresponder aos apelos dos desenhistas e a convocar suas associações para conversas a respeito de um futuro projeto que versaria justamente sobre *os perigos* das HQs. Jânio demonstrou sua disposição de enfrentar as grandes editoras ao cortar o subsídio ao papel usado para impressão de jornais e revistas (SILVA JUNIOR, 2004, p. 345) e ficou claro, para esses editores, que era hora de reagir.

Neste ponto, é interessante estabelecer que as associações de desenhistas lutavam pelos seus próprios interesses, pautados principalmente na reivindicação do estabelecimento de uma reserva de mercado no setor, com o estabelecimento de cotas obrigatórias (cerca de 2/3 das histórias, geralmente, sendo obrigatoriamente nacionais), criticando, com esse intento, o *teor* das HQs importadas. Ou seja, a afirmação básica era, por um lado, a de que as histórias importadas atacavam a moral e os bons costumes da sociedade, corrompendo os jovens. Por outro lado, as versões nacionais estariam livres disso.

O presidente Jânio Quadros, que se via cada vez mais enredado e isolado politicamente, fazendo um governo caótico e contraditório, sendo atacado diariamente por variados veículos de imprensa, preparava um decreto em que estabeleceria um maior controle sobre o setor, mas em nome da moral e dos bons costumes.

Perante esse cenário, as maiores editoras de HQs do país (Abril, EBAL, RGE, O Cruzeiro e Record), criaram o Código de Ética dos Quadrinhos Brasileiros (CEQ). O instrumento de autocensura igualmente versava sobre o *teor* que seria permitido, a partir da sua criação, nas HQs dessas editoras, e de quaisquer outras que desejassem seguir o código.

O CEQ era composto por 18 artigos, da seguinte maneira: os três primeiros artigos definiam as HQs como um “instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404), ressaltando, porém, que aquelas publicações não deveriam ser compreendidas como um prolongamento do currículo escolar, nem tampouco deveriam influenciar perniciosamente as mentes da juventude.

É nesta parte que, de forma mais geral, os criadores do CEQ parecem concordar, em grupo, com as críticas feitas por diversos setores da sociedade às HQs: de que poderiam deformar as mentes jovens e, no limite, induzir os seus leitores à delinquência. Contudo, o fato de estarem fazendo o CEQ os colocava ao lado desses críticos e parecia, dessa forma, livrá-los dessas mesmas acusações. As grandes editoras de HQs, portanto, criavam para as suas próprias produções uma aura de pureza e segurança moral, mesmo que, em algumas situações do passado, houvessem acusado umas às outras publicamente do contrário.

Do artigo 4º ao 7º, o CEQ trazia recomendações expressas a respeito da conservação do papel de pais e professores, bem como dos “princípios democráticos e autoridades constituídas” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Outro ponto é o banimento de ataques ou falta de respeito a “qualquer religião ou raça” e à família. O divórcio trazia a recomendação expressa de nunca dever ser apresentado como uma solução para as dificuldades conjugais. Nesse ponto, fica evidente a preocupação com a representação de instituições sociais fundamentais na moralidade brasileira, como a família e a religião (cristã, certamente).

Chama atenção a questão da preocupação com o respeito ao papel dos professores: uma das estratégias usadas pelas editoras de HQs, para driblar as críticas, era a publicação de versões quadrinizadas de clássicos da literatura, bem

como de versões da Bíblia Sagrada, nesse formato. A Editora Abril, inclusive, publicava uma revista chamada “Diversões Escolares”, cujo mote era o de divertir educando.

No artigo 8º, foram abordadas questões como relações sexuais, “cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnais” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404), que estariam terminantemente proibidas de aparecer nas HQ’s. Novamente, ficam evidentes, por um lado, a alegada preocupação com a representação da instituição familiar nas HQs, mas dessa vez pelo viés da interdição. Ao utilizar a vaga expressão *anormalidades sexuais*, os editores abriam margem para as mais diversas interpretações, o que poderia satisfazer, com maior eficiência, as férteis mentes dos mais ferinos críticos do setor: cada um imaginava a anormalidade imperdoável que *desejasse*, e ela estaria proibida de aparecer nas revistas.

Os artigos 9º e 10º dedicavam-se à censura da linguagem das obras quadrinísticas: gírias e frases de uso popular deveriam ser usadas com moderação, enquanto “pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades [bem como] palavras ou símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Sendo mais comuns entre as camadas mais jovens da população, frequentemente usadas como formas de afirmação no conflito geracional ou identificação de grupos específicos, as gírias constituem um tipo de linguagem que escapava ao controle preconizado pela noção de *moral e bons costumes*, o que torna bastante compreensível sua interdição no CEQ. Seu uso, nas histórias, contudo, poderia ser um eficiente meio de aproximação com o seu público-alvo.

O artigo 11º bania ilustrações que trouxessem nudez, “indecência ou poses provocantes [enquanto o 12º recomendava que se evitasse a representação de] defeitos físicos e deformidades” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Neste ponto, a interdição versava especificamente sobre as representações corporais, determinando quais corpos teriam a autorização de aparecer nas histórias.

O artigo 13º trazia recomendações específicas sobre as capas das publicações: essas jamais deveriam mencionar horror, terror, pavor, “aventuras sinistras com suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo ou masoquismo” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Esse artigo parecia se referir diretamente aos materiais publicados justamente pelas editoras menores, notadamente concorrentes daquelas que criaram o CEQ. O uso da palavra *depravação* também deixava margem para diversas interpretações.

O artigo 14º fazia uma recomendação clara no sentido de que as forças da lei e da justiça deveriam sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade, sendo essas últimas sempre representadas de forma a não parecerem fascinantes ou simpáticas, ou praticando qualquer tipo de heroísmo. Neste momento, é interessante notar que revistas que publicavam histórias de crimes, como as mencionadas anteriormente neste trabalho, frequentemente eram acusadas de glorificar o crime, mesmo que mostrassem um desfecho ruim para os criminosos.

O artigo 15º versava sobre a proibição da realização de concursos que não premiassem os leitores apenas por seus méritos, vedando a venda, nas bancas, de figurinhas, apresentadas como uma forma nociva de comércio voltado para as crianças. Contudo, esse artigo era flagrantemente descumprido, mesmo por editoras criadoras do CEQ, pois a despeito de ser chamado de nocivo, tratava-se de um comércio lucrativo:

Além das insistentes chamadas nos programas infantis da tv Tupi, que também pertencia a Chatô, várias reportagens publicadas nos jornais e revistas dos Diários Associados destacaram a "mobilização nacional" provocada pelas figurinhas, descrita como um "fenômeno" editorial. Os fotógrafos de O Cruzeiro passaram a flagrar colecionadores ilustres que teriam sucumbido à promoção da editora. Entre eles até o polêmico bispo progressista dom Hélder Câmara, que, aparentemente, encontrou tempo em seus compromissos sociais e humanitários para juntar figurinhas. Pelé, a deputada Sandra Cavalcanti e o cantor Sérgio Ricardo apareceram na revista em closes sorridentes, folheando os álbuns, colando figurinhas e "lendo" gibis como Luluzinha e Bolinha. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 326)

O artigo 16º do CEQ tinha o objetivo de garantir que outros elementos e técnicas não mencionados expressamente, mas contrários ao espírito e à intenção do código, também fossem proibidos, por serem considerados violações ao bom gosto e à decência.

O penúltimo artigo esclarecia que as disposições do código referiam-se não somente ao conteúdo das páginas internas das revistas, mas também às suas capas, enquanto o artigo 18 dispunha sobre a colocação, nas capas das publicações abrangidas pelo código, de um selo indicativo de sua adesão aos princípios do CEQ. Esse selo era uma referência clara ao CCA, iniciativa estadunidense correlata, mencionada anteriormente no presente trabalho.

Pelo exposto, a julgar apenas pelos discursos das partes, nada mais preocupava empresários, artistas e políticos da época, além de preservar a moral e os bons costumes, ou melhor, as mentes sadias de crianças e adolescentes, no Brasil.

Contudo, essa percepção parece não se sustentar perante um exame um pouco mais atento.

3 MODERNIDADE, COMUNICAÇÃO, HEGEMONIA E CONTROLE

3.1 Modernidade, Hegemonia e Tecnologia

Para estabelecer a reflexão sobre o caráter moderno das HQs e da regulamentação do mercado editorial, tema deste trabalho, é conveniente esclarecer em que sentido foram usados, aqui, os termos “modernidade”, “modernismo” e “modernização”.

3.1.1 As modernas e transparentes HQs

O conceito de “modernismo”, central para a compreensão de diversas iniciativas analisadas na presente pesquisa, se localiza em iniciativas filosóficas, artísticas e científicas diversas. O geógrafo britânico David Harvey (2007) trouxe luz a esse debate e, para ele, tal ideia se apresenta com mais nitidez a partir do movimento iluminista, como um projeto sobre a racionalidade. O modernismo seria, então, um projeto nitidamente burguês, estrato social para o qual esse corpo de ideias passou a ser uma das estratégias de afirmação em uma sociedade que, em fins do século XVIII, se transformava a uma velocidade crescente:

Esse projeto equivalia a um extraordinário esforço intelectual dos pensadores iluministas "para desenvolver a ciência objetiva, a moralidade e a lei universais e a arte autônoma nos termos da própria lógica interna destas". A ideia era usar o acúmulo de conhecimento gerado por muitas pessoas trabalhando livre e criativamente em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. O domínio científico da natureza prometia liberdade da escassez, da necessidade e da arbitrariedade das calamidades naturais. O desenvolvimento de formas racionais de organização social e de modos racionais de pensamento prometia a libertação das irracionalidades do mito, da religião, da superstição, liberação do uso arbitrário do poder, bem como do lado sombrio da nossa própria natureza humana. Somente por meio de tal projeto poderiam as qualidades universais, eternas e imutáveis de toda a humanidade serem reveladas. (HARVEY, 2007, p. 23)

Para Harvey, a grande característica do modernismo, em seu nascedouro, seria uma certa crença inabalável no progresso humano. Essa característica, alterada

em períodos posteriores, não seria, contudo, completamente abandonada nas discussões sobre o tema.

Outra fase importante do modernismo teria ocorrido a partir de 1848, com uma explosão criativa em diversas áreas e a crescente perda na fé da inelutabilidade do progresso, além de um também crescente incômodo com relação à fixidez do pensamento iluminista. O abalo causado pelas intensas movimentações, em diversas sociedades europeias (insatisfeitas com os rumos da sociedade industrial), acabou por fomentar muitas críticas e releituras dos severos pressupostos iluministas.

O período entreguerras (1918-1939) foi apontado por Harvey (2007) como um momento de busca pelo que o autor definiu como a “mitologia do eterno”: os traumas deixados pelo horror da Grande Guerra causaram um forte abalo nas ideias acerca do que seria o Moderno. Nessa época, buscou-se uma definição daquilo que poderia ser definido como “qualidades essenciais e eternas da modernidade” (HARVEY, 2007, p. 38). Nessa linha de raciocínio (que Harvey define como “época heróica” do Modernismo),

Uma ala do modernismo apelou para a imagem da racionalidade incorporada na máquina, na fábrica, no poder da tecnologia contemporânea, ou da cidade como “máquina viva”. Ezra Pound já apresentara a tese de que a linguagem devia conformar-se à eficiência da máquina, e, como Tichi (1987) observou, escritores modernistas tão diferentes quanto Dos Passos, Hemingway e William Carlos Williams modelaram a sua escritura exatamente nessa proposição. Williams mantinha especificamente, por exemplo, que um poema é mais ou menos como “uma máquina feita de palavras”. E esse foi o tema que Diego Rivera celebrou tão vigorosamente em seus extraordinários murais de Detroit e que se tornou o leitmotif de muitos diretores progressistas de murais dos Estados Unidos durante a depressão. (HARVEY, 2007, p. 38)

Posta dessa forma, a maneira pela qual se pensava a máquina, na Europa do Entreguerras, acabou por fomentar, (através de sua perversão e abuso) em lugares mais sensíveis a essa forma de pensar, o surgimento e/ou o fortalecimento de regimes fascistas. Mas a influência dessa mitologização modernista da máquina, ou melhor, do pensamento idealizado a respeito da máquina, foi muito além das fronteiras europeias. A noção de controle que esse tipo de pensamento preconiza (como numa máquina, onde há a necessidade de simples troca de peças defeituosas) não se desligou totalmente, também, do conceito de modernidade predominante no mundo ocidental.

O período pós-2ª guerra foi, para Harvey (2007), um momento em que a estabilização do sistema de poder internacional (na polarização da Guerra Fria)

permitiu uma reconfiguração das ideias predominantes no Ocidente, a respeito das características do que seria o Moderno e, dessa forma, dos rumos “corretos” dos diversos processos locais de modernização. O autor britânico defendeu que, depois de 1945, observa-se

A crença no progresso linear, nas verdades absolutas e no planejamento racional de ordens sociais ideais sob condições padronizadas de conhecimento e de produção era particularmente forte. Por isso, o modernismo resultante era "positivista, tecnocêntrico e racionalista", ao mesmo tempo que era imposto como a obra de uma elite de vanguarda formada por planejadores, artistas, arquitetos, críticos e outros guardiães do gosto refinado. A modernização de economias européias ocorria velozmente, enquanto todo o impulso da política e do comércio internacionais era justificado como o agente de um benevolente e progressista processo de modernização num Terceiro Mundo atrasado. (HARVEY, 2007, p. 42)

Nesse contexto, tem destaque, para o autor, a intensa e decisiva ação dos EUA, sobre o Ocidente, na condição de potência militar, econômica e, de forma inevitável, cultural. Nesse sentido é que se dá a sua já referida aproximação com a América Latina e, de forma especial, com o Brasil. A participação dos EUA, nesse caso, foi além de tudo alardeada, celebrada, propagandeada e isso em vários canais como cinema, rádio, televisão e HQs.

Segundo Ortiz (2007), foi no período imediatamente posterior à 2ª guerra que o modernismo, projetado em 1922 - o “modernismo-meta”, ganhou maior materialidade. Essa época foi, no Brasil, permeada por constantes alusões a uma imaginada chegada do país à modernidade, ora traduzida como o seu desenvolvimento urbano e social, ora entendida como a sua pretensa vanguarda cultural, ou ainda, muitas vezes, associada à importação/releitura de elementos culturais, principalmente estadunidenses.

Essa fé no progresso encontrava-se fortalecida no Brasil do início dos anos 1960, que vivia as consequências do Desenvolvimentismo: expansão das fronteiras agrícolas; maiores investimentos na indústria automobilística e na geração de eletricidade; urbanização acelerada nas capitais do Sul e do Sudeste; além de uma sensação, em diversos meios culturais relevantes, de que o país estaria entrando em uma fase de acelerada modernização.

Com a intensa participação (em grande parte, financeira) do Estado, que proporcionava (e propagandeava) essa pretensa modernização acelerada do país,

O Modernismo-meta encontra-se na arquitetura de Niemeyer, no teatro de Guarnieri, no desenvolvimento do ISEB, na ideia de vanguarda construtiva projetada pelos poetas concretistas. A ressonância de um arquiteto como Le Corbusier é significativa. Sua racionalidade arquitetônica encontra na periferia condições mais adequadas para se realizar do que nos países centrais onde ela foi concebida. Financiada pelo Estado, ela conta no Brasil com uma soma de recursos e uma facilidade de movimentação que não dispõe o empreendimento privado na Europa, e sobretudo com uma "mentalidade cultural" que percebe o moderno como vontade de construção nacional. As linhas geométricas de Brasília "levam" a civilização para o planalto central (...) (ORTIZ, 1995, p. 35)

Por outro lado, essa noção de rápido desenvolvimento trazia consigo, especialmente entre os setores sociais mais conservadores, o receio de que houvesse uma espécie de “desvirtuamento” de valores morais presentes no imaginário daquela mesma sociedade. Nesse sentido, a fiscalização sobre a cultura era igualmente crescente. Em 1960, a eleição de Jânio Quadros pareceu corporificar tal percepção social. Nas palavras de Skidmore,

sua campanha [a de Jânio] (tinha por símbolo uma vassoura) convenceria tanto amigos como inimigos que ele pretendia cumprir o que prometera. Os militares, especialmente, depositavam nele grande esperança, pois há muito desejavam que surgisse alguém capaz de desfechar uma cruzada moral contra o que consideravam políticos sem princípios e oportunistas. (SKIDMORE, 1988, p. 22).

No setor do cinema e das HQs, a participação de Walt Disney nos esforços governamentais e privados que visavam a aproximação entre Brasil e EUA, pode ser entendida à luz dessa aura de modernidade que revestia a nação estadunidense, na época. Conforme já mencionado, para Tota (2020), era necessário “americanizar” o Brasil, afastando, inclusive, a simpatia pela Alemanha (em tempos de guerra) de parte da população e do exército.

Nesse sentido, a criação da personagem “Zé Carioca”, que passou a ter sua revista publicada em 1961, é emblemática. Segundo Roberto Elísio dos Santos:

Zé Carioca tem sua criação norteadas por interesses geopolíticos, econômicos e culturais, mas pode-se também perceber a preocupação dos artistas do Estúdio Disney de captar e usar como estofos dos personagens características reais dos brasileiros. Antes de enveredar pelos quadrinhos, porém, o papagaio fez carreira em desenhos animados, como cicerone das excursões de Donald (o turista perplexo que descobre a existência de um lugar e uma cultura diferentes) pelo pedaço mais exótico do continente americano (na visão de Hollywood). No filme “Você Já Foi à Bahia?”, por exemplo, o papagaio brasileiro é caracterizado como um tipo falastrão, afetuoso, simpático e hospitaleiro (mesmo quando disputa com o pato a atenção da bela baiana, mantém-se alegre e afável), que conduz o amigo americano

pelas ruas estilizadas e idílicas da Bahia, lugar onde há sempre festa, malandros e belas "iaiás" dançando e cantando (mas, sintomaticamente, não existem negros entre eles). (SANTOS, 2002, p. 283)

Dessa maneira, a simples criação da personagem “Zé Carioca”, associada de forma convenientemente simpática à consagrada personagem “Pato Donald”, ambos na condição de “amigos”, parecia reforçar a noção de modernização do Brasil (inclusive, a nova revista, do papagaio brasileiro, passou a ser publicada de forma intercalada com a do pato estadunidense). A simpatia de Zé Carioca tornava mais leve a sua relação com o Pato Donald, leveza essa que não admitia, nas histórias, menções a problemas nacionais históricos: as profundas desigualdades sociais, de gênero, o racismo, o patrimonialismo e a violência, por exemplo. O Brasil mostrado nas revistas seria extremamente idealizado, da mesma forma que era idealizada a própria chegada do país à modernidade.

Assim sendo, era flagrante a intenção de se considerar, no Brasil, as produções culturais estadunidenses (os quadrinhos Disney, por exemplo) como modernas e icônicas representações da cultura ocidental, livres (por isso mesmo) de “perigos” como o germanismo, mas também o comunismo (ainda mais considerando a instável situação política brasileira da época, sobretudo durante os encurtados governos de Jânio Quadros e João Goulart), a delinquência juvenil, o crime, o divórcio, e outros.

Nesse cenário, para uma editora brasileira de HQs, como a Abril, era ideal (como forma de garantir suas vendas) a sua associação com material cultural dos EUA, revestido de modernidade e legitimidade. Segundo Harvey (2007), havia um uso consciente desse tipo de estratégia ideológica na Guerra Fria: os EUA passaram a exportar uma imagem de modernismo internacional, ou seja, que servisse para outras nações:

Explicitamente rejeitado pelo fascismo, o modernismo internacional nos Estados Unidos "confundiou-se com a cultura definida em termos mais amplos e abstratos". O problema é que o modernismo internacional tinha exibido fortes tendências socialistas, e até propagandistas, nos anos 30 (por meio do surrealismo, do construtivismo e do realismo socialista). A despolitização do modernismo, que ocorreu com a ascensão do expressionismo abstrato, pressagiu ironicamente sua assimilação pelo establishment político e cultural como arma ideológica na Guerra Fria. A arte era suficientemente plena de alienação e ansiedade, e bastante expressiva da fragmentação violenta e da destruição criativa (temas que por certo eram apropriados à era nuclear) para ser usada como um maravilhoso exemplo do compromisso norte-americano com a liberdade de expressão, com o individualismo

exacerbado e com a liberdade de criação. Embora a repressão macarthista fosse dominante, as corajosas telas de Jackson Pollock provavam que os Estados Unidos eram um bastião de ideais liberais num mundo ameaçado pelo totalitarismo comunista. (HARVEY, 2007, p. 43)

Ao mencionar a despolitização do modernismo, Harvey cita a preocupação estadunidense de que a liberdade criativa do processo não permitisse, inadvertidamente, a proliferação descontrolada de críticas ao sistema capitalista. Ao citar o Macarthismo (caça às bruxas na sociedade estadunidense, em busca dos “inimigos internos”, capitaneada pelo senador Joseph McCarthy), fica flagrante a questão da necessidade do controle sobre o processo, na época.

Diante de tal batalha ideológica, a sociedade brasileira também se encontrava, como já mencionado, sob a égide da necessidade de se aumentar os controles sobre as mais diversas manifestações culturais. Muitas vezes, isso aparecia no campo da vigilância sobre a “moral e os bons costumes” e tal situação se refletia em estratégias particulares e governamentais de controle sobre as artes plásticas, o cinema e, inclusive, as HQs: era preciso controlar quais histórias seriam publicadas, tornando as publicações “puras” e “transparentes”, e garantir (mediante leis e Códigos de Ética, se fosse preciso) a sua segurança.

Essa necessidade de controle pode ser associada aos estudos de Byung Chul-Han (2017), que cunhou o conceito de “Sociedade da Transparência”. Identificando essa realidade no mundo atual, Han observou que “hoje, o sistema social submete todos os processos a uma coação por transparência, para operacionalizar e acelerar esses processos” (HAN, 2017, p. 11). Dessa forma, o autor afirma que as subjetividades, as percepções e, por fim, as próprias relações sociais dos indivíduos tornam-se mais aceleradas, superficiais e cada vez mais vazias de sentido, frente às imposições de uma lógica técnico-científica predominante nos meios políticos e culturais. O atual estágio da crença no progresso, da tecnificação crescente da modernidade, processo analisado por Harvey (2007), poderia ser apreendido nessa noção de transparência proposta por Han (2017). Isso se refletiria na necessidade de um maior controle social sobre os indivíduos, e também sobre suas produções culturais, uma vez que se trata da noção de “transparência” em todos os níveis da sociedade.

Esse conceito pode ser utilizado para se pensar a respeito da chegada acelerada dos bens culturais estadunidenses ao Brasil dos anos 1960. Por um lado,

eram alardeadas suas características positivas, com especial destaque para a sua modernidade. Ao mesmo tempo, trata-se de produções que vinham, ao mesmo tempo, devassadas (na origem e também no Brasil) e certificadas: seriam seguras para a família e, nesse sentido, “transparentes”.

A partir do momento em que, no Brasil, o desenvolvimento tanto das forças produtivas quanto de um mercado de produtos culturais massificados se deu com mais força a partir dos anos 1960, é possível identificar elementos da gênese do quadro descrito por Han no mesmo momento. Em outras palavras, é a partir dessa época que aquilo que o filósofo descreve como “sociedade da transparência” pode ser mais facilmente verificado no Brasil, em virtude da criação e consolidação dos meios pelos quais tal processo foi viabilizado, em escala nacional.

Dessa maneira, iniciativas de controle sobre as HQs, como aquela que é objeto deste trabalho, inserem-se de forma compreensível na época, ao mesmo tempo vistas como possíveis e necessárias. Han afirmou que tal situação (a formação da sociedade da transparência) seria confortável para as relações de poder, uma vez que

a transparência não tem cor. Nela, as cores não são admitidas como ideologias, mas apenas como opiniões desprovidas de ideologia. E opiniões não tem consequências, não são mordentes e penetrantes como as ideologias, faltando-lhes a negatividade repercutiva. Assim, a atual sociedade da opinião deixa intocado o que já existe. (HAN, 2017, p. 23)

Isso poderia explicar porque o CEQ era tratado, oficialmente, apenas como uma ferramenta moralizadora, através de um discurso sem qualquer tonalidade abertamente ideológica, política, ou mesmo anti-sindical - muito embora estivesse plena de todas elas.

A reflexão sobre as práticas dos agentes culturais da indústria parece encontrar abrigo nos estudos de Walter Benjamin. Em seu famoso texto *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, o pensador alemão escreveu que as obras de arte, pela massificação de sua produção e consumo, passariam pela perda de seu caráter único, intransferível, que ele chamou de *aura*: “a quintessência de tudo o que nela é transmissível desde a sua origem, de sua duração material até seu testemunho histórico.” (BENJAMIN, 2012, p. 21). Para Benjamin, a destruição da aura das obras de arte, agora massificadas, ocorreria justamente a partir da industrialização, fato colocado por ele da seguinte forma:

A técnica de reprodução, assim se pode formular de modo geral, destaca o reproduzido da esfera da tradição. Na medida em que permite à reprodução ir ao encontro daquele que a recebe em sua respectiva situação, atualiza o que é reproduzido. Esses dois processos conduzem a um violento abalo do que foi transmitido - um abalo da tradição, que consiste no reverso da atual crise e renovação da humanidade. (BENJAMIN, 2012, p. 23)

No presente caso estudado, parece ter havido a intenção de fazer com que as HQs que tivessem, nas capas, os selos a que se referiam ambos os códigos seriam “seguras” e “limpas”, portanto mais vendáveis. Ao contrário do conceito talhado por Benjamin, referente ao que de mais verdadeiro poderia haver em uma obra de arte, a iniciativa das editoras criadoras dos códigos de ética aqui estudados dedicava-se a obrigar os artistas quadrinistas a produzirem simulacros da realidade representada.

Em outro momento da mesma obra referenciada, Benjamin demonstra preocupação com os rumos que a fotografia, os jornais e o cinema, enquanto formas de arte (aliás, correlatas às HQs), vinham tomando, em sua relação com a industrialização:

Essas fotos já exigem uma recepção em um sentido determinado. Não lhes é mais adequada uma contemplação livre. Inquietam o observador; ele sente que para chegar até elas precisa procurar um caminho determinado. Ao mesmo tempo, os jornais ilustrados começam a oferecer-lhes indicadores de caminho. Verdadeiros ou falsos - não importa. Neles, as legendas se tornaram, pela primeira vez, obrigatórias. E é claro que possuem um outro caráter, que não o de título de um quadro. As diretivas que o observador de imagens obtém das revistas ilustradas por meio das legendas se tornarão, logo em seguida, ainda mais precisas e imperativas no cinema, onde a compreensão de cada imagem individual aparece prescrita pela sucessão de todas as imagens precedentes. (BENJAMIN, 2012, p. 47)

Pelo exposto, parece ficar claro que as intenções ideológicas teriam guiado, ao lado das puramente mercadológicas, a elaboração dos códigos aqui estudados. Ao se debruçar sobre as HQs, uma forma de arte, certamente produziram efeitos que podem ser ainda melhor estudados na fonte, isto é, nas próprias HQs da época.

3.1.2 Aspectos ideológicos do CEQ

Debruçando-se sobre o estudo de iniciativas conscientes de controle sobre produções culturais, como no caso do CEQ, é interessante investigar seu conteúdo ideológico buscando, dentro do possível, tanto a intencionalidade quanto o alcance desse processo. Como observou Terry Eagleton (1997),

O termo ideologia, em outras palavras, parece fazer referência não somente a sistemas de crença, mas a questões de poder. Que tipo de referência, contudo? Talvez a resposta mais comum seja afirmar que ideologia tem a ver com legitimar o poder de uma classe ou grupo social dominante. "Estudar ideologia" - escreve John B. Thompson - "é estudar os modos pelos quais o significado (ou a significação) contribui para manter as relações de dominação". Essa é, provavelmente, a única definição de ideologia mais amplamente aceita, e o processo de legitimação pareceria envolver pelo menos seis estratégias diferentes. (EAGLETON, 1997, p. 19)

O filósofo inglês apontou a relação direta entre a ideologia, enquanto categoria de análise, e o seu uso mais ou menos consciente por determinadas instâncias de poder. Dito de outra forma, os discursos imbuídos de forte carga ideológica parecem estar normalmente alinhados à intenção de legitimar formas mais ou menos evidentes de dominação, em variadas esferas da vida social. Nessa direção, as estratégias referidas por Eagleton (1997) passariam pela promoção de determinadas crenças ou valores, a sua naturalização ou universalização, difamação, exclusão ou obscurecimento, de acordo com os interesses envolvidos em cada caso.

Outros pensadores exploraram esse aspecto do conceito de ideologia enquanto ferramenta de dominação, de acordo com uma visão mais comprometida com o materialismo histórico. Ao buscar fazer um apanhado geral a respeito do tema, Marilena Chauí (1980) denunciou o uso da ideologia na forma da possibilidade de sua separação em relação à realidade:

Além de procurar fixar seu modo de sociabilidade através de instituições determinadas, os homens produzem ideias ou representações pelas quais procuram explicar e compreender sua própria vida individual, social, suas relações com a natureza e com o sobrenatural. Essas ideias ou representações, no entanto, tenderão a esconder dos homens o modo real como suas relações sociais foram produzidas e a origem das formas sociais de exploração econômica e de dominação política. Esse ocultamento da realidade social chama-se ideologia. (CHAUÍ, 1980, p. 19)

Dentro dessa visão, identificar traços ideológicos em determinados discursos seria uma estratégia fundamental de desmistificação de mal-entendidos propositais, especialmente aqueles produzidos por uma classe dominante (a burguesia), em sua consciente intenção de manter e reproduzir as condições de dominação e exploração sobre as classes proletárias. Em outras palavras, a ideologia seria uma eficaz ferramenta na luta de classes, com a tarefa fundamental de impedir que esta luta seja

percebida enquanto tal pelas classes proletárias, o que as levaria à conscientização, à organização, à luta de fato e, finalmente, à sua superação.

A respeito da ideologia enquanto meio facilitador da reprodução das condições materiais de produção da moderna sociedade capitalista, ganham relevo as ideias de Louis Althusser (1970), as quais podem ter influenciado os escritos de Chauí (1980). O marxista francês propôs que a força de trabalho, na sociedade moderna, deve ser qualificada, o que ocorreria através da ação do Estado (na forma do sistema escolar) e de outras instituições. Indo mais além, Althusser (1970) buscava alertar para a transmissão de elementos ideológicos das camadas sociais dominantes nesse processo:

Enunciando este facto numa linguagem mais científica, diremos que a reprodução da força de trabalho exige não só uma reprodução da qualificação desta, mas, ao mesmo tempo, uma reprodução da submissão desta às regras da ordem estabelecida, isto é, uma reprodução da submissão desta à ideologia dominante para os operários e uma reprodução da capacidade para manejar bem a ideologia dominante para os agentes da exploração e da repressão, a fim de que possam assegurar também, “pela palavra”, a dominação da classe dominante. (ALTHUSSER, 1970, p. 21)

De acordo com Althusser, a força repressiva do Estado burguês sobre as camadas proletárias passaria pela atuação decisiva de diversas instituições, normalmente pertencentes ao domínio privado, mas unificadas, em sua ação, pelo que ele identificou como “a ideologia dominante”: igrejas, escolas, família, meios jurídico, político e sindical, setores da imprensa e da cultura.

Essas instituições (chamadas por ele de Aparelhos Ideológicos de Estado - AIE) fariam o uso da ideologia para assegurar a reprodução das condições de produção da sociedade capitalista, ao passo que o Estado, propriamente dito, usaria primordialmente a violência. Althusser (1970) também argumentava que o uso dos AIE seria uma pré-condição para a existência de grupos sociais predominantes, mesmo fora do âmbito do capitalismo:

A partir do que sabemos, nenhuma classe pode duravelmente deter o poder de Estado sem exercer simultaneamente a sua hegemonia sobre e nos Aparelhos Ideológicos de Estado. Dou um único exemplo e prova: a preocupação lancinante de Lênin de revolucionar o Aparelho ideológico de Estado escolar (entre outros) para permitir ao proletariado soviético, que tinha tomado o poder de Estado, assegurar o futuro da ditadura do proletariado e a passagem ao socialismo. (ALTHUSSER, 1970, p. 49)

Dentro do mesmo espectro ideológico, é interessante retomar, neste ponto, o trabalho de Eagleton (1997). Escrevendo décadas depois de Chauí e Althusser, o estudioso britânico possibilitou relativizar algumas duras asserções da esquerda clássica. Eagleton, argumentou, por exemplo, que nem sempre um corpo de ideias denominado ideológico está associado a um poder político dominante:

A esquerda política, em particular, ao examinar o tópico da ideologia, tende quase instintivamente a considerar esses modos dominantes, mas como então classificar as crenças dos levellers, diggers, narodniks e sufragistas, que não eram, decerto, os sistemas de valores governantes de sua época? Será que o socialismo e o feminismo são ideologias, e se não, por quê? Serão não-ideológicos enquanto oposição política mas ideológicos quando chegam ao poder? Se aquilo em que acreditavam os diggers e as sufragistas é "ideológico" conforme poderia sugerir boa parte do uso comum, então não é verdade que todas as ideologias são opressivas e espuriamente legitimadoras. (EAGLETON, 1997, p. 19)

Outra ressalva feita por Eagleton diz respeito a tentativas (que ele identificou, por exemplo, em determinados trabalhos propostos a partir de algumas das ideias de Foucault) de tornar o conceito de ideologia, por outro lado, amplo demais, a partir de sua articulação com a questão do poder. Essa seria uma estratégia equivocada, a partir do momento em que esvaziaria o conceito da ideologia de sua eficácia para a compreensão de fenômenos mais relevantes, confundindo-se a análise destes com quaisquer eventos em que identifiquem disputas. Dessa forma, asserções (daqueles que Eagleton chama de "radicais políticos") no sentido de que "tudo é política" ou "tudo é poder" mais fariam para tornar os estudos nebulosos e movediços (porque paralisados), do que para esclarecer seus próprios pressupostos. Para o autor britânico,

É perfeitamente possível concordar com Nietzsche e Foucault a respeito de que o poder está em toda parte, ao mesmo tempo que se busca distinguir, para certos propósitos práticos, entre exemplos de poder mais e menos centrais. (EAGLETON, 1997, p. 21)

O ponto central da argumentação de Eagleton (1997), neste ponto, talvez seja a afirmação de que nem tudo pode ser, de forma produtiva, taxado como ideológico. Ao advogar pelo estabelecimento de "exemplos de poder mais e menos centrais", o estudioso incitou aqueles que se debruçam sobre o tema da ideologia a tomarem partido e deixarem claros os fatores que indicam a importância dos discursos analisados como ideológicos. Dessa maneira, Eagleton (1997) se diferencia tanto de

pensadores mais tradicionais como Althusser (porque admite formas de discurso ideológico fora de esferas dominantes de poder) quanto de outros autores que, na direção contrária, possam ter buscado esvaziar de conteúdo o conceito de ideologia.

Tendo-se isso em vista, é possível observar um direcionamento ideológico muito claro no CEQ, a partir do momento em que as suas disposições, inicialmente, definem as HQs como “instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404), como visto anteriormente. Esse tipo de afirmação colocava as revistas, por um lado, como instrumentos de reprodução de um modelo difuso de sociedade, do tipo que funciona mais pela negação (não é imoral, não atrapalha a educação, não exalta vícios e defeitos) do que por alguma definição feita abertamente. Na verdade, um certo “pânico moral” estava sendo explorado aqui, como finalidades veladamente comerciais. O aspecto ideológico presente nessas afirmações apelava para a imaginação dos pais e mestres, que deveriam completar, em suas próprias mentes, o que o CEQ deixava propositadamente vago: caberia a cada um julgar o que, exatamente, seria a correta “formação moral”, preconizada pelo CEQ.

Por outro lado, a propaganda do CEQ fazia eco com as iniciativas governamentais de mostrar o Brasil como um país do futuro, alegre, bem-sucedido no esporte, expoente nas artes e politicamente pacificado, especialmente em torno da personalidade de Juscelino Kubitschek e da cruzada moral de Jânio Quadros.

O conhecido “american way of life”, modelo de felicidade importado dos EUA, que preconizava diversas representações de categorias como família e propriedade, estava quase que inteiramente sugerido nas disposições do CEQ, especialmente pela via da negação, pois muitos dos seus artigos postulavam que, justamente, situações desviantes do citado modelo fossem totalmente evitadas nas revistas: o divórcio, deformidades físicas, criminosos tendo algum sucesso, pais e professores tendo a sua autoridade relativizada de qualquer forma.

Novamente, é importante demarcar em que medida se alega o aspecto ideológico desse discurso do CEQ: ele estaria alinhado com aquilo que Tota (2020) identificou como americanismo, conforme já abordado anteriormente. O estudioso brasileiro, inclusive, tomou cuidado para explicitar o uso dessa estratégia ideológica no Brasil do pós-2ª Guerra, sem derivar suas análises para, por exemplo, uma denúncia pura e simples de maquiavélicas estratégias de dominação imperialista dos EUA sobre uma frágil e indefesa sociedade brasileira, o que poderia ser considerado

como, de certa forma, pertinente às ressalvas de Eagleton a respeito do tratamento do tema.

Outros autores, empenhados em análises correlatas, não parecem ter tomado o mesmo cuidado. Escrevendo no Chile, durante a década de 1970, Ariel Dorfman e Armand Mattelart procuraram, de fato, denunciar uma manipulação intencional das mentes infanto-juvenis a partir do uso das publicações Disney naquele país. Em sua obra *Para Ler o Pato Donald* (2002), publicada originalmente em 1971, os estudiosos fizeram uma abrangente análise de diversas estratégias discursivas que identificaram em uma amostra de HQs chilenas correlatas às estudadas neste trabalho, e identificaram alguns pontos interessantes.

Analisando como foram descritas as estruturas de parentesco nas revistas Disney estudadas por eles, Dorfman e Mattelart (2002) observaram um desprovimento persistente de progenitores (substituídos por tios e tias, em grande medida). Outro aspecto apontado foi, por exemplo, a preferência por personagens protagonistas masculinas, geralmente solteiras, além de uma multiplicação de crianças (em grupos de gêmeos ou trigêmeos). Contudo, segundo os autores,

esconde-se, sob a aparência simpática, sob os animaizinhos com gosto de rosa, a lei da selva: a crueldade, a chantagem, a dureza, o aproveitamento das debilidades alheias, a inveja, o terror. (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 30)

O próprio uso da palavra “esconde-se” já denuncia o caráter panfletário assumido pela análise de Dorfman e Mattelart. Para eles, as HQs Disney constituem-se, sem dúvida alguma, em bem montadas estratégias ideológicas de manipulação das mentes juvenis, com vistas a produzirem a docilidade destas, em relação a uma pretensa dominação imperialista estadunidense.

Esse uso de um discurso politicamente inflamado acerca da ideologia motivou pesadas críticas à obra, como as feitas por Andrae (2006). Entre elas, destaca-se a afirmação de que a premissa básica de *Para ler o Pato Donald* é um modelo marxista reducionista de cultura,

no qual a superestrutura cultural é meramente um reflexo da base econômica. Esse paradigma não permite contradições ou discursos opostos na cultura popular, soterrando-a sob uma ideologia imperialista monolítica. Esse conceito de imperialismo é ahistórico e não admite mudanças ao longo do tempo. Como Raymond Williams notou, a base econômica contém múltiplas contradições e o método marxista é inerentemente histórico, logo até mesmo

o uso que fazem dele contradiz uma verdadeira abordagem marxista. (ANDRAE, 2006, p. 12, tradução nossa)

Para Andrae, as análises de Dorfman e Mattelart (2002) estariam contaminadas ainda por uma “amostra deturpada no 3º Mundo” (ocasião em que editores chilenos teriam mudado o teor das histórias, tornando-as mais conservadoras), além de não terem acesso a bibliotecas e à literatura dos EUA (crítica certamente mais difícil de defender, nesse caso).

Abordando, da mesma forma, a questão das múltiplas contradições e disputas existentes nas estruturas ideológicas, Terry Eagleton (1997) já havia, por sua vez, mencionado que, por um lado, é possível e salutar relativizar o imenso papel dos meios de comunicação nas sociedades capitalistas avançadas, enquanto simples meios de transmissão de ideologias dominantes:

É verdade que boa parte da classe trabalhadora britânica lê os jornais do partido conservador, da ala direita, mas pesquisas indicam que um grande número desses leitores é indiferente ou ativamente hostil à política desses periódicos. Muitas pessoas passam a maior parte de suas horas de lazer vendo televisão mas, se ver televisão de fato beneficia a classe governante, não é porque ela contribui para transmitir a ideologia dessa classe a um bando de gente dócil. O fato politicamente importante acerca da televisão é, provavelmente, o ato de assistir a ela mais do que o seu conteúdo ideológico. Passar longos períodos na frente da televisão firma os indivíduos em papéis passivos, isolados, privatizados, além de consumir uma boa quantidade de tempo que poderia ser dedicada a propósitos políticos produtivos. É mais uma forma de controle social que um aparato ideológico. (EAGLETON, 1997, p. 42)

Dessa forma, Eagleton parece novamente desautorizar análises tão profundamente simplificadoras como a de Dorfman e Mattelart (2002). Contudo, por outro lado, o pensador britânico faz também a ressalva de que essa relativização não pode ser absoluta, ao ponto de ser niilista:

Nenhuma vida individual (...) pode sobreviver inteiramente desprovida de significado, e uma sociedade que tomasse esse caminho niilista estaria simplesmente alimentando a ruptura social em massa. O capitalismo avançado oscila, dessa forma, entre o significado e o não-significado, impelido do moralismo para o cinismo e afligido pela embaraçosa discrepância entre ambos. (EAGLETON, 1997, p. 46)

É bem verdade que várias das características apontadas pelos estudiosos chilenos podem realmente ser observadas nas revistas em questão: desde a inversão entre papéis de adultos e crianças, muito frequentes, até a observação de que a

representação da mulher, por exemplo, é normalmente a de servidora do homem. Como se poderá verificar mais adiante, várias dessas características estão, inclusive, presentes nas HQs que são objeto de estudo no presente trabalho.

Pelo exposto, vê-se que as conclusões apressadas e simplificadoras, às quais chegaram os autores chilenos em questão, acabaram por fragilizar suas análises. Não é difícil entender, contudo, a sua preocupação com a enorme influência política, econômica e cultural dos EUA, como liderança do capitalismo mundial. Essa questão já inquietava autores como Antonio Gramsci, ainda na década de 1930. Como se verá a seguir, o teórico italiano produziu reflexões muito pertinentes a esse respeito, que poderão ajudar a elucidar, inclusive, aspectos do CEQ.

3.1.3 O papel do CEQ na sociedade dos anos 1960

Membro atuante no Partido Comunista italiano durante a ascensão do fascismo, Gramsci sofreu enorme perseguição, tendo sido preso entre 1928 e 1933. Contudo, mesmo na cadeia, o estudioso foi capaz de produzir aquilo que Stuart Hall chamou de “uma proeza intelectual surpreendente” (HALL, 2003, p. 296): em 32 cadernos de tipo escolar, Gramsci se dedicou a analisar temas que foram da política italiana da sua época à

complexidade das democracias de classe do Ocidente após o Imperialismo e o advento da democracia de massa, ou as diferenças específicas entre as formações sociais "orientais" e "ocidentais" na Europa, ou o tipo de política capaz de resistir às forças emergentes do fascismo, ou as novas formas de política acionadas pelos desenvolvimentos do moderno estado capitalista (...) (HALL, 2003, p. 299)

Hall afirmou que a obra de Gramsci (que não se limitou aos chamados “Cadernos do Cárcere”) produziu uma verdadeira atualização dentro do campo teórico marxista: na verdade, ele adaptou, desenvolveu e suplementou os conceitos de Marx, criando novos conceitos (HALL, 2003, p. 299), sendo um dos autores mais fundamentais de todo o século XX.

Como citado anteriormente, Gramsci se dedicou a estudar, entre muitos outros objetos, a natureza da enorme influência dos EUA sobre o restante do mundo capitalista. Ele entendia que era necessário, contudo, respeitar as contingências históricas de cada época, antes de supor que grandes modelos esquemáticos (como

aquilo que se convencionou chamar de marxismo ortodoxo) pudessem simplesmente explicar uma dada conjuntura em sua totalidade. Dessa maneira, Gramsci foi muito além de análises a respeito de simples lutas de classes ou imperialismos nocivos, e mesmo tendo vivido e produzido em época bastante anterior ao CEQ, sua obra pode contribuir decisivamente para a compreensão de diversos aspectos desse objeto de estudo.

Para Eagleton (1997), por exemplo, um conceito central na obra gramsciana é o de hegemonia, o qual vai além daquilo que se entende por ideologia:

Assim, há uma diferença imediata ante o conceito de ideologia, já que está claro que as ideologias podem ser impostas à força. Pense, por exemplo, no funcionamento da ideologia racista na África do Sul. Mas a hegemonia é também uma categoria mais ampla que a ideologia: inclui a ideologia, mas não pode ser reduzida a ela. Um grupo ou classe dominante pode assegurar o consentimento a seu poder por meios ideológicos, mas também pode fazê-lo, digamos, alterando o sistema de tributação de maneira favorável aos grupos de cujo apoio necessita ou criando uma camada de operários relativamente opulenta e, portanto, razoavelmente inerte. Ou a hegemonia pode assumir antes formas políticas que econômicas: o sistema parlamentar nas democracias ocidentais é um aspecto crucial de tal poder, já que reforça a ilusão de autogoverno por parte do populacho. O que distingue de maneira única a forma política de tais sociedades é que se espera que as pessoas acreditem que governam a si mesmas, uma crença que não era esperada de um escravo da Antiguidade ou de um servo da Idade Média. (EAGLETON, 1997, p. 105)

Dessa forma, vê-se que a noção de hegemonia ultrapassa a questão da força bruta, constituindo-se em uma forma muito mais efetiva de poder, ao trabalhar com a noção de construção de consentimento ao poder. Isso leva sua esfera de atuação a outros níveis sociais: a política e a cultura, por exemplo, são espaço para a hegemonia de determinados grupos sobre o restante da sociedade.

Hall (2003) esclareceu que Gramsci fez, a esse respeito, importantes ressalvas: primeiramente, as forças políticas que se fazem decisivas em um dado momento histórico se constituem em organizações sociais complexas, e não simples “classes dominantes”. Em segundo lugar, a sua base de autoridade não será automática, mas resultado de um sistema de alianças, que se move de acordo com o tempo. Finalmente, quando se pensa em formas concretas de luta política, o conceito mais apropriado a ser utilizado seria o de “polarização” da sociedade, ao invés da simples luta de classes.

Quando se pensa no CEQ à luz dessas proposições de Gramsci, ressaltam-se vários pontos interessantes. Em primeiro lugar, pode-se aventar que a iniciativa de

controle sobre as HQs era, indiretamente, parte de um movimento social muito maior, o da modernização do país: a criação do CEQ buscava tranquilizar as famílias a respeito da direção na qual aquelas obras influenciariam as mentes infanto-juvenis: a direção “correta”, indicando-se então claramente, pela negação, quais elementos culturais não seriam bem-vindos nos modernos lares brasileiros (como o divórcio, por exemplo). Ou seja, tratava-se de mais um veículo de propagação de um modelo “desejável” de sociedade - uma das arenas de disputa pela hegemonia cultural sobre representações como a família, a autoridade e outras.

Da mesma forma, o fato de uma determinada representação de família, por exemplo, estar sendo propagada nas HQs (aquelas que eram apresentadas como respeitadoras do CEQ) não significa, necessariamente, que essa representação fosse expressão direta da realidade da maioria dos consumidores das revistas. Na verdade, pela diferença de desenvolvimento verificada à época, entre os EUA e o Brasil, é esperado que, em muitos casos, as revistas retratassem variados aspectos distantes da realidade de grande parte de seus leitores brasileiros, aqui incluindo-se jovens e adultos. Quando se verifica, por exemplo, a presença maciça de automóveis nas histórias, ou a ausência quase completa de problemas de moradia, fica claro que muitos leitores das HQs Disney, no Brasil dos anos 1960, não estavam lendo sobre a sua realidade palpável, mas, de certa forma, sobre aquela que poderia vir a ser. Esse “poderia vir a ser”, aliás, fazia eco com a propaganda oficial e a reforçava.

Outra questão interessante é a procedência específica das HQs: os EUA. Fica patente que a escolha dessas obras, vindas de outra realidade socioeconômica, como exemplos das mais altas e desejáveis virtudes para a família brasileira, estava em sintonia com o processo direcionado de americanização da cultura brasileira, já citado anteriormente. Dentro da perspectiva de Gramsci, contudo, fica claro que tal processo não podia se dar de forma automática ou natural, mas ao contrário, em forma de disputa, onde justamente veículos como as HQs Disney (chanceladas pelo CEQ, mas não apenas por ele) eram apenas um elemento a ser considerado, em choque com, por exemplo, formas culturais arraigadas e destoantes desse projeto.

Em seu caderno de número 22, dedicado ao estudo do americanismo e do fordismo, Gramsci escreveu que

A americanização requer um dado ambiente, uma determinada estrutura social - ou a vontade decidida de criá-la - e um certo tipo de Estado. O Estado é o liberal, não como o liberalismo alfandegário ou da liberdade política

efetiva, mas no sentido mais fundamental da livre-iniciativa e do individualismo econômico que colaboram com meios próprios, como sociedade civil, para o próprio desenvolvimento histórico, no regime da concentração industrial e do monopólio. (GRAMSCI, 2008, p. 55)

O estudioso italiano estava se referindo, nesse trecho, à americanização da Itália e, num certo sentido, da Europa, fenômeno que se intensificava depois da Primeira Guerra Mundial. Ele buscava esclarecer porque esse fenômeno encontrava resistência de velhos grupos sociais arraigados em esferas de poder no Velho Continente: a racionalização do trabalho (e da sociedade como um todo), da qual estaria imbuída a crescente influência dos EUA, ameaçaria a existência de tais velhas formas de poder.

Gramsci (2008) identificava, além disso, alguns aspectos básicos do sucesso do fordismo e, entre eles, os altos salários, que fariam com que os trabalhadores se tornassem mais dóceis perante seus patrões. Contudo, esses viriam com a tendência de uma maior vigilância sobre as vidas pessoais desses mesmos trabalhadores:

Na América, a racionalização do trabalho e o proibicionismo estão indubitavelmente conectados: as investigações dos industriais sobre a vida íntima dos operários e os serviços de inspeção, criados em algumas empresas para controlar a moralidade dos operários, são necessidades do novo método de trabalho. Quem menosprezasse estas iniciativas (mesmo que tenham fracassado), e visse nelas só uma manifestação hipócrita de puritanismo, negaria qualquer possibilidade de entender a importância, o significado e a meta objetiva do fenômeno americano, que é também o maior esforço coletivo conferido até agora para criar, com extraordinária rapidez e com a consciência da finalidade nunca vista na história, um novo tipo de trabalhador e de homem. (GRAMSCI, 2008, p. 66)

No caso brasileiro, o processo de americanização foi intensificado no pós-2ª Guerra e a questão da intensa vigilância moral, apontada por Gramsci, faz eco com a própria existência do CEQ, se esse for tomado de uma forma mais ampla (não apenas em relação aos trabalhadores): tal vigilância parece ter vindo “embutida” no processo de importação do American Way of Life como um todo, e o “novo tipo de homem” referido pelo estudioso italiano, teria seus instintos sexuais sob controle, antes de mais nada. Interessante notar que o CEQ traz, em apenas 18 artigos, ao menos 2 voltados exclusivamente para a questão da sexualidade nas HQs.

Para Hall (2003), o conceito de hegemonia tornou-se, a partir dos escritos de Gramsci, uma categoria de aplicabilidade geral dentro dos estudos sociais, a partir do

momento em que se considerem cuidados na análise específica de cada contexto histórico.

Sua aplicabilidade nessa forma mais geral é óbvia. Por exemplo, a forma como na África do Sul o estado é sustentado por alianças entre os interesses da classe branca governante e os interesses dos trabalhadores brancos contra os negros; ou a importância na política sul-africana das tentativas de "conquistar o consentimento" de certas classes e grupos subalternos por exemplo, as camadas de cor ou os negros "tribais" a fim de forjar alianças contra as massas de negros rurais e industriais; ou o caráter de classe "misturada" das lutas pela independência nacional em sociedades pós-coloniais em desenvolvimento - essas e diversas outras situações históricas são significativamente esclarecidas pelo desenvolvimento desse conceito. (HALL, 2003, p. 314)

A respeito do contexto específico de produção do CEQ, é possível pensar que, em um primeiro momento, a própria necessidade de se regulamentar os conteúdos das HQs já indicaria a existência de incômodos (reais ou moralmente desejáveis) em relação às situações previstas no Código. Isso torna clara a asserção de Gramsci a respeito do caráter de disputa que permeia o conceito de hegemonia, uma vez que a sociedade, sabidamente, é campo de batalha no qual as mais variadas situações se colocam em choque, diariamente.

Dito de outra forma, seria inverossímil assumir que o conjunto total de qualquer sociedade realmente condenasse, em suas vidas reais, a separação entre casais ou formas de desrespeito a outras religiões, como ocorre no CEQ (SILVA JUNIOR, 2004, p, 404). Por outro lado, já seria mais fácil imaginar que esse fosse o discurso de muitas dessas mesmas pessoas no Brasil da época, ainda que, em várias situações, suas vidas o desmentissem: a diferença entre *discurso* e *prática* pode ser imaginada, dessa forma, como uma das arenas da disputa pela hegemonia em uma sociedade, e instrumentos como o CEQ serviriam para, aos poucos, ir ajustando a segunda ao primeiro. A partir de sua simples existência, o código poderia servir para colocar em situação de desconforto um zeloso pai de família que permitisse que seus filhos lessem materiais não chancelados por ele.

Do ponto de vista mercadológico, é possível imaginar que o exposto acima pudesse fazer, na verdade, pouca diferença - desde que as vendas melhorassem, cobrindo os custos com folga. Então, nesse sentido, é lícito supor que as editoras responsáveis pelo CEQ estavam, de certa forma, cientes do espírito de sua época (a disputa moralista em torno dos perigos para a família, inclusive os alegadamente presentes nas HQs) e das possibilidades de negócio envolvidas nisso. Era o caso de

vender às pessoas o que elas queriam ou, no mínimo, o que *deveriam* estar querendo. Ao mesmo tempo, como já foi mencionado, tratava-se de dificultar as vendas de concorrentes menores (as editoras que comercializavam HQs com temáticas mais sexualizadas ou de terror), criando um grupo seletivo de “publicações corretas” (e, portanto, mais vendáveis), no qual esses concorrentes não poderiam entrar. Por fim, a questão da ameaça real de regulamentação governamental do setor poderia influenciar seus negócios de uma forma indesejada, o que certamente contribuiu para o fato do CEQ ser lançado pelas próprias editoras mais influentes do setor.

Pensando sobre esses fatores, é possível concordar que a disputa pela hegemonia do pensamento americanizado, no Brasil dos anos 1960, interesse governamental e de variados setores da indústria e comércio no país, à época, corrobora os escritos de Gramsci: a heterogeneidade dos grupos em tal disputa, a polarização (mais do que luta de classes) causando fenômenos de conflito e negociação dentro de formações sociais específicas. Ao recusar aquilo que identificou como reducionismo ou economicismo no marxismo tradicional, Gramsci defendeu a noção de que um dado objeto de estudo deve mesmo ser observado dentro de seu contexto histórico (HALL, 2003, p. 308): primeiramente, deve-se buscar a compreensão das estruturas produtivas pertinentes à uma dada conjuntura a ser estudada. Em seguida, buscar-se-ia a distinção entre movimentos “orgânicos” (frutos de conjunturas realmente relevantes para o estudo) e aqueles mais ocasionais. Finalmente, a periodização seria um conceito-chave: a cuidadosa observação das relações conflituosas entre estruturas e superestruturas em uma dada realidade - fugindo de grandes modelos engessados.

Althusser (1970) caracterizou a descrição de Gramsci a respeito da composição da sociedade civil (esfera de poder diferente do Estado) como “notas perspicazes, mas parciais” (ALTHUSSER, 1970, p. 42). Hall (2003), contudo, esclareceu que uma outra leitura possível a esse respeito é a de que Gramsci estava preocupado com um nível mais concreto (e não parcial) de análise, em seus estudos. Dessa forma,

Gramsci compreendeu que, quando esses conceitos tiverem que ser aplicados a estágios específicos do desenvolvimento do capitalismo, o teórico deverá descer de um nível de “modo de produção” para outro nível de aplicação, mais baixo e mais concreto. Esse movimento requer não somente uma especificação histórica cuidadosa, mas também como o próprio Marx argumentou - a aplicação de novos conceitos e níveis posteriores de

determinação, além daqueles que dizem respeito às relações de exploração simples entre o capital e o trabalho, uma vez que estes servem para especificar “o modo capitalista” somente no nível mais alto de referência. O próprio Marx, em seu texto metodológico mais elaborado (a “Introdução” de 1857 aos Grundrisse), imaginou a “produção do concreto no pensamento” como algo que ocorre através de uma sucessão de aproximações analíticas, cada qual adicionando outros níveis de determinação aos conceitos necessariamente básicos e abstratos formados no nível máximo de abstração analítica. Marx afirmou que poderíamos apenas “pensar o concreto através desses níveis sucessivos de abstração”. (HALL, 2003, p. 298)

Pensando concretamente o contexto da produção do CEQ, portanto, verifica-se uma situação na qual havia um processo ideológico em curso, a americanização da cultura, fato que alterava tradicionais ideias hegemônicas e produzia conflitos em variados campos políticos e culturais. As HQs Disney, de forma insuspeita para muitos, eram mais um desses campos, como atesta, de forma mais ou menos indireta, a própria existência do CEQ.

3.1.4 As HQs e o CEQ como tecnologia, a serviço da ideologia

As discussões travadas até aqui, no presente trabalho, parecem indicar que a intencionalidade mais explícita envolvida na criação do Código de Ética dos Quadrinhos, que poderia ser descrita como a “proteção das mentes de jovens e adultos contra publicações perniciosas” (interesses *moralistas*) estava longe de ser o único, e talvez o principal fator dessa criação. Vários outros aspectos daquele contexto foram relacionados: os interesses *mercadológicos* (o aumento das vendas das revistas incluídas no “grupo” criado pelo selo, bem como a criação de dificuldades para as editoras menores), *político-trabalhistas* (buscando afastar a possibilidade do Estado sentir necessidade de interferir no mercado, momento em que poderia, por exemplo, acrescentar a questão da reserva de mercado para produções nacionais, uma reivindicação de associações de desenhistas que estavam em franco diálogo com Jânio Quadros), *ideológicos* (do ponto de vista em que reforçava-se a americanização da sociedade brasileira, defendendo-se a qualidade moralmente superior de publicações advindas dos EUA) e, até mesmo, pertencentes ao campo da disputa pela *hegemonia* (uma vez que o discurso do CEQ, estabelecia um modelo de sociedade bastante inverossímil, idealizado, a ser perseguido por algo que se poderia definir como “as boas famílias”). Trabalhando pela via da negação, o Código reforçava um modelo social inexistente para grandes parcelas da população do país, apontando-

lhes um norte, e criando, ao mesmo tempo, a identificação destas com o modelo sugerido.

Pelo exposto, fica a impressão de que se tratava de mais uma ferramenta, uma técnica de controle que agia sobre o conjunto da sociedade, somando-se a uma série de outras iniciativas correlatas, contemporâneas, a influenciá-la, de forma mais ou menos consciente. Essas questões a respeito do CEQ e o contexto de seu surgimento podem, portanto, ser também observadas pelo prisma dos estudos acerca do fenômeno da técnica e da tecnologia.

A respeito do papel da técnica e da ciência na sociedade capitalista moderna, Habermas (1968) escreveu que a

evolução do sistema social parece estar determinada pela lógica do progresso técnico-científico (...) e quando esta aparência se impôs com eficácia, então, a referência propagandística ao papel da técnica e da ciência pode explicar e legitimar porque é que, nas sociedades modernas, uma formação democrática da vontade política perdeu as suas funções em relação às questões práticas e 'deve' ser substituída por decisões plebiscitárias acerca de equipes alternativas de administradores. (HABERMAS, 1968, p. 73)

Pelo exposto, verifica-se que Habermas se preocupava com a influência da lógica do progresso técnico-científico na sociedade moderna: ela estaria, em sua visão, tornando-se hegemônica. Nesse sentido, o estudioso alemão afirmou que aquilo que ele chamou de "consciência tecnocrática" acabara se tornando uma força irresistível nessas sociedades. Desse pressuposto resulta que a tecnologia, ou melhor, suas representações, eram reconhecidas por Habermas como um elemento cultural poderoso já na sociedade dos anos 1960, a ponto de fundamentarem uma ideologia que ele via como quase incontornável.

O pensador brasileiro Álvaro Vieira Pinto pareceu tratar de tema semelhante ao criticar o que ele identificou como uma espécie de celebração da era tecnológica:

A sociedade capaz de criar as estupendas máquinas e aparelhos atualmente existentes, desconhecidos e jamais sonhados pelos homens de outrora, não pode deixar de ser certamente melhor do que qualquer outra precedente. As possibilidades agora oferecidas aos possuidores de recursos para a conservação da vida, a aquisição de conforto e de meios para ampliar a formação cultural não encontram paralelo no passado. Logo, esta época é superior a todas as outras, e qualquer indivíduo hoje existente deve dar graças aos céus pela sorte de ter chegado à presente fase da história, onde tudo é melhor do que nos tempos antigos. Com esta cobertura moral, a chamada civilização técnica recebe um acréscimo de valor, respeitabilidade e admiração, que, naturalmente, reverte em benefício das camadas

superiores, credoras de todos esses serviços prestados à humanidade, dá-lhes a santificação moral afanosamente buscada, que, no seu modo de ver, se traduz em maior segurança. (PINTO, 2005, p. 40)

Para Pinto, essa sacralização das realizações técnicas (presente na sociedade moderna) teria permitido a “conversão da obra técnica em valor moral” (PINTO, 2005, p. 41), fato que, para ele, era muito grave e deveria ser estudado. O estudioso tinha uma firme postura contrária a essa postura, considerada, por ele, uma estratégia de dominação social e, de certa forma, uma das explicações para a desigual divisão internacional do trabalho, especialmente após a 2ª Guerra.

Alberto Cupani, sobre tema correlato, afirmou que “a apreciação do impacto cultural da tecnologia exige um esforço para não julgá-la, acriticamente, desde a posição ideológica que todos temos, seja ela qual for.” (CUPANI, 2016, p. 201). Essa última contribuição, aliás, é bastante pertinente ao presente trabalho, pelo fato de se aventar, aqui, considerar as HQ’s e o CEQ como formas de tecnologia. Inclusive, segundo Cupani:

aquilo que denominamos tecnologia se apresenta, pois, como uma realidade polifacetada; não apenas em forma de objetos e conjuntos de objetos, mas também como sistemas, como processos, como modos de proceder, como certa mentalidade. (CUPANI, 2016, p. 14)

É possível observar vários pontos, na produção tanto das HQs quanto do CEQ, que guardam grande proximidade com os processos do Fordismo, conforme descrito por Harvey: internacionalismo, produção em massa, controle do fluxo de informações, promoção de valores culturais. (HARVEY, 2007, p. 121), o que parece indicar o acerto de considerá-las uma forma de tecnologia.

É interessante notar que Cupani (2016) fez uma ressalva a respeito do conceito de tecnologia: diversos estudiosos importantes desse campo fizeram usos igualmente variados desse conceito: “a complexidade (...) do que a palavra tecnologia denota reflete-se na diversidade das definições propostas pelos filósofos que dela trataram” (CUPANI, 201, p. 17). Contudo, para ele, o termo *técnica* poderia se referir, num certo sentido, àquela forma de arte necessária para a produção de artefatos (técnica tradicional), enquanto o termo *tecnologia* poderia ser mais relacionado à aplicação de conhecimento científico nesse processo. A tecnologia poderia ser, dessa forma, o resultado da racionalidade aplicada à técnica:

Apesar de que a habilidade técnica parece acompanhar a existência humana desde seus primórdios (o que levou alguns estudiosos a definir o homem antes como homo faber do que como homo sapiens), a intervenção da ciência na produção de artefatos é vista geralmente como geradora de uma diferença importante entre a técnica tradicional, baseada no conhecimento empírico do mundo, e a tecnologia, resultante da aplicação do saber teórico. Por "ciência" entende-se, nesse contexto, o tipo de pesquisa da Natureza (e da sociedade) que combina a observação e o experimento com a representação e o cálculo matemáticos, tal como se pratica no Ocidente a partir da Modernidade. (CUPANI, 2016, p. 16)

Em outro momento, ao chamar atenção para o caráter valorativo da tecnologia, Cupani escreveu que “o fazer que a técnica (ou a tecnologia) implica é um produzir socialmente moldado”. (CUPANI, 2016, p. 17). Nesse ponto, o autor explicitava a questão da valoração associada à tecnologia, conceito muito importante para vários outros autores.

Trabalhando em busca do conceito de tecnologia, Pinto (2005) escreveu que

o engano, esterilizador de todas as reflexões ulteriores, consiste, mesmo não sendo dito ou pensado explicitamente, em julgar a máquina como um objeto físico existente por si, e não ver nela um artefato no qual está incluída, necessariamente, a referência a um autor, que a concebeu primeiramente em ideia e a seguir a realizou em forma de estrutura material. (PINTO, 2005, p. 73)

Utilizando-se da figura da “máquina” para designar os artefatos tecnológicos, Pinto preocupava-se, aparentemente, em demonstrar justamente aquele tipo de noção sobre o qual Habermas (1970) havia alertado: a formação de um consenso, cada vez maior, em torno da ideia de que a racionalidade aplicada à produção técnica (isto é, a tecnologia em geral) seria um inatacável desdobramento natural do progresso humano. Nas palavras de Pinto (2005) verifica-se a preocupação com o apagamento da figura do autor, o que poderia ser extrapolado para uma espécie de apagamento das suas intencionalidades:

Toda máquina e toda criação tecnológica estão vinculadas à etapa correspondente de um processo social, onde tem origem. São as condições vigentes na sociedade, as relações entre os produtores, que ditarão as possibilidades de positivo ou negativo aproveitamento dos instrumentos e das técnicas. O enunciado, bem conhecido, de Aristóteles, segundo o qual os homens seriam felizes, porque então deixaria de justificar-se a escravidão, quando as lançadeiras se movessem por si mesmas nos teares, contém literalmente a doutrina certa, embora a tese, retratando uma situação julgada inverossímil, esconda as verdadeiras intenções do filósofo escravocrata. (PINTO, 2005, p. 105)

Pinto parece, neste ponto, alertar a respeito da importância da compreensão das condições sociais de produção de uma dada tecnologia para a correta mensuração de seus efeitos.

Indo mais além, Pinto (2005) estabeleceu, ainda, que as criações tecnológicas humanas são fundamentais no estabelecimento daquilo que ele chama de *humanização*. Isso faria com que as relações humanas, todas, fossem mediadas pela presença justamente dessas criações:

a máquina não pode ser concebida como resultado final da ação do homem sobre o mundo, mas como o instrumento de criação de mediações necessariamente humanas entre os homens. Nesse sentido, a máquina passa a constituir o segundo sistema de relações entre os homens, aquele destinado efetivamente a humanizá-los. (PINTO, 2005, p. 86)

O filósofo espanhol José Ortega y Gasset estabeleceu interessantes discussões a respeito de tema correlato: ele teceu comentários a respeito do conceito de técnica, definido como a “reforma que o homem impõe à natureza em vista da satisfação de suas necessidades” (ORTEGA Y GASSET, 2009, p. 31). O estudioso também afirmou que a busca do que ele chamou de *bem-estar* (estado confortável diferente da natureza intocada) seria uma característica ontológica dos seres humanos, enquanto espécie. A partir desse raciocínio, verifica-se que a humanidade, nesse caso, seria inseparável de sua técnica.

Ao mesmo tempo, Ortega y Gasset (2009) chamou atenção para o caráter provisório das construções técnicas humanas, pela sua própria vicissitude, enquanto construção coletiva. Nesse caso, as construções humanas, mesmo as que parecessem mais sólidas (ou, talvez, principalmente essas) estariam destinadas a surpreender (e aterrorizar) constantemente seus criadores, justamente em virtude de seu caráter, na verdade, mais ou menos efêmero.

Basta que mude um pouco substancialmente o perfil de bem-estar que paira ante o homem, que sofra uma mutação de algum calibre a ideia de vida, da qual, a partir da qual e para a qual o homem faz tudo o que faz, para que a técnica tradicional estale, se desconjunte e tome outros rumos. Há quem creia que a técnica atual está mais firme na história do que outras porque ela mesma, enquanto tal, possui ingredientes que a diferenciam de todas as demais, por exemplo, o seu fundamento nas ciências. Esta presumível segurança é ilusória. A indiscutível superioridade da presente técnica, enquanto tal, é, por outro lado, um fator de maior debilidade. Se se baseia na exatidão da ciência, quer dizer que se apoia em mais supostos e condições

do que as outras, ao fim e ao cabo mais independentes e espontâneas. (ORTEGA Y GASSET, 2009, p. 41)

Ortega y Gasset, neste ponto, pode estar se referindo à mesma aura de racionalidade quase inatacável na sociedade moderna, mencionada por Habermas (1970) mais de trinta anos depois. Referindo-se ao mesmo processo histórico europeu que abreviou a vida de Gramsci, e escrevendo em época semelhante (1933), o autor espanhol chegou mesmo a mencionar um certo *progressismo*, que

ao crer que já se tinha chegado a um nível histórico em que não teria cabimento um retrocesso substancial, mas sim que mecanicamente se avançaria até ao infinito, afrouxou as cavilhas da cautela humana e deu lugar a que irrompa de novo a barbárie no mundo. (ORTEGA Y GASSET, 2009, p. 41)

Outro autor, Andrew Feenberg, procurou, de forma semelhante, pensar a respeito do fenômeno da tecnologia e suas implicações sociais. Ele teorizou que, mais do que simplesmente usar suas criações tecnológicas, o próprio modo pelo qual determinadas coletividades se dedicam a isso acaba formatando novas características dessas mesmas criações:

Em suma, as diferenças do modo como os grupos sociais interpretam e usam objetos técnicos não são meramente extrínsecas, mas produzem uma diferença na própria natureza destes objetos. O que o objeto é para os grupos é que, em última instância, vai decidir seu destino e também vai determinar aquilo em que se tornará quando for redesenhado e melhorado, com o passar do tempo. Se isto for verdade, poderemos, então, entender o desenvolvimento tecnológico unicamente a partir do estudo da situação sociopolítica dos vários grupos envolvidos no processo. (FEENBERG, 2013, P. 80)

Isso significa que, ao estudar um dado objeto tecnológico, como o CEQ, por exemplo, é preciso olhar para ele como um produto não apenas daquilo que era a sociedade que o produziu, mas também daquilo que essa mesma sociedade almejava ser. Esse desejo social, essa intenção de mudança (ao menos entre os estratos sociais diretamente envolvidos na produção e aceitação do CEQ) deve estar plasmada no produto tecnológico em análise.

Feenberg (2013) definiu, ainda, o conceito de *código técnico*: “a realização de um interesse ou de uma ideologia para uma solução tecnicamente coerente a um problema.” (FEENBERG, 2013, p. 104). Dito em outras palavras, tratar-se-ia de uma dada forma de se construir um objeto tecnológico, com vistas a atender a alguma

questão específica. A esse respeito, o autor esclareceu que a escolha de um determinado código técnico, em uma determinada situação, sempre atende a variados critérios, que ultrapassam a mera funcionalidade ou eficiência, pautando-se por outros interesses sociais. Para o estudioso,

um código técnico é um critério que seleciona entre projetos técnicos factíveis e alternativos, nos termos de um objetivo social. Por factível entende-se, aqui, tecnicamente trabalhável. Os objetivos são codificados no sentido de artigos e escalonamento de itens eticamente permitidos ou proibidos, esteticamente melhores ou piores, ou mais ou menos socialmente desejáveis. Esses tipos de códigos refletem as instrumentalizações secundárias da teoria da instrumentalização, tais como mediações éticas e estéticas. Socialmente desejável não se refere a um critério universal, mas a um valor hegemônico, tal como saúde ou família nuclear. (FEENBERG, 2013, P. 104)

Ao mencionar que a escolha de determinado código técnico deve se dar tendo-se em vista aspectos referentes ao que for *socialmente desejável*, e estabelecer essa ideia como um valor hegemônico, Feenberg (203) parece estar se remetendo às ideias de Gramsci, já mencionadas anteriormente. Da mesma forma, a questão da valoração social dos objetos tecnológicos encontra eco nas asserções de Pinto (2005), Ortega y Gasset (2009) e Cupani (2016), igualmente mencionadas acima.

Em virtude desse quadro teórico, em um certo sentido, as publicações Disney, da Editora Abril (revistas montadas no Brasil, a partir da seleção de histórias provenientes de variadas publicações estadunidenses), quando passaram a trazer o selo do CEQ (momento em que se afirmava serem “seguras para a família”) pretendiam-se também modernas e inatacáveis. O apelo à sua compra por parte dos pais se fundava, racionalmente, em uma difusa noção de moralidade e, de certa forma, em um aceno à promessa de modernidade.

Sob essa ótica, os quadrinhos Disney seriam uma excelente (porque muito vendável) tecnologia, no Brasil do início dos anos 1960: afirmava-se que eles traziam apenas histórias que se passavam em um ambiente controlado, seguro (formados por histórias cheias de animais falantes, longe de assuntos periclitantes); eram produzidos nos EUA, país tecnologicamente avançado, moderno e modelo (em muitos aspectos) para as mentalidades medianas brasileiras; sendo um produto massificado, as HQ's eram, ainda, baratas. No contexto ora escolhido para análise, traziam na capa essas características, através do selo do CEQ, criação apresentada como facilitadora dos recomendáveis cuidados com aquilo que crianças e jovens estariam lendo em seus momentos de descontração.

Sendo uma tecnologia moderna, as HQs Disney eram divulgadas como uma escolha racional, o que encontra eco nas ideias de Habermas (1970): ao apelar para o expediente do selo na capa, os editores estabeleciam, com seus consumidores, uma relação tácita, como se afirmassem a irracionalidade de uma família comprar outra revista, que não trouxesse, em sua capa, o selo do CEQ. Ao mesmo tempo, estava implícita uma concordância com a noção do perigo das HQs, já que era necessário mostrar que especificamente as histórias Disney eram seguras - por consequência, realmente haveria outras não seguras.

Esse raciocínio pode ser observado, por exemplo, na forma pela qual o CEQ foi apresentado na capa do jornal O Globo, de 25 de agosto de 1961:

Os leitores de O GLOBO (...) não necessitam ouvir qualquer palavra que expresse a nossa permanente preocupação com o sentido construtivo e moralizador que, além do divertimento, devem ter as histórias em quadrinhos. As revistas editadas pela empresa ligada a este jornal, a "Rio Gráfica e Editora", como outras desta cidade e de São Paulo, seguem a mesma orientação. Outras empresas, porém, entregam-se a um revoltante comércio, envenenando a mente da infância e da juventude com revistas altamente nocivas, em que apresentam monstros e exploram o terror. Entretanto, mesmo essas empresas poderão, se o desejarem, aderir ao Código de Ética agora elaborado, desde que se submetam a seus princípios. As revistas editadas, de agora em diante, de acordo com as normas do Código de Ética, terão na capa, em lugar bem visível, um selo indicador, que orientará os pais na escolha das publicações que poderão ser lidas por seus filhos. Na 3ª página desta edição encontrarão os leitores o Código de Ética acima mencionado, o qual tem provocado as mais entusiásticas manifestações de apoio de magistrados, professores, sacerdotes e chefes de família que já tiveram a oportunidade de examiná-lo. (CÓDIGO DE ÉTICA PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. O Globo, São Paulo, 25/08/1961. Capa)

Sendo a voz de uma das empresas responsáveis pela criação do CEQ, o jornal fazia várias afirmações taxativas. A primeira delas, a de que as suas publicações quadrinísticas (através da Rio Gráfica Editora) sempre teriam sido seguras. A afirmação da lisura moral de suas publicações era indispensável como estratégia argumentativa, uma vez que essa mesma empresa estava se colocando como uma das criadoras de um código moral.

Outra afirmação que não vinha acompanhada de qualquer espaço para reflexões era o fato de que as HQs deveriam ter um sentido "construtivo e moralizador", discurso que corroborava o argumento anterior (sobre a moralidade intrínseca às publicações da empresa) e, ao mesmo tempo, colocava em mauslençóis algumas empresas, pela natureza de suas publicações não parecer se enquadrar no CEQ. Tal afirmação era a de que tal comércio, o de seus concorrentes,

era “revoltante”, pela carga de imoralidade e delito de seus conteúdos, a ponto de não se enquadrarem naquilo que o CEQ passaria a certificar: o jornal O Globo se colocava como um verdadeiro bastião da ética jornalística e da defesa da moral.

Quando menciona que seu código vinha recebendo efusivas manifestações de “magistrados, professores, sacerdotes e chefes de família”, o jornal utilizava-se de vozes que, dentro do modelo de família apresentado como ideal naquela sociedade, teriam mais credibilidade para atestar seu discurso, inclusive através das instituições que representariam: Estado, Escola, Igreja, Família. Vale ressaltar que, em nenhum momento, qualquer nome é mencionado (na capa ou tampouco na reportagem da página 3), o que deixa o argumento generalista o suficiente para fazer parecer, à primeira vista, que se tratavam de muitos juízes, pais, professores e sacerdotes a aplaudir sua iniciativa.

3.2 As HQs e a comunicação massificada na modernidade

Forma de arte híbrida, caracterizada pela associação entre texto e imagem na linguagem própria, as HQs demonstraram forte potencial desde o seu surgimento. Na época da comunicação massificada, seu alcance e importância se multiplicaram, especialmente no pós-2ª Guerra.

3.2.1 Reflexões sobre a cultura de massa e as HQs, no pós-2ª Guerra

Como a mais bem-sucedida nação capitalista a emergir da 2ª Guerra Mundial, os EUA tinham, na década de 1950, uma economia formidável, apresentando índices de crescimento que demorariam décadas para serem igualados pelos principais países europeus (então em franco processo de reconstrução).

Conseqüentemente, os setores ligados ao entretenimento e à comunicação acompanhavam essa tendência econômica, e aquilo que se pode chamar de *cultura de massa* passou, de forma também crescente, a interessar diversos setores da intelectualidade estadunidense da época.

Bart Beaty (2005), a respeito do tema, escreveu que, naquele contexto, um setor importante da intelectualidade dos EUA mudou sua relação com o próprio país. Para o estudioso, muitos autores relevantes, que haviam sido bastante críticos com

os rumos da política, da economia e da sociedade estadunidenses desde a Depressão, passaram, nos anos 1950, a se adequar ao que ele chamou de “consenso da Guerra Fria” (BEATY, 2005, p. 74), uma postura de apoio ao *americanismo*:

A suposição da Guerra Fria de que o totalitarismo poderia atingir qualquer nação industrializada - até mesmo os Estados Unidos - dominou boa parte do debate público durante o período pós-guerra. A recusa dos intelectuais, de qualquer forma de organização social que pudesse levar ao caminho de maiores níveis de coordenação social no nível macro, obrigou esses homens a defender uma série de posições que facilmente se encaixam no crescente consenso da Guerra Fria. As posições adotadas incluíam o individualismo, a democracia e o pluralismo cultural. (BEATY, 2005, p. 75, tradução nossa)

Beaty (2005) chamou atenção para o fato de que esses setores da intelectualidade estadunidense (notadamente um grupo que a revista Time nomeou como *Intelectuais de Nova Iorque*) estariam muito preocupados com a possibilidade da ascensão de formas de governo totalitárias nos EUA, trabalhando, por isso, de forma mais alinhada às disposições governamentais da Guerra Fria. Havia, por parte de intelectuais como Hannah Arendt, a forte ressalva de que a cultura de massa poderia levar à sociedade de massa, um ponto de partida para o totalitarismo - daí a importância de se aprofundarem os estudos sobre esses fenômenos.

Beaty (2005) citou o trabalho de William Kornhauser (*The politics of mass society*, de 1951), que incluía tanto o nazismo quanto o stalinismo na mesma definição de *regimes totalitários*, uma forma de reunir “inimigos naturais da democracia” (BEATY, 2005, p. 78):

A combinação do anticomunismo da Guerra Fria em assuntos relacionados a relações exteriores e a ansiedade doméstica sobre os efeitos da mentalidade de grupo, da burocracia e da cultura de massa na frente doméstica acabou sendo conhecida como a “perspectiva de consenso” no pensamento americano do pós-guerra. Notavelmente, a Time traçou o perfil desses intelectuais de consenso para sua reportagem de capa de 1956, e esse grupo dominou as discussões intelectuais durante a década de 1950, quando o paradigma dos efeitos da mídia estava começando a ganhar força. (BEATY, 2005, p. 81, tradução nossa)

Bernard Rosenberg, na mesma época, escreveu a respeito da cultura de massa, afirmando que essa

alcançou a Academia tanto por sua influência penetrante quanto como um sério objeto de estudo. O primeiro, com fenômenos espetaculares como a educação audiovisual, tem sido mais impressionante do que o segundo. Mas, gradualmente, acadêmicos e intelectuais destacados estão sendo arrastados

para o vórtice por uma força de sucção à qual ninguém pode resistir. Eles estão começando a se perguntar se a qualidade de vida não foi alterada de forma decisiva por revistas de grande circulação, revistas em quadrinhos, ficção policial, filmes, rádio, televisão - com todos os seus acompanhamentos espúrios e/ou meritórios. (ROSENBERG, 1963, *in* ROSENBERG, B e WHITE, D. M., 1963, p. 3, tradução nossa)

Para Rosenberg, tanto os progressos tecnológicos quanto a pujança econômica do seu país, na época, eram uma oportunidade muito rica - e desperdiçada - no campo cultural. O autor mostrou desconforto com o que ele chamou de “abutres da condensação” (ROSENBERG, 1963, p. 6), reclamando da simplificação de obras clássicas, tornadas, assim, mais palatáveis para um maior número de pessoas (e, segundo o autor, mais empobrecidas e empobrecedoras).

Para além da questão dos resumos, na dicotomia entre *alta cultura/cultura popular*, o estudioso questionou o valor intrínseco de toda a cultura de massa, tomando-a, em conjunto, como uma espécie de farsa. Ao citar a obra *Madame Bovary*, de Flaubert, Rosenberg (1963) menciona a conhecida espécie de *inquietação* sentida pela protagonista, e a identifica como um tipo de previsão flaubertiana a respeito da modernidade como um todo:

Nada vai mais diretamente ao cerne da cultura de massa do que isso. Qualquer acusação de ficção desprezível, filmes inúteis e novelas, em todas as suas formas enlouquecedoras, deve se basear finalmente no insight presciente de Flaubert. Longe de dissipar a inquietação, todas as evidências (reconhecidamente escassas) agora disponíveis sugerem que a cultura de massa a exacerba. Uma vez compreendido, esse fato abre caminho para aqueles que justificam a distração organizada alegando que ela satisfaz uma necessidade fundamental. Dwight Macdonald chega muito mais perto do ponto quando diz que ela explora essa necessidade. (ROSENBERG, 1963, *in* ROSENBERG, B e WHITE, D. M., 1963, p. 7, tradução nossa)

O estudioso David Manning White, contemporâneo de Rosenberg (1963), tinha opinião diversa. Para ele, em primeiro lugar, não havia sentido prático em apontar a cultura de massa como a causadora de um alegado baixo interesse de grandes camadas populares pelas obras ditas clássicas:

Nunca houve um país em que os grandes pensamentos da humanidade, as mais nobres obras de arte, literatura e música fossem aceitos por todos os segmentos da população. É realista postular que o nível geral de cultura - mesmo naquele berço da cultura, a Europa - estava tão avançado nos séculos XVI ou XVIII em relação ao nosso atual padrão americano? Os alegres camponeses de Brueghel teriam permissão para ver seus eus retratados nos museus (inexistentes) e, mais importante, teriam o menor

desejo de fazê-lo? (WHITE, D. M., 1963, *in* ROSENBERG, B e WHITE, D. M., 1963, p. 13, tradução nossa)

Fica claro que para White a cultura de massa não poderia ser tão diretamente culpada por um alegado baixo nível geral de cultura, embora não pareça discordar totalmente da noção de que houvesse, realmente, um baixo nível cultural naquela sociedade. Para esse autor, os críticos da cultura de massa estariam, na verdade, preocupados com uma certa forma de imbecilização generalizada da sociedade, que poderia torná-la mais suscetível à penetração de ideias totalitárias. Respondendo a esses temores, White (1963) respondeu que a Alemanha nazista, por sua vez, não contava com uma população grandemente inculta, a despeito do fato de que

Certamente, um ditador usará para seu próprio uso qualquer mídia de massa disponível, mas isso não é o mesmo que dizer que a mídia de massa enfraqueceu tanto o povo da Alemanha que eles eram marionetes indefesas nas mãos de Goebbels. Este é o país que teve mais orquestras sinfônicas per capita, publicou mais livros, foi pioneiro e desenvolveu uma indústria cinematográfica com produções de primeira qualidade etc. Desde o século XVIII sua liderança no mundo da música nunca havia sido desafiada - de Bach e do titânico Beethoven ao sereno Brahms. Em seu alardeado ginásio, que jovem alemão não poderia citar ou recitar inúmeras porções de gigantes do mundo literário como Goethe, Schiller ou Lessing? No entanto, com todo esse grande suporte cultural, seu best-seller de todos os tempos foi *Mein Kampf*, com seus 10 milhões de exemplares. (WHITE, D. M., 1963, *in* ROSENBERG, B e WHITE, D. M., 1963, p. 15, tradução nossa)

White ainda reconheceu que deplorava a “qualidade patológica de algumas revistas em quadrinhos” (WHITE, 1963, p. 14), mas defendeu, ao mesmo tempo, que era possível haver obras massificadas de grande qualidade.

A respeito das HQs enquanto exemplo de manifestação cultural massificada, inclusive, seria interessante refletir sobre um outro trabalho contemporâneo de Rosenberg (1963) e White (1963): escrevendo em meio à já citada cruzada moral contra os alegados perigos morais das HQs, Robert Warshow produziu um ensaio interessante, no qual relatava a sua experiência com o filho de 11 anos, leitor voraz desse tipo de publicação. Apesar de confessar um certo incômodo em relação às revistas de HQs estarem nas mãos de seu filho, ao invés de livros clássicos, Warshow (2001) não deixou de apontar que

Algumas das histórias, se consideradas simplesmente em termos de suas tramas, não são diferentes das histórias de Poe ou de outros escritores de contos de terror; os editores dessas histórias em quadrinhos não deixaram de apontar isso. Mas é claro que a pobreza da forma dos quadrinhos faz uma

enorme diferença. Tanto o humor quanto o horror, em sua total falta de modulação, cedem prontamente ao desejo da criança de receber suas satisfações imediatamente, tendendo assim a subverter um dos principais elementos do processo de crescimento, que é aprender a esperar; o desenvolvimento da apreciação de uma criança pela complexidade da boa literatura é certamente uma das coisas que contribuem para sua eventual aceitação da complexidade da vida. (WARSHOW, 2001, p. 56, tradução nossa)

Pelo exposto, fica claro que Warshow (afiliado ao grupo dos *Intelectuais de Nova Iorque*) não tinha, a respeito das HQs (e, portanto, da cultura de massa como um todo) a mesma visão negativa de Rosenberg (1963).

Warshow (2001) também mencionou, de forma crítica, as já citadas acusações de Fredric Wertham contra as HQs (conforme Santos, 2002): tais acusações seriam fruto de generalizações, uma vez que o psiquiatra alemão “não fazia distinção entre bons e maus quadrinhos” (WARSHOW, 2001, p. 66), uma alegação dos editores prejudicados pelas acusações. Dessa forma, Warshow (2001) criticou o expediente, utilizado por Wertham, de desqualificar (por exemplo) os psiquiatras contratados como consultores por algumas editoras. Citando uma HQ de terror (na qual jogava-se beisebol com uma cabeça humana decepada) mencionada pelo psiquiatra alemão, Warshow (2001) expôs a falta de refinamento das críticas de Wertham, nas quais se poderia identificar uma espécie de *visão monolítica* da indústria das HQs:

Esse conceito monolítico de "indústria" é o que torna inútil descobrir se há alguma diferença entre uma editora e outra; não foram os homens que produziram aquele jogo de beisebol - foi "a indústria". O Dr. Wertham sugeriria às crianças que frequentam sua clínica que não podem ser responsabilizadas por qualquer coisa que façam, desde que o façam para ganhar a vida? Tenho certeza de que não. Mas ele cita com o maior respeito as palavras daquele jovem inteligente de quatorze anos que foi capaz de ver com tanta clareza que se um psiquiatra recebe honorários, obviamente não se pode esperar que ele continue a agir honestamente. E não é muito difícil supor de onde esse jovem estudioso da sociedade tirou a ideia. (WARSHOW, 2001, p. 70, tradução nossa)

Warshow, contudo, não descartou completamente as asserções de Wertham, julgando-as, ao invés disso, ingênuas. O estudioso estadunidense deixou claro que concordava com a existência de HQs de *baixo nível* e mostrou preocupação genuína, senão na direção de sua proibição (como queria Wertham), certamente na de sua insuficiência enquanto veículo cultural para as crianças. Extrapolando-se esse posicionamento, poder-se-ia dizer que, para Warshow (2001), a cultura massificada

realmente seria pobre, mas não se tratava de extirpá-la; para ele, seria necessário recorrer, de alguma forma, também a algo como a *alta cultura*, na educação dos jovens. Como um toque mais pessoal, Warshow (2001) relatou que, como pai, não impediria seu filho de ler HQs, embora preferisse, secretamente, que alguém (como uma força governamental) o impedisse.

Essa prosaica confissão do mesmo autor que, momentos antes, escreveu defendendo a não-proibição das HQs, pode indicar que, ao menos para ele, a questão era muito mais complicada do que parece. O crescimento avassalador da cultura de massa, e do consumo associado a ela, na sua época, parecia realmente incomodar e, de certa forma, assustar Warshow (2001). E, nesse caso, parece lícito supor que isso não se restringia apenas a ele.

3.2.2 A comunicação de massa nos EUA do pós-2ª Guerra

As inquietações a respeito do fenômeno da cultura de massa, na intelectualidade estadunidense do pós-2ª Guerra, também produziram estudos sobre as funções da *mídia de massa*, entendida como o conjunto de suportes através dos quais circulariam, por sua vez, os *produtos de massa* (filmes, livros, músicas, revistas em quadrinhos e outros), com velocidade e alcance crescentes.

Sendo as HQs estudadas neste trabalho um produto cultural massificado proveniente dos EUA, parece interessante tentar observar como esse tipo de assunto, da massificação cultural, estava sendo abordado naquele país.

Nesses estudos, em especial, sobressaiu-se em grande medida a questão mercadológica associada, de uma forma ou de outra, tanto à forma quanto ao conteúdo daqueles produtos. Dito de maneira simples, o fenômeno da cultura de massa foi, nesses estudos, apresentado como inseparável de toda uma rede de financiamento, formadas não apenas pelas empresas envolvidas diretamente na produção dos diversos conteúdos, mas também, por exemplo, por uma gama de anunciantes, esses com enorme poder de influenciar o quadro como um todo. Esta última afirmação, inclusive, coloca como fundamental, para se entender melhor o fenômeno da cultura de massa no pós-2ª Guerra, pensar-se também sobre a questão da publicidade naquele contexto.

A respeito da mídia de massa, os estudiosos Paul Lazarsfeld e Robert Merton (2002) afirmaram que era possível comparar seus efeitos sociais, por exemplo,

àqueles causados pela chegada do automóvel naquela sociedade: profundos e muito rápidos. Eles ressaltaram que havia grande preocupação social em relação aos fenômenos ligados à cultura de massa:

por que são objeto de tanta preocupação e crítica popular? Por que tantos se preocupam com os "problemas" do rádio, do cinema e da imprensa e tão poucos com os problemas, digamos, do automóvel e do avião? Além das fontes dessa preocupação que observamos anteriormente, há uma base psicológica involuntária para a preocupação que deriva de um contexto sócio-histórico. Muitos fazem dos meios de comunicação de massa alvos de críticas hostis porque se sentem enganados pelo rumo dos acontecimentos. (LAZARFELD P. e MERTON, R., 2002, p. 20, tradução nossa)

Ao mencionarem uma sensação de *engano* em relação à cultura de massa, inclusive, Lazarsfeld e Merton (2002) se aproximam, de certa forma, das críticas feitas por Rosenberg (1963) ao mesmo fenômeno: haveria uma certa frustração em relação à promessa de um idílico futuro de pouco trabalho, muito lazer e *alta cultura*, proporcionado pela modernidade. Ao invés disso, para esses autores, as pessoas não passaram, em grandes números, a aproveitar suas estendidas horas de lazer com "Shakespeare ou Beethoven ou até mesmo Kant, [voltando-se] para Faith Baldwin ou Johnny Mercer ou Edgar Guest" (LAZARFELD P. e MERTON, R., 2002, p. 20). Ao citar três figuras muito conhecidas popularmente na sua época (uma atriz, um músico e um poeta/pensador), os autores estavam claramente fazendo a distinção entre *alta cultura* e cultura de massa. Mais do que isso, não disfarçavam um juízo de valor favorável à primeira categoria, o que transformou, de certa forma, suas asserções em uma forma de lamento pelo "empobrecimento" cultural de sua época.

A partir desse pressuposto, Lazarsfeld e Merton (2002) buscaram, especificamente no tocante à mídia de massa, mapear suas funções sociais, estabelecendo três principais: *conferir status*, *fortalecer normas sociais* e *narcotizar*.

A função de conferir status, para os autores, referir-se-ia especialmente a assuntos públicos, pessoas e movimentos sociais. Dessa forma, a mera aparição qualificada de alguém na televisão, por exemplo, seria suficiente para gerar, em milhões de pessoas, a sensação de que as opiniões e posturas daquela pessoa poderiam ser especialmente válidas, justamente ao ponto de lhe garantir a citada aparição. Isso serviria principalmente para políticos, pessoas e grupos selecionados, que receberiam apoio, dessa maneira, da mídia de massa.

Nesse ponto, Lazarsfeld e Merton (2002) identificaram o uso consciente da mídia de massa, como ferramenta, em favorecimento a esta ou aquela figura pública:

Eles anunciam publicamente que o grande e poderoso mundo do comércio o considera como possuidor de status suficientemente alto para que sua opinião conte com muitas pessoas. Em uma palavra, seu testemunho é um testemunho de seu próprio status. (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 21, tradução nossa)

Segundo os autores, os próprios veículos de mídia (como editoras e produtoras de rádio e televisão) teriam para si, um grande poder, fruto de um certo consenso social em torno de sua lisura e capacidade, como “grupo de experts” (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 20). E, ao dar visibilidade a pessoas ou grupos específicos, eles estariam *emprestando* esse prestígio, perante o público massificado. Seguindo-se essa linha de raciocínio, é de se supor que esse processo, claro, teria um preço - o que explicaria as frequentes implicações e relações entre grandes setores da mídia de massa e variadas esferas de poder.

A respeito do fortalecimento das normas sociais, Lazarsfeld e Merton (2002) comentaram que a mídia de massa tem a capacidade de expor, publicamente, aquilo que eles chamaram de *desvios morais*, isto é, posicionamentos e práticas que não sejam ortodoxas em relação às citadas normas sociais. Dessa maneira, por exemplo, comportamentos que remetessem à “gratificação de desejos e impulsos” (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 21), com potencial para serem condenados em público (mas, eventualmente, tolerados em particular), ao serem expostos para os grandes públicos da mídia massificada, forçariam seus praticantes a lidarem com consequências indesejadas.

Lazarsfeld e Merton (2002) estavam se referindo, nesse ponto, à mídia de massa como uma espécie de *freio social*, no sentido de poder ser entendida como uma arena de condenações sociais quase imediatas e muito pouco tolerantes aos “desvios” das normas mais ortodoxas:

A publicidade preenche a lacuna entre "atitudes privadas" e "moralidade pública". A publicidade exerce pressão por uma moralidade única, em vez de dupla, impedindo a evasão contínua da questão. Convoca a reafirmação pública e a, ainda que esporádica, aplicação da norma social. (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 22, tradução nossa)

Interessante notar que os autores assumiram a existência de pressões sociais não-ortodoxas, embora tendessem a relegá-las às esferas privadas. Neste ponto, não pareceu existir, por parte deles, intenção de mencionar questões de fundo social ou ligadas aos direitos das minorias de qualquer espécie, que seriam mais coletivas e, dessa forma, não apenas ligadas a gratificações de desejos e impulsos particulares. Tais situações foram caracterizadas, ainda, de forma também muito interessante, pela palavra “desvios”. O foco da discussão parece estar, na verdade, sobre um certo moralismo, sem quaisquer olhares para outras questões, sabidamente prementes, nas modernas sociedades capitalistas.

A função narcotizante da mídia de massa foi, na verdade, caracterizada por Lazarsfeld e Merton (2002) como “disfunção narcotizante” (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 22), a partir do momento em que, para esses estudiosos, não seria socialmente interessante que grandes massas de pessoas passassem, como eles identificavam em sua época, grandes parcelas de tempo útil em uma postura de apatia política e atitudinal em relação às próprias vidas:

Sua consciência social permanece impecavelmente limpa. Ele está preocupado. Ele está informado. E ele tem todo tipo de ideias sobre o que deve ser feito. Mas, depois de terminar o jantar e depois de ouvir seus programas de rádio favoritos e depois de ler o segundo jornal do dia, é realmente hora de dormir. (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 23, tradução nossa)

Dito de outra maneira, para esses autores, a própria ação política dos cidadãos, que poderia contribuir para o progresso do conjunto da sociedade, estaria prejudicada por uma forma de satisfação *falsa*, advinda do próprio volume aumentado de informações. Em virtude dessa situação, segundo os estudiosos citados, o cidadão médio estaria paralisado politicamente, cultivando um “conhecimento passivo” (LAZARSELD P. e MERTON, R., 2002, p. 23).

Pensando-se especificamente na questão do CEQ, enquanto instrumento coercitivo endógeno das editoras de HQs brasileiras de sua época, é possível perceber que um código de moralidade como esse poderia ter ligação com todas as funções da mídia, referidas por Lazarsfeld e Merton (2002). O código brasileiro se insere no conjunto da *mídia de massa* brasileira da época, especialmente a partir do momento em que, através de um selo nas capas das publicações pertinentes, torna-

se presente em todas elas: além disso, a publicidade em torno do mesmo reforçava seu caráter inseparável das publicações que chancelava.

Em primeiro lugar, o CEQ buscava conferir status às publicações chanceladas por ele (obras seguras). Ele também dava, às próprias editoras, uma forma de status que poderia ser referida como “preocupadas com a família” ou “atentas à segurança dos jovens e adultos”. Dentro de uma época que vivenciava a influência crescente de um moralismo conservador (assustado com os efeitos da mesma modernização que se propagandeava como coisa boa e útil ao país), o CEQ possivelmente encontrou eco em amplos setores da sociedade brasileira.

O CEQ também se enquadra, ainda mais facilmente, na função fiscalizatória referida por Lazarsfeld e Merton (2002), em relação a *desvios morais*. Isso se dava tanto através daquilo que efetivamente se proibia nos conteúdos das publicações quadrinísticas submetidas aos seus efeitos, quanto em relação ao que não se mencionava em suas recomendações. Um exemplo disso é o tema da homossexualidade, assunto textualmente ausente no CEQ, mas certamente muito longe de ser considerado adequado em publicações nas quais até mesmo o tema do divórcio era interdito. Talvez se tratasse de assunto tão sensível que até mesmo sua menção (ainda que fosse para uma proibição) foi evitada no CEQ - e, possivelmente, prevista tacitamente, através de expressões mais genéricas.

Finalmente, outra função midiática cumprida pelo CEQ seria a de anestesiá-lo, deixando-o, de certa forma, inerte diante de mudanças sociais que demandariam mais participação política por sua parte. É necessário que se faça a ressalva de que, em um texto conservador como o de Lazarsfeld e Merton (2002), não é de se esperar a existência de um apelo para algo como a luta de classes mas, talvez, uma forma de reclamação mal-humorada a respeito do não-interesse de parcelas crescentes da população em assuntos politicamente mais prosaicos. No caso do CEQ, a imagem do cidadão que, anestesiado pela satisfação de estar *informado*, deixa de contribuir ativamente para a mudança da sociedade, parece encontrar paralelo nos pais dos leitores-alvo das HQs controladas pelo código: eles poderiam estar descansados, sabendo que crianças e jovens estavam a salvo dos mencionados perigos dessas publicações. Menos provável, contudo, é que a ideia de que a referida *anestesia política*, supostamente decorrente desse quadro, incomodaria os editores ou mesmo esferas governamentais mais atentas, na época.

3.2.3 Considerações sobre o impacto do consumo e do prazer sobre a comunicação de massa

Tendo-se em vista que, no presente estudo, procura-se investigar a abrangência e o efetivo alcance do CEQ, produto de grandes empresas de HQ em um mercado cada vez mais moderno (como o brasileiro dos anos 1960), torna-se interessante, por isso mesmo, buscar lançar um olhar sobre o funcionamento da indústria dos produtos de massa.

Um pensador brasileiro que se prestou a refletir sobre o tema da mídia de massa foi Dênis de Moraes (2016). É importante ressaltar que ele escreveu no início do século XXI, e que, portanto, suas análises abordam os efeitos de verdadeiros conglomerados de mídia de massa. O estudioso se dedicou, logicamente, a ponderar, por exemplo, a influência dos sistemas de comunicação e transportes sobre o contexto estudado, inclusive no Brasil. Contudo, suas análises podem ser consideradas, com os devidos cuidados, para se pensar sobre o contexto em foco no presente trabalho, especialmente quando ele se debruçou sobre a tarefa de refletir sobre a própria natureza da mídia de massa.

Tendo em vista que os grandes veículos dessa forma de mídia tendem a se apresentar como detentores de uma certa neutralidade em relação a essas questões, Moraes (2016) preocupou-se, justamente, em explicitar a incoerência desse posicionamento, à luz da força exercida sobre eles por uma gama variada de interesses internos e externos. Para o estudioso brasileiro, aquilo que ele denominou *sistema midiático*, em primeiro lugar, demonstra capacidade de interferir diretamente sobre a veiculação e a produção dos conteúdos massificados, no sentido de promover a maior ou menor circulação de mensagens com determinados vieses político-ideológicos:

Por mais que haja escolhas, respostas e reações diferenciadas aos conteúdos recebidos pela audiência, sabemos que são os meios massivos que, na essência, definem os enfoques editoriais, quais são os atores sociais que merecem ser incluídos ou marginalizados em seus noticiários e programações, e quais as agendas e pautas que devem ser destacadas ou ignoradas no que poderíamos chamar de gestão midiática da realidade. (MORAES, 2016, p. 112)

Focando sua análise, de certa forma, na forma de produtos midiáticos jornalísticos, Moraes (2016) esclarece que, normalmente, essa forma de comunicação tende a explicitar seus pontos de vista em espaços conhecidos como editoriais, “como

se as pontuações ideológicas não pudessem ser desveladas na hierarquização das notícias, em manchetes e títulos, nas tramas discursivas.” (MORAES, 2016, p. 112).

Leitor atento da obra de Gramsci, Moraes esclarece que determinados veículos vão se tornando hegemônicos, ao ponto de suas determinações midiáticas terem mais sucesso em se sobressair no conjunto do sistema midiático e produzirem, ao mesmo tempo, ocultamentos de realidades indesejáveis e, no sentido contrário, o privilegiamento de determinadas visões de mundo. Moraes (2016) explica que, portanto, essa situação de batalha pela hegemonia não deve fazer supor que haja algo como um “sistema de propaganda centralizado” (MORAES, 2016, p. 112), mas sim discursos hegemônicos em disputa constante.

Pensando em termos de hegemonia, portanto, Moraes (2016) afirmou que seria possível caracterizar o que ele chamou de “gestão midiática da realidade” como uma espécie de batalha pelo ocultamento do *dissenso* (ideias que poderiam ferir o consenso hegemônico desejável), ou seja, através de um controle seletivo das informações apresentadas, veículos de mídia como jornais e revistas buscariam, ativamente, afastar visões diferentes daquela privilegiada pelos grupos hegemônicos:

Procura-se reduzir ao mínimo o espaço de circulação de visões alternativas e contestadoras - mesmo que estas continuem se manifestando, se reelaborando e resistindo, notadamente no âmbito disperso e descentralizado da comunicação em rede. A meta é deter análises e expressões de *dissenso*, evitando atritos entre as interpretações dos acontecimentos e sua aceitação por parte de indivíduos, grupos e classes. (MORAES, 2016, p. 112)

Outra questão abordada por Moraes (2016) é a grande influência de fatores econômicos sobre as decisões que têm impacto sobre a mídia de massa. Para o autor, o fato de, na moderna sociedade capitalista, os sistemas midiáticos dependerem de lucratividade, faz com que as suas atitudes sejam direcionadas para essa finalidade - inclusive, ao atropelo de quaisquer outros fatores que, de outra maneira, poderiam ser apontados como relevantes. Citando Edward Said (2011), Moraes (2016) afirmou que

Os meios, como empresas lucrativas, têm naturalmente interesse em promover certas imagens da realidade e eclipsar outras. Estamos, pois, em um contexto político, endossado pela ideologia que a mídia dissemina, sem encontrar uma verdadeira resistência, no inconsciente coletivo. (SAID, 2011, p. 127, *apud* MORAIS, 2016, p. 112)

Moraes (2016) utilizou-se dessa citação para, novamente, abordar a questão das disputas que, necessariamente, os discursos devem estar travando em uma

sociedade moderna, de acordo com o conceito gramsciano de hegemonia, o que pode ser verificado nas palavras de Said (2011), selecionadas por ele: resistência do inconsciente coletivo. Apesar do caráter pessimista da asserção escolhida (a qual parece indicar que existe, na verdade, pouca resistência social aos ditames do mercado sobre os rumos da cultura hegemônica), é digno de nota o fato de que, para Moraes (2016), a luta contra esse estado de coisas existe, e é relevante o seu estudo. Tal posicionamento do autor ficou mais evidente quando, em outro momento, ele chamou a atenção para o fato de que, na configuração do sistema midiático das modernas sociedades capitalistas, é comum que os discursos hegemônicos reservem pouco espaço para tratar, por exemplo, de conflitos sociais ligados a minorias:

Um sintoma de interdição é o modo como reivindicações de movimentos sociais e minorias costumam ser tratadas. São subestimadas ou ignoradas, quando não desqualificadas sob o argumento de que defendem propostas "radicais", "extremistas", "populistas". A vida das comunidades subalternizadas e pobres está ausente ou minimizada. É como se, para os principais jornais, revistas e telejornais, o cotidiano da escassez não merecesse mais do que esparsos registros. (MORAES, 2016, p. 114)

A partir desses pressupostos, o autor defendeu que, justamente, o pensamento crítico busque identificar os discursos hegemônicos em uma dada sociedade, além de ocupar espaços que estiverem ao seu alcance, especialmente para poder fornecer meios de contraposição a esses mesmos discursos.

Douglas Kellner, outro importante estudioso do fenômeno da cultura de massas, propôs-se a definir, inicialmente, o que seria uma cultura da mídia. Para esse autor estadunidense, é preciso atentar-se para o fato de que, através dos produtos culturais (grande parte deles, massificados), muitos indivíduos em uma dada sociedade formam a sua própria identidade. Sendo assim, para Kellner (2001), a cultura veiculada pelos veículos de mídia

Ajuda a modelar a visão prevalecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral. As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje. A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecno capitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global. (KELLNER, 2001, p. 9)

Da mesma forma que Moraes (2016), Kellner (2001) deixou claro que se trata de um terreno de disputa. O estudioso estadunidense, porém, introduziu na discussão o conceito de *prazer*, ao estabelecer que “não é um sistema de doutrinação ideológica rígida que induz à concordância com as sociedades capitalistas existentes, mas sim os prazeres propiciados pela mídia e pelo consumo” (KELLNER, 2001, p. 11). Classificando a miríade de produtos culturais massificados à disposição de um número crescente de pessoas como “frequentemente agradabilíssimo” (KELLNER, 2001, p. 11), o autor constrói um cenário para análise, no qual grande parte do público, simplesmente, não deseja resistir ativamente à ideologia hegemônica que lhe é apresentada através dos veículos de comunicação em massa.

Kellner (2001) citou o estudioso Fredric Jameson (1979), para afirmar que, na verdade, uma boa crítica cultural deve portanto estar atenta tanto para a ideologia quanto para a utopia presente nos discursos analisados:

As obras da cultura de massa não podem ser ideológicas sem serem ao mesmo tempo implícita ou explicitamente utópicas, bem como não poderão manipular se não oferecerem alguma genuína nesga de contentamento como suborno de fantasia para o público que é assim manipulado. (...) Nossa proposta sobre o poder de atração das obras da cultura de massa implica que tais obras não podem administrar as ansiedades em torno da ordem social se antes não as tiverem revivido e não lhes tiverem dado alguma expressão rudimentar; diremos então que ansiedade e esperança são duas faces da mesma consciência coletiva, de tal modo que as obras da cultura de massa, ainda que tenham por função legitimar a ordem vigente ou outra pior, não podem cumprir sua tarefa sem colocarem a serviço dessa função as esperanças e as fantasias mais profundas e fundamentais da coletividade, às quais se pode dizer, portanto, que deram voz, mesmo que de maneira distorcida. (JAMESON, 1979, p. 144, *apud* KELLNER, 2001, p. 144)

Essa noção de *suborno de fantasia* poderia ser usada para resumir a asserção fundamental do trecho selecionado da obra de Jameson (1979): não pode ocorrer o estabelecimento de hegemonia cultural sem que alguma fração, ao menos, dessas ideias hegemônicas, de fato dialogue com a realidade da maioria das pessoas, no caso, subalternizadas. Neste ponto, poder-se-ia lembrar a noção gramsciana de *senso comum*: aquela consciência das massas, heterogênea e historicamente formada, sobre a qual a filosofia deveria trabalhar, para formar a hegemonia (HALL, 2003, p. 323):

(...) os textos ideológicos muitas vezes têm algum conteúdo cognitivo e momentos utópicos que os estudos culturais devem examinar e discutir. Mas a crítica da ideologia também está interessada no modo como a ideologia

ludibria os indivíduos levando-os a aceitar as condições sociais e os modos de vida da atualidade. A ideologia apresenta como naturais, como senso comum, condições que são fruto de uma construção histórica (...) (KELLNER, 2001, p. 147)

Tratando, dessa forma, os produtos midiáticos massificados como deliberadamente ideológicos, Kellner (2001) estabeleceu uma linha de análise sobre eles que parece ter colocado em evidência sua importância dentro das disputas pela hegemonia na sociedade. Ao mesmo tempo, quando abordou a questão do *suborno de fantasia*, o autor demonstrou que, nessas disputas ideológicas, a cultura da mídia também é formada pelo diálogo entre formas dominantes e não dominantes de compreender a realidade, com a utilização consciente do entretenimento para proporcionar momentos prazerosos ao público, e assim aumentar as probabilidades de sucesso da estratégia.

Kellner (2001) esclareceu estar a par de estudos pós-estruturalistas que alertaram para o risco de simplificações na análise desse tipo de objeto. Segundo esses estudiosos (são citados Roland Barthes, Jacques Derrida e Pierre Machery), seria necessário, para empreender uma crítica da ideologia, considerar várias vozes nos textos estudados: além do que dizem com ênfase, atentar-se também para aquilo que deixam em segundo plano e, mesmo, para os seus silêncios: “a hegemonia, portanto, funciona por exclusão e marginalização, assim como por afirmação de posições ideológicas específicas.” (KELLNER, 2001, p. 149). Essa leitura atenta, que o autor chama de *leitura diagnóstica*, poderia, entre outras coisas, possibilitar

a compreensão da situação política atual, dos pontos fortes e vulneráveis das forças políticas em disputa, bem como das esperanças e dos temores da população. Dessa perspectiva, os textos da cultura da mídia propiciam uma boa compreensão da constituição psicológica, sociopolítica e ideológica de determinada sociedade em dado momento da história. Sua leitura diagnóstica também permite detectar as soluções ideológicas que estão sendo oferecidas aos vários problemas, sendo então possível prever certas tendências, entender problemas e conflitos sociais e aquilatar as ideologias dominantes e as forças contestadoras emergentes. (KELLNER, 2001, p. 153)

De acordo com Kellner, portanto, ao se procurar considerar as diversas vozes atuantes na análise de determinado produto cultural massificado, tentando se observar as disputas ideológicas envolvidas em sua produção, é possível se ter uma melhor visão não apenas a respeito daquilo que a noção hegemônica dessa mesma

sociedade considera correto para si, mas também dos temores e das utopias que, da mesma forma, são componentes dessa mesma dada sociedade.

Tratando do tema da indústria midiática, Pamela Shoemaker e Tim Voss (2011) utilizaram-se do conceito de *gatekeeping* para referir-se ao fenômeno pelo qual determinadas mensagens chegam parcialmente ou não chegam ao público de um determinado veículo de mídia, mesmo no caso de haver interesse, nesse sentido, por parte de várias pessoas envolvidas no processo.

Os estudiosos estadunidenses procuraram analisar, especificamente, a filtragem de conteúdos noticiosos, estabelecendo que existem diversas etapas decisórias no processo de publicação de um determinado conteúdo - diversos portões, daí o conceito - as quais interfeririam decisivamente no produto final.

Na verdade, a teoria do *gatekeeping* também surgiu durante os esforços do pós-2ª Guerra, nos quais se buscava maior compreensão sobre a natureza dos processos ligados à cultura de massa em geral, nos EUA. Autores como David Manning White (1963), já citado, estão entre os primeiros formuladores desses estudos - ele teria estabelecido, em 1949, a metáfora de “Mr Gates” para cada uma dessas etapas decisórias do processo estudado.

De acordo com Shoemaker e Voss (2011), Kurt Lewin propôs, em 1951, que

Os portões dizem respeito a momentos de decisão ou ação. Os gatekeepers determinam quais unidades passarão para determinado canal e quais passarão de uma seção à outra, exercitando suas próprias preferências e/ou agindo como representantes que cumprem uma série de políticas preestabelecidas. Eles também decidem a respeito das mudanças que devem ou não ser feitas nos itens. (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 28)

De acordo com Shoemaker e Voss (2011), o conceito de “canal” refere-se a forma pela qual determinada mensagem chega a um receptor. Cada canal seria dividido em várias seções, isto é, haveria nesse caminho diversos momentos em que a mensagem pode ou ser mudada ou, até mesmo, bloqueada.

Neste ponto, é interessante aventar a validade de se utilizar esse conceito de *gatekeeping* para se estudar o alcance e a eficácia do CEQ sobre as publicações Disney estudadas no presente trabalho, uma vez que as proposições de Shoemaker e Voss se concentram no meio jornalístico, trabalhando como a produção de “itens jornalísticos” (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 17). Um primeiro ponto é apontado pelos próprios autores:

Embora tenhamos formação no jornalismo, pensemos mais em exemplos de notícias e usemos a terminologia de notícias, nossa teoria pretende tratar de outros tipos de conteúdo também. Consequentemente, não nos referimos à imprensa, que conota não apenas a noção de notícia, mas também de notícia impressa. Filmes, músicas, livros e peças teatrais, também fazem parte da mídia de massa e, embora seja menos provável que os encontremos na literatura sobre o gatekeeping, acreditamos que as noções presentes em Teoria do Gatekeeping podem ser úteis para questões acadêmicas que tratam desses veículos e que incentivam o pensamento criativo. (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 18)

Corroborando essa afirmação, é possível pensar que as HQs são um produto midiático massificado, sem dúvida alguma, e o CEQ, ao procurar legislar sobre esse conteúdo (mesmo que sem a presença formal do governo) também se insere nessas discussões.

Pode-se, ainda, aventar outros pontos de contato. Quando escreveram sobre a forma pela qual determinados veículos de mídia apresentam um dado evento, Shoemaker e Voss estabeleceram que quanto mais próximas forem as versões publicadas para determinados fatos, maior será a influência desses veículos de mídia participantes do processo:

A influência da mídia sobre a opinião pública atinge seu ápice quando suas versões estão de acordo umas com as outras. (...) A consonância é resultado da uniformidade com que a mídia apresenta determinado evento, e a consequência disso é que a audiência recebe uma variedade limitada de informações para formar suas opiniões. (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 15)

Essa busca (nem sempre bem-sucedida, é claro) por uma certa uniformidade na forma de relatar determinado evento poderia ser associada à própria existência do CEQ. Evidentemente, as editoras de HQs não estavam preocupadas, minimamente, em noticiar qualquer fato real - trata-se de eventos totalmente fictícios, ocorridos com patos, ratos, cachorros, gatos e gansos falantes, em uma cidade também fictícia - mas estavam, isso sim, transmitindo *mensagens*, da mesma forma que os jornais faziam e ainda fazem. O conteúdo de ambas (HQs e itens jornalísticos) está, da mesma forma, sujeito a códigos e, segundo a teoria do *gatekeeping*, crivos de diversas instâncias decisórias, antes de fazer exatamente a mesma coisa: chegar às mãos de seus leitores.

Seria de se esperar que o nível de fiscalização da sociedade sobre uma notícia, especialmente se publicada por um veículo midiático de grande credibilidade,

seria imenso, muito maior do que a atenção dada a uma HQ Disney - e é aqui que entra a questão da mera existência do CEQ. A sua publicação, utilização e, sobretudo, o contexto de sua produção indicam que é possível estabelecer tal paralelo, e usar, para tal, o conceito de *gatekeeping* conforme apresentado por Shoemaker e Voss (2011).

A respeito da influência do mercado sobre a seleção das mensagens que passariam com mais sucesso pelos portões, os autores citaram Baker (2002), o qual teria afirmado que “a organização de mídia normalmente vende produtos midiáticos para seus públicos e vende a audiência para seus anunciantes” (BAKER, 2002, p. 11, *in* SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 111). De certa forma retomando as discussões de Moraes (2016), Baker estaria chamando atenção para uma inegável influência mercadológica sobre as decisões mais importantes no mercado midiático massificado. Em relação especificamente à teoria do *gatekeeping*, isso se daria especialmente em relação às instâncias decisórias finais da cadeia de produção e publicação das mensagens, normalmente através da percepção de poucas pessoas com muito poder, baseadas em noções mais ou menos estabelecidas a respeito do comportamento geral do mercado.

Pensando no contexto do CEQ, a teoria parece se confirmar perfeitamente também nesse ponto. Afinal, as proibições de conteúdo constantes em seus artigos cobriam assuntos que seriam, a princípio, todos igualmente perigosos para a sadia formação das mentes de jovens e crianças. Dessa forma, temas como a criminalidade sendo louvada, ou assassinatos hediondos sendo fielmente representados estariam sendo proibidos, em pé de igualdade, com outros como o divórcio (atentado contra a família tradicional e contra a sacralidade do casamento, por exemplo), ou a representação de cenas de deformidades físicas. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404).

As HQs Disney pretensamente disciplinadas pelo CEQ sempre traziam uma carga razoável de publicidade (em média, 5 peças publicitárias para 5 histórias em cada revista). De acordo com Turow (1997), “os anunciantes valorizam os públicos com poder de compra e mais jovens, que em geral ainda não são fiéis a muitas marcas”. (TUROW, 1997, *in* SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 117). Isso realmente parece se verificar nas obras analisadas, uma vez que, em primeiro lugar, muitos pais compravam as revistas para os filhos. Em segundo lugar, por se tratar de um produto sabidamente barato, possivelmente grande parte das próprias crianças adquirissem suas HQs por conta própria. Da mesma forma, os anúncios eram quase sempre

quadrinizados, com personagens coloridas e até mesmo caricaturizadas, o que tornava as peças publicitárias mais palatáveis para seu público-alvo.

A teoria do *gatekeeping*, conforme apresentada por Shoemaker e Voss, talvez encontre, afinal, uma importante diferença, em relação às conclusões obtidas através de sua aplicação a jornais e HQs. Os estudiosos estadunidenses afirmaram que materiais desviantes do que se convence chamar de *normal* em uma dada sociedade teriam mais chance de passar pelos portões, isto é, serem publicados com poucas interferências limitantes advindas das instâncias decisórias envolvidas.

Uma característica básica de eventos com valor de notícia diz respeito ao fato do evento, das pessoas ou das discussões constituírem desvios ou não. As leis e as normas definem as fronteiras do mundo civilizado. Dentro das fronteiras está a civilização, a sociedade como se supõe que ela deve ser. O que está do lado de fora é desvio, um mundo repleto de violações de normas e regras, algumas menores outras maiores. Os eventos que ocorrem fora das fronteiras têm maior probabilidade de se tornarem itens jornalísticos (Shoemaker, Chang e Brendlinger, 1987; Shoemaker e Cohen, 2006). Por exemplo, o trabalho normal e eficiente de oficiais do governo não recebe muita cobertura pela mídia, enquanto uma ação questionável ou ineficaz pode gerar um longo debate público e muitos itens jornalísticos. Essa situação parece valer para todo o mundo (Shoemaker e Cohen, 2006). (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 41)

Aparentemente na contramão dessa norma identificada pelos autores, em relação aos itens jornalísticos, o que se verifica no caso das HQs estudadas e do CEQ, agindo sobre elas, é o inverso: trata-se de buscar representar, nas histórias (e de pretensamente permitir a publicação apenas daquelas que o façam) aquilo que *não* pudesse, de forma alguma, ser enquadrado na categoria de *desvio*, ou seja, algo que, de alguma forma, pudesse ofender ou prejudicar as “fronteiras do mundo civilizado”. Dessa forma, incivilizados seriam os desviantes e, dessa forma, estariam de fora das publicações. De certa forma, é como se, no pensamento hegemônico da época do CEQ, a melhor forma de preparar jovens e crianças para a vida adulta fosse não lhes mostrar, nem mesmo de forma velada ou supervisionada, aspectos inteiramente reais dessa mesma vida. Não por acaso, publicações apócrifas da mesma época, de conteúdo erótico (como as de Zéfiro) eram chamadas, popularmente, de *catecismos* (referência jocosa ao ensino do essencial para o espírito) sendo, inclusive, largamente compartilhadas nos corredores das escolas, segundo Silva Junior (2004, p. 319).

Contudo, é possível obter muitas mais congruências nessa análise. Outro ponto em que se pode obter conclusões parecidas, em relação a jornais e HQs, à luz

da teoria do *gatekeeping*, fica evidente quando Shoemaker e Voss (2011) afirmaram que

talvez o aspecto mais importante do *gatekeeping* seja o de que assuntos e eventos não cobertos estejam ausentes na visão de mundo da maioria dos membros da audiência. As pessoas não têm como saber o que a mídia não lhes conta, a menos que experienciem diretamente o evento. (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 16)

Nesse caso, seria de se esperar que talvez uma ínfima parte dos leitores das HQs Disney em questão realmente vivessem, no Brasil, uma vida na qual não experienciassem nada do que estava ausente nas histórias estudadas. Nesse caso, a assertiva a respeito da *visão de mundo* do público-alvo estaria também correta para esse contexto. Contudo, muito possivelmente a imensa maioria das crianças e adultos leitores dessas HQs poderia encontrar muitos pontos de divergência entre o mundo pretensamente perfeito representado nesse material e a sua vida diária. Essa afirmação, porém, carece de uma análise mais aprofundada das revistas e do Código, tema do próximo capítulo do presente estudo.

Finalmente, Shoemaker e Voss (2011) estabeleceram que, na formação de um item jornalístico (como uma notícia digna de figurar na capa de um grande jornal) existem vários momentos em que “Mr Gates” entra em ação: desde a forma pela qual alguém estabelece a necessidade ou não de coleta *in loco* de determinado conjunto de informações (formando a primeira mensagem), passando pela forma com a qual essa coleta é feita, até se chegar a instâncias superiores, como os editores seniores do jornal em questão. (SHOEMAKER e VOSS, 2011, p. 32).

No caso das HQs, é possível determinar, igualmente, diversos desses portões a afetar o conteúdo da mensagem inerente a cada história: desde o artista responsável pelo argumento, pelas pessoas encarregadas pelos desenhos, pelas cores e arte-final, até, por exemplo, os editores. E se pensando nas HQs Disney, deve-se levar em conta que a maioria delas foi publicada sob a égide do já mencionado Comics Code Authority, o qual seria, por si, mais um fator limitante.

Quando se pensa nas HQs Disney publicadas no Brasil, especificamente estudadas no presente trabalho, deve-se levar em conta o fato (já mencionado) de que as revistas brasileiras não eram meras cópias das estadunidenses: cada edição de O Pato Donald publicada pela Editora Abril era uma montagem com histórias de diversas revistas estadunidenses, sem respeitar ordem cronológica ou temática nessa

escolha (provavelmente, ainda, influenciada pela forma através da qual eram negociados os direitos de publicação sobre cada grupo de HQs).

Finalmente, é preciso inserir ainda nessa discussão a influência do próprio CEQ. Contudo, esse alcance, especialmente, é também objeto de investigação do próximo capítulo.

4 LENDO HQS DISNEY: METODOLOGIA E ANÁLISE

4.1 Apresentação do corpus analisado no presente trabalho

O *corpus* do presente estudo é formado por 79 edições da revista *O Pato Donald*, edições pares, de 478 a 634. Principal publicação de HQs da Editora Abril, a maior do setor à época, com frequência quinzenal, a revista *O Pato Donald* era publicada de forma alternada com *Zé Carioca*, que, por sua vez, trazia histórias de teor propositalmente mais brasileiro (*Zé Carioca*, por essa complexidade, ficou de fora deste trabalho). O estilo das HQs estudadas pode ser descrito como *funny animals*, o qual foi assim descrito por Santos (2002):

As histórias com animais falantes ou antropomorfizados fazem parte da cultura e do imaginário Ocidental há milhares de anos, sem contar as várias religiões zoomórficas primitivas. Por meio das fábulas atribuídas a Esopo (no século VI antes da Era Cristã), produzidas por Fedro (no século I) e escritas ou reformuladas por La Fontaine (no século XVII), os bichos são empregados, de forma alegórica, para criticar o comportamento dos homens (ambição, preguiça, vaidade etc.), ensinando lições de moral. Esse recurso foi usado pelo escritor inglês George Orwell, em 1945, no livro "A Revolução dos Bichos", com o objetivo de atacar os governos totalitários. Mais do que simples literatura infantil feita para entreter, essas narrativas servem como um espelho para retratar o ser humano e sua sociedade. (SANTOS, 2002, p. 76)

O autor estabeleceu, dessa forma, além da longa tradição do uso de animais falantes no Ocidente, a relevância dos estudos sobre o estilo que, a despeito disso, não foi sempre tratado dessa forma entre os estudiosos da área. Bradford Wright, por exemplo, importante historiador a se debruçar sobre o tema, desdenhou, de certa forma, da importância de análises acerca das HQs que contém *funny animals*, ao escrever:

Optei por não incluir muitos *funny animals*, *cartoon* e séries de humor adolescente neste estudo. Apesar de títulos como *O Pato Donald*, *Richie Rich* e *Archie* desfrutarem de um grande público pré-adolescente, todos eles possuem certamente um apelo imutável e atemporal para crianças pequenas que os torna relativamente inúteis para os propósitos de uma história cultural. Há um terreno mais fértil em explorar aquelas histórias em quadrinhos destinadas a um público-leitor um pouco mais velho que, em outras palavras, atingiu um estágio de desenvolvimento no qual eles são capazes de perceber textos dentro de um contexto social e político mais amplo. (WRIGHT, *apud* ANDRAE, 2006, p. 8)

Talvez tenha escapado ao eminente historiador estadunidense o fato de que, por um lado, as HQs em geral não são produzidas por crianças e adolescentes sendo,

portanto, escritas e desenhadas por adultos, de acordo com o que esses julgam pertinente ser lido por crianças e jovens. Por outro lado, tampouco essa produção é livre das influências às quais está sujeita toda a sociedade em que ela se insere, o que, aliás, poderia ser dito a respeito de toda a produção cultural em qualquer época, mas que é especialmente verdadeiro no caso das modernas mídias massificadas. Parece contraproducente, para dizer o mínimo, a postura de um estudioso que julga inútil o estudo de qualquer aspecto de uma cultura para o avanço do conhecimento científico a respeito dela.

Andrae (2006) chamou atenção para esse fato ao citar os trabalhos feitos para a Disney pelo artista Carl Barks (1901-2000), considerado um dos melhores quadrinistas de todos os tempos:

As histórias de Barks também dizem respeito a um exame da estrutura do desejo que forma o imaginário social dos tempos modernos. A visão de Barks sobre a natureza humana era pessimista, e suas histórias revelam a maneira como somos governados por ilusões que nos cativam e nos enganam. Um tema recorrente é a maneira pela qual os desejos dos personagens se tornam obsessivos e saem do controle, culminando em resultados de pesadelo que zombam das intenções originais de seus autores. O trabalho de Barks oferece uma interrogação sustentada das suposições e conflitos dentro da modernidade capitalista. Suas histórias examinam o sonho americano e nossa preocupação com riqueza, poder e controle tecnológico. Revelam as ironias e contradições do mito do *self-made man* e questionam o fetichismo do dinheiro e do sucesso em que se baseou este mito. Por meio da sátira e da paródia, as histórias de Barks também desconstróem imagens da mídia de heroísmo e glamour, examinando auto-reflexivamente as bases do apelo e da popularidade dos quadrinhos. (ANDRAE, 2006, p. 19)

Tendo bastante liberdade criativa (uma raridade na empresa), Barks teria incluído uma crítica social nem sempre tão sutil nas suas histórias Disney, além de escrever (e desenhar) de forma a atrair não somente o público infantil, desconstruindo um mito

há muito sustentado pelo público em geral e pelos censores dos quadrinhos: que os quadrinhos são lidos quase que exclusivamente por crianças. (...) estudos sobre hábitos de leitura revelam que, embora os quadrinhos fossem principalmente uma mídia infantil, eles também tinham um grande público adulto, consumidores regulares de quadrinhos na década de 1940. Histórias em quadrinhos, na verdade, foram a leitura mais popular entre as forças armadas durante a Segunda Guerra Mundial. A era do pós-guerra viu um uso crescente de material sofisticado em quadrinhos e um apelo explícito ao público adulto. (ANDRAE, 2006, p. 8)

É de se esperar que a discrepância temática entre os demais autores e Barks não seja imensa, o que, de outra forma, poderia criar problemas para a comercialização da revista. Vale lembrar que a identidade dos diversos artistas envolvidos na criação das histórias era, na época, oculta aos leitores, que recebiam um material uniformizado (bem ao gosto da indústria de massa), assinado sempre por Walt Disney - o qual, segundo Álvaro de Moya (1980), não desenhou esse material desde 1927. Tendo se destacado na produção das edições brasileiras das HQs Disney, Moya escreveu que

Uncle Scrooge, inspirado no famoso conto de Natal de Charles Dickens, foi criado por Carl Barks e rebatizado com diversos nomes pelo mundo afora, virando Tio Patinhas no Brasil. Disney criou, portanto, apenas Alice e o coelho Osvaldo. O resto, tal como Rubens e Salvador Dalí, foi trabalho de uma enorme equipe de fantasmas (ghosts) aqui espalhada pelo mundo todo. Legião da qual o signatário deste prefácio fez parte, em 1950, nos inícios da Editora Abril em São Paulo, Brasil, desenhando as capas de Pato Donald e Mickey. E assinando "Walt Disney", impossibilitado de assinar minhas próprias histórias em quadrinhos, até desistir para sempre do desenho. (MOYA, 1980, *apud* DORFMAN e MATTELART, 1980, p. 10)

Pelo exposto, optou-se por estudar as HQs da revista *O Pato Donald* sem menção à autoria das suas histórias, tomando-as, em seu conjunto, como produto cultural massificado dos anos 1960.

O recorte temporal determinado pelas edições escolhidas compreende os meses de janeiro de 1961 a dezembro de 1963, abrangendo histórias publicadas desde seis meses antes da divulgação do CEQ (durante o governo de Jânio Quadros) até nove meses antes do golpe civil-militar contra João Goulart.

A revista analisada era composta majoritariamente por histórias produzidas nos EUA, escolhidas pelos editores brasileiros, que montavam então as edições brasileiras. O fato de não serem reproduções fiéis das revistas estadunidenses evidencia a escolha das histórias no Brasil, atendendo sempre a determinados interesses editoriais, tornando instigante o exercício de sua análise à luz de seu contexto histórico. *O Pato Donald* contava, normalmente, com 3 a 4 histórias por edição, bem como um número variável de peças publicitárias, as quais também foram analisadas como parte integrante das publicações, a despeito de, nem sempre, serem feitas na forma de HQs. Da mesma forma, as capas das edições foram consideradas também para efeitos de análise, uma vez que esse tipo de conteúdo tem uma relação

direta com a vendagem do produto, momento no qual serve de mediação entre o público e a obra.

É interessante frisar que a escolha do recorte temporal (que determinou, assim, quais edições da revista comporiam o *corpus*) amparou-se no contexto da produção do CEQ, instrumento de controle cujo alcance esta pesquisa se propôs a investigar. A assinatura formal do código se deu em 31 de julho de 1961, como resposta a uma iniciativa correlata (mas fora do controle das grandes editoras) que era então notoriamente preparada pelo presidente Jânio Quadros (SILVA JUNIOR, 2004, p. 345).

O recuo da amostragem até janeiro de 1961 tem o objetivo de aferir possíveis mudanças imediatas na editoração das revistas (especialmente no teor das histórias escolhidas), em virtude da criação do código. De acordo com Silva Junior (2004), as editoras trabalhavam com uma antecipação de três edições, (SILVA JUNIOR, 2004, p. 346), o que torna esse recuo, na prática, um pouco maior.

A escolha da baliza final da amostragem (dezembro de 1963) também está ligada ao contexto das iniciativas governamentais de controle sobre o setor das HQs. Em setembro de 1963, o presidente João Goulart assinou o decreto nº 52.497, que se tornaria conhecido como a *Lei de Nacionalização dos Quadrinhos*, no qual ele atendia às reivindicações das principais associações de desenhistas do país, e estabelecia, por exemplo, reserva de mercado de 60% para material produzido no Brasil. Essa iniciativa poderia ter afetado, hipoteticamente, o teor das HQs estudadas (por novas escolhas editoriais) e seria interessante observar isso no *corpus*.

A lei, contudo, não foi regulamentada, e teve sua nulidade estabelecida pelo Supremo Tribunal Federal no mês seguinte à assinatura presidencial. Optou-se, assim, por seguir com a leitura das publicações até dezembro de 1963, com a vigência apenas do CEQ sobre o mercado das HQs, uma vez que a partir de abril de 1964, com a deflagração do golpe civil-militar, novas pressões políticas passaram a atuar sobre o mercado das HQs no Brasil.

O recorte utilizado na formação do *corpus* foi escolhido, portanto, para que fosse possível verificar se o teor das histórias publicadas na revista sofreu mudanças perceptíveis, principalmente em virtude da publicação do CEQ (uma vez que o intervalo entre a assinatura e a invalidação da lei nº 52.497 foi muito curto). Além disso, outro objetivo foi o de verificar a consonância das disposições do CEQ com o real teor das HQs publicadas.

4.2 A metodologia de análise do conteúdo e sua aplicação neste estudo

A metodologia escolhida para possibilitar a análise proposta no presente trabalho é a da *análise de conteúdo*, conforme proposta por Laurence Bardin (2016), Segundo a autora, esse método tem a vantagem de permitir um adequado tratamento de grandes quantidades de informação, possibilitando ao analista o uso de informações condensadas, e explicativas (BARDIN, 2016, p. 58). A autora francesa estabeleceu que a organização da análise de conteúdo seria mais eficiente seguindo as seguintes etapas: a *pré-análise*, a *exploração do material* e o *tratamento dos resultados* (a inferência e a interpretação).

A pré-análise consistiria em várias etapas na preparação indispensável para a análise: desde a escolha dos documentos a serem analisados (o *corpus* da pesquisa), a formulação de hipóteses e objetivos de trabalho, e a elaboração de indicadores, o resultado da condensação dos dados obtidos.

Dessa forma, poderiam ser observados índices como a frequência de um tema, por exemplo, ou mesmo de termos específicos. Bardin (2016) indica como uma estratégia eficiente, para se chegar a esse efeito, a elaboração de *categorias de análise*, de acordo com a pertinência ditada, normalmente, pela natureza do *corpus* analisado:

Uma vez escolhidos os índices, procede-se à construção de indicadores precisos e seguros. Desde a pré análise devem ser determinadas operações de recorte do texto em unidades comparáveis de categorização para análise temática e de modalidade de codificação para o registro dos dados. (BARDIN, 2016, p. 131)

Seguindo esse formato de trabalho, foram, inicialmente, elaboradas algumas hipóteses acerca do teor das HQs estudadas, a serem verificadas mediante sua leitura, bem como a produção de dados e a sua interpretação.

Partiu-se do seguinte princípio: o fato das HQs estudadas serem, em sua totalidade, pertencentes ao gênero *funny animals*, editoradas de forma direcionada para o público infanto-juvenil brasileiro dos anos 1960, foi determinante para que seu conteúdo fosse classificado, à época, como automaticamente *concernente* ao disposto no CEQ. É como se as histórias Disney, por terem como personagens simpáticos animais falantes, estivessem a salvo de abordar temas mais sensíveis

naquela sociedade - isso porque, afinal, a Editora Abril foi uma das signatárias do código de ética mencionado.

Essa hipótese de trabalho deu origem a outra: a de que o teor das referidas histórias *poderia* escapar, em algum momento, dessa aura de segurança que tranquilizava aqueles preocupados com a moral e os bons costumes, na época, abordando sim, talvez até de forma não explícita (e, nesse caso, até mais contumaz) aspectos sociais cuja menção estaria, a princípio, vedada pelo código.

Uma terceira hipótese de trabalho poderia ser assim descrita: as determinações do CEQ podem não ter produzido qualquer mudança perceptível no teor das HQs presentes no *corpus*. Essa hipótese vem da ideia de que o CEQ, na verdade, era uma iniciativa mais mercadológica do que, propriamente, ideológica. Dito de outra forma, tal hipótese supõe que as editoras que criaram o CEQ poderiam estar mais preocupadas com a movimentação, por um lado, das associações de desenhistas (que desejavam a nacionalização das HQs no país) e, por outro, do presidente Jânio Quadros. A iniciativa, então, poderia ser simplesmente um apelo aos leitores, rebatendo, de certa forma, as acusações que pesavam sobre o conteúdo das HQs no país.

Tal mudança de conteúdo, causada pelo CEQ, até poderia, em tese, acontecer: bastaria uma diferente seleção entre as HQs a serem publicadas, ou, de outra forma, uma mudança no teor dos diálogos, situação possível (em certa medida) de ser produzida no momento da tradução das histórias. Seria de se esperar que essa mudança fosse, inclusive, perceptível - caso o teor das HQs anteriores ao CEQ trouxesse algum tipo de discrepância flagrante com o código. Para investigar essa possibilidade, efetuou-se então a leitura e buscou-se a análise do *corpus*, na qual pretendeu-se, também, observar quais elementos, do ponto de vista estético, estão presentes (ou ausentes) nas obras quadrinísticas estudadas, a fim de corroborar (ou não) a sua total consonância com as disposições do CEQ.

Para a criação das categorias a serem utilizadas na análise, foi elaborado um arquivo digital, no aplicativo Google Planilhas, e à medida em que foram sendo lidas as revistas, as seguintes colunas foram sendo preenchidas:

- *Edição*: o número da edição da revista analisada. Por exemplo, “478”;
- *Tipo*: foi criado um código para cada tipo de conteúdo, em cada revista. Assim, quando se tratava de uma capa, o código seria “478/C”, ao passo

que propagandas nessa edição teriam o código “478/P” e, finalmente, o conteúdo sendo uma história, teria o código “478/H”;

- *Sinopse*: uma rápida descrição da HQ lida;
- *Personagens*: foi criado um código de três letras para cada personagem que aparece nas capas, propagandas e histórias. Por exemplo, o Pato Donald é DND, enquanto Tio Patinhas seria TPT;
- *Temáticas*: uma breve descrição da principal temática abordada na capa, propaganda ou HQ. Por exemplo: “escoteiros mirins” ou “TPT e o dinheiro”;
- *Ocorrências*: um campo para anotar determinadas situações que, à luz das hipóteses lançadas para o trabalho, chamassem a atenção durante sua leitura. Por exemplo, a representação de bens de consumo (como automóveis e televisores), deslocando a HQ para uma sintonia com o *American Way of Life*, ou aparatos tecnológicos servindo como resolvidores de problemas, de forma chamativa (deslocando o tema da HQ para uma associação direta com a ideia de modernidade tecnológica). A punição a personagens que praticam maldades ou a aceitação de trapaças por personagens centrais também são ocorrências observadas neste campo;
- *Casa (s)*: cada vez que uma casa foi representada em uma capa, HQ ou propaganda, o fato foi lançado neste campo, com uma breve descrição sobre como esse imóvel foi representado;
- *Ambiente (s)*: cada ambiente onde se desenrola a ação analisada foi anotado nesta categoria, sendo que os mais comuns (como Patópolis) foram também anotados em códigos de três letras (no caso, PTP).

Na próxima seção do presente trabalho, essa metodologia será colocada em prática, com vistas a possibilitar uma melhor compreensão acerca do tema estudado.

4.3 Análise do corpus

A leitura do conjunto de revistas que compõem o *corpus* permitiu uma melhor percepção a respeito de temáticas mais frequentes, representação de determinadas categorias importantes dentro do pensamento hegemônico do *american way of life* e

outras questões. O conteúdo de capas e de peças publicitárias foi igualmente considerado nas análises seguintes.

4.3.1 Personagens Disney mais frequentes no corpus

O número de aparições de uma personagem no *corpus* pode indicar, de forma diretamente proporcional, a sua importância dentro do conjunto de revistas. Tratando-se de um produto voltado para o consumo em massa, supõe-se que uma personagem pouco popular, tendo um grande número de aparições, por exemplo, poderia impactar negativamente as vendas das revistas em análise.

Tendo-se em vista as discussões de Moraes (2016), Kellner (2001) e Shoemaker e Voss (2011), esse argumento faria sentido, uma vez que setores industriais massificados precisam estar atentos às demandas dos seus públicos-alvo, em virtude da natureza bastante mercadológica dessa relação.

De acordo com essa ideia, o número de aparições de uma dada personagem pode ser usado para indicar a sua popularidade e, dessa forma, estimar a sua compatibilidade com o público leitor, na ótica dos editores.

Outra consideração importante diz respeito à personalidade intrínseca de cada personagem. Dessa maneira, a maior exposição de algumas em detrimento de outras pode indicar alguma forma de intencionalidade por parte dos editores brasileiros, no sentido de mostrar determinados comportamentos (característicos desta ou daquela personagem) em detrimento de outros.

Da mesma forma, a natureza das aparições (capas, histórias ou propagandas) pode indicar a função à qual aquela personagem estava mais associada. Outro fator interessante a se verificar é o teor das temáticas mais frequentemente associadas a cada personagem dessas mesmas histórias, o que pode indicar também a sua função no *corpus*.

De acordo com as proposições de Gramsci (2008) a respeito do estabelecimento da hegemonia, esse tipo de expediente seria bastante efetivo, a partir do momento em que a elaboração das revistas estudadas estava sob os efeitos do CEQ e as histórias, portanto, deveriam manter-se dentro de uma certa linha ideológica (no caso, condizente com a noção de moralidade apresentada como a correta naquela sociedade), o que passaria, certamente, pela escolha das histórias, com as personagens corretas, tendo as atitudes corretas.

Dentro do universo fictício representado nas revistas Disney estudadas, podem ser encontradas, basicamente, os três grupos principais de personagens explicitados por Santos (2002):

De maneira geral, é possível distinguir três grupos de personagens - embora os componentes de cada grupo possam se relacionar com os de outros, se assim o argumento exigir. Os dois primeiros grupos, A Turma de Mickey e A Família Pato, são típicos do gênero funny-animals, e suas histórias são encontradas em maior quantidade nos quadrinhos; o terceiro grupo, aqui denominado Terra da Fantasia, reúne os tipos provenientes das animações. (SANTOS, 2002, p. 97)

Foram catalogadas, durante a leitura do *corpus* (um universo de 79 edições, 359 histórias, 79 capas e 296 peças publicitárias) as aparições de 43 personagens Disney, sendo que algumas quase nunca aparecem separadas (como os sobrinhos de Donald, as sobrinhas de Margarida, as três fadas ou os Irmãos Metralha), sendo contadas juntas. Esses dados foram reunidos da forma seguinte:

Tabela 1 - Aparições das personagens Disney no *corpus*

Personagem	Aparições totais	Aparições em % das histórias	Ap. em histórias	% das ap. em histórias	Ap. em Capas	Ap. em % das Capas	Ap. em Propaganda	% das ap. em Prop.
Donald	267	74,4%	196	73,4%	45	57,0%	26	9,7%
Huguinho, Zezinho e Luisinho	197	54,9%	148	75,1%	33	41,8%	16	8,1%
Tio Patinhas	133	37,0%	106	79,7%	19	24,1%	8	6,0%
Margarida	72	20,1%	62	86,1%	9	11,4%	1	1,4%
Professor Pardal	56	15,6%	47	83,9%	7	8,9%	0	0,0%
Ludovico Sabotudo	48	13,4%	41	85,4%	6	7,6%	1	2,1%
Vovó Donald	40	11,1%	33	82,5%	6	7,6%	1	2,5%
Mickey	28	7,8%	13	46,4%	0	0,0%	15	53,6%
Irmãos Metralha	25	7,0%	25	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Pateta	21	5,8%	14	66,7%	1	1,3%	6	28,6%
Lampadinha	21	5,8%	16	76,2%	5	6,3%	0	0,0%
Gansolino	21	5,8%	20	95,2%	1	1,3%	0	0,0%
Gastão	16	4,5%	14	87,5%	1	1,3%	1	6,3%

Tico e Teco	15	4,2%	11	73,3%	2	2,5%	2	13,3%
Lala, Lili e Lelé	12	3,3%	12	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Banzé	11	3,1%	9	81,8%	0	0,0%	2	18,2%
Clarabela	11	3,1%	11	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Pluto	10	2,8%	5	50,0%	1	1,3%	4	40,0%
Lobo Mau	9	2,5%	9	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Clara de Ovos	9	2,5%	9	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Lobinho	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Fadas	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Maga Patalógika	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Três Porquinhos	4	1,1%	4	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Bafo de Onça	4	1,1%	2	50,0%	0	0,0%	2	50,0%
Gilberto	3	0,8%	3	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Bruxa Má	3	0,8%	3	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Zé Carioca	3	0,8%	0	0,0%	0	0,0%	3	100,0%
Chiquinho e Francisquinho	3	0,8%	3	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Dumbo	2	0,6%	2	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Minnie	2	0,6%	2	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Sininho	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Peter Pan	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Capitão Gancho	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Dama	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%

Fonte: produção própria.

Os dados acima foram organizados de forma que é possível perceber o número de aparições totais de uma dada personagem (somando histórias, capas e peças publicitárias), além de outros dados percentuais relevantes (como a porcentagem dessas aparições distribuídas em histórias, capas e peças publicitárias). Pato Donald, por exemplo, apareceu em 267 ocasiões, das quais 196 eram efetivamente histórias, 45 capas e 26 eram peças publicitárias (nas quais a sua imagem foi utilizada, certamente sob licença). Da mesma forma, observa-se a sua relevância em termos comerciais: a personagem protagonista da revista aparece em

57% das capas e, além disso, quase 10% de suas aparições ocorrem em momentos de publicidade.

Pelo exposto, é possível afirmar que Donald, Huguinho, Zezinho e Luisinho e Tio Patinhas são, efetivamente, os protagonistas do conjunto analisado, seguidos por Margarida e Professor Pardal, esses dois com outro nível de importância, mais baixo, no conjunto.

A principal personagem das revistas estudadas, de maneira bastante lógica, é o Pato Donald. Sua personalidade varia no conjunto das revistas, principalmente pelo fato de que diversos autores eram responsáveis pelas histórias. Contudo, é possível observar algumas temáticas que se repetem em associação à personagem. O tratamento dado às histórias, desse ponto de vista, sugere que Donald, pelas situações das quais participa e, especialmente, a forma pela qual ele as vivencia, deixa transparecer tratar-se de um ser humano zoomorfizado e não, como poderia ser, um pato antropomorfizado. Isso pode ser dito de todas as personagens Disney principais, com exceção de algumas oriundas de filmes e animações, como Dumbo, por exemplo (um animal antropomorfizado). Dessa forma, o recurso de Donald ser um *funny animal* pode ter servido, por exemplo, para que as suas histórias fossem tratadas como infantis, quando, em muitos casos, abordavam temas bem mais sérios.

De acordo com Santos (2002), Donald surgiu em tiras de jornais nos EUA, ainda na década de 1930, e desde o começo sua personalidade era bastante diversa da de Mickey, a estrela das animações e das HQs Disney. Nos jornais, dessa forma, Donald mostrava-se imprevisível, podendo

ser o herói, mas também responsável pelo caos e pela confusão que apronta, intencionalmente ou não. Vaidoso, impaciente, medroso, ciumento e invejoso em algumas histórias e, em outras, valente, esperto e romântico. (SANTOS, 2002, p. 114)

No *corpus* da presente pesquisa, essa personalidade mais complexa de Donald aparece, marcadamente, em histórias curtas, de no máximo uma página (são 56, 21% das aparições totais de Donald nas histórias estudadas). Isso parece indicar que tais histórias, publicadas em revistas de HQs no Brasil, poderiam ser, originalmente, tiras de jornais nos EUA.

Em virtude disso, Donald se destaca como uma personagem arquetípica, referindo-se a um cidadão genérico de classe média dos EUA, vivendo situações

prosaicas, com desenlaces rápidos e pouco elaborados (pelo tamanho das histórias): tem que lidar com crianças mal-educadas (seus sobrinhos, Huguinho, Zezinho e Luisinho), com um ladrão em sua casa, com seu próprio nervosismo (em virtude do qual quebra coisas e se arrepende) e outras situações semelhantes.

Nessas mesmas histórias, contudo, Donald também é tratado quase como criança pela namorada, Margarida, chegando a ser agredido por ela em algumas ocasiões. Frequentemente, ele é também agressivo, especialmente no trato com seus sobrinhos.

Nesse ponto, aliás, verifica-se um certo desacordo entre as histórias publicadas e o disposto no CEQ: a personagem mais importante dessas histórias tem comportamentos desabonadores de sua conduta em várias das histórias nas quais aparece. Santos (2002), inclusive, esclareceu que, nos EUA, foi necessário introduzir mudanças no comportamento de Donald ainda na fase das tiras de jornal, justamente porque esse tipo de comportamento da personagem poderia criar problemas:

(...) os Estúdios Disney tinham receio da reação dos pais dos leitores, pois, nas tiras, Donald roubava tortas das janelas e maçãs expostas em mercearias, quebrava vidraças, perseguia esquilos, atirava pedras nas cartolas dos transeuntes, pregava peças nos amigos, era vingativo e invejoso, entre outras atitudes reprováveis (...) (SANTOS, 2002. p. 117)

Pelo exposto, verifica-se que a conformidade entre essas histórias mais curtas e as disposições do CEQ é duvidosa, especialmente, por exemplo, quando o primeiro artigo do referido código trazia a seguinte redação: “Artigo 1 - As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404).

Em uma história (“Mistério no céu”, presente na edição 534) Donald aparece como uma personagem dada à luxúria (conforme figuras 1 e 2, abaixo). Em outras, é retratado como uma pessoa bastante violenta, agredindo seus sobrinhos ou atirando com armas de fogo. Esse traço da personalidade do pato, porém, não está presente apenas nas histórias mais curtas. Dois indicadores de leitura (utilizados durante a leitura do *corpus*) ajudam a demonstrar essa tendência da personagem, conforme a tabela abaixo:

Tabela 2 - Donald Irritado e Donald associado a Violência nas histórias

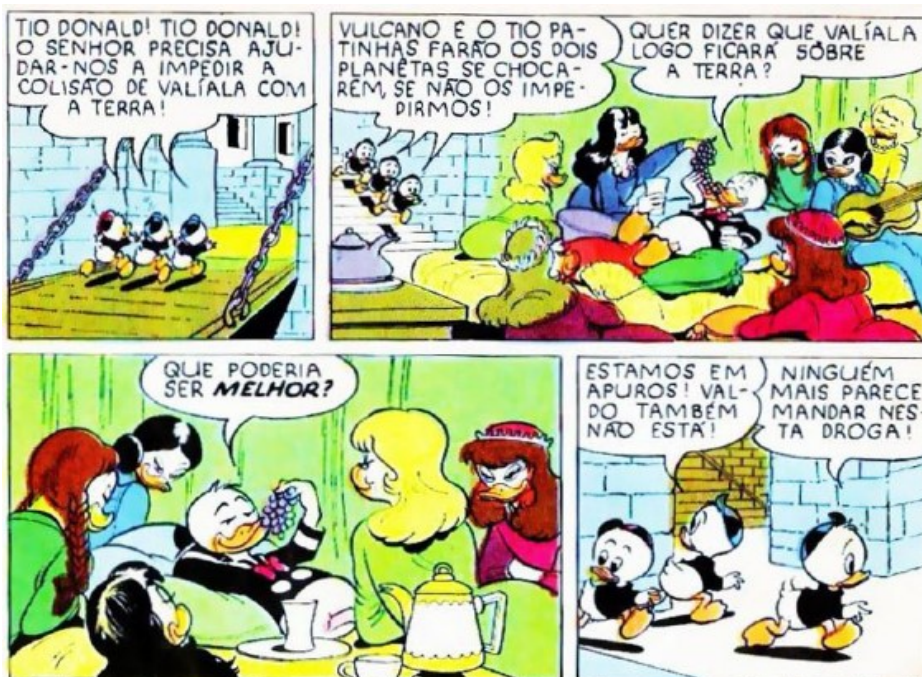
	HQs curtas	% das HQs curtas*	HQs longas	% das HQs longas*
Donald Irritado	1	1,8%	9	6,4%
Violência + Donald	4	7,1%	43	31%

* nas quais Donald aparece.

Fonte: produção própria.

De acordo com esses dados, percebe-se que, nas histórias curtas, Donald aparece irritado em apenas 1,8% das vezes, contra 6,4% nas histórias mais longas. Essa irritação da personagem geralmente a leva a ter comportamentos mais violentos. Da mesma forma, a combinação dos indicadores “Violência” e “Donald” foi verificada em 7,1% das histórias curtas em que o pato aparece, contra 31% nas histórias longas. Esses dados indicam que na questão do binômio irritabilidade/violência, a personagem é mais destoante do CEQ nas histórias mais longas em que aparece, as quais, aliás, são a maioria. Mesmo que essas histórias mais elaboradas procurassem demonstrar um Donald mais comedido e menos imprevisível, elas associaram a sua presença a eventos violentos (nos quais ele é vítima ou agressor) em um terço das suas aparições, o que não impediu que tais histórias fossem incluídas nas revistas da editora Abril, canceladas pelo CEQ. Também foram verificadas algumas ocasiões nas quais Donald se mostra suscetível aos encantos de outras mulheres, a despeito de ser namorado de sua prima, Margarida (tema que será tratado adiante).

Figura 1 - Donald ignora apelo dos sobrinhos, em meio a belas mulheres



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 534.

Figura 2 - Donald filmando belas garotas



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 596.

No conjunto total das aparições de Donald em histórias, outros indicadores de leitura são úteis para delinear o seu perfil geral, conforme se vê a seguir:

Tabela 3 - Indicadores de leitura associados a Donald, no *corpus*

Marcador	Ocorrências	% do total das aparições
Ingenuidade de Donald	13	7%
Inabilidade de Donald	19	10%
Preguiça de Donald	2	1%
Donald vence por sorte	23	11,7%
Donald + automóvel	62	31,6%
Donald + helicóptero/avião	31	15,8%
Donald + barco/navio	25	12,8%
Donald + casa no subúrbio	71	36,2%

Fonte: produção própria.

O marcador “Inabilidade de Donald” foi obtido quando, na leitura da história, verificou-se que seu desenlace foi influenciado diretamente pela falta de habilidade de Donald com alguma coisa. De forma semelhante, foram mapeadas situações de “Ingenuidade” e “Preguiça” da personagem. Nos três casos, verificam-se ocorrências muito baixas no conjunto das histórias, ou seja: Donald não é marcadamente inábil, ingênuo ou preguiçoso. Esse tipo de descrição poderia ser associada a uma espécie de arquétipo do cidadão de classe média tanto nos EUA quanto no Brasil do pós-2ª Guerra, guardadas proporções importantes como o tamanho de cada extrato social em cada país (menor no Brasil, país então menos desenvolvido). O homem médio, no modelo capitalista moderno, deveria ser provedor da família, sagaz e motivado o suficiente para cumprir com suas obrigações, sem contar com a sorte - e sim, com seu esforço. Nessa linha de raciocínio, o marcador “Donald vence por sorte”, obtido quando o desenlace da história analisada trazia uma vitória inesperada da personagem protagonista, foi verificado em apenas 11,7% dessas tramas.

Da mesma forma, poder-se-ia aventar se o arquétipo citado não pode ser encontrado também em Donald ao se observar que, em 31,6% das suas aparições em histórias, existe uma menção direta ao uso do automóvel - um dos principais bens de consumo na propaganda do *american way of life*. Na verdade, nas histórias analisadas, e especialmente naquelas em que Donald aparece, tanto o automóvel como outras modernas formas de transporte (trens, navios, aviões, helicópteros) são

presença constante e banal. Para as crescentes classes médias urbanas brasileiras da época, esse tipo de material estava diretamente associado, de forma mais acelerada após o período JK, à própria ideia de modernidade cultural e econômica, advinda diretamente dos EUA:

Quem foi criança ou adolescente nos dez anos depois do fim da Segunda Guerra conviveu, direta ou indiretamente, com a cultura americana. Brinquedos, revistas, rádio, automóveis, cinema, lanchonetes e, claro, Coca-Cola. No cotidiano das cidades, vivíamos uma versão brasileira do *American way of life*. No fim da década de 1950, os meninos tinham aviõezinhos que reproduziam os modelos que combateram na Europa ou no Pacífico; os soldadinhos de plástico verde-oliva copiavam a imagem do GI americano; os tanques de guerra imitavam os Shermans. (TOTA, 2020, p. 7).

Não por acaso, essas imagens de aparatos tecnológicos se mostram tão presentes nas histórias das quais o protagonista do *corpus* participou: na vida de muitas pessoas da época, automóveis e aviões, por exemplo, eram uma forma de ver concretizadas as promessas da modernidade, inclusive aquelas feitas sobre bases sociais muito mais frágeis do que as que inspiraram essas mesmas histórias nos EUA. A respeito das economias modernas da época, Harvey (2007) comentou que

(...) é possível dizer que, se se desejavam encontrar soluções capitalistas para os dilemas do desenvolvimento e da estabilização político-econômica pós-guerra, era necessário algum tipo de planejamento e industrialização em larga escala na indústria da construção, aliado à exploração de técnicas de transporte de alta velocidade e de desenvolvimento de alta densidade. (HARVEY, 2007, p. 42)

No caso brasileiro, é de se supor que a maioria das famílias nas quais as histórias eram lidas não contassem com um automóvel na garagem no início dos anos 1960 - mas certamente esse passou a ser o sonho de crescentes camadas da população. Mais ainda quando a própria ideia de modernidade, no mundo ocidental sob a tutela dos EUA, passou a associar, cada vez mais, a arte e a tecnologia modernas às realizações específicas daquele país. Para Harvey, em tempos de Macarthismo, a estética estadunidense se pretendeu cada vez mais universalizante e (em um certo sentido) despolitizada:

(...) para se distinguir do Modernismo existente alhures (em Paris principalmente), era preciso forjar uma nova estética viável, a partir de matérias-primas distintamente americanas. O que tivesse essa característica tinha de ser celebrado como a essência da cultura ocidental. E assim ocorreu com o expressionismo abstrato, ao lado do liberalismo, da Coca-Cola, dos

Chevrolets e das casas de subúrbio cheias de bens de consumo duráveis. Artistas de vanguarda, conclui Guilbaut (p. 200), "agora politicamente individualistas 'neutros', articulavam em suas obras valores que eram mais tarde assimilados, utilizados e cooptados pelos políticos, disso resultando a transformação da rebelião artística em agressiva ideologia liberal". (HARVEY, 2007, p. 43)

A imagem dos subúrbios, mencionada por Harvey (2007) é também muito presente nas histórias que contam com a presença de Donald: existe a menção à sua casa (com cerca branca, jardim gramado, rede no quintal e muito conforto no interior) em 36,2% das histórias - é um número nada desprezível, especialmente se for levado em conta que grande parte dessas mesmas histórias não se passam principalmente em Patópolis, lar de Donald (que frequentemente viaja a serviço de Tio Patinhas).

As personagens com mais aparições no *corpus*, depois de Donald, são seus sobrinhos, Huguinho, Zezinho e Luisinho. Os três patinhos aparecem juntamente com o tio em 123 histórias (34,3% de todas as tramas do *corpus*) e estão sempre juntos (com raras exceções), frequentemente completando as frases uns dos outros.

A sua relação com o tio é bastante conflituosa, a despeito de Donald aparecer sempre como o tutor dos três, exercendo uma verdadeira paternidade não-declarada: cuida de sua educação, alimentação, levanta-se à noite para ver se estão dormindo bem. Também nessa relação pode-se ver uma importante diferença em relação ao tamanho das histórias: nas mais curtas, os sobrinhos tendem a ser mais traquinas e causarem problemas ao tio, enquanto nas histórias mais longas eles estão mais amadurecidos (não raramente, mais até do que Donald):

Nas histórias em que os sobrinhos de Donald tornam-se Escoteiros-mirins (Junior Woodchucks), feitas por Carl Barks na década de 1950, os patinhos amadurecem, ficam mais sérios, responsáveis, práticos e ajuizados. Ainda assim, a relação entre eles e o tio continua conflituosa: Donald não admite que os garotos recebam as glórias e as medalhas de mérito e ele, o adulto, que deveria ser o verdadeiro herói, fique em segundo plano. A inveja leva o pato a competir com deslealdade, mentir, trapacear, sabotar ou tentar enganar os competentes e metódicos escoteiros. Munidos de seu "Manual" (um livro que contém todas as informações imagináveis, até as mais improváveis), eles conseguem sobrepujar o tio. (SANTOS, 2002, p. 120)

Neste ponto, parecem contraditórios o conteúdo do CEQ e o das histórias nas quais Donald aparece com seus sobrinhos: afinal, em vários momentos ele, levado por inveja ou despeito, sabota os meninos sem nenhum pudor moral. Mas uma contradição tão flagrante poderia impactar negativamente as vendas das revistas, uma vez que, geralmente, os adultos eram os compradores ou, no mínimo, os

provedores dos recursos para a compra das revistas. Uma primeira ressalva, a esse respeito, reside em um fato notável: esses desvios morais de Donald são sempre punidos nas tramas. Contudo, mesmo assim, ainda é relevante analisar a representação de papéis entre o adulto e as crianças, nessa família protagonista das revistas.

Tratando desse tema específico, Dorfman e Mattelart (2002) afirmaram que tal relação tinha, nas obras Disney em geral, a função de satisfazer, ao mesmo tempo, os adultos (compradores das revistas) e as crianças (teoricamente, suas leitoras), a partir do momento em que ocorreria uma espécie de inversão de papéis entre eles:

Não havendo pai, é indolor a substituição do tio, o seu deslocamento constante. Não sendo ele o responsável genético por essa juventude, não é um ato de traição derrubá-lo.(...) Não se há de pensar, porém, que a ausência física do pai elimine automaticamente a presença do poder paterno. A estrutura das relações entre os personagens é, pelo contrário, muito mais vertical e autoritária do que se pudesse encontrar no lugar mais tirânico da terra dos leitores (...) (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 27)

Pelo exposto, poder-se-ia concluir que uma frequente inversão de papéis entre o tio e seus sobrinhos (pontuada, ao mesmo tempo, por momentos de puro autoritarismo do adulto), nessas histórias, ao invés de ser problemática e estranha para os leitores, poderia, ao invés disso, explicar parte de seu sucesso.

Esse quadro parece vir de encontro à teoria do *gatekeeping*, conforme explicitada por Shoemaker e Voss (2011):

Os veículos de comunicação que não dão ao público aquilo que ele quer terão um número menor de produtos para vender aos anunciantes. Portanto, as mídias se baseiam em pesquisas e levantamentos sobre audiência não apenas para medir seu sucesso relativo no que concerne à oferta de conteúdo que gere grande audiência, mas também para medir a audiência que pode ser vendida aos anunciantes (Napoli, 2003). O público tem aquilo que deseja - dita conteúdos e se torna o gatekeeper. (SHOEMAKER E VOSS, 2011, p. 114)

Shoemaker e Voss estão se referindo a uma realidade mais contemporânea, de grandes conglomerados de mídia e pesquisas de opinião feitas muito velozmente, mas mesmo guardadas as devidas proporções entre seus escritos e a realidade do contexto das revistas estudadas, ainda é possível ver a aplicabilidade dessa teoria: as editoras de HQs brasileiras, afinal, estavam declarando, através do CEQ, que estavam ao lado das famílias na educação e no cuidado das mentes de jovens e crianças

leitores de suas revistas - e a própria existência desse apelo indica, entre outras coisas, a sua real necessidade.

Dessa forma, sem a presença de pais e mães nas revistas, as relações estariam mais simplificadas e problemas geracionais (com os quais os leitores poderiam se identificar) ficariam habilmente contornados, facilitando a venda do material. Ao mesmo tempo, por exemplo, uma espécie de paternidade (de Donald) é exercida de fato nas histórias, sem prejuízos para a “moralidade” da educação fornecida às mesmas: as crianças (que não são chamadas de órfãos em nenhum momento no *corpus*) têm um tutor que é seu familiar, o que pareceria indicar zelo nesse sentido.

Durante a leitura do *corpus*, o indicador de leitura “Astúcia” foi utilizado para marcar, em uma história, o momento em que a ação decidida e intencional de uma personagem foi fundamental para um desenlace positivo na mesma. Esse indicador de protagonismo pode ser utilizado como uma ferramenta para jogar luz sobre a questão da inversão de papéis, apontada por Dorfman e Mattelart (2002). Na análise do conjunto das revistas estudadas, foram obtidos, a esse respeito, os dados a seguir:

Tabela 4 - Indicadores de astúcia de Donald e sobrinhos em histórias conjuntas

Astúcia	Ocorrências	% do total das histórias conjuntas
Huguinho, Zezinho e Luisinho	32	26%
Donald	2	1,6%

Fonte: produção própria.

Dada a discrepância no número de eventos nos quais Donald mostrou-se astuto e decisivo nas histórias conjuntas com seus sobrinhos (2 contra 31), parece ficar comprovado que, nelas, as crianças foram representadas como as personagens mais capazes e firmes, enquanto Donald, nesses casos, era representado de formas mais cômicas ou, ao menos, como alguém não astuto o bastante para lidar com seus sobrinhos em pé de igualdade.

Uma análise breve das temáticas de trinta e uma capas de revistas (aquelas nas quais Donald e seus sobrinhos aparecem juntos), também pode ser elucidativa nesse sentido. Dessa forma, foram levantados os seguintes dados:

Tabela 5 - Temas das capas nas quais Donald e sobrinhos aparecem juntos

Relação entre Donald e os sobrinhos	Ocorrências	% do total das capas conjuntas
Conflito	21	67,7%
Tutoria	7	22,5%
Ternura	2	6,5%
Outros	1	3,2%

Fonte: produção própria.

Na tabela, o indicador “Ternura” refere-se a momentos nos quais Donald e os sobrinhos foram representados em situações de cuidado e carinho (como o tio cobrindo os meninos à noite). Já o indicador “Tutoria” procura retratar momentos mais prosaicos da vida em família, mas sem traços de ternura: idas ao dentista, fotos posadas. O indicador que mais se sobressai, contudo, é “Conflito”, no qual chama a atenção o percentual de quase 68% de situações nas quais as crianças criam alguma dificuldade para o adulto. Nessas situações, aliás, Donald aparece irritado com a situação ou punindo os sobrinhos (figura 3).

Esses dados parecem sugerir que, no que se refere a capas, a autoridade dos adultos sobre as crianças (retratadas como peraltas, porém punidas) foi preservada como incontestável. Sendo um veículo de autopromoção do conteúdo da revista, a capa não poderia abrir espaço para quaisquer inversões de papéis entre adultos e crianças, o que, porém, se verifica na maioria das histórias. É como se as capas procurassem atingir os pais de forma mais direta e empática, reforçando seu poder. Ao mesmo tempo, no interior das revistas, as crianças poderiam ver-se a si mesmas em papéis de protagonismo e liderança em relação a um tio - e não a um pai ou uma mãe. Dessa forma, várias faixas etárias do público estariam contempladas e satisfeitas em uma mesma publicação, aumentando a probabilidade de vendas dessas obras.

Figura 3 - Capas das edições de O Pato Donald 488, 532 e 536



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 488, 532 e 536.

Do ponto de vista ideológico, parece manter-se, assim, a congruência entre as publicações e o disposto no CEQ, em seu artigo nº 4: “As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Neste ponto, fica claro que a autoridade de pais e professores não era atingida pelas desventuras e estrepolias de um tio que, mesmo assim, faz o papel de pai para três garotos que, nas capas, aparecem como peraltas imediatamente punidos, enquanto no interior das mesmas revistas, salvavam o dia em muitas das tramas.

A figura de outro tio, na mesma família, também merece destaque e reflexão: Tio Patinhas. Apresentado como tio de Donald, o velho pato multimilionário tem forte presença no *corpus* da presente pesquisa (aparece em 106 histórias, 19 capas e 8 peças publicitárias), sendo a terceira personagem mais frequente.

Segundo Santos (2002), a personagem foi criada pelo cartunista Carl Barks, a partir da inspiração obtida em um conto de Charles Dickens (“A Christmas Carol”, de 1848) e em uma tira serializada de 1917, chamada “The Gumps” (SANTOS, 2002, p. 121). Fundindo características presentes em personagens das obras citadas, Tio Patinhas seria rico e avarento, mesquinho e solitário, um perfil que foi mudando com o sucesso da personagem perante o público:

Enquanto a popularidade de Tio Patinhas crescia, Barks amenizava a mesquinhez do personagem (...) que ganhou contornos mais heroicos e uma vida pregressa admirável: da infância pobre na Escócia até a velhice cercada de riqueza, Tio Patinhas é um exemplo de coragem e força de vontade. Até suas esquisitices (nadar em dinheiro, recolher moedas de pequeno valor na rua) parecem, aos olhos do leitor, atitudes simpáticas, bizarras e engraçadas. (SANTOS, 2002, p. 122)

A partir dessa mudança introduzida na personalidade de Tio Patinhas (que, entre outras coisas, certamente fazia as revistas serem mais vendáveis) a personagem foi se definindo como arquetípica do capitalista bem-sucedido, um verdadeiro *self-made man*, uma das mais frequentes promessas do *american way of life*. Dessa forma, Tio Patinhas encarnaria um modelo de virtudes como coragem, força, perseverança, talento e empreendedorismo (na história “O campeão de dinheiro”, presente na edição 560, ele chega a ser reconhecido nas ruas de Patópolis e admirado pela construção de sua riqueza).

Assim como no caso do Pato Donald, foi observada, no *corpus* analisado, a frequência da associação de Tio Patinhas a meios de transporte como automóveis e aviões, que poderiam, em número significativo, indicar a construção de sua imagem como homem rico e influente:

Tabela 6 - Meios de transporte associados à personagem Tio Patinhas

Indicadores de leitura combinados	Ocorrências	% nas Aparições de Tio Patinhas
Tio Patinhas + Automóvel	38	35,8%
Tio Patinhas + Avião /Helicóptero	28	26,4%
Tio Patinhas + Navio	9	8,5%
Tio Patinhas + Trem	9	8,5%

Fonte: produção própria.

Foram levantados, também, os seguintes dados a respeito das principais temáticas associadas a essa personagem:

Tabela 7 - Temáticas mais recorrentes associadas à personagem Tio Patinhas

Indicadores de leitura combinados	Ocorrências	% nas aparições de Tio Patinhas
-----------------------------------	-------------	---------------------------------

Tio Patinhas + Dinheiro	41	38,7%
Tio Patinhas + Violência	27	25,5%
Tio Patinhas + Avareza	22	20,8%
Tio Patinhas + Vence por sorte	16	15,1%
Tio Patinhas + Astúcia	12	11,3%
Tio Patinhas + Empreendedor	6	5,7%
Tio Patinhas + Aproveitador	5	4,7%

Fonte: produção própria.

Pelo exposto, pode-se afirmar que a temática mais frequentemente associada a Tio Patinhas, nas 106 histórias em que aparece, no *corpus*, é o dinheiro. Ele é retratado como tendo um sentimento de amor verdadeiro pelas suas notas e moedas, guardadas em um dos maiores prédios de Patópolis. O expediente de nadar nas moedas ou de juntar pequenos valores encontrados na rua, muito frequente na representação de Tio Patinhas, reforça essa noção, que pode ser ilustrada através do indicador “Avareza”, associado à personagem em cerca de 21% de suas aparições em histórias.

O indicador de leitura “Tio Patinhas” associado a “vence por sorte”, se repetiu em cerca de 15% das histórias das quais o velho pato participa. Isso parece indicar que, na construção da personagem, outras características como a coragem, a determinação e o trabalho duro foram associadas a ela com mais ênfase do que o mero acaso. Patinhas, inclusive, se orgulha muito disso. Contudo, existe uma válvula de escape nessa noção: a “moedinha nº 1” (o tio de Donald guarda a primeira moeda que ganhou, o começo de sua fortuna, como um talismã de boa sorte, mesmo que, em várias histórias, ele desdenhe de quaisquer formas de ocultismo). Seu desespero em impedir que essa moeda seja roubada poderia, então, desmentir o seu ceticismo, e, para todos os efeitos, poder-se-ia dizer que, em todas as histórias, Patinhas vence por sorte. Contudo, o talismã é invocado apenas em histórias específicas, nas quais uma vilã tenta roubá-la, estando ausente da maioria das tramas em que Tio Patinhas aparece.

A violência, por estar listada em segundo lugar na tabela 6, demonstra que o tema da riqueza, nessas revistas, é frequentemente associado à ideia de precisar defendê-la constantemente. Nas HQs estudadas, essa defesa se faz contra ataques

diretos, mas esse pensamento parece se adequar bem ao discurso dos países vencedores da 2ª Guerra, e especialmente os EUA, principal vencedor do conflito. Dessa forma, o tio de Donald aparece, em várias histórias, defendendo a si e a seu patrimônio contra insistentes e criativas tentativas de roubo, assalto e sequestro. Em virtude disso, Tio Patinhas grita com todos, esbraveja e, em algumas ocasiões, atira com armas de fogo. O indicador “violência” também soma esses momentos em que Patinhas é agressivo, principalmente com seu sobrinho Donald, o que acontece com alguma frequência nas histórias.

Aliás, o relacionamento entre tio e sobrinho, nesse caso, é bastante interessante. Pode-se estabelecer, entre eles, diversas dicotomias:

velhice/juventude, experiência/imaturidade, avareza/esbanjamento, sacrifício/deleite, obsessão/liberdade etc. O dinheiro, para Tio Patinhas, tem um significado sagrado, nostálgico (cada cédula, cada moeda por ele economizada traz embutida a recordação de um determinado momento de sua vida) e vitorioso (um tostão poupado ou ganho é, para o personagem, uma conquista). Já para Donald, a riqueza representa a possibilidade de satisfazer seus desejos consumistas e de obtenção de status. (SANTOS, 2002, p. 123)

Da mesma forma que a criação de Huguinho, Zezinho e Luisinho promoveu uma mudança significativa na personalidade de Donald, tornando-o mais maduro e responsável do que em seus inícios (se bem que perdendo nisso para as crianças, como visto anteriormente), a presença de Tio Patinhas produz, nele, o efeito contrário: Donald se torna, na presença de Patinhas, um mero serviçal, ajudante, um empregado. Patinhas o humilha, agride e projeta nele suas próprias expectativas. É como se os autores (Carl Barks, certamente, mas não apenas ele) estivessem utilizando essa dicotomia para representar, por exemplo, o próprio efeito do trabalho sobre o homem comum: esmagador, controlador, mas incontornável.

Características como “Empreendedor” e “Aproveitador” apareceram em quantidades muito baixas. A questão do empreendedorismo da personagem (o qual seria de se esperar que fosse alto) pode estar associada à preferência por representá-la mais em aventuras por terras exóticas do que no dia a dia de empresário, tema que poderia ser, de certa forma, maçante, prejudicando as vendas das revistas. “Aproveitador” foi anotado quando Patinhas foi representado tendo comportamentos financeiramente abusivos (geralmente em relação a Donald), e a sua baixa incidência

coaduna-se com a imagem de trabalhador bem-sucedido e honesto, associada ao velho pato.

Associando-se “Tio Patinhas” e “Astúcia”, verifica-se que, assim como ocorre com a temática da sorte, Patinhas não é retratado como uma personagem principalmente astuciosa (isso só ocorre em cerca de 11% das suas histórias). Novamente, parece que existiu um esforço mais ou menos consciente no sentido de reforçar o arquétipo do trabalho duro e da conquista de patrimônio especialmente através desse expediente. Outro dado interessante: isolando-se apenas as histórias nas quais Tio Patinhas aparece em conjunto com Huguinho, Zezinho e Luisinho, verifica-se que, em mais de um terço delas, a astúcia decisiva para o desenlace das tramas pertence às crianças, conforme a tabela abaixo:

Tabela 8 - A influência da Astúcia na resolução das tramas, em histórias nas quais aparecem Tio Patinhas e Huguinho, Zezinho e Luisinho

Indicadores de leitura combinados*	Ocorrências	% nas Aparições combinadas*
Tio Patinhas + Astúcia	9	13,4%
Huguinho, Zezinho e Luisinho + Astúcia	23	34,3%
* Histórias nas quais aparecem Tio Patinhas e HZL		

Fonte: produção própria.

Aqui pode-se observar a repetição de um mesmo padrão já verificado anteriormente, em relação à dicotomia Donald/sobrinhos: a afirmação da astúcia das crianças em contraposição aos adultos, desde que isso não ocorra nas capas. Se for levado em conta que o cenário mais comum nessas histórias é a presença das três gerações (Patinhas, Donald e sobrinhos), tem-se um quadro no qual o idoso é guardião de importantes valores (como o trabalho honesto e a perseverança diante das dificuldades), o jovem adulto ainda tem muito a aprender com o idoso (mas, em particular, cuida muito bem da sua casa e das crianças, sendo severo se necessário) e as crianças têm a vivacidade e a energia para movimentar o mundo para a frente (quase como se representassem a fé no progresso futuro).

Quanto a essa noção de progresso e desenvolvimento, outro expediente interessante verificado (especialmente a partir da construção da personagem Patinhas) é o de utilizar uma série de estereótipos para se referir a outras partes do

mundo, reduzindo-as e simplificando-as. Esse tipo de expediente parece reforçar, nas histórias estudadas, o desenvolvimento e a modernidade de Patópolis (arquétipo de uma grande metrópole ocidental), pelo contraste desta em relação às terras distantes visitadas pelos protagonistas em várias aventuras, essas selvagens, atrasadas, exóticas.

Profundamente contrários a isso, Dorfman e Mattelart também observaram, nas histórias Disney, o uso de

estereótipos internacionais. Quem poderia negar que o peruano (...) é sonolento, vende argila branca, está de cócoras, come pimentão ardido, tem uma cultura milenar, segundo os preconceitos deslocados que se proclamam nos mesmos anúncios publicitários? Disney não descobriu esta caricatura, mas explora-a ao máximo, englobando todos esses lugares-comuns sociais, enraizados nas visões do mundo das classes dominantes nacionais e internacionais, dentro de um sistema que afiança sua coerência. (...) Selecionando os rasgos mais epidérmicos e singulares de cada povo, provocando novas sensações para incentivar a venda, diferenciando através de seu folclore nações que ocupam uma mesma posição dependente e separando-as por suas diferenças superficiais, a história em quadrinhos, como todos os meios de comunicação de massas, joga com o princípio do sensacionalismo, ou seja, de mascaramento pelo "novo". (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 63)

Ressalvando-se o forte tom panfletário nas palavras dos autores chilenos, ainda assim pode-se verificar a acuidade de suas observações a respeito do uso de estereótipos internacionais. No caso presente, isso fica evidente nas histórias em que Tio Patinhas viaja pelo mundo (cerca de 25% das tramas giram em torno disso), geralmente acompanhado de Donald e dos três patinhos. As terras distantes são retratadas como plenas de pessoas bobas, simplórias, frequentemente usando saias de palha em praias remotas, cultivando hábitos antropofágicos e, finalmente, agradecendo pequenos gestos dos patos como se fossem dádivas - além de lhes perdoar, automaticamente, abusos e grosserias. (conforme figura 4).

Figura 4 - Os patos em um remoto arquipélago, na edição 502, e na região amazônica, na edição 494.



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 502 e 494.

Pensando-se a respeito do CEQ, pode-se aventar que a personagem Tio Patinhas tornaria difícil, a princípio, afirmar uma completa adequação das revistas (nas quais ela aparece) a esse código. Por um lado, trata-se de uma personagem marcada pela coragem, determinação, construída em torno do mito do capitalista que venceu vindo de estratos inferiores da sociedade. Por outro, Patinhas é violento em diversas oportunidades (contra sua família inclusive), tem um comportamento obsessivo em relação ao dinheiro e age como branco colonizador em terras distantes - como era distante, por exemplo, o Brasil. Inclusive, em uma das histórias estudadas, Patinhas esteve na Amazônia, retratada como uma região péssima, na edição 494, conforme a figura 5:

Figura 5 - O piloto de Tio Patinhas desqualifica a região amazônica, na edição 494 e Tio Patinhas, que precisa levar todo tipo de remédios ao visitar a África, na edição 524.



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 524 e 494.

Vale lembrar que a redação do artigo nº 5 do CEQ era da seguinte forma: “Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Dificilmente esse artigo resistiria a um exame mais cuidadoso sobre a forma pela qual essas histórias, especificamente, tratavam outras etnias e países (ainda que o conceito de etnia tenha um uso mais recente). A palavra “respeito”, por certo, não se aplica totalmente aqui.

Contudo, diferentemente de Dorfman e Mattelart (que viam nessa característica das histórias Disney uma forma de simples imperialismo cultural estadunidense), é possível relacionar essa questão ao fato de que as simplificações de temas tão complexos como a diversidade cultural atendem bem às demandas da indústria cultural massificada (tornando seus produtos mais facilmente absorvíveis por maiores parcelas de consumidores), tem-se um quadro mais realista como ponto de partida para buscar compreender esse contexto. No Brasil, o processo de *americanização* em curso no pós-2ª Guerra, provavelmente, fazia com que crescentes setores da classe média, diante de representações como as citadas acima, ficassem tentados a ver a si próprios na figura dos patos, em vez das pobres caricaturas de si mesmos, não obstante mostradas bem diante dos seus olhos.

4.3.2 Representações familiares: patos e amigos

É interessante notar que o protagonismo do conjunto das histórias analisadas ficou restrito a personagens do mesmo grupo familiar: é como se as revistas, em geral, gravitasse em torno dessa família e suas relações com elementos externos, conforme se vê abaixo:

Tabela 9 - Aparições dos protagonistas combinadas em capas, histórias e propagandas

Indicadores de leitura	Capas	% das capas	Histórias	% das histórias	Propaganda	% Prop
Donald apenas	12	15,2%	52	14,5%	10	3,38%
Donald +Tio Patinhas	0	0,0%	21	5,8%	2	0,68%
Donald + HZL	27	34,2%	62	17,3%	14	4,73%
Tio Patinhas apenas	15	19,0%	17	4,7%	0	0,00%

Tio Patinhas + HZL	0	0,0%	6	1,7%	2	0,68%
HZL apenas	2	2,5%	19	5,3%	0	0,00%
Protagonistas juntos	4	5,1%	62	17,3%	6	2,03%
Protagonistas separados	29	36,7%	88	24,5%	10	3,38%
Total ap protagonistas	56	70,9%	177	49,3%	28	9,46%

Fonte: produção própria.

Nota-se que Donald aparece sozinho em apenas 12 capas, enquanto aparece acompanhado por seus sobrinhos em outras 27. As aparições dos protagonistas, dessa forma (juntos nas combinações possíveis ou separadamente) representam cerca de 71% das capas das revistas, e quase 50% das histórias - nas demais, aparecem outras 32 personagens Disney.

A pequena participação dessas personagens em peças publicitárias, por outro lado, pode ser devida ao alto custo do licenciamento para o uso de sua imagem, por parte dos anunciantes, que preferiram, na maioria dos casos, apelar para o expediente de produzir suas próprias personagens, nos casos em que suas peças publicitárias foram quadrinizadas.

Além de Donald, seus sobrinhos e Tio Patinhas, outros elementos da “família dos patos” seriam, em ordem de relevância (pelas aparições): Margarida (namorada de Donald, com 72), Professor Pardal (56), Ludovico Sabe-Tudo (48), Vovó Donald (40), Gansolino (21), Gastão (16) e Lalá, Lili e Lelé (sobrinhos de Margarida (12). As amigas de Margarida, Clarabela (11 aparições) e Clara de Ovos (9) também fazem parte desse núcleo de personagens.

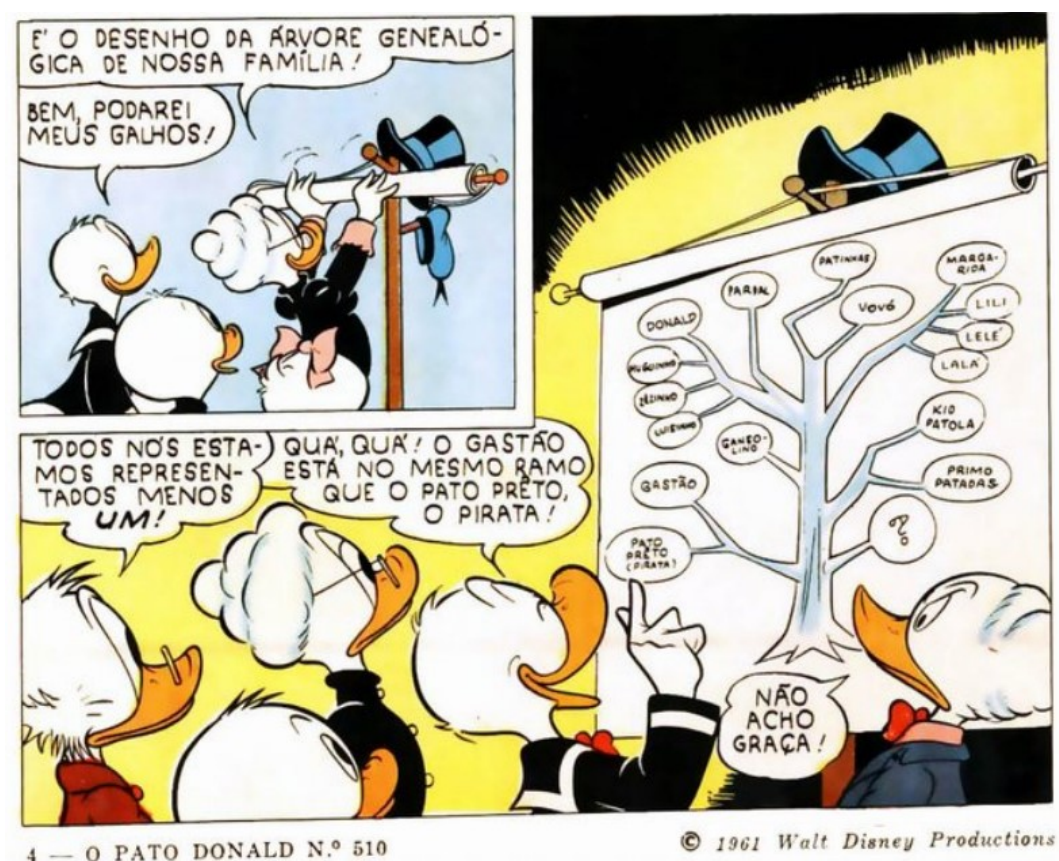
Os outros dois grupos de personagens descritos por Santos (2002, p. 97) como componentes do universo das revistas Disney (Turma do Mickey e Terra da Fantasia) têm presenças mais modestas no *corpus* (suas presenças somadas acontecem em apenas 52 histórias (cerca de 15% do total) e três capas (3,8% do total).

A amizade entre essas personagens e os protagonistas é sugerida, especialmente, através de alguns encontros fortuitos e da presença na mesma cidade (Patópolis), ou em peças publicitárias das revistas da editora Abril, mas pouco se

efetiva, realmente, nas revistas. Isso provavelmente se deve ao fato, já mencionado, de que a revista *O Pato Donald* era, na verdade, uma montagem quinzenal de várias HQs importadas, oriundas originalmente de variadas revistas dos EUA, sem que tivessem, entre si, maiores conexões do que terem sido vendidas às editoras brasileiras.

As relações consanguíneas (apesar dos pronomes de tratamento como “tio” e “vovó”) da família dos patos não são completamente esclarecidas no *corpus*, a despeito de uma história em *Pato Donald* 510 (“Festa em família”), na qual aparece uma árvore genealógica pouco sofisticada (figura 6).

Figura 6 - Árvore genealógica da família dos patos



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 510.

A falta de preocupação presente nas histórias, no sentido de estabelecer com mais clareza as relações de parentesco na família central das HQs estudadas, parece sugerir que, por um lado, esse tema não era central: as personagens, em nenhum momento, apresentaram quaisquer dúvidas ou sofrimento em virtude dessa falta de clareza. Isso parece sugerir que se trata de uma visão idealizada de família: existem

tios, avós, sobrinhos, sobrinhas, netas e netos, mas não há conflitos, a não ser aqueles que aparecem, de forma controlada, nas histórias. Por outro lado, virtualmente não há representantes de famílias tradicionalmente nucleares (pai, mãe e filhos), o que resguardava essa instituição, no universo ficcional estudado, de ser representada em situações potencialmente polêmicas ou conflitantes.

Esse tipo de visão, aliás, viria ao encontro do disposto no artigo de nº 7 do CEQ, o qual trazia a seguinte redação: “A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais”. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). Sem conflitos geracionais ou conjugais, a família central nas histórias era muito mais fácil de ser enquadrada nos valores expressos pelo código. Inclusive, já foi sugerido por estudiosos das HQs que o tratamento vago dado ao tema seria proposital, dentro das produções Disney (Dorfman e Mattelart, 2002), como uma estratégia para desviar as HQs da tarefa, de outro modo impossível, de contornar a abordagem de conteúdos mais sensíveis, especialmente aqueles inerentes às relações de parentesco. O tema do divórcio, por exemplo, banido expressamente através do CEQ, já não poderia mesmo existir nessas publicações, nas quais sequer há menção ao matrimônio.

Sem consanguinidade com a família dos patos, aparecem nas revistas diversos amigos dessa mesma família: Mickey (28), Pateta (21), Lampadinha (21) e Pluto (10) sendo os principais. Os vilões mais frequentes são os Irmãos Metralha (25 aparições), seguidos por Maga Patalógika (5), Bafo de Onça (4) e Bruxa Má (3).

Finalmente, retomando os dados presentes na tabela 9, tem-se que os três protagonistas (Donald, grupo dos três sobrinhos e Tio Patinhas) aparecem juntos em 4 capas. Dessas, 3 tem como tema uma foto de família - momento em que se registra, geralmente, uma cena feliz, ainda que um tanto artificial (pela pose).

Nessas capas, vários personagens estão junto aos protagonistas (como Margarida e Vovó Donald) e em todas reforça-se a autoridade e o *status* diferenciado dos mais velhos. Em uma delas, Donald faz traquinagens (sobe em Gansolino, com o pé em seu rosto), enquanto Tio Patinhas, provedor, coloca uma moeda na cabine fotográfica, sorridente. Nas outras duas, Huguinho, Zezinho e Luisinho estão prejudicados de alguma forma (debaixo de um pesado tapete de urso, cobertos pela bolsa, cotovelo ou mãos dos adultos).

Em outras duas capas (nas quais estão presentes apenas Donald e os sobrinhos), o tema é o mesmo: fotos de família. Nessas duas, reforça-se as

dificuldades de criar as crianças, muito levadas. Essas capas podem ser observadas na figura 7.

Figura 7 - Fotos de família nas capas. Da esquerda para a direita e de cima para baixo: edições 530, 582, 608, 482 e 514



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 530, 582, 608, 482 e 514.

Em todas essas capas, portanto, percebe-se uma espécie de diálogo com os possíveis compradores das revistas: a família aparece feliz, unida. Os mais velhos têm a sua autoridade preservada e destacada. Os mais novos (especialmente as crianças) são difíceis de lidar (pode-se ver a expressão de Donald na capa da edição 514, por exemplo), mas o lugar subalterno deles nessa representação de família é bem definido.

4.3.3 O namoro de Donald e Margarida

Uma ocasião em que relações amorosas foram abordadas, nas histórias, aconteceu na história “Travessuras Românticas” (edição 496), na qual Tico e Teco (dois esquilos) são ex-namorados de uma mesma garota (um esquilo fêmea, antropomorfizado como eles). Os dois a cortejam ao mesmo tempo, e a relação só termina porque eles a importunam excessivamente (figura 8)

Figura 8 - Tico e Teco e sua ex-namorada, Zizi



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 496.

Outra relação amorosa interessante, nas revistas analisadas, é a de Donald e Margarida: são namorados, a despeito de serem parentes, o que poderia criar um certo desconforto em confrontação com uma visão familiar tradicional. O grau de parentesco entre eles (são primos em qual grau) não é abordado diretamente, e chama a atenção a falta de problematização ou choque em virtude do fato, entre as próprias personagens.

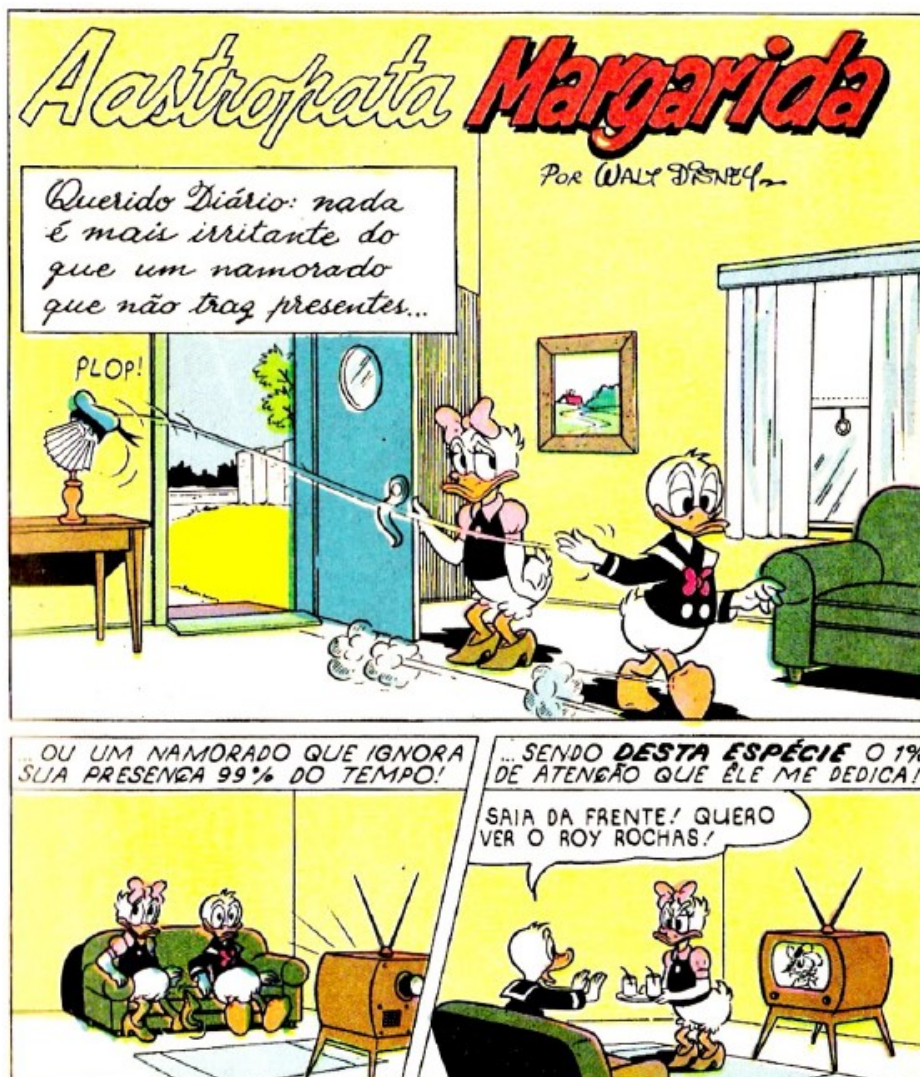
O namoro em questão desenrola-se de forma um tanto peculiar: Donald e Margarida aparecem juntos em 46 histórias (12,8% do total), sendo que em 33 (72% das vezes) esse relacionamento amoroso é abordado, de forma direta ou indireta (em virtude da escolha de presentes, visitas ou ciúmes), demonstrando um namoro bem estabelecido entre ambos.

Mas há diversos casos em que essa abordagem é heterodoxa: Margarida tem a sua atenção abertamente disputada por Gastão (a quem corresponde, também abertamente, na frente de Donald, que primeiro aceita a situação, resignado, e depois pode ou não lutar por ela), em três histórias: “Corrida de regularidade” (edição 490), “Mudança de decisão” (edição 500) e “O dia de azar de Gastão” (edição 620). Na ocasião representada na edição 500, por exemplo, Margarida é vista por Donald andando de braços dados com Gastão (o que faz Donald simplesmente desistir de comprar-lhe um presente e alegrar-se ao comprar um novo chapéu, para si, com o dinheiro).

Na edição 510, perante um perigo iminente (na história “Festa em família”), Donald abandona Margarida à própria sorte, indo se refugiar em segurança sem se preocupar com sua namorada/parente. Em história presente na edição 540 (“Um sapo na família”), diverte-se com o susto que Margarida leva, mas não faz menção de ajudá-la. O mesmo divertimento dele em relação às dificuldades dela ocorre na edição 552 (a história chama-se “Coisas de mulher”).

Em duas histórias (“Mistério no Céu”, da edição 534 e “Cine-patacoadas”, da edição 596) Donald demonstra franco interesse por outras mulheres (conforme se vê nas figuras 1 e 2). Margarida, por sua vez, também não vê problema em interessar-se por outros rapazes, em “A astropata”, história da edição 568: nessa trama, Donald comporta-se (na casa da namorada) dentro do que se poderia interpretar como “comportamentos clichês de maridos que não se interessam pelas esposas”, de acordo com o modelo do *american way of life*: não cumprimenta Margarida na entrada da casa, não lhe traz presentes, prefere a televisão ao suco trazido pela namorada e assiste aos programas televisivos sem lhe dar qualquer atenção (conforme se vê na figura 9). Assim sendo, a relação de ambos aparece, além de consolidada, já desgastada, ao ponto de Margarida ser infiel a Donald (ela não rompera com o namorado ao procurar outros homens, conforme a figura 10). Ao mesmo tempo, o tratamento pouco atencioso de Donald contribui para o desgaste.

Figura 9 - A relação desgastada de Donald e Margarida



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 568.

Figura 10 - Margarida à procura de outros homens



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 568.

O exposto parece sugerir que o relacionamento entre as personagens não tem o perfil que se esperaria de um namoro real, à época, dentro de uma visão mais tradicional de família. Isso acontece, por um lado, pela forma muitas vezes frívola utilizada para representar Margarida (na história “Um rapaz de posição”, da edição 626, Donald está procurando um emprego para impressionar a própria namorada, a qual afirma preferir sair com rapazes “que estão subindo na vida”, embora não rompa o namoro com Donald).

Esse modelo de relacionamento poderia ser entendido como uma contradição interna das histórias, que se pretendem seguras para a família, mas apresentam uma forma de relacionamento que dificilmente seria o padrão na sua época, dentro do modelo do *american way of life*. Algumas hipóteses poderiam, nesse caso, ser levantadas para tentar compreender esse estranhamento.

Em primeiro lugar, as histórias eram, majoritariamente (senão totalmente) escritas por homens, o que possibilitaria, de sua parte, a utilização mais de rótulos sobre as jovens mulheres do que de elementos reais, na representação de uma personagem como Margarida. Dito de outra forma, é como se os autores estivessem fazendo Margarida ter comportamentos irrealistas para as mulheres da época, mas frequentemente associados a elas por significativa parcela dos homens mais jovens. Esse desconhecimento poderia advir, justamente, da forte barreira cultural que se colocava entre jovens rapazes e “moças de família”, normalmente acessíveis apenas pela via do casamento.

A favor desse argumento estaria o fato de que Margarida foi representada, em grande parte das histórias, como uma mulher dada a intensas (e excessivas) preocupações com a própria imagem, inclusive com uma boa dose de futilidade e, às vezes, até de maldade (conforme figura 11, abaixo). A forma pela qual a sua beleza era retratada, inclusive, faz lembrar glamurosas atrizes da época, com longos cílios e salto alto.

Figura 11 - Margarida em três momentos: preocupada com o peso (edição 542), com seus longos cílios em destaque (edição 580) e feliz com o infortúnio de outra garota (edição 488).



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 542,580 e 488.

Extrapolando-se essa linha de raciocínio, é de se pensar que, talvez, as frustrações pessoais de alguns artistas estivessem expressas na forma pela qual eles construíam tanto a figura de Donald (injustamente preterido), Margarida (volúvel) e Gastão (o rival desleal).

Vale ressaltar que muitas das HQs analisadas no presente estudo, tendo sido publicadas no Brasil entre 1960 e 1963, tiveram produção bastante anterior (algumas foram lançadas na década de 1940), o que reduz a influência dos movimentos de liberação sexual da década de 1960 sobre seu conteúdo. No contexto brasileiro, aliás, esses movimentos foram bastante combatidos por setores mais conservadores da sociedade.

Dentro do modelo do *American Way of Life* e da noção de moral e bons costumes (frequentemente evocada no Brasil da época), o papel da mulher era normalmente relacionado ao da esposa, honesta, abnegada gestora do lar e, nessa visão, tal comportamento socialmente regrado seria esperado desde o namoro, que normalmente se desenrolava debaixo de intensa vigilância familiar. Para Schwarcz,

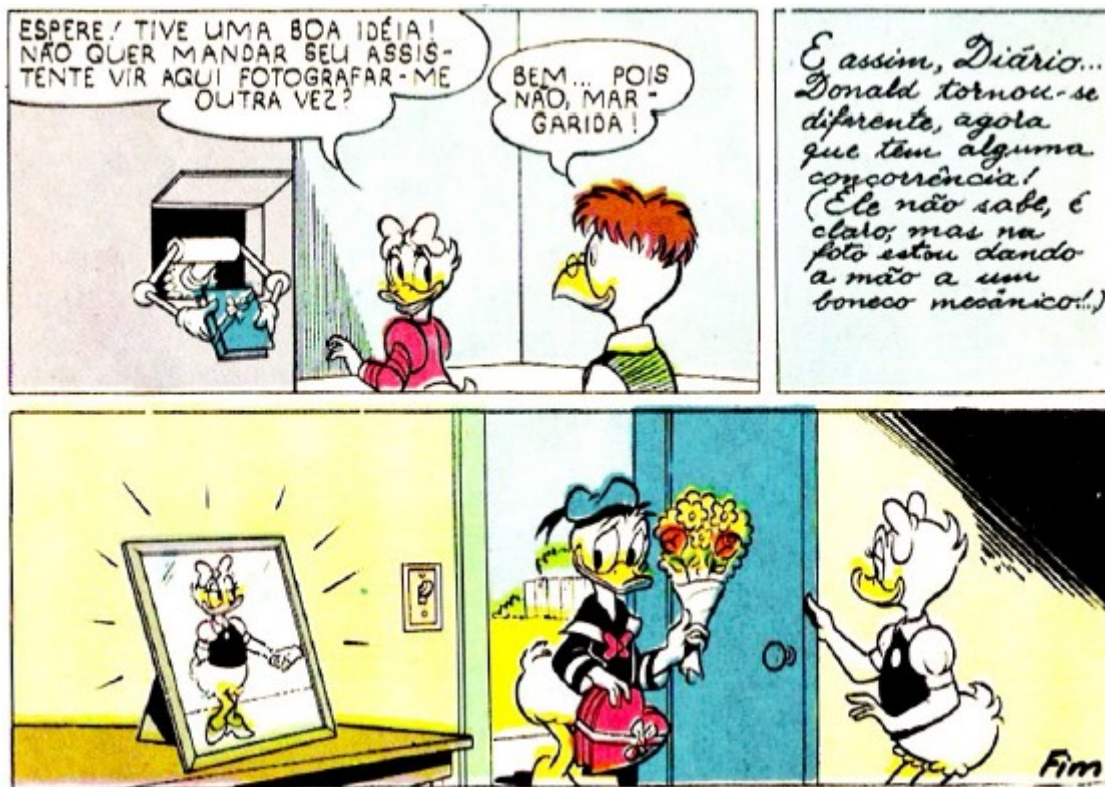
os distintos papéis impostos para os espaços femininos e masculinos, e que foram se consolidando ao longo da nossa história, reforçados pelo patriarcado, acabaram por induzir o estabelecimento de modelos, muitas vezes, violentos de relacionamento entre os sexos. Por outro lado, a busca do controle das mulheres, que se apresenta tanto nas situações íntimas como nas públicas, levou ao estabelecimento de papéis socialmente introjetados, a partir da disseminação de hábitos e modelos educacionais diferenciados. Criaram-se códigos de conduta e de mando que foram costumeiramente inculcados, padrões tradicionais que implicavam a manutenção de "rituais de entrega", mas também de "recato sexual", um cotidiano exclusivamente doméstico e uma espécie de devoção à maternidade, como se esse fosse o único lugar destinado às mulheres. (SCHWARCZ, 2019, p. 195).

O papel do homem, nessa visão de mundo idealizada, estaria mais ligado ao do provedor, o trabalhador dedicado e protetor pai de família. Esperar-se-ia, portanto, que a representação de Donald, enquanto namorado, fosse a de uma pessoa atenciosa e cuidadosa. Mas ele não protege Margarida em várias ocasiões (sem representação de grave incômodo por parte dela em virtude disso) e sequer aparece seriamente abalado com a surpreendente dificuldade de sua namorada em relação à monogamia, agradecido pelo fato de lhe permitir decidir comprar, em virtude disso, um chapéu novo para si. Enquanto isso, Donald também manifesta, ele mesmo, alguns comportamentos reprováveis dentro do modelo de família que pretensamente as revistas apresentariam aos seus leitores (segundo o CEQ), sendo, no mínimo, relapso em relação à sua relação com Margarida.

Neste ponto, é de se pensar que a sociedade na qual essas histórias foram produzidas (os EUA), especialmente em seus meios urbanos, estivesse mais acostumada à maneira pouco cuidadosa pela qual a relação amorosa entre Donald e Margarida foi representada, tomando-a pelo viés cômico e com uma leve crítica ao papel frouxamente desempenhado por alguns homens mais jovens, nesses relacionamentos. Dito de outra maneira, é como se as escapadelas de Margarida fossem desculpáveis, a partir do ponto em que, por um lado, ela é jovem e bonita (então podendo ser sexualmente mais livre, como as atrizes de cinema) e, por outro, Donald não a corteja decisivamente, como um homem maduro *deveria* fazer. Esse tipo de humor, talvez até involuntário, certamente era direcionado mais aos adultos leitores do que às crianças, e suas origens parecem remeter-se àquele Donald das tiras de jornal, com seus problemas prosaicos.

O exposto na trama “Astropata Margarida”, presente na edição 568, parece indicar a validade dessa última hipótese: com medo de concorrentes ao amor da namorada, Donald termina a história entregando-lhe flores e bombons (conforme figura 12). Contudo, o suposto rival é falso, o que ressalta a verdadeira intenção de Margarida: ficar apenas com Donald.

Figura 12 - Donald se esmerando para agradar Margarida, por medo da concorrência



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 568.

4.3.4 Representação de personagens femininas

É interessante observar as representações de outros tipos de personagens, nas revistas, para além dos protagonistas. Mulheres, negros ou homossexuais tinham, na época de produção das tramas analisadas, *status* social bastante desigual em relação ao dos homens brancos heterossexuais, tanto nos EUA quanto no Brasil.

Entre as personagens principais, nenhuma poderia, seguramente, ser interpretada como pertencente a qualquer etnia diferente do padrão visto nos outdoors do *american way of life*: as temáticas das tramas das quais participam, aliás, deixam transparecer tratar-se muito mais de seres humanos zoomorfizados e não, simplesmente, animais antropomorfizados. Isso pode ser dito de todas as personagens Disney principais, com algumas exceções, nas quais essa fronteira fica mais difícil de ser definida (caso especificamente daquelas oriundas de filmes e animações, por exemplo).

As personagens femininas, em geral, foram menos utilizadas, nas revistas, do que as masculinas. A forma pela qual essas personagens foram representadas, assim

como as temáticas mais frequentemente associadas a elas (conforme tabela 10), podem ser outro interessante eixo de análise a respeito da pertinência, ou não, das revistas estudadas ao disposto no CEQ.

Tabela 10 - Temáticas mais associadas às personagens femininas em histórias

Temática	Ocorrências	Temática	Ocorrências
Falta de Habilidade / Dependência	22	Medo irracional	3
Trabalhos Domésticos	17	Rispeiz	3
Idosa forte	15	Mentira	3
Segredos	12	Ignorância	2
Feitiçaria	9	Trabalho duro	2
Filantropia	9	Toque feminino	2
Sedução	8	Inconveniência	2
Crime	8	Maternidade	1
Futilidade	7	Inveja	1
Violência	5	Ingratidão	1
Corpo Magro	5	Conflitos conjugais	1
Astúcia	5	Ingenuidade	1
Fragilidade	4	Sorte	1
Falsidade	4	Empreendedorismo	1
Consumismo	4	Insegurança	1
Comportamento incompreensível	4	Originalidade	1
Passividade	3	Cuidado com animais	1
Beleza	3	Vileza	1

Fonte: produção própria.

Verifica-se que o tema da inabilidade ou dependência da mulher em relação ao homem foi o mais frequente nas histórias em que apareceram personagens femininas. Essa temática, geralmente, era abordada de forma natural, com as personagens masculinas resolvendo problemas para as mulheres, combatendo vilões para protegê-las ou, simplesmente, conseguindo facilitar suas compras.

O segundo tema mais frequente, associado ao ambiente doméstico, opera como uma espécie de complemento do primeiro, especialmente no modelo familiar

propagandeado dentro do *american way of life*, no qual as mulheres teriam, majoritariamente, papéis domésticos na organização das famílias. Nesse sentido, em muitos casos as personagens femininas foram representadas limpando a casa, lavando roupas e louças, passando roupas e cozinhando, com naturalidade. Observou-se, inclusive que nas raras vezes em que personagens masculinas foram retratadas nessas funções, isso ocorria de forma antinatural.

O terceiro tema mais frequente, o da idosa forte, refere-se exclusivamente às tramas das quais participa a personagem Vovó Donalda, o que será abordado com mais cuidado neste capítulo, mais à frente. Temas como *Filantropia*, *Feitiçaria* e *Segredos*, com mais ou menos a mesma relevância, têm em comum a intenção de caracterizar as personagens femininas como misteriosas e perigosas. Da mesma forma, operam as temáticas *Sedução*, *Falsidade*, *Comportamento Incompreensível*, *Mentira* e *Medo Irracional*, por exemplo - se forem somados, esses temas chegariam ao primeiro lugar entre as temáticas. Tal situação apenas pode indicar que as mulheres, nas histórias, estavam longe de serem retratadas tomando-se cuidados para que isso ocorresse, minimamente, próximo da realidade. Em outras palavras: a complexidade da condição feminina não está, de forma alguma, contemplada nessas personagens - o que é de se esperar, dado o fato de que os roteiristas das histórias eram, todos, homens.

Pensando-se nas personagens Disney de forma mais específica (para tentar averiguar as temática associadas a esta ou àquela personagem em especial, foram catalogadas as aparições de onze personagens femininas principais, conforme a tabela abaixo:

Tabela 11 - Aparições das personagens femininas em capas, histórias e propagandas

Personagem	Aparições totais	Ap em % das Hist	Ap em Histórias	% das ap em Histórias	Ap em Capas	Ap em % das Capas	Ap em Propaganda	% das ap em Prop.
Margarida	72	20,1%	62	86,1%	9	11,4%	1	1,4%
Vovó Donalda	40	11,1%	33	82,5%	6	7,6%	1	2,5%
Lala, Lili e Lelé	12	3,3%	12	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Clarabela	11	3,1%	11	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Clara de Ovos	9	2,5%	9	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Fadas	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%

Maga Patalógika	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Bruxa Má	3	0,8%	3	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Minnie	2	0,6%	2	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Sininho	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Dama	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%

Fonte: produção própria.

Pelo exposto, nota-se que as personagens femininas que mais aparecem são Margarida (72 aparições) e Vovó Donalda (40 aparições). Interessante notar que, de certa forma, elas são diretamente vinculadas, como contrapartes femininas, aos dois principais protagonistas adultos das histórias analisadas, Donald e Tio Patinhas. Essas duas personagens também são as únicas femininas a aparecer (ainda que de forma tímida) em capas e peças publicitárias. Logo em seguida, Lalá, Lili e Lelé (as três sobrinhas de Margarida), contrapartes dos sobrinhos de Donald, aparecem em 12 oportunidades.

As demais personagens femininas têm participações muito mais modestas no *corpus* analisado, o que parece indicar uma preponderância bastante evidente das personagens masculinas nas HQs em questão, situação que se adequa perfeitamente ao patriarcalismo bastante presente nas sociedades ocidentais do pós-2ª Guerra.

Outro ponto que chama a atenção é que a única oportunidade em que personagens Disney femininas apareceram em peça publicitária, na totalidade do *corpus*, aconteceu na edição 568. Trata-se de uma propaganda a respeito de uma nova personagem Disney (Ludovico Sabe-Tudo), que seria inserida em breve nas revistas. Para reforçar a sua filiação à família dos patos, vários membros dessa família estão representados, esperando por Ludovico em uma estação de trem. Somente Margarida segura flores.

A peça parece ter sido feita por artistas diferentes dos que normalmente produziam as histórias das revistas da época: entre outras coisas, a página é colorida de forma peculiar (em tons de verde-claro e preto) e Tio Patinhas foi representado com um olhar incomodamente perdido - que pode ter sido feito por um artista menos experiente, talvez brasileiro, inclusive. Essa hipótese, aliás, de que se tratava de um material de produção nacional, ganha força, ao se considerar o interesse em, de fato, introduzir uma nova personagem (e não apenas deixar que aparecesse nas histórias).

Provavelmente, a Editora Abril simplesmente adquiriu os direitos da personagem e quis capitalizar em cima da novidade. Finalmente, essa hipótese ganhou ainda mais força após a leitura da edição 572, na qual a mesma imagem aparece em cores normais, na primeira página da primeira história (conforme figura 13). Contudo, é também digno de nota o fato de que, na imagem esverdeada, o desenho de todas as personagens parece ter sido refeito (inclusive o olhar de Tio Patinhas). O terceiro sobrinho, que corre à esquerda da imagem, está desaparecido na versão colorida (substituído por Gansolino) e Margarida não segura nada nas mãos.

Figura 13 - A provável releitura publicitária nacional de cena da edição 572 (à direita), na edição 568 (à esquerda)



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 572 e 568.

Esse último detalhe é bastante significativo. Assumindo-se que o material publicitário (na verdade, um anúncio da revista O Pato Donald) foi produzido no Brasil, percebe-se que o provável artista brasileiro em questão pode ter achado, de certa forma, que Margarida *deveria* estar segurando flores, o que absolutamente não aconteceu na história da edição 572. Isso pode indicar qual visão a respeito das mulheres foi julgada mais efetiva, em se tratando de uma peça publicitária: uma portadora de flores. Apesar da presença maciça de mulheres nas propagandas da

época (por exemplo, em jornais) as suas representações através de personagens Disney estavam praticamente ausentes desse ambiente nas HQs estudadas, sugerindo uma forte idealização da questão, no ambiente imaginado das HQs.

As duas personagens femininas com maior destaque nas revistas constituem dois arquétipos da representação feminina da época. Enquanto Margarida é jovem e urbana, Vovó Donalda é idosa e vive em uma espécie de sítio, a sua granja.

Margarida está presente em 62 histórias (cerca de 20% do total), sendo representada como *invejosa* (demonstra alívio ao ver uma mulher bonita sofrer um acidente e ficar menos atraente do que ela, na edição 488), *volúvel* (troca Donald por Gastão por receber presentes melhores, na edição 500), *frágil* (desmaia ao pensar em desenhar uma salamandra na escola, na edição 568 - conforme a figura 14), *emocionalmente instável* (relata com naturalidade que chora ao preencher seu diário, na edição 500) e *muito preocupada com a aparência* (foi citada como Miss Patópolis na edição 540).

Na história “Mania de Cultura”, da edição 582, Margarida percebe que suas amigas estão interessadas em artes diversas (música erudita, colecionismo, poesia), o que ela chama de “mania de cultura”. Ela resolve aderir à “nova moda” e dedica-se à escultura moderna, em um grande bloco de pedra. Após trabalhar arduamente com martelo e cinzel por horas a fio, ela chama suas amigas, Clarabela e Clara de Ovos, para ver sua obra, mas estas apenas caçoam de seus braços, que se tornaram musculosos. Envergonhada, Margarida passa a tocar tambores com os pés, na janela, para que todas a vejam “na moda”, enquanto ela procura não usar os braços, de forma que seus músculos “desapareçam”. Ela até jogou fora seu martelo, e não permite que ninguém saiba de sua condição “vexaminosa”, e tampouco deixa de participar da “moda” (que é como se caracteriza, na trama, o fato das mulheres de Patópolis estarem se interessando por formas de cultura diferentes dos saberes domésticos).

Figura 14 - A fragilidade mental de Margarida



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 566.

Esse tipo de roteiro é muito recorrente quando se trata da personagem Margarida. Seu diário, aliás, presente em 16% das histórias nas quais a namorada de Donald é representada, é utilizado para sugerir que Margarida *tem segredos* (o diário é desenhado com um cadeado na capa da edição 484) - uma das formas de se referir às mulheres de maneira idealizada e desrespeitosa, dentro do patriarcalismo (a mulher misteriosa), além de ser a principal forma pela qual as suas histórias são narradas nas HQs analisadas.

Quando é representada no ambiente de trabalho (cerca de 16% das aparições da personagem), Margarida se comporta de forma submissa: ela acaba, por exemplo, se tornando astronauta (edição 568) e delegada (edição 606) sem querer, em virtude de decisões masculinas (que ela não questiona). Em sua função como secretária, recebe péssimo tratamento por parte de seus superiores (permite um detetive a chame de *boneca* constantemente, sem questioná-lo, e aceita diversos abusos verbais também por parte de Tio Patinhas). Outro aspecto de sua personalidade é o seu forte *consumismo*: ela trabalha arduamente apenas para poder comprar um

chapéu, na edição 532 e entra em embates físicos com outras mulheres para aproveitar uma promoção, na edição 540, por exemplo.

Margarida ainda é representada como uma jovem mulher *insegura* sobre seu peso e beleza. Da mesma forma, ela é também mostrada como participante de uma espécie de *clube de senhoras*, envolvida, portanto, com filantropia, o que se passa em quase 15% das tramas das quais participa. Já no ambiente familiar, a personagem é retratada cozinhando, lavando a louça (em refeição de família, após a qual os homens vão descansar), pendurando roupas e fazendo faxina em diversas ocasiões - sempre sem reclamar.

Tabela 12 - Principais temáticas associadas à personagem Margarida

Temática	Ocorrências	% nas ap de Margarida em histórias
Dona de casa	8	12,90%
Professora	2	3,23%
Secretária	2	3,23%
Dama de companhia	2	3,23%
Faxineira	1	1,61%
Miss	1	1,61%
Astronauta	1	1,61%
Delegada	1	1,61%
Filantropia	9	14,52%
Compras	3	4,84%
Corpo / peso	3	4,84%

Fonte: produção própria.

Vale lembrar que as personagens protagonistas masculinas não foram representadas em tarefas domésticas no *corpus*, a não ser em duas oportunidades: na edição 588, Margarida desiste de pedir-lhes justamente ajuda na cozinha, porque Donald e seus sobrinhos não demonstram “talento” para esse serviço. E, na edição 596, Donald pede a Professor Pardal (o parente inventor da família) que crie um

dispositivo limpador de pratos. Margarida, em todas as aparições relacionadas ao ambiente doméstico, nunca pareceu insatisfeita com essa função.

Figura 15 - O incômodo de Donald com o trabalho doméstico (acima, na edição 596) e a disponibilidade de Margarida para a mesma tarefa (abaixo, na edição 510)



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 596 e 510.

Finalmente, a submissão de Margarida não aparece somente em ambientes de trabalho. Em uma história da edição 620 ("Dama exclusiva"), por exemplo, ao dançar com Margarida em um baile, Donald vai ficando cada vez mais irritado porque diversos homens a tiram para dançar, "tomando-a" dele. No último quadrinho, ele se algemou a ela, impedindo uma nova investida. Margarida não tem voz na história, a despeito de sua expressão de sofrimento e resignação, que aparece na última quadrícula da trama.

Figura 16 - A submissão de Margarida ao comportamento possessivo de Donald



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 620.

Esse tipo de situação pode, com alguma segurança inclusive, ser tributado ao papel secundário atribuído culturalmente às mulheres, na época, dentro da ótica fortemente patriarcal, tanto nos EUA (onde as esposas eram frequentemente relegadas aos papéis domésticos dentro da ótica do *American Way of Life*) quanto no Brasil (que tinha uma estrutura social marcadamente patriarcal na época e copiava a ótica estadunidense citada).

A família dos patos apresenta, em sua ambientação, um constante diálogo entre o meio urbano (cuja principal cidade é Patópolis) e o meio rural (representado, majoritariamente, pela Granja de Vovó Donald). Essa clara oposição também se manifesta na relação entre Margarida e Vovó Donald: frequentemente, a jovem tenta ajudar sua parente idosa, à revelia desta, causando, invariavelmente, mais problemas do que ajudando realmente.

A representação de Vovó Donald, dessa forma, parece associar a personagem a um modelo de mulher mais madura (a personagem tem, aparentemente, a mesma idade que Tio Patinhas), porém muito vigorosa, e também bastante inteligente. O principal argumento das histórias onde ela aparece (ocorrido em 40% delas) é justamente o da *ajuda desnecessária*: os demais personagens oferecem algum tipo de ajuda à idosa, julgando-a cansada do trabalho na granja, e apenas atrapalham. Isso reforça a imagem da mulher *forte, trabalhadora, camponesa*. O tema da família é tacitamente associado à personagem na maioria de suas histórias, pois ela possui voz de comando perante os mais jovens, aparecendo como *agregadora*, seja pela qualidade da comida, pela casa acolhedora ou pela função de guardiã das tradições e memórias familiares. Vovó é, portanto, representada como

respeitável, especialmente nas edições 550 (quando não aceita ser destrutada por um jovem fazendeiro irritado, exigindo desculpas) e 554 (quando cobra respeito do jovem que mora com ela e trabalha no sítio, Gansolino), impondo-se, assim, aos homens mais jovens do que ela.

A respeito da cultura de mulheres fortes no meio rural os EUA, nos anos posteriores à Depressão de 1930, Andrae (2006), conforme já mencionado, sustentou que houve uma forte diminuição da autoridade masculina naquela sociedade. Esse processo teria sido verificado pelo menos desde o século XIX, com notável acentuação durante o período entreguerras:

Como Max Horkheimer e outros teóricos sociais notaram, a família tem sido a transmissora da orientação para a autoridade na maioria das sociedades modernas. Contudo, a natureza dessa orientação muda com a estrutura da autoridade na esfera econômica. Nos EUA, os homens tradicionalmente definiram sua identidade em termos de competência, status e poder no mundo do trabalho e como arrimo de família que sustenta suas esposas e filhos. Desde o século XIX, contudo, a autoridade masculina no ambiente de trabalho e no lar foi constantemente corroída. (...) À medida em que os pais se tornaram mais dependentes dos salários e dos caprichos do mercado, e subordinados à autoridade de capitalistas e administradores, a base material de sua autoridade na família se erodiu. (...) as décadas de 1920 e 1930 viram uma diminuição ainda maior da identidade masculina. A conquista do voto pelas mulheres e o acesso a uma esfera pública anteriormente dominada pelos homens e a ascensão da liberdade sexual e independência das melindrosas desafiaram os ideais vitorianos de domesticidade e gentileza femininas. Na década de 1930, metade de todos os estudantes universitários eram mulheres, e um terço de todos os americanos empregados eram mulheres. O desemprego generalizado causado pela Grande Depressão minou ainda mais as noções tradicionais de masculinidade. Nunca antes os homens americanos sofreram um choque tão grande em sua capacidade de provar sua masculinidade como arrimo de família. (ANDRAE, 2006, p. 36)

Pelo exposto, a construção da personagem Vovó Donalda, provavelmente, procurava se apoiar no conceito das mulheres fortes dos tempos da Grande Depressão, e sua associação ao ambiente rural reforça essa ideia. Da mesma forma, o papel da mulher idosa, na sociedade patriarcal, geralmente se associa à ideia de guardiã das tradições de família, da boa comida e da boa casa.

No Brasil dos anos 1960 encontra-se o mesmo modelo feminino, desvinculado, inclusive, da esfera sexual: em nenhuma das aparições de Vovó Donalda é feita qualquer referência ao tema - sua viuvez respeitável é apenas sugerida na edição 520, na qual é retratada sendo acordada com um café da manhã em seu quarto - na história, vê-se o retrato de um pato idoso (com longa barba branca, expressão bondosa e chapéu) na parede, ao lado da cama da personagem, mas não

há qualquer menção ao fato. A personagem dorme em uma cama estreita, porém aparentemente maior do que a de solteiro, que costuma ser chamada, no Brasil, de *cama de viúva* (conforme a figura 17).

Figura 17 - A viuvez sugerida de Vovó Donalda



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 520.

As interações entre Margarida e Vovó Donaldda acontecem somente em 6 histórias, e se resumem às temáticas citadas de *ajuda desnecessária* e momentos em *família*: as duas sequer dialogam fora desses assuntos.

Outras personagens femininas, conforme já foi relatado, tiveram participações bem menores no conjunto das revistas analisadas, e as principais temáticas associadas às suas participações foram organizadas conforme abaixo:

Tabela 13 - Principais temáticas associadas às personagens femininas menos presentes no *corpus*

	Fragilidade	Filantropia	Consumismo	Astúcia	Trabalhos Domésticos	Crime	Beleza
Clarabela	1	6	1	0	1	0	0
Lalá, Lili e Lelé	0	2	0	2	5	2	0
Bruxa Má	0	0	0	0	0	3	1

Fadas	0	2	0	0	0	1	0
Clara de Ovos	1	4	1	0	1	0	0
Minnie	1	1	0	0	0	0	0
Sininho	1	0	0	0	0	0	0
Dama	1	0	0	0	0	0	0
Maga Patalógika	0	0	0	0	0	6	0
Totais	5	15	2	2	7	12	1

Fonte: produção própria.

Ao se pensar que todas essas personagens somam, juntas, 49 participações (nenhuma em propagandas ou capas), nas quais o tema predominante é o da *Filantropia* (15 ocorrências), seguido por *Crime* (12 ocorrências, especialmente por contas das vilãs), *Trabalhos domésticos* (7 ocorrências) e *fragilidade* (5 ocorrências). Apenas nas histórias das sobrinhas de Margarida (Lalá, Lili e Lelé) aparece o tema da *astúcia* e o tema da *beleza* (ou a falta dela) aparece apenas em uma história com a Bruxa Má (reforçando o estereótipo etarista da mulher idosa e descuidada com a própria aparência).

4.3.5 Representação de personagens negras e de terras distantes

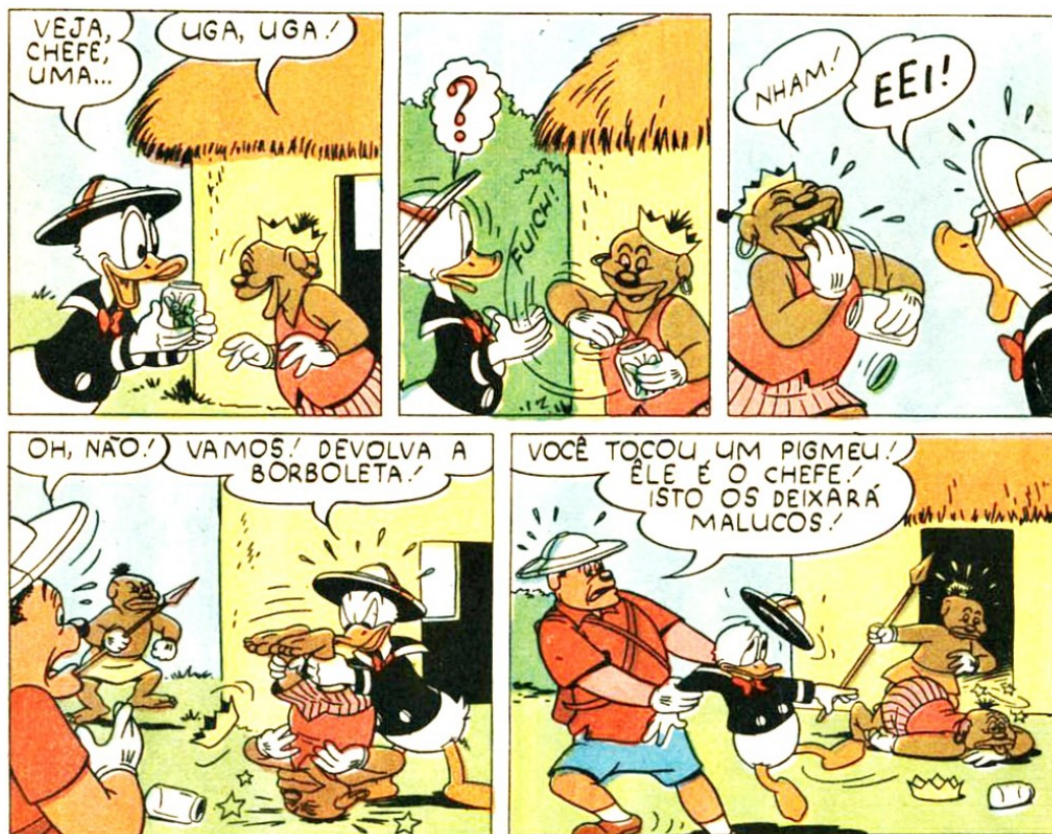
No que se refere às personagens negras, é interessante ressaltar que, nos três grupos de personagens referenciados por Santos (2002) - Família dos Patos, Turma do Mickey e Terra da Fantasia - presentes no corpus, não há nenhuma menção à etnia de qualquer personagem. O estilo *funny animals*, certamente, é ideal para que esse assunto fosse evitado, por certo, e seria desaconselhável ver na cor negra da pelagem de personagens como o Lobo Mau e João Bafo de Onça (dois vilões) esse tipo de indicação.

Contudo, há momentos, nas histórias, em que a questão étnica é incontornável, especialmente quando os protagonistas viajam para terras distantes, com destaque para regiões africanas (reais ou imaginadas).

Quando essa relação é estabelecida nas histórias, Tio Patinhas, Donald e os sobrinhos são colocados no papel do branco colonizador, superior intelectual e moralmente. Ao mesmo tempo, nessas ocasiões, as personagens nativas, negras,

são representadas sempre como tribais, atrasadas, ignorantes, maldosas, subservientes e covardes, ou violentas e irracionais.

Figura 18 - O violento tratamento dado aos negros, na África, por Donald



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 486.

Figura 19 - O medo dos patos brancos, na África



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 524.

Essas duas situações (a ausência de personagens declaradamente negras e a postura das personagens protagonistas perante personagens negras estrangeiras, nas histórias) parecem fazer parte da mesma forma de pensamento: por um lado, os negros não eram parte importante da visão arquetípica da sociedade estadunidense plasmada do *american way of life*. Por outro, as populações de “terras distantes” não teriam condições culturais de estabelecer diálogos e convivência saudável com os protagonistas, aparecendo sempre em posições inferiorizadas e caricaturizadas de si mesmas.

Dorfman e Mattelart (2002) criticaram esse tipo de expediente em suas análises feitas nas edições chilenas de revistas Disney:

Quem poderia negar que o peruano é sonolento, vende argila branca, está de cócoras, come pimentão ardido, tem uma cultura milenar, segundo os preconceitos deslocados que se proclamam nos mesmos anúncios publicitários? Disney não descobriu esta caricatura, mas a explora ao máximo, englobando todos esses lugares-comuns sociais, enraizados nas visões do mundo das classes dominantes nacionais e internacionais, dentro de um sistema que afiança sua coerência. Esses clichês diluem a monotonia do dia-a-dia de tais povos, através da cultura de massa. A única maneira de um mexicano conhecer o Peru é através do preconceito, que implica ao mesmo tempo que o Peru não pode ser outra coisa, que não pode deixar esta situação prototípica, o aprisionamento em seu próprio exotismo. Desta maneira o mexicano está se autoconhecendo, autoconsumindo, rindo de si mesmo. Selecionando os rasgos mais epidérmicos e singulares de cada povo, provocando novas sensações para incentivar a venda, diferenciando através de seu folclore nações que ocupam uma mesma posição dependente e separando-as por suas diferenças superficiais, a história em quadrinhos, como todos os meios de comunicação de massas, joga com o princípio do sensacionalismo, ou seja, de mascaramento pelo "novo". (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 63)

Apesar dessa constatação apontar para um modelo de pensamento vigente nos EUA do pós-2ª Guerra, é possível estender tal reflexão para o caso do Brasil, onde, como já foi dito anteriormente, as histórias foram selecionadas (de acordo com critérios comerciais, isto é, não trariam, a princípio, elementos que pudessem prejudicar suas vendas) e publicadas.

De acordo com o estudioso Kabengele Munanga, o Brasil teria mesmo uma sociedade receptiva a esse tipo de pensamento excludente, maniqueísta e racista. Dessa forma, o antropólogo brasileiro-congolês afirmou que, no Brasil,

o racismo é implícito. De fato, ele nunca foi oficializado nos princípios da pureza de sangue, da superioridade e da inferioridade racial. Por causa dessa ausência de leis segregacionistas, os brasileiros não se consideram racistas, quando se comparam aos demais países. Os brasileiros se olham nos

espelhos sul-africanos, americanos e nazistas e se percebem sem nenhuma mácula, em vez de se olharem em seu próprio espelho. (MUNANGA, 2019)²

A ausência de personagens negras nas histórias analisadas, ou a representação distorcida de povos de “terras distantes” (até mesmo de brasileiros), dessa forma, não teria potencial para incomodar os leitores no Brasil, por várias razões. Primeiramente, pelo fato de serem obras importadas dos EUA, país respeitado e tido, na época, como mais moderno e exemplo a ser seguido. Em segundo lugar, pelo caráter implícito do racismo presente na sociedade brasileira, apontado por Munanga (2019), tal assunto teria, dessa forma, a característica de não gerar debates de uma forma naturalizada - e a atitude de ver essa desigualdade presente nas histórias poderia, então, ser até mesmo rotulada como equivocada. É como se fosse apenas uma grande coincidência que, dentre as 43 personagens Disney arroladas no corpus da presente pesquisa, absolutamente nenhuma pode ser seguramente apontada como representante de outra etnia que não a branca, caucasiana.

A esse propósito, Silvio Almeida escreveu que

O racismo constitui todo um complexo imaginário social que a todo momento é reforçado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema educacional. Após anos vendo telenovelas brasileiras, um indivíduo vai acabar se convencendo de que mulheres negras têm uma vocação natural para o trabalho doméstico, que a personalidade de homens negros oscila invariavelmente entre criminosos e pessoas profundamente ingênuas, ou que homens brancos sempre têm personalidades complexas e são líderes natos, meticulosos e racionais em suas ações. (ALMEIDA, 2021, p. 65)

Nesse ponto, o estudioso brasileiro aponta para o fato de que a discriminação racial presente na sociedade brasileira tem forte conotação ideológica, o que, segundo ele, é reforçado em meios de comunicação de massa. Não haveria motivo, portanto, para não suspeitar que esse processo pudesse ocorrer também nas HQs. Segundo Almeida, tais visões deturpadas a respeito da real divisão racial da sociedade brasileira são, muitas vezes, naturalizadas e difíceis de serem percebidas sem esforço intelectual constante.

Ao tecer comentários sobre o racismo televisivo no Brasil da década de 1960, a filósofa Djamila Ribeiro citou o documentário “A negação do Brasil”, de Joel Zito Araújo, onde se relata o caso emblemático da novela “A Cabana do Pai Tomás”, na

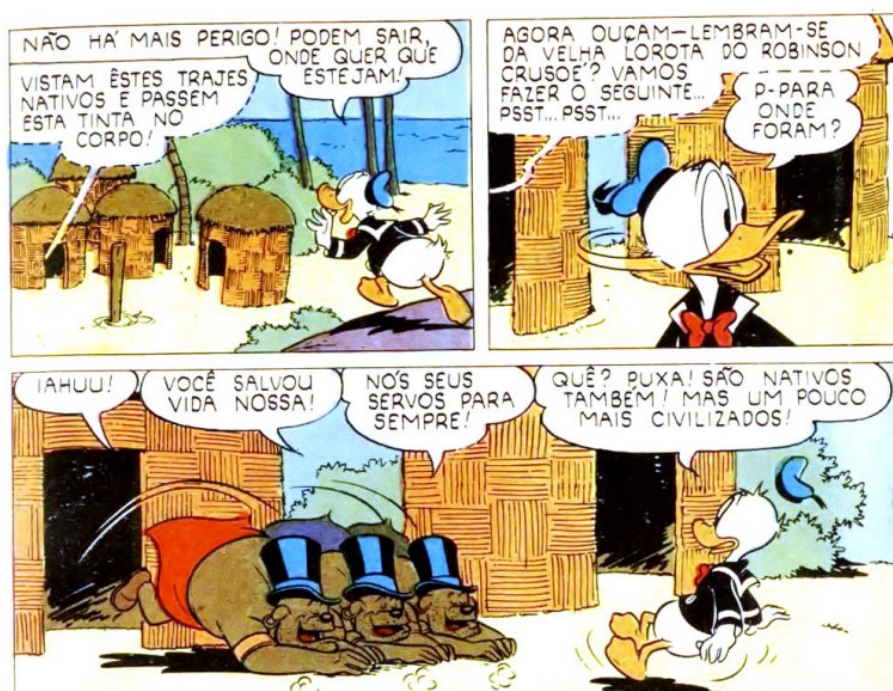
² Disponível em: <https://racismoambiental.net.br/2019/05/16/kabengele-munanga-o-antropologo-que-desmistificou-a-democracia-racial-no-brasil/>, acesso em 23/05/2023.

qual um ator branco teria praticado “black face” (isto é, pintado a si mesmo de preto para se fazer passar por uma pessoa negra) durante toda a trama, sem escandalizar a sociedade brasileira da época. Segundo a estudiosa, o exposto nesse documentário seria relevante porque

apresenta muitos casos de racismo e critica o lugar subalterno a que personagens negros são relegados: para além da reivindicação justa por representatividade, também se deve questionar o modo como estamos sendo retratados. Muitas vezes atores negros são contratados para atuarem como “bandido” ou “bêbado”, no caso dos homens, ou como empregada doméstica ou a “gostosa”, no caso das mulheres. (RIBEIRO, 2019, p. 73)

O expediente do “black face” também apareceu no *corpus* da presente pesquisa: na história intitulada “Donald e o arco-íris dourado”, presente na edição 572. Na trama, os vilões Irmãos Metralha utilizam a técnica para iludir os protagonistas, conforme a figura 20:

Figura 20 - Os Irmãos Metralha praticando black face



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 534.

Ribeiro escreveu, também, sobre as raízes históricas do pensamento racista presente em significativa parte da sociedade brasileira, ao comentar sobre a

história da população negra no Brasil, que, após séculos de escravização, viram imigrantes europeus receberem incentivos do Estado brasileiro, inclusive com terras, enquanto a negritude formalmente liberta pela Lei Áurea era deixada à margem. Os incentivos para imigrantes fizeram parte de uma política oficial de branqueamento da população do país, com base na crença do racismo biológico de que negros representariam o atraso. Essa perspectiva marcou a história brasileira, valorizando culturas europeias em detrimento da cultura negra, segregando a população negra de diversas formas (...). (RIBEIRO, 2019, p. 78)

Pelo exposto, seria possível aventar que a forma pela qual estão representadas as personagens negras nas histórias estudadas reforçariam essa visão racista na qual o negro pode ter sido, muitas vezes, associado ao atraso. Dessa forma, haveria um ponto de contato na cultura brasileira, tornando mais fácil a recepção (de forma naturalizada) desse tipo de representação. Trata-se, neste ponto, de refletir sobre como as manifestações culturais estudadas reforçavam estereótipos racistas presentes na sociedade brasileira.

A maneira pela qual as raras personagens negras foram apresentadas nas histórias analisadas, inclusive, não parece ter sido interpretada como inadequada ou depreciativa, especialmente se for levada em conta a redação do artigo 5 do CEQ, o qual dispõe que “não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404). A esse respeito, Munanga (2019) escreveu que

todos os racismos são abomináveis e cada um faz as suas vítimas do seu modo. O brasileiro não é o pior, nem o melhor, mas ele tem as suas peculiaridades, entre as quais o silêncio, o não dito, que confunde todos os brasileiros e brasileiras vítimas e não vítimas. Como disse Ali Wiesel, judeu Nobel da Paz, o carrasco sempre mata duas vezes, a segunda é pelo silêncio, prática característica do racismos brasileiro que sempre mata duas vezes: mata fisicamente, como mostra as estatísticas sobre a genocídio da juventude negra em nossas periferias; mata na inibição da manifestação da consciência de todos, brancos e negros, sobre a existência do racismo em nossa sociedade. É por isso que eu costumo dizer que o racismo brasileiro é um crime perfeito. (MUNANGA, 2019)³

O artigo nº 5 do CEQ, portanto, pode ser encarado de uma forma peculiar: a afirmação de que as histórias publicadas não desrespeitavam “qualquer religião ou raça” pode ser entendida como um índice do que não se considerava desrespeito racial, nos anos 1960, no Brasil. Isso significa que não representar personagens

³ Disponível em: <https://racismoambiental.net.br/2019/05/16/kabengele-munanga-o-antropologo-que-desmistificou-a-democracia-racial-no-brasil/>, acesso em 23/05/2023.

negras em posições de destaque em nenhuma das histórias publicadas por anos era natural, e que representar personagens relativas a “terras distantes” como sendo atrasadas, inocentes, violentas, indolentes ou subservientes era adequado. Tais obras, em virtude disso, seriam tranquilamente vendáveis no Brasil, país não-africano com a maior população negra de todo o planeta.

4.3.6 Os vilões e a temática da punição

O artigo nº 14 do CEQ pode ser observado mais de perto, para auxiliar as reflexões a respeito da temática do crime nas HQs estudadas:

Artigo 14 - As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos, e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404)

Pelo exposto, observa-se a expressa promessa de que as histórias abrangidas pelo código não exaltariam a criminalidade de forma alguma e, pelo contrário, apresentariam as atividades criminosas como más escolhas, ocasionando punições em todas as suas manifestações.

Essa preocupação parece se remeter a questões já citadas por David Hajdu, autor estadunidense que escreveu sobre a publicação, em 1942, da revista *Crime does not pay*:

“O crime não compensa” foi única, não porque retratava o crime em desenhos e balões de palavras. Como os leitores dos quadrinhos de domingo sabiam há quase cinquenta anos, todos os tipos de delitos - vadiagem, pequenos furtos, danos a propriedades, variações incruentas de um assalto - sempre foram os pilares das páginas de quadrinhos. Claro, a maior parte dessa impropriedade dos desenhos animados foi apreciada por crianças, embora fossem direcionadas a adultos. Na década de 1940, a travessura juvenil das velas tiras de jornal tornou-se tão arraigada nas notícias populares que não parecia mais imprópria. (HAJDU, 2008, p. 60, tradução nossa)

De acordo com Hajdu, esse tipo de publicação, nos EUA, teve tanto sucesso quanto gerou polêmicas, e o principal resultado disso foi justamente a criação de códigos de ética para o setor das HQs, atendendo a demandas de pais preocupados com as influências supostamente perniciosas de tais publicações sobre seus filhos.

No caso citado acima, Hajdu mencionou o fato de que a palavra “crime” tinha muito destaque nas capas de *Crime does not pay*, e que as histórias dessa e de outras revistas do gênero se destacavam por detalhar métodos e motivações dos criminosos, mas reservar pouco espaço para a punição a seus crimes.

Essa situação faz supor que a redação do artigo nº 14 do CEQ procurava responder a preocupações semelhantes, o que deveria ser seguido nas revistas estudadas na presente pesquisa.

Durante a análise das histórias que compõem o *corpus* da presente pesquisa, o indicador de leitura “Combate ao Crime” apareceu em 62 ocasiões. Em todas essas, ele esteve associado a outro indicador: “Punição”. Isso indica que em todas as ocasiões em que crimes foram representados nas tramas (roubos, sequestros e tentativas de assassinato, por exemplo) os seus perpetradores acabaram punidos.

O indicador “Punição” também apareceu em outras 34 oportunidades, dissociado de crimes propriamente ditos. Contudo, é interessante notar que, em todas essas oportunidades, a punição era referente a comportamentos moralmente reprováveis, como mentiras e trapagens, especialmente associadas a personagens da Terra da Fantasia (como as Fadas ou Peter Pan). Esses dados podem ser observados na tabela 14:

Tabela 14 - Associação entre as temáticas “combate ao crime”, “punição” e “desvios morais” nas histórias do *corpus*

Temáticas	Ocorrências
Combate ao crime	62
Punição	96
Combate ao crime + Punição	62
Desvios morais + Punição	34

Fonte: produção própria.

Esses dados parecem indicar que as histórias analisadas realmente se adequavam ao exposto no artigo nº 14 do CEQ, uma vez que qualquer crime presente nas histórias (e mais ainda, qualquer desvio moral) era realmente representado de forma negativa e sempre punido na trama: os bandidos acabam presos, enganados, frustrados, e os mentirosos ou trapaceiros terminam da mesma forma.

As aparições das principais personagens associadas à perpetração de crimes ou desvios morais (os vilões) foram assim organizadas:

Tabela 15 - Aparições das personagens associadas à vilania, no *corpus*

Personagem	Aparições totais	Ap em % das Hist	Ap em Histórias	% das ap em Histórias	Ap em Capas	Ap em % das Capas	Ap em Propaganda	% das ap em Prop.
Irmãos Metralha	25	7,0%	25	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Vilões Genéricos	15	4,2%	15	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Lobo Mau	9	2,5%	9	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Maga Patalógika	5	1,4%	5	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Bafo de Onça	4	1,1%	2	50,0%	0	0,0%	2	50,0%
Bruxa Má	3	0,8%	3	100,0%	0	0,0%	0	0,0%
Capitão Gancho	1	0,3%	1	100,0%	0	0,0%	0	0,0%

Fonte: produção própria.

Interessante notar que os vilões das HQs não participaram de peças publicitárias, a não ser Bafo de Onça (apenas em uma ocasião, sendo derrotado - ou seja, punido - por Mickey). Isso pode indicar que as marcas anunciantes da época também evitavam a todo custo a sua associação a qualquer sugestão de ilicitude ou mal comportamento. Nesse caso, é de se imaginar que o artigo nº 14 do CEQ estivesse, realmente, em sintonia com o pensamento dominante na época.

Lobo Mau (da Terra da Fantasia), Maga Patalógika e Bafo de Onça tem modestas quantidades de aparições no *corpus*, pois, entre eles, somente a Maga Patalógika rivaliza diretamente com a Família dos Patos, e apenas em 5 ocasiões. As participações dessas personagens, somadas, chegam a pouco mais de 13% do conjunto de todas as histórias do *corpus*. Personagens anotados como “Vilões Genéricos”, igualmente, costumam aparecer apenas em uma história isolada, e foram percebidos em 15 ocasiões, no total. Muitas vezes sem nome, esse tipo de vilão não tem impacto significativo no aspecto quantitativo mas, por isso mesmo, trata-se de um dado interessante: a partir do momento em que o CEQ recomendava, expressamente, que o crime não fosse louvado nas HQs estudadas, é compreensível que não houvesse grande esforço no sentido de se criar variadas e marcantes personagens

com perfil maléfico. Dessa forma, o uso de vilões genéricos e a pouca frequência de outros vilões nas tramas faz sentido.

O caso dos Irmãos Metralha pode parecer diferente: são os antagonistas mais frequentes de Donald, Tio Patinhas e seus sobrinhos (aparecendo em cerca de 18% das histórias dessas personagens). Vilões praticamente incorrigíveis, demonstram até mesmo grande engenhosidade e capacidade intelectual mas, quase nunca, qualquer sinal de uma possível regeneração. Mesmo presos, foram representados cogitando a fuga e novos crimes. Na verdade, eles foram mostrados abandonando as atividades criminosas em apenas uma oportunidade: quando, inadvertidamente, emagreceram (em uma reviravolta da história “O segredo do mar dos sargaços”, presente na edição 518). Nas outras 24 aparições, revelaram-se criminosos bastante perigosos, inclusive atentando contra a vida dos protagonistas ao utilizar armas de fogo contra eles (conforme figura 21).

Figura 21 - Irmãos Metralha regenerados (edição 518) e violentos (edição 564)



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 518 e 564.

De acordo com Santos (2002), o perfil dos Irmãos Metralha é propositalmente criado para não abrir espaço para qualquer esperança, por parte dos leitores, de que eles possam ter, no fundo, bons sentimentos:

Pela ótica maniqueísta dos quadrinhos Disney, os Metralha representam o mal, estão sempre arquitetando um golpe para lesar alguém (na maioria dos casos, Tio Patinhas), embora possam, eventualmente, praticar boas ações (em histórias produzidas na Dinamarca), mesmo que não as façam intencionalmente. Irrecuperáveis, seu destino é cumprir pena na cadeia por seus delitos; ainda que aprendam algo útil durante o período de confinamento, utilizam os conhecimentos adquiridos na execução de seus crimes (...). (SANTOS, 2002, p. 130)

Os vilões, além disso, jamais podem ser bem-sucedidos, o que, novamente, parece se coadunar com a ideologia expressa nas HQs analisadas: Patópolis (cenário principal das tramas) seria uma cidade pacata e os raros momentos em que esse quadro é abalado seriam, justamente, completamente resolvidos. Ao menos, até a próxima história.

Neste ponto, é interessante citar as discussões de Dorfman e Mattelart (2002) a respeito da temporalidade nas publicações Disney do pós-2ª Guerra: para esses autores, tais tramas se notabilizariam pela total ausência de uma sequência temporal, ou de continuidade entre elas:

Falou-se que um dos atributos mais elogiáveis destes bonecos é seu cotidiano, sua semelhança com seres comuns que encontramos a cada momento. É preciso, porém, para que funcione o personagem, amputá-lo de toda a possibilidade real e concreta, suprimir a história pessoal, o nascimento que antecede a morte, e portanto o desenvolvimento entre o aparecimento e o desaparecimento, a mudança do indivíduo à medida em que cresce. Tais personagens, por não estarem engendrados em um ato biológico, aspiram à imortalidade; por muito que sofram, no transcurso de suas aventuras foram liberados da maldição de seu corpo. Desgastando o passado efetivo do personagem, assim como a possibilidade de que este se interrogue a respeito da situação em que se encontra, elimina-se a única perspectiva pela qual o personagem possa situar-se fora do mundo em que submergirá para sempre. Tampouco o futuro lhe servirá: a realidade é invariável. (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 27)

Essa percepção dos autores chilenos parece estar correta, pois tal fenômeno foi verificado na presente pesquisa: as prisões dos vilões não têm impactos em outras tramas e a cada nova história eles estão soltos, nada parecendo ter-lhes acontecido de diferente (especialmente no caso dos Irmãos Metralha). Essa ausência de uma noção de continuidade, inclusive, torna ainda mais difícil a esperança de que os vilões aprendam com seus erros, o que somente corrobora sua imagem de irrecuperáveis. Aqui, verifica-se, portanto, que os Irmãos Metralha, a despeito de serem os vilões mais frequentes nas histórias, continuam sendo “seguros para a família”, pois não há identificação possível com eles, mostrados sempre maus e derrotados em todas as oportunidades.

A visão a respeito do crime e dos criminosos presente nas histórias analisadas é, ao que parece, bastante simplista: de acordo com ela, os vilões são sempre punidos, presos, combatidos e apartados das “pessoas de bem”, porque nada de bom pode haver neles e não há, logo de saída, qualquer esperança na sua recuperação

dentro da sociedade, que se queda mais segura pelo esforço contínuo de forçar o desaparecimento dessa parte da população. É como se, dentro da visão de modernidade plasmada nas revistas estudadas, não houvesse espaço para uma humanização dessas personagens, para a busca de sua ressocialização e a compreensão das conjunturas envolvidas nas suas atividades ilícitas. Em suma: na verdade, o tema da criminalidade não era realmente abordado nessas obras, mas sim uma versão fantasiosa a respeito de como as coisas acontecem nesse assunto.

A visão maniqueísta, referida por Santos (2002), descolada da realidade, conforme relatam Dorfman e Mattelart (2002) e muito simplificada acerca de fenômenos sociais muito mais complexos, parece atender bem aos ditames do mercado da época: produzir tramas que não tocassem nesses temas frequentemente e que, quando o fizessem, estivessem na verdade produzindo momentos de intensa propaganda moralizadora a respeito de que “o crime não compensa”. De quebra, reforçava-se a astúcia e a bravura justamente das personagens “boas”, nas quais os leitores infantis e suas famílias pretensamente gostariam de se espelhar.

4.3.7 As peças publicitárias nas revistas

Tendo-se em mente que todas as revistas analisadas contavam com peças publicitárias diversas, torna-se relevante também a análise dessa parte integrante das obras estudadas.

Foram localizadas 296 ocorrências de publicidade nas revistas que compõem o *corpus* desta pesquisa, e esses dados foram assim organizados:

Tabela 16 - Dados sobre as peças publicitárias no *corpus*

Anunciante	Aparições	% das revistas	HQ	Pers. Disney	Pele das pers.	sorteio/jogo
Escola Mundial de Cultura Técnica	78	98,73%	0	0	branca	sim
Revistas / Álbuns da Editora Abril	52	65,82%	0	27	branca	sim
Guaraná Champagne Antarctica	27	34,18%	17	0	animal / branca	não
Band-Aid	16	20,25%	16	0	branca	não
Cola Tudo Duco	15	18,99%	15	10	branca	não

Aveia Quacker	13	16,46%	5	0	branca	não
Concurso Skrip-Bat Masterson	12	15,19%	0	0	N/A	sim
Basquetes e tênis Iris	12	15,19%	0	12	branca	não
Novo Nescau	9	11,39%	9	0	branca	não
Chocolates Falchi	9	11,39%	9	3	branca	não
Caramelos de Leite e Toffee Nestlé	8	10,13%	0	0	branca	não
Curativos York	8	10,13%	0	0	branca	não
Signal + Casey Jones + ATMA	7	8,86%	0	0	branca	sim
2º / 3º Salão da Criança	6	7,59%	0	0	branca	não
Drops Dulcora	5	6,33%	5	0	branca	não
Dom Bosco Escolas Reunidas	5	6,33%	0	0	branca	sim
Farinha Láctea Nestlé	3	3,80%	0	0	branca	não
Biotônico Fontoura	3	3,80%	0	0	negra	sim
Chocolate Nestlé	3	3,80%	0	0	branca	não
Rádio transistorizado Voltix Garoto	3	3,80%	3	0	branca	não
Mesbla	1	1,27%	0	0	branca	não
Chapinhas da Aviação Kibon	1	1,27%	0	0	branca	sim
TOTAIS	296		79	52		

Fonte: produção própria.

Percebe-se que o maior anunciante foi uma empresa de cursos por correspondência de São Paulo (a Escola Mundial de Cultura Técnica), com anúncios em todas as edições estudadas, menos uma. Trata-se de um setor voltado para o público juvenil, o que indica que a Editora Abril direcionava suas publicações também para essa faixa etária, e não apenas para crianças menores.

Inicialmente, o anúncio da empresa (repetido nas primeiras 11 edições analisadas) trazia uma personagem jovem, vacilante, com olhar inseguro, que era admoestada, no texto da propaganda, da seguinte maneira: “o futuro está em suas mãos”. A partir da edição 500 (junho de 1961), porém, houve uma mudança na estratégia publicitária da empresa: seu anúncio passou a prometer melhores ganhos para esses jovens (no mercado de trabalho) a partir do fato de eles estudarem através de seus métodos (em letras vermelhas garrafais, lia-se: “ganhe mais, tornando-se um

profissional competente”). Dessa vez, a peça trazia uma personagem feliz, de beca, com um livro debaixo de um braço e um saco de dinheiro na outra mão, caminhando como quem sai de um prédio, no qual se lê o nome da empresa. Além disso, havia também ofertas de estágio prático, diversos materiais sem custo, carteira de estudante e de um distintivo (tudo grátis, conforme se vê na figura 22).

A mudança observada pode indicar que o público-alvo da peça, os jovens, talvez não tenha recebido tão bem uma admoestação (presente na primeira versão do anúncio) quanto receberia uma promessa de melhores ganhos (como na segunda versão da peça). Da mesma forma, a mudança observada na representação do jovem, no anúncio, pode indicar que a empresa percebeu que ressaltando a questão da educação (presente na atividade de cursos por correspondência) operava-se uma valorização de seu produto (já que a segunda personagem está vestindo uma beca). Isso é ressaltado pela presença da oferta da carteira de estudante, presente nos dois anúncios.

O segundo lugar entre as peças publicitárias mais frequentes nas revistas analisadas são anúncios das revistas da própria Editora Abril (52 ocasiões). Nessas oportunidades, eram promovidos lançamentos de publicações como “Diversões Escolares” ou “Zé Carioca”. Aproximadamente em metade dos casos, inclusive, os anúncios da Abril contavam com a presença de personagens Disney (certamente aproveitando o licenciamento das revistas pela mesma editora) o que não aconteceu com frequência, no caso de outros anunciantes (provavelmente pelos custos de licenciamento envolvidos).

Figura 22 - As duas versões do anúncio da Escola Mundial de Cultura Técnica

SEU FUTURO *está em suas mãos*



Você não pode ficar a vida inteira marcando passo! ESTUDE para melhorar de vida, para **GANHAR SEMPRE MAIS!** Estude EM CASA por correspondência! Um dos cursos abaixo poderá mudar o rumo da sua vida.

Eis o que lhe oferece a **ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA:**

<input type="checkbox"/> Português	<input type="checkbox"/> Eletricidade de Automóvel
<input type="checkbox"/> Inglês	<input type="checkbox"/> Mecânica de Automóvel
<input type="checkbox"/> Contabilidade	<input type="checkbox"/> Enrolamento de Motores
<input type="checkbox"/> Corte e Costura	<input type="checkbox"/> Mecânica de Aviação
<input type="checkbox"/> Desenho Arquitetônico	<input type="checkbox"/> Motores a Explosão
<input type="checkbox"/> Motores Diesel	<input type="checkbox"/> Torneiro Mecânico
<input type="checkbox"/> Preparatórios para Escolas de Especialistas de Aeronáutica	<input type="checkbox"/> Desenho Mecânico
<input type="checkbox"/> Rádio, Televisão, Eletrônica	<input type="checkbox"/> Eletrotécnica

EM POUCOS MESES você obterá um **DIPLOMA** e a grande oportunidade de começar a **SUBIR!**

E veja! GRÁTIS para você (De acordo com o curso escolhido e mediante termo de compromisso assinado pelo Diretor): Carteira de Estudante – Distintivo – Um Rádio Super-Heteródino, 5 válvulas, Ondas curtas e Longas – Ferramentas – 100 cartões de visita – máquina de calcular de bolso – um Almanaque Mundial (enciclopédia anual de dados úteis e conhecimentos práticos).

E MAIS: Você terá direito de fazer um **ESTAGIO PRÁTICO** nos laboratórios e oficinas da escola!

Preencha agora mesmo o cupom abaixo, assinale com um "x" o curso que pretende seguir e envie esta página recortada para a **ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA, Rua Vitória, 158, São Paulo** e receberá inteiramente **GRÁTIS** todas as informações de que vai necessitar!

SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO!

Nome _____ N.º _____
 Rua _____ N.º _____
 Cidade _____ Estado _____

GANHE MAIS

TORNANDO-SE UM **PROFISSIONAL COMPETENTE**



Sede própria Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade.

Estude em casa por correspondência Cursos de comprovada eficiência para ambos os sexos. V. poderá obter o seu Diploma em cinco meses.

ESCOLA Mundial
DE CULTURA TÉCNICA
RUA VITÓRIA, 158 - SÃO PAULO

NO CUPOM ABAIXO MARQUE COM UM X OS NÚMEROS CORRESPONDENTES AOS CURSOS QUE V. DESEJA.

1 - PORTUGUÊS	8 - RÁDIO, TELEVISÃO, ELETRÔNICA
2 - INGLÊS	9 - ELETRICIDADE DE AUTOMÓVEL
3 - CONTABILIDADE	10 - MECÂNICA DE AUTOMÓVEL
4 - CORTE E COSTURA	11 - ENROLAMENTO DE MOTORES
5 - DESENHO ARQUITETÔNICO	12 - MECÂNICA DE AVIAÇÃO
6 - MOTORES DIESEL	13 - MOTORES A EXPLOSAO
7 - PREPARATÓRIO PARA ESPECIALISTAS DE AERONÁUTICA	14 - TORNEIRO MECÂNICO
	15 - DESENHO MECÂNICO

GRÁTIS

MEDIANTE TERMO DE COMPROMISSO ASSINADO PELO DIRETOR, UM RÁDIO DE 3 VÁLVULAS, ONDAS CURTAS E LONGAS, FERRAMENTAS, DISTINTIVO, CARTEIRA DE ESTUDANTE, MANUAL DE CONHECIMENTOS GERAIS, ESTAGIO PRÁTICO EM Nossos LABORATÓRIOS E OFICINAS

FAÇA VOCÊ _____ FAÇA SEU AMIGO _____

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Nome _____ N.º _____
 Rua _____ N.º _____
 Cidade _____ Estado _____

Fonte: Revista O Pato Donald, edições 478 e 500.

O terceiro anunciante mais frequente, “Guaraná Champagne Antártica”, apostava em sua associação à figura da família: uma de suas peças mais frequentes trazia a imagem estilizada de uma família feliz, com os dizeres “O refrigerante da família brasileira” (conforme figura 23).

Figura 23 - A associação entre o produto (no caso, refrigerante) e o conceito de família, nas revistas analisadas



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 566.

Essa estratégia de associar o produto com a ideia de família coaduna-se com o proposto para as próprias histórias, pelo CEQ, especialmente em seus artigos nº 1 e nº 7:

Artigo 1 - As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.

(...)

Artigo 7 - A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404)

Analisando-se o esboço da família, observa-se uma consonância entre a família representada na peça (pessoas de pele branca, felizes, bem vestidas) e as personagens principais das revistas (as quais também formam uma família caucasiana). Outra peça veiculada diversas vezes pela mesma empresa traz versões quadrinizadas de pequenas histórias, nas quais os dois pinguins (símbolo da marca) apresentam rápidas informações a respeito do Brasil, e normalmente acabam com crianças (sempre brancas e felizes) consumindo o produto anunciado.

Essa associação com a brasilidade, aliás, está presente também nos anúncios de várias outras empresas, como Band-Aid (histórias curtas nas quais duas crianças brancas viajam pelo Brasil, por exemplo, e usam o produto), Curativos York (foto de um garoto branco, vestido de forma a simular uma espécie de indígena), Chocolates

Falchi (no qual as personagens jogam futebol) e outros. é nesses anúncios, dessa maneira, que o público encontra as referências locais que estão ausentes na imensa maioria das histórias (aparecendo, esporadicamente, por decisão dos tradutores, que às vezes decidiam alterar nomes de lugares, alimentos e artistas, por exemplo).

Outro traço marcante das peças publicitárias presentes nas revistas estudadas é a questão da representatividade praticamente nula, para as pessoas negras: em todo o *corpus*, a única aparição de uma pessoa negra como protagonista foi no caso do jogador Pelé, em anúncio do Biotônico Fontoura, a respeito de uma promoção para a Copa de 1962, na qual se perguntava: “quantos gols marcará Pelé no mundial de 62?”. Uma peça publicitária da empresa Band-Aid, na edição 520, por exemplo, anunciava o produto “cor da pele”, mostrando uma foto de um curativo bege-claro.

No caso das mulheres, observou-se que a sua imagem de fragilidade, docilidade ou pouca inteligência foi largamente representada no conjunto das peças publicitárias encontradas, sobretudo nas quadrinizações de propagandas, como a série “Pedrinho Sabido e Cláudia Serelepe viajam o Brasil”: a menina sempre fazia perguntas bobas, exclamava afirmações fúteis a respeito das paisagens brasileiras e, frequentemente, machucava-se, sendo admoestada e “salva” pelo menino, que lhe fornecia, via de regra, o curativo anunciado (conforme figura 24).

Figura 24 - Nos anúncios Band Aid, Pedrinho Sabido censura Cláudia Serelepe, na edição 520, (dando-lhe um curativo) e a chama de boba, na edição 498



Fonte: Revista O Pato Donald, edições 520 e 498.

Na figura 24 nota-se, ainda, que a personagem masculina da dupla também fornecia curativos para habitantes de locais pitorescos, como um mexicano, um “caipira” ou um “nordestino”, por exemplo. Esse tipo de comportamento estava de acordo com o que já foi observado, no presente trabalho, a respeito das personagens Disney protagonistas das revistas, em várias histórias. A representação errônea de outras etnias, como os povos originários, também se fez presente, por exemplo, no anúncio dos Curativos York, conforme se vê na figura 25 (uma estratégia semelhante ao “black face” referido na edição 572):

Figura 25 - No anúncio dos curativos York, a representação idealizada de um indígena

Quando um “Karajá” se machuca...

NOVO KURATIVO YORK em cores

mirim

— “Karajás” e “Botocudns” não têm receita de fazer curativo quando se machucam! Usam o NOVO KURATIVO YORK mirim EM CÔRES! Azul, vermelho, verde, amarelo e cor da pele!
 — O primeiro e único curativo no mundo com Tecido Plasticizado! O que quer dizer: as vantagens do tecido conjugadas com as do plástico tornam o Novo Kurativo York mirim impermeável, como nenhum outro!
 — Contém Tirotricina — que evita infecções e facilita a cicatrização.
 — Adere melhor! E seu Tecido Plasticizado, de extraordinária flexibilidade, nunca deforma, mesmo quando usado em alguma junta, protegendo o ferimento com absoluta segurança!

AQUARELA YORK em 2 embalagens

Fonte: Revista O Pato Donald, edição 514.

A questão da educação, através da figura do professor, é evocada em alguns anúncios, como na série de quadrinizações da personagem “Professor Duquinho”, nas peças do anunciante “Cola-Tudo Duco”, em que um professor salvava o dia de seus alunos, colando brinquedos quebrados. Essa empresa também utilizou personagens

Disney, normalmente propondo enigmas em uma lousa escolar (cuja solução era a palavra “duco”), conforme se vê na figura 26. Assim como no caso da Escola de Cultura Técnica, o anunciante de cola-tudo pretendia, ao que parece, associar seu produto à credibilidade de professores, figuras apresentadas pelo CEQ como protegidas de representações inadequadas, juntamente com os pais de família, conforme o artigo nº 4: “As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.” (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404)

Figura 26 - O Professor Duquinho, estratégia da marca “Cola-Tudo Duco” para associar seu produto à credibilidade da figura dos professores



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 514.

Por fim, observou-se que em 31,8% das peças publicitárias analisadas havia menção direta a sorteios e promoções que envolviam sorte. É o caso, por exemplo, dos anúncios dos sorteios mensais da Aveia Quaker, os quais traziam nomes de ganhadores de diversos tipos de brinquedos (como bonecas, bolas, patinetes e motonetas). Interessante notar que essas peças publicitárias traziam indicação dos endereços dos contemplados, permitindo organizar os dados desses sorteios da forma seguinte:

Tabela 17 - Dados sobre as peças publicitárias “Sorteios Mensais Quaker”

Sorteio	RJ	SP	MG	RS	PR	SC	AP	ES	BA	GO
2º	17	2				2				
3º	11						1			

4º	24			2	1			1			
5º	14	4	1								
6º	15	1		2	1						
7º	8	5	3	1					1		
8º	9	5	4						1		
9º	14	4	1		1						
10º	14		2	1	2					1	
Total	126	21	11	6	5	2	1	1	2	1	176
%	71,6%	11,9%	6,3%	3,4%	2,8%	1,1%	0,6%	0,6%	1,1%	0,6%	100%

Fonte: produção própria.

O exposto permite verificar que o anúncio era, na verdade, uma espécie de prestação de contas aos participantes da promoção, leitores das revistas em análise. A despeito da distribuição das revistas da Editora Abril ser pretensamente nacional, seus leitores estavam concentrados principalmente na região Sudeste, em virtude da maior urbanização da região nos anos 1960. Isso parece ser comprovado pela distribuição das premiações, especialmente concentradas no estado do Rio de Janeiro (71,2% dos prêmios ficaram nessa região) e São Paulo (11,9% das premiações). Os demais estados contaram com quantidades irrisórias de prêmios, o que reforça a impressão de que o mercado (tanto da Aveia Quaker quanto das revistas da Editora Abril) provavelmente estava bastante concentrado nessa região brasileira. Outra explicação (provavelmente complementar) é a de que as dificuldades de transporte e de comunicação, em outras regiões, pudessem estar atrapalhando a participação de pessoas das demais regiões do Brasil. Finalmente, uma outra hipótese para explicar o descompasso nas premiações seria o franco interesse em se privilegiar os habitantes da região da capital do país, onde haveria maior consumo do produto anunciado através da promoção em análise.

De toda forma, é interessante lembrar que esse tipo de ocorrência nas revistas parece não estar totalmente de acordo com o disposto no artigo nº 15 do CEQ:

As revistas infantis e juvenis só poderão instruir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas sectárias deste Código editar para o efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância. (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404)

Trata-se de um provável caso de violação do CEQ que, ao proibir concursos que não premiassem o leitor por méritos, estava fazendo uma citação ao caráter inadequado, dentro do modelo familiar que ele representava, de jogos de azar, por exemplo, ou de simples promoções que explorassem a infância e a juventude (com a promessa de prêmios diversos) a consumirem os produtos anunciados dessa forma. Dito de outra maneira: não deveria haver esse tipo de peça publicitária, mas foi verificado que elas estavam presentes em cerca de 31,8% das revistas. Aparentemente, os aportes financeiros providenciados pelos anunciantes tinham a capacidade de mitigar os medos plasmados no CEQ, apaziguando as famílias com elementos culturais que, ao mesmo tempo, essas afirmavam saber serem nocivos aos seus jovens e crianças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Amy Kiste Nyberg, professora do departamento de Comunicação da Universidade Seton Hall, nos EUA, apontou que as iniciativas de regulamentação sobre as HQs sempre estiveram, na verdade, ligadas a fatores políticos, econômicos e culturais diversos, mesmo quando somente se utilizavam da chave da defesa da moral e dos bons costumes em suas justificativas. Dessa forma, conflitos geracionais, por exemplo, ficavam ofuscados quando se afirmava que essas obras eram perniciosas e produziam comportamentos delinquentes na juventude.

Da mesma maneira, afirmações de que as HQs eram uma forma empobrecedora de literatura, ou de que retiravam seus jovens leitores do caminho da leitura de grandes clássicos canônicos, não encontraram eco no ambiente acadêmico, quando este se debruçou cientificamente sobre o tema:

Quando os pesquisadores acadêmicos começaram a testar algumas das suposições que os educadores faziam sobre as histórias em quadrinhos, suas descobertas demonstraram que a leitura de histórias em quadrinhos fazia pouca diferença na aquisição de habilidades de leitura, no desempenho acadêmico ou no ajustamento social. Apesar dessas descobertas de pesquisa, as críticas às histórias em quadrinhos persistiram porque os temores sobre as histórias em quadrinhos, em vez de se basearem em evidências empíricas, estavam enraizados nas crenças e atitudes dos adultos sobre as atividades de lazer das crianças. A preocupação dos adultos decorreu em grande parte do medo de que a cultura infantil, especialmente o controle da leitura recreativa, tivesse escapado à autoridade tradicional. (NYBERG, 1998, Introdução, p. x)

No trecho citado, percebe-se que as críticas feitas às HQs pelo grupo que Nyberg chama de “adultos” (uma gama variada que engloba desde familiares e professores até membros de instituições diversas, como igrejas e partidos políticos), que deram ensejo a iniciativas de controle como a estudada na presente pesquisa, surgiam de múltiplos fatores, muitos mais do que as afirmações moralistas poderiam fazer supor. Segundo David Hajdu,

Está claro agora que a histeria sobre as histórias em quadrinhos sempre foi sobre muitas coisas além dos desenhos animados: sobre classe, dinheiro e bom gosto; sobre tradições, religiões e preconceitos enraizados no tempo e no lugar; sobre política presidencial; sobre a influência de um novo meio chamado televisão; e sobre como as formas de arte, assim como as pessoas, crescem. A guerra dos quadrinhos foi um dos primeiros e mais difíceis conflitos entre jovens e seus pais nos Estados Unidos, e parece claro, também, agora, que valeu a pena lutar. (HAJDU, 2008, p. 7, tradução nossa)

Sendo assim, a presente pesquisa procurou atender-se para a variedade de fatores que parecem ter se somado, na criação do CEQ, em 1961: a) genuínas preocupações geracionais por parte das famílias (que poderiam enxergar nas HQs a causa de comportamentos desafiadores por parte de suas crianças e jovens, ao invés de ver neles aspectos naturais do crescimento, como a autoafirmação); b) receios de ordem médica (inclusive psiquiátrica) a respeito do contato com essa então nova forma de cultura massificada (nos EUA, aventou-se, por exemplo, se a leitura das letras pequenas, em fundos coloridos, não poderia prejudicar a visão dos jovens leitores, conforme NYBERG, 1998, p. 11); c) interesses comerciais, especialmente das maiores editoras, que poderiam fomentar o medo a respeito de determinadas temáticas, como horror e crimes, e assim prejudicar editoras menores; d) interesses de classe (como no caso de trabalhadores envolvidos na produção e comercialização das revistas); e) interesses políticos (em virtude do capital político que o controle sobre as HQs poderia proporcionar, especialmente em associação com um discurso moralista), entre outros.

Primeiramente, o contexto socioeconômico brasileiro do início da década de 1960 proporcionava um crescimento acelerado nas capitais do país, especialmente aquelas da região Sudeste. Uma forte migração interna também contribuía para esse crescimento, adicionando aceleradas interações culturais ao quadro, o que potencializava conflitos e inseguranças a respeito da visão hegemônica de moral e bons costumes. Dito de outra forma, trata-se de uma época na qual a população brasileira, em grandes centros, teve suas bases culturais convulsionadas com uma velocidade até então inédita, e essa convulsão cultural não passou despercebida, o que causava desconforto em muitas pessoas. Era uma época especialmente propícia para discursos tranquilizadores e defensores dos “bons costumes”.

Outro fator desestabilizador daquela sociedade do pós-2ª Guerra era a crescente influência cultural dos EUA. A própria formação de um mercado de massas no Brasil está diretamente atrelada à entrada conscientemente dirigida de elementos culturais estadunidenses através de meios tão diversos quanto o rádio, os jornais, o cinema e as revistas em quadrinhos. Nem sempre os novos ares eram imediatamente bem recebidos pela totalidade da sociedade brasileira, por certo, e iniciativas de filtragem, seleção e endosso do que fosse “de bom gosto” ou “seguro para a família” certamente eram mais palatáveis para numerosos setores daquela coletividade. A própria Guerra Fria, com sua mentalidade maniqueísta, ajudava a enxergar, na cultura

dos EUA, o lado certo da História e assim, em suas manifestações massificadas, o caminho natural da civilização ocidental, da qual os brasileiros urbanos médios ansiavam fazer parte.

A política brasileira do início dos anos 1960, com a eleição de Jânio Quadros, parece indicar a pertinência dessas afirmações. Com sua retórica espalhafatosa e francamente moralista, Quadros aproveitou-se dessa convulsão cultural, ou melhor, dos medos que ela trazia, e soube angariar dividendos políticos com isso. A sua interferência direta no setor das HQs (preparava um projeto de lei regulatório sobre o setor quando renunciou ao mandato), colocando-se ao lado das associações de desenhistas brasileiros (e de suas reivindicações por reservas de mercado para materiais nacionais) está diretamente associada à elaboração do CEQ pelas maiores editoras do setor, até então francamente incapazes de colaborações entre si.

Interessante notar que essas editoras sempre utilizaram a pauta moralizadora das HQs para atacarem-se umas às outras. Em diversos episódios, uma dessas editoras fez acusações de que algum concorrente direto produzia publicações perniciosas para a juventude, afirmando-se isenta desse comportamento:

Na edição de 20 de julho, o Diário de Notícias estampou a manchete: "CERTAS PUBLICAÇÕES INFANTIS, PIOR DO QUE IMORAIS, SÃO CRIMINOSAS". A longa reportagem trouxe críticas dos professores Edgar Sussekind de Mendonça e Paschoal Leme, dois ferozes combatentes dos quadrinhos - curiosamente, sempre mostrados pelo jornal como contrários apenas aos comics editados por Marinho. No decorrer das reportagens seguintes, os dois foram transformados em paladinos da moral pelo diário de Dantas. (...) Marinho disse que o Diário de Notícias se contradissera no seu esforço para atacá-lo. Isso porque, enquanto fazia críticas aos desenhistas estrangeiros, o jornal publicava tiras de quadrinhos estrangeiras, duas delas publicadas também pela revista O Globo Juvenil, de seu inimigo. Em seguida, bem ao seu estilo, o editor disparou pesado contra o concorrente, numa tentativa de desmoralizá-lo perante seus funcionários: "Todos sabem que o sr. Orlando Dantas é analfabeto. Mas ele tem no corpo redacional do Diário de Notícias homens cultos e equilibrados que talvez ainda possam aconselhá-lo a evitar que seu jornal role por todos os declives da desmoralização pública". (SILVA JUNIOR, 2004, p. 133)

O espírito desses ataques parece estar, contraditoriamente, presente na elaboração do CEQ, se for levado em conta que essas mesmas editoras se uniram na criação do Código. Advogando pela defesa da moral, da família, da boa formação das mentes de jovens e crianças, o apelo do CEQ falava diretamente àquelas preocupações geracionais mencionadas aqui anteriormente, ao mesmo tempo em que possibilitava uma alavancagem nas vendas dos produtos dessas editoras e, de

quebra, prejudicava (muitas vezes, fatalmente) as concorrentes menores (cujos resultados eram, frequentemente, promissores ao ponto de incomodar as grandes editoras). Talvez o CEQ possa ser entendido, também, como uma forma de ataque conjunto, dessa vez contra inimigos comuns.

A menção das obras canceladas pelo CEQ é importante, pois somente a leitura delas permitiria averiguar a medida em que esse instrumento de controle e moralização do setor tinha bases mais ou menos reais, ou se era uma mera iniciativa econômica transfigurada de cruzada moralizante.

Foi selecionada, com esse intento, a principal revista em quadrinhos da maior editora do setor nos anos 1960, ou seja, a revista O Pato Donald, da Editora Abril. A leitura de três anos dessa publicação (desde alguns meses antes da criação do CEQ até poucos meses antes da queda de João Goulart) permitiu verificar a persistência de determinadas temáticas nas histórias, além da preponderância de certas personagens e de outras categorias de análise.

Tendo-se em vista o fato de essas obras brasileiras serem, na época, majoritariamente seleções de histórias estadunidenses provenientes de publicações diversas, trata-se de um recorte interessante, pois a seleção, feita por editores brasileiros, certamente privilegiava temáticas e personagens preferencialmente sintonizados com a mentalidade hegemônica entre o público-alvo dessas publicações, conforme a teoria do *gatekeeping* (SHOEMAKER e VOSS, 2011).

As temáticas referidas acima inspiraram a criação de indicadores de leitura, como “Combate ao Crime”, “Violência”, “Mulher Fútil” e outros, cuja frequência foi verificada e colocada em termos comparativos, possibilitando reflexões sobre a sua pertinência ao conjunto da obra pesquisada. Análises qualitativas também foram feitas a esse respeito, de maneira que fosse possível uma maior compreensão sobre o significado da recorrência de determinadas temáticas no *corpus* da presente pesquisa.

Fruto desse trabalho, foi verificado, por exemplo, que a representação das mulheres, nas obras (através das personagens femininas mais frequentes) não era exatamente condizente com a realidade tanto da sociedade produtora das tramas (EUA) quanto da sociedade brasileira da época. Afinal, se por um lado as mulheres ainda começavam a conquistar mais espaço no mercado de trabalho, por exemplo (fato representado nas HQs estudadas, nas quais frequentemente as mulheres estiveram associadas ao ambiente e às tarefas domésticas), por outro lado essas mesmas mulheres foram retratadas como majoritariamente fúteis, excessivamente

preocupadas com a beleza - o que Dorfman e Mattelart chamaram de “coquetismo” (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 35) e sexualmente volúveis, dadas a trocar de parceiro por questões exclusivamente financeiras. Essa situação parece indicar que, muitas vezes, a forma pela qual as mulheres foram retratadas nas obras se liga mais a um certo tipo de visão masculina a respeito do universo feminino (o que, aliás, não seria de se estranhar, dado que as histórias eram majoritariamente escritas por homens, na época).

Pensando-se em relação ao CEQ, que postulava a defesa da família, da moral e dos bons costumes, essa visão distorcida a respeito das mulheres, a princípio, não faria sentido. Contudo, é preciso contextualizar melhor essa questão. Nas HQs estudadas, a própria visão de família é idealizada, e substituída pela noção, mais abrangente, de parentesco: normalmente, os protagonistas são tios e sobrinhos (que podem ter uma relação menos rígida do ponto de vista da disciplina, por exemplo) e as mulheres que mais aparecem nas tramas são jovens e solteiras. Maridos e esposas, dessa forma, praticamente estão ausentes desse universo ficcional, formado por relações menos fortes, como a de namorados (DORFMAN e MATTELART, 2002, p. 35).

No caso específico de Donald e Margarida, principal casal das HQs analisadas, o fato de serem primos e namorados não causa qualquer espécie em nenhum momento, o que pode indicar a pertinência da afirmação de que a relação de parentesco não se confunde com a da sacralizada família (pai, mãe e filhos, dentro do modelo mais convencional).

Quando foram estudadas as representações de pessoas negras ou mesmo de habitantes de “terras distantes” diversas, verificou-se que essa representação primava pela brutal diferença intelectual, atitudinal e mesmo moral em relação às personagens protagonistas: negros e estrangeiros em geral, quando surgiram nas histórias, foram em todas as vezes representados como menos inteligentes, medrosos, subservientes, incapazes de compreender os mais simples aparatos tecnológicos, presos a códigos sociais locais absurdos e limitantes (isso porque não foi representada nenhuma personagem negra em Patópolis ou em sua zona rural próxima – por esse fato, a análise sobre sua representação nas histórias do *corpus* foi aqui agregada à dos povos de terras distantes, única forma pela qual essas etnias foram representadas nas tramas).

Tal visão distorcida acerca das diferenças étnicas estaria, a princípio, em desacordo flagrante com o disposto no CEQ (o qual trazia expressa proibição em relação ao desrespeito a outras raças [*sic*]), e, portanto, tais histórias não poderiam ser veiculadas na revista O Pato Donald. Contudo, é necessário apontar que, naquela sociedade do pós-2ª Guerra (época de produção das HQs nos EUA) e, mais especificamente, no Brasil dos anos 1960, aparentemente, esse tipo de representação não era tido (dentro do pensamento hegemônico) como ofensa a outras populações. Isso pode ser afirmado tendo-se em vista que tal situação não ocorreu em algumas poucas histórias: somente o indicador de leitura “Terra distante” (indicando que a trama se passava fora de Patópolis ou da sua zona rural próxima) representa cerca de 13% das histórias do *corpus*.

Dessa forma, os editores da Abril (que tinham plena consciência das temáticas das histórias selecionadas por eles para comporem a revista O Pato Donald) permitiram que tais tramas fizessem parte das obras e, ao mesmo tempo, mantiveram, na capa das mesmas edições, o selo que afirmava a sua consonância com o disposto no CEQ. Resta apenas imaginar o que poderia ser considerado “desrespeito a outras raças”, naquela sociedade.

Uma outra possibilidade é a de que o CEQ, neste ponto, estivesse sendo ignorado pelos seus próprios produtores, em nome das vendas, contando com a conivência silenciosa das mesmas famílias que, cientes do conteúdo do Código, adquiriam tranquilizadas as tais revistas, para seus filhos e filhas. Na verdade, não seria absurda essa possibilidade, dado o racismo presente na sociedade brasileira (até os dias atuais), conforme alertaram Schwarcz e Starling:

Apesar de não existirem formas de discriminação no corpo da lei, os pobres e, sobretudo, as populações negras são ainda os mais culpabilizados pela Justiça, os que morrem mais cedo, têm menos acesso à educação superior pública ou a cargos mais qualificados no mercado de trabalho. Marca forte e renitente, a herança da escravidão condiciona até nossa cultura, e a nação se define a partir de uma linguagem pautada em cores sociais. (SCHWARCZ e STARLING, 2018, p. 15)

O tema da criminalidade, outra questão abordada com ênfase no CEQ, foi tratado com mais cuidado nas histórias analisadas. Associando os indicadores de leitura “Combate ao Crime” e “Punição”, foi observado que, nas tramas analisadas na presente pesquisa, 100% das vezes em que algum tipo de crime foi verificado, houve

punição na mesma história. E não apenas crimes, mas atitudes que contrariassem a moral, como inveja ou luxúria, sempre foram punidas, de alguma forma, nas tramas.

Da mesma maneira, as representações dos vilões mais comuns (os Irmãos Metralha, a Maga Patalógika e Bafo-de-Onça) não deixavam margem para que se suspeitasse de boas intenções escondidas ou alguma possibilidade de redenção: o crime é sempre praticado, nessas obras, por seres de pura maldade, que estão além de qualquer possibilidade de reabilitação ou perdão.

Esse quadro é extremamente condizente com o disposto no CEQ, o qual (influenciado por iniciativas correlatas anteriores, dos EUA) bania expressamente qualquer tratamento favorável para a representação de crimes ou seus perpetradores. Contudo, o CEQ nada dizia a respeito de simples desvios morais, mas as histórias estudadas, aparentemente, tratavam os temas como semelhantes.

Outro ponto interessante observado nas revistas analisadas foram as peças publicitárias. Tendo-se em vista que todas as edições traziam, ao menos, um anúncio pago (sendo mais comum que trouxessem ao menos três), esse tipo de material foi considerado, para fins de análise, como parte integrante das publicações (ainda mais se for levado em conta que muitas das peças publicitárias eram quadrinizadas).

As propagandas encontradas nas revistas analisadas eram referentes a produtos tão diversos quanto escolas por correspondência, programas de televisão, marcas de canetas, tênis, refrigerantes, fortificantes, chocolates e outros alimentos. Nota-se, portanto, que eram conscientemente direcionadas para o público infanto-juvenil. O tom adotado nessas peças publicitárias, inclusive, era normalmente coloquial. Entre as cores usadas, predominam o vermelho e o amarelo (cores chamativas) e, não raramente, havia apelo para concursos e promoções diversas.

Quando se dedicou ao tema, o CEQ foi bastante claro: não poderia haver, nas revistas, menções a premiações que não ocorressem pelo mérito dos premiados (o que não se enquadra em absolutamente nenhuma das 296 inserções publicitárias identificadas no *corpus*). Novamente, a questão da consonância entre o disposto no CEQ e a realidade observada na revista O Pato Donald se mostra frágil, especialmente quando o assunto envolve as verbas obtidas através da publicidade nas revistas.

Outro aspecto digno de nota, nas peças publicitárias estudadas, é que nelas foi verificada a persistência de vários dos temas observados no conjunto das histórias analisadas: as mulheres subservientes e pouco inteligentes, o tratamento dado a

pessoas negras (praticamente ausentes) ou estrangeiras (caricaturizadas). Na verdade, personagens negras foram representadas nos anúncios estudados em apenas duas ocasiões. Na primeira, em uma propaganda do Biotônico Fontoura (na qual o jogador Pelé estava estampado juntamente à pergunta; “quantos gols marcará Pelé no mundial de 62?”, conforme a figura 27), e na segunda, ao fundo da representação de um estereotipado caipira paulista, vê-se a silhueta de uma pessoa negra peneirando café (figura 28).

Aliás, nesse ponto, é interessante notar que em várias ocasiões (especialmente nos anúncios de produtos que se propunham nacionais, como o Guaraná Champagne Antarctica, na figura 28) habitantes de regiões brasileiras como Centro-Oeste, Norte e Nordeste (ou até Minas Gerais, no Sudeste) foram apresentadas bastante caricaturizadas, plenas de estereótipos, de forma semelhante ao que se observou nas histórias das revistas, em relação a povos asiáticos ou africanos.

Figura 27 - O único negro protagonista nos anúncios presentes no corpus foi o jogador Pelé

QUANTOS GOALS MARCARÁ PELÉ NO MUNDIAL DE 62?
O "CLUBE FÃS DE PELÉ" VAI SORTEAR SENSACIONAIS PRÊMIOS!

1º prêmio



Carta Patente 177

Basta V. responder esta pergunta: **QUANTOS GOALS MARCARÁ PELÉ NO CAMPEONATO MUNDIAL DE FUTEBOL DE 1962?**

Veja que prêmios!

- Uma perua Volkswagen, 62, novinha, própria para você fazer passeios
- 20 bicicletas Monark, último tipo!
- 50 uniformes completos do selecionado brasileiro, incluindo chuteiras e bolas DRIBLE. Ou lindas boncas "PIERINA" para as meninas!

É FÁCIL CONCORRER!

- 1 — Ao comprar o seu vidro da Biotônico Fontoura, **retire as duas tampas do cartucho, a de cima e a de baixo.**
- 2 — Escreva numa das tampas: **seu nome completo, rua, n.º, bairro, cidade e estado.** Logo abaixo, escreva quantos gols marcará Pelé no Campeonato Mundial de Futebol de 1962.
- 3 — Coloque as duas tampas num envelope e remeta para:

CLUBE FÃS DE PELÉ
 Caixa Postal, 934 - SÃO PAULO (Capital)

(Se preferir entregue o envelope na farmácia)

MANDE QUANTAS RESPOSTAS QUISER PARA TER MAIOR CHANCE DE GANHAR!

SAÚDE E PRÊMIOS PARA TODOS! Você, sua irmã, o papai, a mamãe — todos podem participar deste sensacional concurso!

MANDE AGORA MESMO SEU PRIMEIRO PALPITE!
 PEÇA INFORMAÇÕES NA FARMÁCIA

BIOTÔNICO FONTOURA
 — FAZ CAMPEÕES DE SAÚDE!

Fonte: Revista O Pato Donald, edição 538.

Figura 28 - Nordestinos e paulistas em trecho de anúncio do Guaraná Champagne Antártica



Fonte: Revista O Pato Donald, edição 596.

Nesse caso, é como se a população do Sudeste, ou melhor, a cultura sudestina fosse o padrão “ocidental” nessa reelaboração das ideias do material vindo dos EUA. A persistência desse tipo de representação (por exemplo: nordestinos representados com sede e chapéu de cangaceiro) reforça a hipótese de que a parte do CEQ em que se trata do respeito a outras culturas não era seguida, ou era seguida apenas em termos parciais.

Finalmente, a respeito das personagens mais frequentes nas revistas (Huguinho, Zezinho, Luizinho, Donald e Tio Patinhas), foi possível observar que essas podem ser encaradas como projeções de diferentes fases da vida de um homem de classe média, dentro da mentalidade hegemônica à época do *american way of life*: quando jovens, sendo inteligentes, sagazes, corajosos, capazes e dotados de um natural senso de justiça. Na idade adulta, seriam bravos, prontos para enfrentar as dificuldades colocadas tanto pela sociedade injusta quanto pelo mercado de trabalho sufocante, ou pelas dificuldades impostas a eles nas relações com as incompreensíveis mulheres. Em idade avançada (e caso tivessem demonstrado a fibra necessária), sábios administradores dos bens adquiridos ao longo de uma sofrida vida de trabalho duro, ao mesmo tempo defensores desse patrimônio com coragem e um apurado senso de justiça.

No caso das mulheres mais representadas (Margarida e Vovó Donald), a sua idealização revela-se no fato de, quando jovens, serem fúteis, dadas a arroubos incompreensíveis em nome da beleza, da moda ou das aparências em geral, associadas ao meio urbano. Ao mesmo tempo, quando idosas, verdadeiras representantes da fibra moral que mantém a sociedade nos trilhos, com um senso de justiça comparável ao dos velhos homens, sendo associadas, nesse caso, ao meio rural. São típicos discursos masculinos sobre as mulheres, aliás.

Em todos os casos, verificou-se a idealização dessas representações arquetípicas, muitas vezes distantes (talvez até propositalmente, em alguns casos) da realidade social que permitia, ao mesmo tempo, sua criação e seu sucesso enquanto matéria prima para a bem-sucedida gama de personagens de histórias que se tornaram sinônimo de vendas e, com o CEQ, segurança para as famílias consumidoras das revistas estudadas. Proporcionar às pessoas o que elas desejam ver, mesmo que sejam espelhos distorcidos de si mesmas; dizer a elas o que desejam

ouvir, mesmo que sejam afirmações alarmistas a respeito de situações prosaicas: é uma velha tática comercial, que parece ter funcionado para a Editora Abril e suas publicações Disney, chanceladas por um selo moralizador, nos anos 1960.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Jandaíra, 2021.
- ALTHUSSER, L. **Aparelhos Ideológicos do Estado: notas para uma investigação**. Lisboa: Editorial Presença, 1970.
- ANDRAE, Thomas. **Carl Barks and the Disney Comic Book - Unmasking the Mith of Modernity**. University Press of Mississippi, 2006.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BEATY, Bart. **Fredric Wertham and the critique of mass culture**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012. (2ª versão) - Tradução e notas: Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado.
- CAGNIN, Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica**. São Paulo: Editora Ática, 1975.
- CAMARGOS, Marcia. **13 a 18 de fevereiro de 1922. Uma revolução estética?** São Paulo: Companhia Editora Nacional: Lazuli Editora, 2007.
- CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- CUPANI, A. **Filosofia da tecnologia: um convite**. 3. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.
- DORFMAN, A. e MATTELART, A. (2002). **Para ler o Pato Donald: Comunicação de massa e colonialismo (2a ed.)**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- EAGLETON, T. **Ideologia: uma introdução**. Tradução de Silvana Vieira e Luís Carlos Borges. São Paulo: Ed. da Unesp, 1997.
- FAUSTO, Boris. **História do Brasil**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.
- FEENBERG, A. **Teoria Crítica da Tecnologia: um panorama**. IN: NEDER, Ricardo T. (org). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS / UnB / Capes, 2013 (2a. ed.)
- FUENTES, Gerardo Vilches. **Breve Historia del Cómic**. Madrid: Ediciones Nowtilus, 2014.
- GRAMSCI, Antonio. **Americanismo e fordismo**. São Paulo: Hedra, 2008.

GRANT, Susan-Mary. **História Concisa dos Estados Unidos da América**. São Paulo, Edipro, 2014.

HABERMAS, Jürgen. **Técnica e Ciência como “Ideologia”**. Lisboa: Edições 70, 1968.

HAJDU, David. **The ten-cent plague - The great comic-book scare and how it changed America**. New York: Picador, 2008.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HAMBURGER, Esther. **Diluindo fronteiras: a televisão e as novelas no cotidiano**. IN: NOVAIS, A. e SCHWARCZ, Lilia M (org). **História da Vida Privada no Brasil - vol. 4**. São Paulo: Editora Schwarcz LTDA, 1998.

HAN, Byung-Chun. **Sociedade da transparência**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARVEY, D. **Condição pós-moderna**. 16. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos: o Breve Século XX (1914-1991)**. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, EDUSC, 2001.

LAZARSELD P. e MERTON R. **Mass communication popular taste and organized social action**. IN: MARRIS P. e THORNHAM S. **Media Studies: a Reader**. New York: New York University Press, 2002.

LOURENÇO, Luiz Cláudio. **Jingles Políticos: estratégia, cultura e memória nas eleições brasileiras**. IN: Revista Aurora/PUCSP, edição 4, 2009.

MORAES, Dênis de. **Crítica da mídia e hegemonia cultural**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

MUNANGA, Kabengele. **Kabengele Munanga: o antropólogo que desmistificou a democracia racial no Brasil**. Entrevista concedida a Combate Racismo Ambiental. Disponível em: <https://racismoambiental.net.br/2019/05/16/kabengele-munanga-o-antropologo-que-desmistificou-a-democracia-racial-no-brasil/>, acessado em 23/05/2023.

NYBERG, Amy Kiste. **Seal of approval: the history of the comics code**. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

ORTEGA Y GASSET, José. **Meditações sobre a técnica**. Lisboa: Sociedade Unipessoal, 2009.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

PIRES, Lucas Rodrigues da Motta. **O Brasil de Juscelino Kubitschek**. São Paulo: Landy Editora, 2006.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ROSENBERG, B. **Mass Culture in America**. IN: ROSENBERG, B. e WHITE, D. M. (org). **Mass Culture: The popular arts in America**. Glencoe: The Free Press, 1963.

SANTOS, Roberto Elísio dos e VERGUEIRO, Waldomiro (org). **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2015.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

SCHWARCZ, Lilia Moritz e STARLING, Heloisa M. **Brasil: uma biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. **Sobre o autoritarismo brasileiro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SHOEMAKER, Pamela J., VOS, Tim P. **Teoria do gatekeeping: seleção e construção da notícia**. Porto Alegre: Editora Penso, 2011.

SILVA JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964**. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

SKIDMORE, Thomas. **Brasil: de Castelo a Tancredo (1964 – 1985)**. 8ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1988.

SKIDMORE, Thomas. **Uma História do Brasil**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1998.

SOUZA, Manoel de e MUNIZ, Maurício. **O império dos gibis: a incrível história dos quadrinhos da Editora Abril**. São Paulo: Editora Heroica, 2020.

TOTA, Antonio Pedro. **O imperialismo sedutor**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

TOTA, Antonio Pedro. **Os americanos**. São Paulo: Contexto, 2009.

WARSHOW, R. **The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and other aspects of popular culture**. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

WEFFORT, Francisco. **O populismo na política brasileira**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

WHITE, D. M. **Mass Culture in America: Another Point of View**. IN: ROSENBERG, B. e WHITE, D. M. (org). **Mass Culture: The popular arts in America**. Glencoe: The Free Press, 1963.

APÊNDICE A - Fichamento das revistas pesquisadas

Edição	Tipo	Sinopse	Personagens	Temáticas	Ocorrências	Casa (s)	Ambiente (s)
478	478/ C	Capa: HZL abusam de DND, protegendo-se da chuva montados nele, que aparenta estar irritado	DND, HZL	HZL traquinas, DND irritado	Donald irritado: preguiça de HZL		
478	478/ H1	DND disputa competição nos escoteiros mirins contra primo comilão de TPT	DND, HZL, TPT, Primo Niquinho (primo de TPT, FA)	Competição física, Escoteiros mirins, TPT e o dinheiro, TPT aproveitador	DND irritado com TPT avarento / DND irritado: preguiça de HZL / DND irritado: Niquinho petulante / Violência: DND bate em TPT / Violência: DND ameaça bater nos sobrinhos / Violência: DND ameaça bater no primo Niquinho / DND vence por sorte / Punição: TPT avarento / HZL trabalhando por ordem de DND / Política: prefeito de cartola / Automóvel, avião	CDND - limpa e organizada, garagem carro, quintal gramado e arborizado, cortador de grama. Mobília em ordem, guarda-chuvas, portatroféus, cortinas, escadaria, compras abundantes na mercearia, enlatados.	PTP - Asfalto, automóveis, aeroporto, comércio, parque com mesas de madeira, mesas de ping-pong. Evento: Festival dos Escoteiros Mirins. Prefeito de cartola, FA
478	478/ H2	Porquinhos combatendo o Lobo Mau. Dois irmãos descuidados colocam o terceiro em perigo, mas derrotam, pelas costas, o lobo	TPQ, LBM	Descuido prejudica os outros / Brincadeiras infantis colocam todos em risco	Lobo Mau à espreita / Violência: Lobo Mau derrotado com chute dos porquinhos / Uso de aparato tecnológico (anti-lobo) / Porquinhos vencem por sorte	CTPQ1 / Casa de Tijolos	Floresta

478	478/ H3	Pateta tem uma casa em péssimas condições e cria parque "Casa Maluca"	PTT, CRB	Casa pobre e perigosa / Ingenuidade e de PTT / Vilão disfarçado / Pobreza de PTT / PTT empreendedor	CRB se machuca em casa pobre, sem manutenção / PTT cria parque para comprar casa nova / Punição: bandido é preso / PTT vence por sorte / PTT compra casa pequena demais com a recompensa	CPTT - pobre, fora de esquadro, reboco das paredes caindo, tábuas desprestando, soalho esburacado, escada vacilante, telhado irregular, mobília velha, cerca irregular	Não
478	478/ P1	Propaganda: Revista Zé Carioca	ZCC	A nova revista de Walt Disney / HQs se passam no Brasil / Alternância com Revista Pato Donald	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Letras garrafais: Zé Carioca / Letras garrafais: Extra / Decalcomania / Caixa Alta: Aventuras no BRASIL / Histórias em cores / Produto: revista abril		
478	478/ P2	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de:		

					Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos por correspondência		
478	478/ P3	Propaganda: Álbum de Figurinhas Diversões Escolares	PSN	Anúncio do Álbum de Figurinhas na revista Diversões Escolares	<p>Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa Alta: SENSACIONAL!</p> <p>- ESPETACULAR ! - MARAVILHOSO ! - DIVERSÕES - DIVERTIDAS! - TUDO DE GRAÇA, INCLUSIVE O ÁLBUM! - DIVERSÕES ESCOLARES - FIGURINHAS / Vem aí o Álbum de Figurinhas de Diversões Escolares / Tudo de graça / Garoto desenhado com cabelo branco, boca feliz, segurando álbum e figurinhas caindo ao lado, olhando para o álbum / Produto: revista abril</p>		

480	480/ C	Capa: Tio Patinhas usa a bengala para pegar nota de dinheiro sem pisar na grama. Lê-se o aviso: não pise na grama, no qual ele se apoia	TPT	Tio Patinhas e o dinheiro		Não	Gramado com calçada e aviso "Não pise na grama"
480	480/ P1	Propaganda: Álbum de Figurinhas Diversões Escolares	PSN	Anúncio do Álbum de Figurinhas na revista Diversões Escolares	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa Alta: SENSACIONAL! - ESPETACULAR! - MARAVILHOSO! - DIVERSÕES - DIVERTIDAS! - TUDO DE GRAÇA, INCLUSIVE O ÁLBUM! - DIVERSÕES ESCOLARES - FIGURINHAS / Vem aí o Álbum de Figurinhas de Diversões Escolares / Tudo de graça / Garoto desenhado com cabelo branco, boca feliz, segurando álbum e figurinhas caindo ao lado, olhando para o álbum / Produto: revista abril e figurinhas		
480	480/ H1	DND e HZL viajam para investigar ferrovia deficitária de TPT	DND, HZL, TPT	Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / DND tem um hobby que não é respeitado por TPT / TPT e o dinheiro /	DND irritado: TPT chama seus modelos de brinquedos / Nativo caricaturizado: condutor de canoa do Alaska - cabelo amarrado dos lados -	CDND - Limpa e organiza da. Carpet. Móvel ok. Porão. Espaço para maquete	PTP / ALK (Estação de Vale do Alce) - trem / ALK (Sorobanana) - lugar deserto, decadente, animais selvagens / ETPT - muito

				Negócios do TPT no Alaska / Trabalhadores abnegados / Patrimônio de TPT / terra distante empobrecida	comportamento estranho / Irmãos gêmeos abnegados mantém locomotiva impecável há décadas sem passageiros / Tio Patinhas vence por sorte / Tio Patinhas fica mais rico / Trem, canoa. telefone, avião / Animais (ursos)	no porão. Térrea, situada em subúrbio, grama aparada, arborizada, cerca viva.	dinheiro, aparatos tecnológicos, grande mesa
480	480/P2	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"	PSN	Oferta de cursos por correspondência	<p>Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO /</p> <p>Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos por correspondência</p>		
480	480/H2	Pateta aceita trabalho como	PTT / Velho Marujo	Medo dos marujos:	Mera foto do monstro	Não	Cais genérico / Ilha Espeto -

		marujo por não ter medo de monstros marinhos, e vai procurar tesouro escondido em ilha	genérico FA / Marujo covarde genérico FA	monstros marinhos / Ingenuidade e de PTT / Vilão animal / Vilão incompreendido / Tesouro escondido / PTT generoso	aterroriza marujos / Pateta não tem medo do monstro / Monstro era mãe protegendo filhote / Nacionalismo/pátria: Pateta cantando hino da marinha brasileira / barco, bote		serpente marinha, vulcão, nuvem eterna
480	480/P3	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça ajudando o Pateta. Responda: quantas vezes aparece, neste quadro, a palavra "DUCO"? Pateta, com a mão no queixo, está em frente a um quadro de giz com várias frases embaralhadas.	PTT	PTT precisa de ajuda	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PATETA - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		
480	480/P4	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde no circo. HQ onde um bom aluno ganha, pelo seu desempenho escolar, um ingresso para o circo, onde ele encontra um palhaço, uma equilibrista, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o	Joãozinho, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos / PSN	Joãozinho é bom nos esportes e bom nos estudos / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Todas as personagens são caricaturizadas, mas Joãozinho é mais ainda / Joãozinho, ao vencer no esporte, ganha várias medalhas e levanta halteres / Mulher (a mãe de Joãozinho) aparece juntamente com panela, liquidificador e	De Joãozinho - mobília de cozinha, liquidificador, panelas, mãe.	Pista de atletismo da escola, sala de aula, circo.

		consumo de Novo Nescau			móveis de casa. / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o Novo Nescau" / Produto: alimentício		
482	482/ C	Capa: Donald vai tirar uma foto dos três sobrinhos, que estão sentados em um sofá. Ele segura um pássaro de madeira para chamar a atenção deles. Dois fazem postura de comportados, mas um deles aponta um estilingue para o pássaro de madeira. Donald está com cara de nervoso.	DND, HZL	Sobrinhos traquinas / Donald severo	Punição: olhar severo / Uso de aparato tecnológico (Câmera)	Não	Sofá
482	482/ P1	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça ajudando o Pateta. Resposta: quantas vezes aparece, neste quadro, a palavra "DUCO"? Pateta, com a mão no queixo, está em frente a um quadro de giz com várias frases embaralhadas.	PTT	PTT precisa de ajuda	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PATETA - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		

482	482/ H1	Tio Patinhas é ajudado pelos sobrinhos em disputa de caça entre milionários	DND, HZL, TPT, Milionários Genéricos FA	Competição física / Competição entre milionários / Conflito ético / Patrimônio do Tio Patinhas	Donald e Sobrinhos decidem ajudar Tio Patinhas, trapaceando. / Tio Patinhas reluta, mas aceita a trapaça / Uso de aparato tecnológico (ativado por voz) / Tio Patinhas vence por sorte / Automóvel, telefone / Animais (raposas, cavalos)	ETP - armário de roupas	ETP - mesa grande, muito dinheiro, quadro "meu primeiro tostão". placa "meu primeiro bilhão" placa "edifício Patinhas" / PTP - calçadas, ponto de táxi, edifícios, fazenda de caça "paca-Tatu" Evento: caça às raposas entre milionários / Propriedade rural do sr. Peteleco - raposas / Fazenda raposa
482	482/ P2	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"	PSN	Oferta de cursos por correspondência	<p>Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da</p>		

					escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos por correspondência		
482	482/ H2	TET e DMB frustram planos da BXM, no circo, enquanto salvam Timóteo	TET, DMB, BXM, TMT	Vilão disfarçado / Uso de conhecimentos científicos para o mal / Uso de conhecimentos científicos para o bem / Salvamento de prisioneiro / Combate ao crime (roubo e sequestro)	Punição: BXM é obrigada a quebrar o feitiço e a libertar todos os animais / A versão brasileira menciona magia, mas a BXM e os esquilos usam livro, pulverizador manual, tubos de ensaio, Erlenmeyer e condensador / DMB comparado a aparato tecnológico (avião a jato)	CSG - quintal arborizado, cerca branca, grama, casinhas de cachorros, lata de lixo	CDG - asfalto, automóveis, postes de luz, casas de tijolos
482	482/ H3	Banzé tenta ser reconhecido pela mãe como um grande ajudante, mas percebe que ela apenas fala no diminutivo por ser mulher	BNZ, Irmãs de Banzé, DAM, VAG, Cães Genéricos	Moralidade : Banzé cuidando das irmãs (meninas são moles) / Moralidade : Banzé buscando reconhecimento por parte da mãe / Moralidade : Banzé percebendo que mulheres falam no diminutivo	Violência: Banzé ameaça bater no cãozinho que persegue suas irmãs / Dama aprova a ameaça de briga feita por Banzé / Banzé incomodado com os adjetivos diminutivos elogiosos usados pela mãe / Banzé conclui que mulheres falam no diminutivo quando seu pai o elogia sem usar diminutivo / Automóvel		
482	482/ P3	Propaganda: Revista Diversões Escolares	Sem	A revista não deixará o leitor esquecer, nas férias,	Um terço da página; Predominantemente azul, com destaque em cor vibrante		

				o que aprendeu durante o ano letivo	amarela; / Caixa Alta: SUAS FÉRIAS PRECISAM DE DIVERSÕES / Produto: revistas Abril		
482	482/P4	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino e uma menina, cerca de 8 a 10 anos, em uniformes escolares. Foto em preto e branco, sobre um fundo azul, de mãos dadas, caminham para um portão aberto, onde se lê: "Caramelândia Nestlé" e sorrindo olham para trás, onde está o leitor. Há um desenho de pacotes de doces. Entre as crianças, lê-se: "Oba, que gostosura!"	Um menino e uma menina, brancos. / PSN	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar, e na escola dão "mais alegria e disposição"	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peça à mamãe Caramelos de Leite e Toffee Nestlé / Produto: alimentício		
484	484/C	Margarida olha feliz para seu diário. Ela mexe em um dispositivo de segredo, no fecho do livro.	MGD	Mulher e seu diário / Mulher e seus segredos	.	Não	Não
484	484/H1	Donald resolve alimentar rãs para que cresçam, para vendê-las a restaurantes. Seus sobrinhos decidem pregar um a peça, mas são descobertos e punidos	DND, HZL	Donald quer ser rico / Sobrinhos traquinas / Vingança de Donald	Sobrinhos pregam peça em Donald / Donald se vinga dos sobrinhos / Punição: Donald confundido com rã gigante, fica traumatizado / Religião: sobrinhos afirmam que	CDND - alvenaria, cerca branca, gramado, rio passa nos fundos, quintal arborizado, mobília	PTP - fábricas, prédios, lojas / Café Brando - balcão, cadeiras, serve rãs, chef

					rezam todas as noites pelas almas das rãs / Violência: Donald ameaça bater nos sobrinhos / Animais (rãs)	ok, quadros, livros, cortinas, garagem, muro de pedra na frente	
484	484/ P1	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça auxiliando o Tio Patinhas encontrar seu tubo de cola DUCO. Tio Patinhas, com olhar perdido, procura seu tubo de cola, mas HZL o amarraram em sua cauda e o observam zombeteiros.	TPT, HZL	Sobrinhos traquinas	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - TIO PATINHAS - RESPONDA - COLA-TUDO DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		
484	484/ H2	Pateta recebe, por sua pobreza, férias grátis, mas escolhe ir para um empobrecido país (Atchascan) onde a magia desapareceu, falindo o turismo local. Ele descobre como recuperar o turismo local.	PTT, CRB, Apresentador FA, Mágicos de Atchascan FA	Ingenuidade e de PTT / Pobreza de PTT / Terra distante / Terra distante árabe / Terra distante empobrecida / Terra distante ajudada pelo estrangeiro	Casa de Pateta muito pobre / Pateta recebe caridade do programa / Pateta vence por sorte / Avião, televisão, telefone / tapete voador	CPTT - pobre, reboco das paredes caindo, tábuas despregando, mobília velha, televisão com roupas penduradas nas antenas, martelo caindo do cabo, telefone / CCRB -	Estúdio de TV / Atchascan: lugar empobrecido, cúpulas orientais, povo de turbante, tradicionalmente turístico por conta da magia local, povo local empobrecido / PTP - Aeroporto

						mobília ok, televisão, quintal com gramado, cerca branca, vizinhança ok	
484	484/P2	Um terço de página: Alternância entre Pato Donald e Zé Carioca	DND	Alternância entre as revistas	Produto: revistas Abril		
484	484/P3	Revista Diversões Escolares	Sem	Apresentação da revista e do álbum de figurinhas grátis (com figurinhas grátis)	Comprando a revista, vc recebe o álbum e as figurinhas de graça. Sem gastar um centavo a mais. Espalhe a notícia. / Cor vibrante amarela / Caixa Alta: GRAÇA - AS FIGURINHAS - NÃO HÁ FIGURINHAS REPETIDAS! NÃO HÁ FIGURINHAS DIFÍCEIS! - POR ISSO TODO MUNDO ESTÁ COLECIONANDO AS FABULOSAS FIGURINHAS DO ÁLBUM DE DIVERSÕES ESCOLARES - JÁ / Produto: revistas Abril e figurinhas		
484	484/H3	Lobinho quer que seu pai deixe de ficar deitado o dia todo e lhe sugere que faça coisas grandiosas,	LBI, LBM, PTC, QUI, ZGR	Moralidade : Adulto pobre por ser ocioso / Filho estudioso incentiva	LBI sugere que seu pai LBM saia do colchão e "tente ser útil à sociedade" / LBI segue seu pai LBM e cuida	CLM - pobre, iliminada por velas, colchão no chão,	Floresta

		depois de ler o livro "História dos grandes homens". Seu pai tenta, mas é injustiçado e maltratado. No final, não consegue ser grandioso e termina deitado em uma cama tendo tomado água demais.		pai / Jovem cuida de adulto inconsequente / Adulto famoso por maldade não é aceito / Filho reconhece esforço do pai / Moralidade : Reprovação por mau comportamento	dele / LBI reconhece o esforço malfadado do pai LBM / Punição: LBM punido por ter fama de mau	pão cortado sobre caixote, tábuas soltas no assoalho, mobília rústica, casa de madeira, grama mal-aparada / CTPQ1	
484	484/ P4	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde no circo. HQ onde um bom aluno ganha, pelo seu desempenho escolar, um ingresso para o circo, onde ele encontra um palhaço, uma equilibrista, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau	Joãozinho, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos / PSN	Joãozinho é bom nos esportes e bom nos estudos / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Todas as personagens são caricaturizadas, mas Joãozinho é mais ainda / Joãozinho, ao vencer no esporte, ganha várias medalhas e levanta halteres / Mulher (a mãe de Joãozinho) aparece juntamente com panela, liquidificador e móveis de casa. / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o Novo Nescau" / Produto: alimentício	De Joãozinho - mobília de cozinha, liquidificador, painéis, mãe.	Pista de atletismo da escola, sala de aula, circo.
484	484/ P5	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE		

		calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"			CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos		
486	486/ C	Donald coça a cabeça, vendo que os três sobrinhos tem dor de dente e usam o mesmo pano enrolando as suas três cabeças. Estão indo ao dentista. Têm expressões tristes.	DND, HZL	Donald leva os sobrinhos ao dentista	.		
486	486/ P1	Decalcomania - Zé Carioca fala com os leitores, comentando o sucesso da "Decalcomania", o esgotamento das figurinhas e a impressão de um novo lote. Pede que todos que ficaram sem as figurinhas escrevam para a editora, prometendo que elas serão enviadas imediatamente.	ZCC	Leitores de várias cidades ficaram sem a Decalcomania a que teriam direito por terem comprado a edição nº 1 de Zé Carioca.	.Produto: revistas Abril e Decalcomania		

486	486/ H1	<p>Donald e os sobrinhos partem para a África procurar duas borboletas raras para que Tio Patinhas possa fazer parte de uma associação em Patópolis. Eles passam por vários perigos, são ciceroneados por um caçador branco, são perseguidos por pigmeus negros e conseguem apenas uma borboleta, que Tio Patinhas recusa.</p>	<p>DND, TPT, HZL, Congo Baruel (caçador branco, FA), Pigmeus (negros), governador (FA)</p>	<p>Tio Patinhas não quer ser excluído pelo governador, por não fazer parte do clube / Moralidade : Tio Patinhas tem vergonha de Donald, o desempregado / Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / Donald tem um hobby que não é respeitado por Tio Patinhas / Terra distante / Terra distante africana / Terra distante perigosa / Povo estrangeiro exótico / Nativos admiram o não-nativo / Moralidade : Donald diz que "o dinheiro não é tudo" / Lei estrangeira exótica</p>	<p>Tio Patinhas associa África diretamente à malária / avião / Cidade Real: Nairóbi / Congo Baruel: os nativos dizem que ele tem a coragem de um leão / Donald tem medo de altura / Violência: Donald agride chefe pigmeu / Violência: pigmeus perseguem personagens não-africanos / Moralidade: grande caçador tem vergonha de caçar borboletas / política: governador de cartola / automóvel</p>	<p>CDND - cortinas, mobília ok. quadro de borboletas, estante de livros, globo terrestre, quintal arborizado e gramado</p>	<p>PTP - calçada, prédios, lojas, Clube dos Lepidópteros de Patópolis, / África - Nairóbi - lugar real - vista aérea: cidade em meio às montanhas, com prédios baixos genéricos, aeroporto / África - planícies, montanhas, desfiladeiro, ponte de cordas, floresta - aldeia dos pigmeus: cabanas cobertas de palha</p>
486	486/ P2	<p>Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem</p>	<p>PSN</p>	<p>Oferta de cursos por correspondência</p>	<p>Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS</p>		

		desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"			- EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Animais (borboletas) / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarela e vermelha / Cores vibrantes: amarela e vermelha		
486	486/H2	Pluto é salvo pelas três fadas, que o encantam para que seja bonito (falham) e para que tenha sorte (ele se torna inconsciente e elas lhe retiram a sorte). Ele segue sua vida normalmente.	PLT, FAD, TET	Descuidado o porém bondoso / Abuso da bondade / Descuido prejudica os outros	Punição: a sorte de Pluto foi retirada, porque ele abusou dela. / Uso de aparato tecnológico (espelho das fadas é semelhante a uma tv portátil) / trem, caminhão, bicicleta, / Animais (aves, gatos, cachorro)	Não	Floresta / PTP - Prédios, viela escura, poça d'água, rede de esgoto, bueiro, rede ferroviária, fábricas,

486	486/ P3	Propaganda: Um terço da página - Revista Zé Carioca - "Na próxima semana, apresentando o estranho caso do jardim zoológico, com Zé Carioca, Mickey e Pateta! E mais outras grandes histórias com todos os personagens de Walt Disney!"	ZCC	Chamada para a revista recém criada	Cor vibrante: amarelo / Também toda em cores, também a Cr\$ 12,00 e também da editora Abril! / Animais (girafa) / Produto: revistas abril		
486	486/ P4	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça auxiliando o Tio Patinhas encontrar seu tubo de cola DUCO. Tio Patinhas, com olhar perdido, procura seu tubo de cola, mas HZL o amarraram em sua cauda e o observam zombeteiros.	TPT, HZL	Sobrinhos traquinas	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - TIO PATINHAS - RESPONDA - COLA-TUDO DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		
486	486/ P5	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino e uma menina, cerca de 8 a 10 anos, em uniformes escolares. Foto em preto e branco, sobre um fundo azul, de mãos dadas,	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar, e na escola dão "mais alegria e disposição"	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peça à mamãe Caramelos de Leite e Toffee Nestlé / Produto: alimentício		

		caminham para um portão aberto, onde se lê: "Caramelândia Nestlé" e sorrindo olham para trás, onde está o leitor. Há um desenho de pacotes de doces. Entre as crianças, lê-se: "Oba, que gostosura!"					
488	488/ C	Capa: Donald, com expressão irascível, multa os sobrinhos, debaixo de um sinal de trânsito. eles estão a bordo de um carrinho de madeira e tem expressão entristecida	DND, HZL	Lei implacável	automóvel		
488	488/ H1	Margarida escreve em seu diário. Ela conta que se sentiu preocupada e desesperada ao ver passar outra mulher bonita, mas que se sentiu confiante e alegre porque a chuva destruiu a produção da outra mulher.	MGD	Mulher invejosa / Moralidade : Mulher fútil / Mulher e seu diário	Margarida não demonstra qualquer empatia pelo infortúnio da outra mulher / "Tudo voltou a ficar em ordem - para mim, é claro".	CMGD - tijolos, janela para a rua, mobília ok, luminária	PTP
488	488/ H2	TPT aparece como o grande capitalista, dando ordem para enormes grupos de homens. DND tenta seguir seus passos, e HZL são tirados do caminho por serem pequenos. Mas as obras de TPT, no Sahara,	TPT	Terra distante / Terra distante africana / Povo estrangeiro exótico / Nativos admiram o não-nativo / Povo estrangeiro	TPT dá muitas ordens e é admirado por isso (Grande Operador, Grande Capitalista) / TPT ajuda os pequeninos apenas para lhes provar que é um grande operador / navio,	n	Cais genérico - grandes navios, maquinário pesado / África - cais - funcionários subservientes / África - Saara - Al El Madar - cratera vulcânica -

		revelam a existência de um povo muçulmano minúsculo, que encolheu por causa do sol. Eles e TPT são salvos por HZL, que acabam reconhecidos como "grandes".		ajudado pelos não-estrangeiros / Patrimônio de TPT / Povo estrangeiro desonesto / Povo estrangeiro ignorante / O progresso é positivo / TPT empreendedor	caminhão gigante, helicóptero, trator, telefone, arma / Animais (camelos)		extração de petróleo
488	488/P1	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"	PSN	Oferta de cursos por correspondência	<p>Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos</p>		
488	488/H3	Pateta decide trabalhar	PTT, MKY, Dr Oculto	Ingenuidade de PTT /	Pateta se assusta com	CPTT - sem	Não

		desmascarando alegados fantasmas, a partir da leitura de livros. Ele é contratado para investigar uma casa mal-assombrada, e Mickey vai ajudá-lo. Eles acabam descobrindo que se trata de um macaco que fazia traquinagens, mas se assusta com uma coleção de falsos fantasmas, no final, sendo motivo de risos.	(especialista em fantasmas, FA), Dono da casa (FA)	Perspicácia de Mickey / PTT precisa de ajuda / Vilão animal / Vilão incompreendido / Vilão oculto / PTT medroso / PTT empreendedor	"Buuu" de Mickey e cai da cadeira / Uso de aparato tecnológico: caixa de som / automóvel, telefone, caixa de som, relógio de parede / Animais (macaco)	cerca, gramado ok, de madeira, tábuas irregulares, mesa, telefone, transformada em escritório / CMA - de madeira, organizada, estantes de livros, cortinas, quadros, dois andares, mobília ok, lustre, porão, gramado ok	
488	488/P2	Propaganda: Cola Tudo Duco - "Quebre a cabeça e tire o Mickey do apuro!" - Mickey, de gravata borboleta e casaco vermelho sobre um fundo amarelo, está com expressão concentrada, tentando decifrar a frase oculta, olhando para um letreiro onde apenas algumas letras estão presentes, e há outras em um cesto. A frase a ser formada é "Duco é o maior!"	MKY	Mickey estragou a frase e não sabe formar frases, então pede-se ajuda ao leitor	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - MICKEY - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / Texto: "havia aqui uma frase completa, falando do Cola-Tudo "DUCO". Mickey, com suas diabruras, derrubou várias		

					letras. Agora não pode colocar todas novamente no lugar. E é fácil porque as letras estão todas dentro da cesta. Mas Mickey não sabe formar palavras, coitado. E você, não sabe?" / avião / Produto: cola-tudo		
488	488/ P3	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde no circo. HQ onde um bom aluno ganha, pelo seu desempenho escolar, um ingresso para o circo, onde ele encontra um palhaço, uma equilibrista, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau	Joãozinho, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos / PSN	Joãozinho é bom nos esportes e bom nos estudos / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Todas as personagens são caricaturizadas, mas Joãozinho é mais ainda / Joãozinho, ao vencer no esporte, ganha várias medalhas e levanta halteres / Mulher (a mãe de Joãozinho) aparece juntamente com panela, liquidificador e móveis de casa. / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o Novo Nescau" / Produto: alimentício	De Joãozinho - mobília de cozinha, liquidificador, panelas, mãe.	Pista de atletismo da escola, sala de aula, circo.
490	490/ C	Capa: Pluto está olhando para sua cauda, vestida por uma meia. Ele veste uma roupa canina onde se lê seu nome.	PLT		Cor vibrante: amarela		
490	490/ P1	Propaganda: Cola Tudo Duco - "Quebre a cabeça e tire o Mickey do	MKY	Mickey estragou a frase e não sabe formar	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA -		

		<p>apuro!" - Mickey, de gravata borboleta e casaco vermelho sobre um fundo amarelo, está com expressão concentrada, tentando decifrar a frase oculta, olhando para um letreiro onde apenas algumas letras estão presentes, e há outras em um cesto. A frase a ser formada é "Duco é o maior!"</p>		<p>frases, então pede-se ajuda ao leitor</p>	<p>MICKEY - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / Texto: "havia aqui uma frase completa, falando do Cola-Tudo "DUCO". Mickey, com suas diabruras, derrubou várias letras. Agora não pode colocar todas novamente no lugar. E é fácil porque as letras estão todas dentro da cesta. Mas Mickey não sabe formar palavras, coitado. E você, não sabe?" / Produto: colatudo / avião</p>		
490	490/H1	<p>DND participará de uma corrida e GST será seu opositor principal, pois ambos disputam a atenção de Margarida e o título de "bom esportista"</p>	<p>DND, HZL, GST, MGD, Dono da Loja de carros FA, Advogado FA, staff da corrida FA</p>	<p>Corrida de carros / Moralidade : Desportividade / Moralidade : Disputa, entre homens, pela atenção da mulher / Sorte de GST / Moralidade : Direitos do Cidadão</p>	<p>GST zomba do carro de DND / GST afirma: "Não gosto de máquinas, são muito confusas!" e desconhece detalhes do funcionamento de aparatos tecnológicos, pois conta com a sorte / GST é atingido por calota que sai de loja de carros, é amparado por</p>	<p>CDND - gramado, cerca branca, cortinas, carro, mobília ok, calçada e asfalto em frente, vizinhança a similar.</p>	<p>PTP - lojas, asfalto, Evento: Corrida de regularidade dos esportistas. / Zona rural: boas estradas, cercas nas fazendas, boas casas, gramados.</p>

				/ Moralidade : Mulher seduzida	advogado que passava e recebe um carro de graça, pis um processo seu levaria a loja à bancarota / Aparato tecnológico: cronômetro de altíssima precisão / GST humilha DND, lisonjeando-a, que aceita a corte / Punição: o troféu de DND é maior porque ele foi um bom desportista. gastão não aceita / Violência: MGD acalma GST com golpe de troféu na cabeça, deixando um galo / Automóvel, câmera de vídeo, televisão		
490	490/ P2	Um terço de página: Anúncio da Revista Mickey de Abril, com nomes e sinopses de duas histórias.	Não	Está grande a revista / Histórias: mistério e humor / Mulheres dirigem mal e isto é engraçado	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa Alta: MICKEY - GRANDE - O MISTÉRIO DA ENSEADA DOS BALEEIROS - MULHERES MOTORISTAS - E OUTRAS GRANDES HISTÓRIAS / Produto: revista abril		
490	490/ P3	Band-Aid: HQ chamada "Pedrinho Sabido dará a volta ao mundo!". Duas crianças, um	Pedrinho e Menina genérica (mais tarde nomeada Cláudia)	Moralidade : O menino tem o pensament o prático e a menina	O menino critica a decisão da menina em levar brinquedos para a volta ao mundo: "Só vão	CGN - casa com cortinas, móbia ok,	Aeroporto

		<p>menino e uma menina caricaturizados, arrumam malas dentro de uma casa com cortinas, mobília ok, banheiro azulejado, com armário na parede, onde há Band-Aid, pia e espelho. A menina afirma que levará boneca e ursinho de pelúcia, e o menino afirma que "só vão atrapalhar, vamos a lugares esquisitos". São citados javaneses, esquimós, africanos, chineses, índios, florestas. A menina afirma que fica assustada em pensar neles. No último quadrinho, estão vestidos com roupas elegantes em um aeroporto, prometendo "grandes aventuras" aos leitores que "nem podem imaginar".</p>		<p>não tem: ele pensa no que levar para a viagem ao redor do mundo e ela pensa em levar brinquedos que vão atrapalhar e manifesta medo e preocupações com a dor dos curativos nos ferimentos das brincadeiras / Volta ao mundo / Terra distante / Povo estrangeiro exótico / Povo estrangeiro ignorante / Moralidade : Mulher fútil</p>	<p>atrapalhar" / A palavra Tiromicina está separada em sílabas, para facilitar sua leitura pelas crianças / A Tiromicina é associada a uma "cura" mais rápida dos ferimentos cobertos por Band-Aid / Legenda: "Johnson&Johnson - O NOME QUE GARANTE QUALIDADE" / Caixa Alta: todo o texto do anúncio está em caixa alta / Escrito no curativo: COR DA PELE / avião / Produto: band-aid</p>	<p>banheiro azulejado, com armário na parede, onde há Band-Aid, pia e espelho.</p>	
490	490/H2	<p>Pateta tenta empreender mas fracassa, inclusive na aposentadoria sugerida por seu sobrinho</p>	<p>PTT, GBT</p>	<p>PTT empreendedor / Jovem cuida de adulto inconstante / Pobreza de PTT</p>	<p>PTT não sabe empreender corretamente / GBT critica PTT / GBT conserta erros de PTT / GBT sugere aposentadoria de PTT (que aceita) / Automóvel, telefone</p>	<p>CPTT: caixa de correio torta, tábua podre, vazamento / Casa do Cliente: mobília ok, gramado, caixa de correio ok, porão</p>	<p>PTP - Asfalto, automóveis, comércio, subúrbio</p>

						com vazamento	
490	490/P4	<p>Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"</p>	PSN	Oferta de cursos por correspondência	<p>Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos</p>		
490	490/H3	<p>Banzé esconde-se em um galinheiro, e rouba, por engano, um ovo de gansa, que choca. O pequeno ganso confunde Banzé com sua mãe, mas ao ver seu reflexo num espelho percebe quem é sua verdadeira família</p>	BNZ, gansos, cachorro genérico (ladrão de ossos)	<p>Ferocidade dos gansos / Criança inocente sem os pais / Criança reconhece família que nunca viu</p>	<p>Violência; banzé perseguido por ladrão de ossos / Violência: gansos afastam ladrão de ossos</p>	Não	<p>Quintal genérico, galinheiro genérico</p>

490	490/ P5	<p>Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino e uma menina, cerca de 8 a 10 anos, em uniformes escolares. Foto em preto e branco, sobre um fundo azul, de mãos dadas, caminham para um portão aberto, onde se lê: "Caramelândia Nestlé" e sorrindo olham para trás, onde está o leitor. Há um desenho de pacotes de doces. Entre as crianças, lê-se: "Oba, que gostosura!"</p>	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar, e na escola dão "mais alegria e disposição"	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Produto: alimentício		
492	492/ C	<p>Capa: Tio Patinhas faz sinal de pedir carona para um caminhão-forte onde se lê: banco. Ele tem uma trouxa às costas, que é um saco de dinheiro.</p>	TPT	Tio Patinhas e o dinheiro	Cor vibrante: vermelha. / Automóvel	n	n
492	492/ P1	<p>Propaganda. Revista "Diversões Escolares". Para tirar boas notas na escola, leia Diversões Escolares. Para ser um dos melhores da classe... leia Diversões Escolares. Para ser admirado pelos colegas e vizinhos... leia</p>	PSN	Educação: A revista Diversões escolares ajuda a tirar boas notas, a ser um dos melhores da classe e a ser admirado por colegas e vizinhos e torna a escola	Cor vibrante: amarela / Moralidade: quem tira boas notas é admirado na escola, quem participa das aulas é um dos melhores da classe e é admirado por colegas e vizinhos / Caixa Alta: DIVERSÕES -	N	N

		Diversões Escolares. A revista que torna a escola mais gostosa. Um menino branco caricaturizado aparece comemorando, segurando o boletim; depois aparece levantando a mão em uma carteira escolar; depois aparece cumprimentando outro menino similar a ele.		mais gostosa	EDITORA ABRIL DIDÁTICA / Produto: revistas abril		
492	492/ H1	Donald compra um documento falso de posse de uma ilha e vai até a localização com os sobrinhos. Lá, realmente existe uma ilhota, mas ela é usada para testes do governo sobre queimadas.	DND, HZL, Professora genérica FA, alunos genéricos FA, mendigo genérico FA, telemetrista genérico FA	Educação: Aulas de trabalhos domésticos são muito divertidas / Educação: a professora assume que HZL se tornarão grandes homens de negócios / Moralidade : nunca compre nada que você não possa ver de uma pessoa que você não conhece / Ingenuidade e de DND	Educação: professora usa termos fortes criticando os alunos: "O conde Carteirovsky devia se chamar Conde Cretinovsky / Negrito: "nunca compre nada que você não possa ver de uma pessoa que você não conhece" / violência: DND agride telemetrista / Punição: DND é punido por não seguir os conselhos de HZL / caminhão, barco, rádio militar / míssil / Animais (aves)	CDND: mobília ok, gramado, cerca viva bem aparados , cortinas	Escola: na lousa, matemática. Aula de trabalhos domésticos; um aluno faz escultura, outro recorta papel. Há carteiras e cartazes sobre animais na parede, além de um mapa. Há um globo e um quadro de avisos / Ilhota: campo de testes do serviço florestal
492	492/ P2	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO	n	n

		loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"			PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos		
492	492/H2	MKY leva CFQ para sua casa de campo, mas age de forma autoritária, mandando-os limparem tudo. Ao final, eles descobrem que ele tencionava vendê-la, para comprar uma maior e eles pensavam mal dele.	MKY, CFQ, Comprador genérico FA	patrimônio de MKY: casa de campo / Sobrinhos trabalhando por ordem do tio / MKY severo com CFQ	Punição: MKY punido por não ter revelado seus planos aos sobrinhos / Punição: sobrinhos punidos por terem conspirado contra MKY / MKY vence por sorte / automóvel / Animais (urso)	n	Casa de campo: de madeira, móveis rústicos, invadida por animais, fogão a lenha, telhado velho (consertado para a venda), suja, fechada com cadeado
492	4925/P3	Propaganda: um terço da página, Revista Mickey - a revista das grandes histórias em quadrinhos, mensal. Menino e menina brancos, caricaturizados	PSN	Propaganda da Revista Mickey, mensal	Caixa alta: TODOS OS PERSONAGENS - TODAS AS GRANDES AVENTURAS - DE WALT DISNEY - TODOS OS MESES - EDITORA ABRIL / Garrafal: WALT DISNEY /	n	n

					Produto: revistas abril / Produto: revistas abril		
492	492/P4	<p>Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça dando uma mãozinha ao Pluto! Responda: quantas vezes você pode formar a palavra "DUCO", usando somente as letras que Pluto prendeu no garrafão? Pluto está tapando, com a pata, um carrafão cheio de letras D, U, C e O.</p>	PLT	Pluto precisa de ajuda	<p>Cores vibrantes: amarelo / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PLUTO - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo</p>		
492	492/H3	<p>Professor Pardal é nomeado, compulsoriamente, pelas autoridades do Gabinete do Governador, como fiscal de pesca. Ele deve investigar sumiços misteriosos de peixes no rio de Patópolis. Ele acaba descobrindo que se trata de "homens-rã", mergulhadores, que acabam presos graças à interferência de Lampadinha</p>	PPD, LPD, oficiais genéricos do gabinete do governador FA	<p>Política: Ordens do governador não são discutidas / PPD investigado r / invenções de PPD / invenções de LPD / LPD salva PPD / Combate ao crime (roubo de peixes)</p>	<p>PPD é nomeado fiscal de pesca compulsoriamente / Uso de aparato tecnológico: invenções de PPD (traje de mergulho) e de LPD (mini-submarino) / automóvel, submarino, barco / Animais (peixes, cachorro)</p>	CPPD: gramado, cerca de tábuas, móveis básicos	
492	492/H4	Amigos de Banzé (cachorros) não acreditam nele quando ele diz	BNZ, amigos de Banzé, Aeromoça genérica	Banzé não mente / É risível uma linda	automóvel, avião		

		que uma aeromoça (Humana branca, em um cartaz da companhia aérea) é sua amiga. Mas ao passar o avião, um osso cai de para-quedas e ele confirma a história.	branca humana	aeromoça de um jato comercial ser amiga de Banzé			
492	492/ P5	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde no circo. HQ onde um bom aluno ganha, pelo seu desempenho escolar, um ingresso para o circo, onde ele encontra um palhaço, uma equilibrista, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau	Joãozinho, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos / PSN	Joãozinho é bom nos esportes e bom nos estudos / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Todas as personagens são caricaturizadas, mas Joãozinho é mais ainda / Joãozinho, ao vencer no esporte, ganha várias medalhas e levanta halteres / Mulher (a mãe de Joãozinho) aparece juntamente com panela, liquidificador e móveis de casa. / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o Novo Nescau" / Produto: achocolatado	De Joãozinho - mobília de cozinha, liquidificador, panelas, mãe.	Pista de atletismo da escola, sala de aula, circo.
494	494/ C	Capa: Donald tirando uma selfie, segurando uma câmera portátil com os pés	DND	Donald tirando selfie	Uso de aparato tecnológico: câmera fotográfica / Selfie / câmera		
494	494/ P1	Propaganda: Escola de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO -		

		branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"			ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: colatudo		
494	494/ H1	Tio Patinhas, muito supersticioso, não quer sair de casa para participar da Grande Exposição de Jóias, por ser sexta-feira 13. É convencido pelos sobrinhos a ir. Perde. Todos vão em viagem à Amazônia, em busca de uma esmeralda vencedora. Consegue e vence o concurso.	TPT, DND, HZL, vários FA	Tio Patinhas supersticioso / Patrimônio de Tio Patinhas / Viagem de Donald e Sobrinhos a serviço de Tio Patinhas / Terra distante / Terra distante exótica / Terra distante empobrecida / Povo estrangeiro exótico / Povo estrangeiro subserviente	Tio Patinhas vence por sorte (errou o nome da cidade e por isso foi à Amazônia) / avião, máquina de escrever, burro de carga / Animais (burro)	n	Montanhas da região do rio Amazonas (!!!!!!)

494	494/ H2	Pardal testa seu engraxador de sapatos automático, mas esquece de calçar seus sapatos	PPD	Engraxar sapatos mais rápido é algo relevante / Inventor distraído	Pardal se barbeia / Uso de aparato tecnológico (engraxador automático)	CPPD: (banheiro): mobiliário simples, escovas, pia; quarto, cama.	
494	494/ H3	Mickey e Pateta vão para o interior para pesquisar rochas. Envolvem-se em uma disputa com Bafo de Onça e ajudam a prendê-lo.	MKY, PTT, BDO, Zeca (comparsa genérico FA), garimpeiro genérico FA, fiscal de caça genérico FA	Pesquisa de rochas é muito comum (!) / Autoritarismo: fiscal de caça não acredita em MKY e PTT e os maltrata / Coragem de MKY (dá de dedo em um homem armado) / Astúcia de MKY / Moralidade: MKY paga a BDO, preso, por haver desencilha do seu carro / Moralidade: BDO desmaia ao receber dinheiro honesto	Violência: Mickey e Pateta são ameaçados pelo garimpeiro, com uso de arma de fogo / Violência: garimpeiro e BDO trocam tiros / Violência: BDO tranca MKY e PTT em uma mina abandonada / Automóvel, arma de fogo, / Combate ao crime / Animais (cavalos, aves)		Mina abandonada
494	494/ P2	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça dando uma mãozinha ao Pluto! Responda: quantas vezes você pode formar a palavra "DUCO", usando somente as	PLT	PLT precisa de ajuda	Cores vibrantes: amarelo / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PLUTO - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS		

		letras que Pluto prendeu no garrafão? Pluto está tapando, com a pata, um carrafão cheio de letras D, U, C e O.			QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		
494	494/ P3	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino de cerca de três anos, tenta alcançar um doce na mão de uma menina sorridente, de uns 6 anos. O menino não sorri. Estão usando roupas bem curtas (o vestido da menina deixa ver a calcinha e o menino usa uma espécie de sunga). Ambos calçam sapatos brancos com meia. Foto em preto e branco, sobre um fundo amarelo, onde há o desenho de duas vacas felizes (sorrindo) e a inscrição, em vermelho "No mundo das gostosuras". Há um desenho de pacotes de doces aberto, com alguns espalhados.	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar / Caramelân dia Nestlé	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peças à mamãe! / Produto: alimentício / Cores vibrantes: amarelo		
496	496/ C	Capa; Donald vai raspar um osso de seu prato, na lata do lixo, mas dentro tem um	DND, cachorro	Tem um cachorro aleatório na lata de	Cor berrante: vermelha		

		cachorro que, feliz, espera esse osso.		lixo do Donald (!)			
496	496/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Mudança de nome, mas manteve-se a mesma estrutura. / Produto: cursos		
496	496/ H1	TPT precisa trazer uma enorme soma em ouro de forma a não despertar atenção dos Metralhas. Ele conta com DND e HZL, a bordo de um veleiro, e no final, consegue seu	TPT, DND, HZL, IMT, criminosos genéricos FA ratos	Combate ao crime / TPTvence por sorte / TPT idoso / Terra distante (Tomali) / Patrimônio de TPT / Astúcia de TPT /	Animais (ratos, aves) / navio, helicóptero, / calculadora / Violência: tiros	não	ETPT (sacos de dinheiro, moedas, notas, quadro de sol com cifrão, grande mesa, arquivos, globo) / PTP (prédios) / CFTPT

		objetivo graças a ratos muito espertos.		Astúcia dos IMT / HZL empreendedores / Moralidade : criminosos são ratos			
496	496/ P2	As revistas da Editora Abril são para toda a família. No meio da 496/H1, duas páginas, cor amarela predominante. Há treze pessoas brancas caricaturizadas, de diversas idades, homens e mulheres, lendo diversas revistas da Abril (indicadas): um homem loiro lê Quatro Rodas; Uma mulher loira lê Manequim; Uma jovem loira lê Capricho; Uma noiva lê Noiva Moderna; duas crianças lêem Historinhas Semanais e Mickey; Uma idosa, sentada, lê Ilusão; duas crianças mais velhas lêem Pato Donald e Zé Carioca; Um jovem lê Diversões Escolares; Uma moça vestida de empregada lê Noturno; Uma mulher lê Futura Mamãe e um homem lê Quatro Rodas.	PSN, 13, brancos, caricaturizados	As revistas da Editora Abril são para toda a família.	Cor vibrante: amarela / Caixa Alta: EDITORA ABRIL e os nomes das revistas / Produto: revistas abril		
496	496/ P3	Revista Diversões Escolares. Um	PSN, cachorro	TUDO na revista DIVERSÃO	Caixa Alta: DIVERSÕES - DIVERSÕES		

		<p>menino branco, caricaturizado, com um cachorro em seu colo e sentado na grama, lê a revista. Há um letreiro onde se lê:</p> <p>esporte...histórias em quadrinhos... contos emocionantes... matemática divertida...geografia curiosa...história pitoresca...</p> <p>TUDO na revista DIVERSÕES escolares.</p>		S escolares.	<p>ESCOLARES - EDITORA ABRIL DIDÁTICA / Produto: revistas abril</p>		
496	496/H2	<p>Tlco e Teco planejam colocar sua ex-namorada, Zizi, em falso perigo, para serem seus salvadores, com a ajuda de Zé Grandão, que se passará por gigante em troca da localização de pés de morango. Ao final, tudo dá errado.</p>	TET, Zizi (ex-namorada dos dois), ZGD, JHN	<p>As mulheres adoram ser salvas / Se nós bancássemos os antigos cavaleiros com Zizi, nossa antiga namorada, quem sabe ela voltaria a nos querer bem</p>	<p>Punição: João Honesto é punido por tentar comer os morangos de Zé Grandão / Punição: TET apanham de Zizi / Violência: ZGD ameaça JHN / Violência: Zizi ameaça TET</p>	n	Floresta
496	496/P4	<p>Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça ajudando o Pateta. Responda: quantas vezes aparece, neste quadro, a palavra "DUCO"? Pateta, com a mão no queixo, está em frente a um quadro de giz com várias frases embaralhadas.</p>	PTT	PTT precisa de ajuda	<p>Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PATETA - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer</p>		

					aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião		
496	496/ P5	Propaganda: Farinha Láctea Nestlé. Três crianças, dois meninos e uma menina, brancos, caricaturizados, afirmam gostar do produto. Estão em frente a um escorregador, no qual desce um dos meninos. O outro e a menina seguram copos com conteúdo marrom. A menina bebe. Todos sorriem. Há a imagem de uma lata do produto.	PSN	Um copo de gostosura!	Cores vibrantes: amarelo e vermelho. / Caixa Alta: UM COPO DE GOSTOSURA - FARINHA LACTEA NESTLÉ - PEÇA À MAMÃE REFRESCO DE FARINHA LÁCTEA NESTLÉ - É TÃO FÁCIL DE PREPARAR! - PRODUTO NESTLÉ ALIMENTO GARANTIDO / Produto: alimentício		
498	498/ C	Capa:TPT deposita, na janela de depósito noturno do banco, moedas com uma pá. Ele está com um carrinho de mão cheio de moedas e com uma expressão feliz.	TPT	Patrimônio de TPT	n		
498	498/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica - personagem desenhado com expressão vacilante e insegura, olhos fundos, cabelo loiro, pele branca, cabeça	PSN	Oferta de cursos por correspondência	Cores vibrantes: amarela e vermelha / Caixa Alta: ESTUDE - GANHAR SEMPRE MAIS - EM CASA - GRÁTIS - ESTÁGIO PRÁTICO - ESCOLA DE CULTURA		

		calva, olhando para setor vermelho da peça publicitária, onde se lê: "está em suas mãos"			TÉCNICA - E MAIS - SEU FUTURO DEPENDE DE VOCÊ MESMO / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Envie esta página recortada para / Produto: cursos		
498	498/ H1	HZL resgatam um falcão recusado pela escola de falcões por ser muito dócil. Ele acaba salvando Donald de uma queda livre e sendo reconhecido.	DND, HZL, falcão dócil	Moralidade : Bondade de HZL com o animal / Moralidade : Severidade do treinador de falcões / Moralidade : sem cumprir o papel esperado dele, o falcão foi expulso de casa / Moralidade : severidade de Donald com o falcão gentil / Moralidade : quando cumpre o que se espera dele, o falcão	Violência: treinador de falcões atira falcão gentil no lixo / Donald vence por sorte / avião, balão	CDND: cortina, quadros na parede, mobília ok	Campo

				ganha comida			
498	498/ P2	Propaganda: Pedrinho Sabido no México. São citadas visitas à Cidade Universitária, aos murais e às piscinas	Pedrinho e Cláudia e Ramonzito	Band Aid foi útil porque não desgrudou do joelho na piscina / Povo estrangeiro ajudado pelos não-estrangeiros	Ramonzito entra de sombreiro na piscina / Pedrinho chama Claudia de boba / A palavra Tiromicina está separada em sílabas, para facilitar sua leitura pelas crianças / A Tiromicina é associada a uma "cura" mais rápida dos ferimentos cobertos por Band-Aid / Legenda: "Johnson&Johnson - O NOME QUE GARANTE QUALIDADE" / Caixa Alta: todo o texto do anúncio está em caixa alta / Escrito no curativo: COR DA PELE / Produto: band-aid	n	
498	498/ H2	Banzé, o inimigo das galinhas: banzé é incumbido, por seu pai, de cuidar do galinheiro em sua ausência	BNZ, VAG	Moralidade : não é bom manter ressentimentos / Moralidade : nosso dono gostaria assim / Moralidade : bondade de Banzé para com os animais / Animais: galinhas, pintinhos, gafanhoto / Moralidade		Não / CBNZ, CVAG	Galinheiro

				: VAG pensa em punir BNZ			
498	498/ P3	Revista Diversões Escolares	Professora genérica feliz, idosa, cabelo em coque, caricaturizada / PSN	Matemática não é mistério para quem lê Diversões Escolares	Cor vibrante: amarelo / Destaque para a palavra Matemática / Um terço da página	n	Sala de aula, quadro de giz, preto
498	498/ P4	Propaganda: Cola Tudo Duco: Quebre a cabeça ajudando o Pateta. Responda: quantas vezes aparece, neste quadro, a palavra "DUCO"? Pateta, com a mão no queixo, está em frente a um quadro de giz com várias frases embaralhadas.	PTT	PTT precisa de ajuda	Cores vibrantes: amarelo e vermelho / Caixa alta: QUEBRE A CABEÇA - PATETA - RESPONDA - DUCO - RESPOSTA - DUPONT DO BRASIL S.A. INDÚSTRIAS QUÍMICAS / Cola tudo "DUCO" é formidável para fazer aeromodelos, consertar brinquedos, utilíssimo nos trabalhos escolares! / avião / Produto: cola-tudo		
498	498/ H3	TET encontram uma casa abandonada, e disputam sua posse com uma coruja. Ao final, perdem para abelhas e todos dormem juntos em um galho	TET, coruja genérica, gambá genérico	Moralidade : demonstra ção de carinho (beijos) de Teco causam ameaça de violência por parte de Tico (pare com isso antes que eu lhe acerte a cara!) / Violência: ameaça de	Punição: Coruja e TET são punidos por abandonarem a casa para brigar (abelhas tomam conta) / Animais: abelhas	casa na árvore, abandonada, mas confortável, cama confortável	Floresta

				<p>Tico / Moralidade : demonstra ção de civildade de TET: ao abandonar em seu antigo buraco, preocupam -se em deixar uma placa: vago / Moralidade : a casa própria (terão que bater em nossa porta) / Moralidade : "Quem foi a Portugal perdeu o lugar" / Violência: ameaça de TET contra a coruja / Violência: chute da coruja em TET / Violência: perseguiçã o da coruja contra TET / Violência: coruja ameaça assar vivos TET / Moralidade : por que não dividimos a casa?</p>			
498	498/ P5	<p>Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino de cerca de três anos, tenta alcançar um doce na mão</p>	<p>PSN / Um menino e uma menina, brancos.</p>	<p>Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar /</p>	<p>Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peça- os à mamãe! / Produto: alimentício / Cores vibrantes: amarelo</p>		

		de uma menina sorridente, de uns 6 anos. O menino não sorri. Estão usando roupas bem curtas (o vestido da menina deixa ver a calcinha e o menino usa uma espécie de sunga). Ambos calçam sapatos brancos com meia. Foto em preto e branco, sobre um fundo amarelo, onde há o desenho de duas vacas felizes (sorrindo) e a inscrição, em vermelho "No mundo das gostosuras". Há um desenho de pacotes de doces aberto, com alguns espalhados.		Caramelândia Nestlé			
500	500/ C	Capa: DND, com luvas de boxe, surpreende-se ao errar o saco de velocidade e seu soco ultrapassar a base de apoio do equipamento, feita de madeira	DND	A força de DND o surpreende, apesar do mau reflexo	Cor berrante: vermelha	n	n
500	500/ H1	DND, com uma nota de dinheiro na mão, pensa em vários presentes que poderia dar a MGD: chocolates, flores, joias. Porém, ao ver MGD andando de braços dados com GST, portanto todos esses presentes, ele decide	DND, MGD, GST	Moralidade : MGD não merece os presentes de DND, pois os aceitou de GST / Moralidade : a raiva com a qual DND decide comprar algo para si mesmo faz parecer	A mudança na face de DND: ao pensar em MGD, sua face está terna. Ao pensar em si, está muito séria, irritada, firme, decidida.	n	PTP (rua com calçada, joalheria, floricultura, loja de bombons, loja de artigos masculinos)

		comprar um chapéu novo		que MGD é uma ingrata / Moralidade : Disputa, entre homens, pela atenção da mulher / Moralidade : Mulher seduzida			
500	500/ H2	MGD tenta ajudar VVD, levando GST para o sítio, mas acaba atrapalhando	MGD, VVD, GST, GSL	Sorte de Gastão / Mulher e seu diário / Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Moralidade : mulher sem habilidades práticas recorre a homem	MGD infere que VVD precisa de ajuda por supostas lágrimas em carta de VVD, comparando com lágrimas suas em seu diário, no dia de uma briga com DND / GST acaba atrapalhando o bom andamento do sítio com sua sorte / Punição: MGD é punida por ter se metido na vida de VVD: atravessa o telhado	CMGD: mobília com desenhos de flores, escrivaninha, estante com livros, abajur rendado, rua calçada, gramado, vizinhança semelhante, cortinas rosa / automóvel / CVVD: Flores na entrada, gramado, lampião, caneta-tinteiro, estante com livros, varanda ampla, cortinas	Sítio da VVD
500	500/ P1	Revista Diversões Escolares;	Menino branco loiro, genérico, caricaturizado, lendo um livro em um	JUNHO é mês de exames! Prepare-se! lembre-se de que,	Cores suaves: azul celeste e verde / caminhão de brinquedo e trenzinho de	GNR	Ambiente interno, sugerindo conforto e frio: o menino usa blusa,

			sofá, com um cachorro debaixo da poltrona. Ele está feliz e o cachorro também. Há brinquedos espalhados pelo chão / PSN	quem faz uma boa primeira prova parcial, já tem meio caminho andado para passar de ano. Este é um lembrete de DIVERSÕES ESCOLARES. Quem lê DIVERSÕES ESCOLARES faz sempre grandes provas, pois DIVERSÕES ESCOLARES diverte ensinando..	brinquedo / Produto: revista (editora Abril Didática)		calça comprida, tênis e pela janela vê-se galhos de uma árvore.
500	500/H3	MKY e PTT viajam pelo deserto, quando o carro de PTT quebra. Vão até uma cidade próxima, onde esperam por dias o conserto do carro. Nesse tempo, salvam um velho mineiro e ajudam a prender os seus perseguidores.	MKY, PTT, Bandidos (Fraudi e Bigode, FA), Minerador (Pedro Rochedo, FA), Ferreiro/mecânico genérico (FA)	Pobreza de PTT / Astúcia de MKY / Violência: bandidos ameaçam com revólver / Violência: Pedro Rochedo ameaça com revólver / Covardia de PTT (fantasmas) / Terra distante / Terra distante perigosa / bandidos preguiçoso	MKY vence por sorte / Punição: bandidos presos / Combate ao crime / automóvel, balão / animais: burro	n	Cidade do Velho Oeste: Lugar Nenhum - casas de madeira, empobrecida, lojas (tecidos, testador de minérios, aluguel de cavalos e carroças), parque de diversões abandonado e à venda / Deserto / mina abandonada

				s / terra distante empobrecida / ouro do velho garimpeiro / Ingenuidade de PTT			
500	500/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
500	500/H4	LBI sabotagem a reunião do Clube dos malvados, para que LBM não o deixe sozinho em casa. Para isso, explora a extrema superstição dos malvados	LBI, LBM, ZGD, bandidos genéricos FA.	Moralidade : Adultos pobres por serem maus / Moralidade : não é justo deixar o filho criança sozinho para passar a noite em "reuniões de gente ruim" / Jovem cuida de adulto	LBI utiliza as superstições dos maus para vencê-los / LBI segue seu pai LBM e tenta cuidar dele / Superstições dos malvados: gatos pretos, espelhos quebrados, ferraduras, trevos de quatro folhas / Punição: LBM ficará á noite procurando trevos de quatro folhas por ser	CLM - pobre, iliminada por velas, camas com travesseiros com remendos, vela acesa sobre banquinho, mobília rústica, casa de madeira, grama	Floresta / Clube dos malvados: casa de madeira na floresta, pouca mobília, brigas constantes entre os membros

				inconsequente / Moralidade : papai e eu estamos juntos afinal (LBI) / LBM supersticioso	supersticioso e mau / animais: gatos pretos / Violência: LBM aparta briga entre os malvados com martelada nas cabeças deles / Violência: malvado atira de estilingue dentro do clube dos malvados / Combate ao crime: ZGD teve suas ferraduras roubadas por LBM	mal- aparada	
500	500/ P3	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde espetacular - Novo Nescau. HQ onde uma boa aluna ganha, pelo seu desempenho escolar, um concurso de melhor aluna. "O papai logo deixou Aninha conhecer o novo circo". Onde ela encontra um palhaço, uma bailarina, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau.	Aninha, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos caricaturizados / PSN	Moralidade ; Aninha é estudiosa e boa menina e por isso seu pai a autoriza a ir ao circo / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Aninha ganha Nescau da mãe: "Puxa! Sempre compensa ser estudiosa e boa menina... foi uma tarde tão gostosa.. ainda mais agora com o copo de NOVO NESCAU! / Aninha aparece na escola segurando um livro não colorizado, junto com a professora, e ambas sorriem / Mulher (a mãe de Aninha) aparece juntamente com panela, liquidificador e móveis da cozinha / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o seu copo de Novo Nescau" / Produto: alimentício	De Aninha - mobília de cozinha, liquidificador, mãe.	Sala de aula com globo terrestre, mapas e colegas esboçados ao fundo / Circo (picadeiro e público em esboço)
502	502/ C	Capa: HZL estão brincando de	HZL, DND	Moralidade : crítica	Cor vibrante: vermelha	N	N

		piratas e DND está olhando para eles com expressão irritada porque estão usando uma bandeira pirata onde no lugar da caveira há a imagem de DND		velada de HZL á irritação de DND irrita DND			
502	502/ P1	<p>Progaganda: Pedrinho Sabido no Texas. Pedrinho Sabido e Cláudia visitam Jim Perna Balão, no Texas, onde assistem a uma exibição de rodeio e, graças ao BandAid de Pedrinho, JPB ganha o prêmio, mesmo tendo se machucado.</p>	Pedrinho Sabido, Cláudia e Jim Perna Balão	<p>Band Aid foi útil porque não atrapalhou em nada, dando completa liberdade de movimentos a JPB / Povo estrangeiro ajudado pelos não-estrangeiros</p>	<p>JPB fala português entremeado com expressões em inglês (traduzidas): "off course", "Look here" e "do you have". Três em quatro falas. / Pedrinho expõe má ideia de Cláudia: mandar bezerro do Texas para apartamento no Brasil / A palavra Tiromicina está separada em sílabas, para facilitar sua leitura pelas crianças / A Tiromicina é associada a uma "cura" mais rápida dos ferimentos cobertos por Band-Aid / Legenda: "Johnson&Johnson - O NOME QUE GARANTE QUALIDADE" / Caixa Alta: todo o texto do anúncio está em caixa alta / Escrito no curativo: COR DA PELE / Produto: band-aid / Pedrinho, vendo o rodeio: "queria tanto ser</p>	n	<p>Fazenda no Texas: cactus, grande construção de madeira, caveira de boi, cerca / Rodeio: arena, torcida genérica descolorida ao fundo / Campos de petróleo: bombas de vareta ao fundo</p>

					como eles" / Fumando uma longa piteira, e expressão casual, JPB convida os dois brasileiros para visitar os campos de petróleo, que aparecem ao fundo / "Texas, onde existem os cowboys de verdade" / Pedro Sabido, olhando o rodeio: "eu queria tanto ser como eles!"		
502	502/ H1	O Mistério das moedas gigantes: TPT, DND e HZL partem para uma ilha distante à procura de lendárias moedas gigantes de ouro	TPT, DND, HZL, nativos genéricos FA, Aprígio (mordomo genérico, FA)	Terra distante / Terra distante perigosa / Patrimônio de TPT / Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / Povo estrangeiro exótico / Povo estrangeiro covarde / TPT avarento / TPT e o dinheiro / Moralidade : guarda muita mas negocia com TPT, que "se responsabiliza" por DND: "é um peso que o senhor me tira" / Leis estrangeiras exóticas	No museu: "conchas marinhas usadas como dinheiro em Ilhéus" - referência brasileira inserida na tradução / No museu: moedas de pedra gigantes da ilha do Laranjal (fato real) / TPT vence por sorte / Animal: crocodilo / automóvel, caminhão, avião / telefone / interfone no automóvel	CDND: telefone, mobília ok, HZL dormem no mesmo quarto que DND, cortinas / ETPT: Mesa grande, livros e papéis sobre a mesa	"Remoto arquipélado próximo da Ilha do Laranjal" - casas de palha, agência de viagens com balcão, coqueiros / "Ilha da Moeda de Pedra Gigante" - casas de palha, lago com crocodilo onde repousam as moedas gigantes de ouro (?)

502	502/ P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando- se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovação da eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
502	502/ H2	LBM ataca TPQ mas é frustrado porque eles pedem ajuda usando código Morse	LBM, TPQ	Moralidade : PTC precisa fazer seus irmãos trabalharem, pois apenas pensam em praticar código Morse e comer; / Astúcia de HTR e CCR: usar código Morse para pedir socorro / Punição: LBM cai na frigideira fervente / Astúcia de PTC:	Telégrafo / Violência: LBM agarra CCR e HTR	CTP1 - móveis, livros, telégrafo, cerca, gramado	Floresta

				salvar os irmãos			
502	502/H3	Pateta, o Descobridor de Água; PTT deseja encontrar água usando uma forquilha. É ridicularizado por GBT, tem vários contratemplos mas descobre que consegue localizar canos com a forquilha	PTT, GBT, trabalhador da cia de água e dono do poço de petróleo (genéricos FA)	Ingenuidade e de PTT / Pobreza de PTT / PTT empreendedor / PTT precisa de ajuda / GBT critica métodos não científicos / Moralidade : multa imposta pelo estrago não é questionada, nem a indenização a particular (no campo de petróleo)	PTT não sabe empreender corretamente / GBT critica PTT / Varinha funciona, mas não como esperado / automóvel, barco / PTT vence por sorte	CPTT - de madeira, gramado ok, sofá remendado	Poço de petróleo: torres para extração, cactus
502	502/P3	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino de cerca de três anos, tenta alcançar um doce na mão de uma menina sorridente, de uns 6 anos. O menino não sorri. Estão usando roupas bem curtas (o vestido da menina deixa ver a calcinha e o menino usa uma espécie de sunga). Ambos calçam sapatos brancos com meia. Foto em preto e branco, sobre um fundo amarelo, onde há o desenho de duas vacas	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar / Caramelândia Nestlé	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peças à mamãe! / Produto: alimentício / Cores vibrantes: amarelo	n	n

		felizes (sorrindo) e a inscrição, em vermelho "No mundo das gostosuras". Há um desenho de pacotes de doces aberto, com alguns espalhados.					
504	504/ C	Capa: TET surpreendem-se ao abrir uma noz: de dentro dela sai uma lagarta verde que os cumprimenta, sorrindo e tirando a cartola	TET, Lagarta genérica FA	A lagarta já comeu o interior da noz	Cor predominante: verde	n	n
504	504/ H1	QUI frustra dois corvos pretos que desejavam assaltar CCE	QUI, CCE, Corvos pretos FA	Moralidade : combate ao crime / Moralidade : QUI, ao avistar os corvos pretos, os segue, pois sabe que "aprontarão algo" / Moralidade : QUI, sobre os corvos pretos: "Não querem saber quanto trabalho dá juntar um saco de nozes"	Punição: QUI se revela no momento do assalto, e CCE estava carregando coisa de pouco valor, afinal / CCE enterra o lixo fora da floresta	n	Floresta / Buraco fora da floresta onde se enterra lixo
504	504/ H2	Donald e o seu Pedrificador. DND comprou uma máquina que dá polimento em pedras preciosas e frequentou a escola à noite para aprender	DND, TPT, HZL	DND empreende dor / TPT e seu patrimônio / Astúcia de HZL / TPT aproveitador /	Automóvel, Helicóptero / Animais: tartatuga, ave do deserto / Violência: DND maltrata a tartaruga / Violência; DND persegue os	CDND: gramado, cerca,	Deserto

		como encontrá-las no deserto. TPT pretende se aproveitar disso e DND e HZL fogem para o deserto, levando o pedrificador. HZL encontram um mapa do tesouro no casco de uma velha tartaruga e junto com DND encontram o tesouro. Ficam felizes por não precisarem partilhá-lo com TPT.		Moralidade : Bondade de HZL com o animal	sobrinhos com uma vara / Violência: TPT persegue DND / DND vence por sorte (não eram diamantes o que HZL destruíram) / TPT ameaça processar DND pela destruição de diamantes no Pedrificador		
504	504/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
504	504/H3	Pateta em Motim Maluco - PTT trabalha para um famoso explorador e	PTT, Sr. Bertioga (explorador, FA), Breno e Zélio	Ingenuidade e de PTT / Combate ao crime (involuntári	Violência: bandidos atiram em PTT (mas erram) / Trator, automóvel,	n	Casa do Sr Bertioga: suja e mal organizada, pois ele

		embarca sem querer em um navio de contrabandistas que brigam entre si, por acreditar que há um tesouro. Quando chegam à ilha que consta no mapa, são derrotados pela sorte e PTT volta para PTP com seu chefe, que havia viajado para ficar longe da incompetência de PTT e colta para PTP desolado	(bandidos genéricos, FA) e Piloto (bandido, FA)	o, PTT não consegue perceber) / Incompetência de PTT / Pouca higiene de PTT / Combate ao crime: Sr Bertioiga notifica as autoridades em Porto do Bucaneiro, e os contrabandistas de esmeraldas são presos	navio / Solicitude da autoridade policial / Solicitude de estranhos / Violência: Breno encosta arma no rosto de Piloto e a engatilha, ameaçando / Violência: Breno encosta arma no rosto de PTT e a engatilha, ameaçando / Animal: urso empalhado / Punição: bandidos são presos pelo Sr Bertioiga / Brincadeira dos tradutores: empresa de navios Serra Pinto		contratou PTT para arrumá-la e limpá-la / PTP: limpa e organizada, gramados, asfalto, serviço de táxi, porto / Porto do Bucaneiro: porto genérico onde acontece o contrabando de esmeraldas
504	504/P2	Revista Diversões Escolares publicará Vinte Mil Léguas Submarinas adaptado para os quadrinhos	Diversos trechos da HQ, desenhos humanos realistas	Notícia espetacular! a partir do mês que vem a revista Diversões Escolares publicará Vinte Mil Léguas Submarinas! / O imortal e maravilhosos o romance de aventuras de Júlio Verne adaptado em quadrinhos por Walt Disney! / Aguardem! Será Sensacional!	Dois quadrinhos pequenos, extraídos da HQ e uma imagem grande, em tons de azul, mostando uma cena com dois mergulhadores em escafandros. / Cor vibrante: amarelo com azul	n	fundo do mar

504	504/ P3	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde gostosa - Novo Nescau. HQ onde um menino branco (Chiquinho) sempre passeia, por ser bonzinho. Ele vai com seu pai ao circo, ele encontra um palhaço, uma bailarina, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau.	Chiquinho, Papai, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos caricaturiza- dos / PSN	Moralidade : Chiquinho é bonzinhmho, e por isso seu pai o leva ao circo / Nescau quente ou frio, é gostoso e sadio!	Produto: alimentício / Chiquinho aparece em casa tomando Nescau com seu pai, enquanto a sua mãe segura a lata de Nescau / Todas as personagens sorriem sempre / Novo Nescau - gostoso como uma tarde no circo!	De Chiquinh o - aparece somente uma superfíci e que lembra uma mesa	Circo (picadeiro e público em esboço)
506	506/ C	Capa: DND se assusta ao ver a sombra de HZL, projetada na parede. Os três estão montados nos ombros um do outro, e a sombra parece de um monstro.	DND, HZL	HZL assustam DND usando uma sombra	Cor predominante verde, sem ambiente definido.	n	n
506	506/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturiza- do, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando- se um profissional competent e" / "Estude em casa por correspond ência. Cursos de comprova- da eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		
506	506/ H1	HZL vão visitar os depósitos da estrada de ferro de propriedade de TPT. A professora MGD levará toda a turma, sendo DND o morotista do ônibus escolar. HZL utilizam uma velha locomotiva a vapor para salvar a moderna "diesel" de TPT durante uma forte chuva.	HZL, MGD, DND, TPT, fotógrafo FA, maquinista FA, alunos genéricos FA	Educação: MGD professora ; Um passeio escolar na ferrovia / Modernas locomotivas são frágeis mas a velha locomotiva a vapor não o é / Astúcia de HZL (planejam usar a velha locomotiva) / TPT vence por sorte (seu relógio estava adiantado) / Patrimônio de TPT / TPT não se deixa levar pelo sentimentalismo / TPT com medo das manchetes desfavoráveis	Moralidade: balde cheio de maçãs para a professora (valorização do professor) / Moralidade: bandeira do Brasil na escola (patriotismo relacionado à educação) / trem, ônibus, trole	n	Escola: Carteiras parafusadas no chão, chapéus pendurados na entrada, globo terrestre, maçãs em um balde para a professora, quadro de giz com conta correta, livros sobre a grande mesa da professora / Depósito da estrada de ferro: várias locomotivas modernas, e uma antiga, a vapor. / interior dos vagões: móveis simples, ampla mesa e comunicadores
506	506/ P2	Revistas Diversões Escolares	Um garoto branco, caricaturizado, está lendo a revista com expressão feliz, em uma boia, na água, com três peixes	Suas férias serão mais gostosas com Diversões Escolares. Esportes, Contos, Histórias em	Editora Abril Didática	n	água genérica

			caricaturizados olhando felizes para ele. / PSN	Quadrinhos, tudo para você se distrair!			
506	506/H2	Banzé na (sic) Parque de Diversões	BNZ, FEL, ZVL, Plínio, o Urso, pessoas genéricas realistas	Cães são enxotados do circo, mas ao recuperar o urso amestrado que fugiu de lá, acabam sendo aceitos no picadeiro / Cães são enxotados de local público	Animal: urso / Diversas pessoas genéricas, entre funcionários do circo e o público, de forma realista / Moralidade: Bondade de BNZ, FEL e ZVL com o animal é recompensada	n	QBNZ: horta, cerca e gramado / Circo: montanha russa, picadeiro, público, artistas se apresentando
506	506/H3	Dinheiro não dá felicidade; PTT recebe uma boa soma em dinheiro no banco (devolução de depósitos) e fica paranoico por ter que cuidar de tanto dinheiro. Acaba doando sua roupa nova e vários brinquedos, e sente-se "feliz novamente", como diz a MKY	PTT, MKY, pessoas FA, pessoas realistas	PTT recebe muito dinheiro, e, de posse dele, precisa "agir de acordo": não dorme, pois fica vigiando o dinheiro, com uma arma de fogo no colo; veste-se "com apuro", reforça portas e janelas, desconfia do cumprimento de moças humanas brancas que o saúdam na rua. Planta armadilha em casa. Olha-se no	Pessoas realistas cumprimentam PTT, que as olha com desconfiança / PTT só se sente feliz ao não ter a roupa "com apuro" e nem brinquedos (!)	CPTT: móveis ok, paredes e assoalho ok, livros, calendários na parede, cozinha ok, espelho, guarda-chuva no porta-guarda-chuva, cama e cômoda com espelho, exterior ok, gramado ok.	PTP: calçadas e subúrbio

				espelho e acha-se desprezível . / Moralidade : PTT não consegue conviver com o dinheiro sem ser modificado por ele e é mais feliz na pobreza			
506	506/ P3	Farinha Láctea Nestlé: três crianças brancas caricaturizadas estão tomando vitamina com farinha láctea e afirmando que o produto é bom	PSN / Três crianças brancas genéricas caricaturizadas	Vitamina com Farinha Láctea Nestlé é boa como o quê! Etc	Associação entre a Farinha Láctea e os livros/cadernos (duas das três crianças lêem) / Todas as personagens sorriem / "Peça à mamãe" / "É tão fácil preparar!" / PRODUTO NESTLÉ ALIMENTO GARANTIDO / Produto: farinha láctea	n	Fundo genérico, mesa branca circular, puf
508	508/ C	Capa: TPT levanta dois halteres feitos de sacos de dinheiro. Ele sorri e os prefere ao invés de dois halteres convencionais largados no chão	TPT	TPT e o dinheiro	Cor vibrante: amarelo	n	n
508	508/ P1	Revista Mickey: Todos os meses, as mais empolgantes aventuras em longa metragem de Mickey, Pateta, Donald, Tio Patinhas, etcétera,	MKY, BDO	As aventuras dos filmes de Mickey estão na Revista Mickey. / Uma revista ainda mais	Cor vibrante: amarela / Cena de combate de espadas entre MKY e BDO, vestidos como marujos, com aspecto de rolo de filme de cinema / Já saiu o número deste	n	n

		etecétera, etecétera!		movimenta da	mês! Vá correndo buscá- lo em seu jornaleiro!		
508	508/ H1	Mania de Festas: TPT foge de MGD, DND, HZL e de várias senhoras genéricas do "Clube Café Society", pois não quer gastar com uma roupa nova para a festa. Passa por várias dificuldades na fuga, acabando no Retiro dos Vagabundos de PTP, de onde é resgatado, limpo e vestido, com uma roupa nova, pelo mesmo clube.	TPT, MGD, DND, HZL, senhoras, policia e vagabundos FA	avareza de TPT / Moralidade : clube beneficent e resgata um "vagabund o" da pobreza todo ano (todo ano o nosso clube seleciona o mais decrépito e miserável vagabundo para ser o convidade de honra da nossa festinha) / Moralidade : pessoas em situação de rua abandonad as nas cercanias de PTP, vigiasdas pela polícia (que aponta o local com um cassetete, indicando seu controle sobre o local) / Intencionali dade de afastar os indesejado s / Filantropia	TPT pioneiro em PTP: ele construiu a rede de esgotos da cidade / TPT vence por sorte / Punição: TPT avarento, sofre bastante na fuga / caminhão, trem / A maioria dos vagabundos fuma	n	CFTPT: funcionários, arquivos, sacos de dinheiro, mesa grande, piscina de moedas, terraço, cofre / PTP: indústrias, calçadas, asfalto, prédios, rede de esgoto, zoológico, Retiro dos Vagabundos de Patópolis / Retiro dos Vagabundos de Patópolis: na floresta, barracas remendadas, latas velhas jogadas na grama, roupas em varal, salsichas sendo cozidas em gravetos na fogueira. Placa: Retiro dos Vagabundos / Clube Café Society: lustre luxuoso, sede própria

508	508/ P2	Capa: TPT feliz, levanta um halter feito com sacos de dinheiro. A barra chega a dobrar com o peso, mas ele não demonstra qualquer cansaço ou esforço.	Menino grande (10/12 anos), feliz, caricaturizado, branco, com livro debaixo do braço, punho cerrado, caminha de forma decidida. / PSN	Uma revista que diverte de verdade.	Cor vibrante: amarela / Produto: revista	n	n
508	508/ H2	Noz dura de rachar. TET pedem ajuda a um pica-pau para quebrar uma noz, mas o animal rouba-lhes o conteúdo. HQ sem palavras.	TET, Pica-pau genérico FA	TET são traídos pelo pica-pau, ou o animal não compreendeu eu que a noz era deles	TET ficam surpresos com a atitude do animal, que não esboça emoção alguma	n	floresta
508	508/ H3	Lei e Desordem: PTT está empregado, sem salário, como xerife em Vila Seca, cidade do Velho Oeste, onde seu tio-bisavô (Velho Valentão) foi xerife "no tempo dos bandoleiros". Ele e GBT combatem um assaltante de bancos, que acaba preso por PTT	PTT, GBT, Francisco Fingido (humano caricaturizado), outros humanos FA	Vilão disfarçado / PTT empreendedor / pobreza de PTT / ingenuidade de PTT / Terra distante / Terra distante empobrecida / Povo estrangeiro preguiçoso / inabilidade de PTT / Combate ao crime / GBT inventor / GBT e a ciência / Moralidade : desprezo do criminoso para com a autoridade (joga	PTT vence por sorte / Punição: criminoso acaba preso / GBT ajuda PTT / animal: cachorro, cavalo / automóvel / aparato tecnológico: câmera-pirulito, mata-borrão especial para coletar digitais / Homem dormindo encostado na viga de uma varanda, na rua, com sombrero / Violência: Francisco Fingido ameaça PTT com duas armas de fogo. / Violência: PTT atinge Francisco Fingido com duas armas de fogo (arremessadas sem querer) / PTT usando as	n	Vila seca: cidade do velho Oeste, estradas de chão, mato por cortar nos cantos das casas de madeira, árvores secas, tina d'dágua dos cavalos, banco, escritório do xerife e cadeia / Escritório do xerife e cadeia: teias de aranha, muitos papéis espalhados pelo chão, cartazes de procurados, placa de "não perturbe" pendurada na maçaneta de uma cela / banco: cofre, mobília ok

				moeda no chão)	roupas de xerife (velhas) de seu tio-bisavô		
508	508/P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
508	508/H4	Tico e Teco e o Alce Alcino; TET estão tendo problemas com a superpopulação em sua árvore. Então manipulam um alce anão para espantar todos os outros animais dali. Depois, evitam que ele seja sequestrado por um caçador FA, e no final resolvem morar entre seus chifres.	TET, Alcino (FA), caçador/sequestrador de animais FA. animais diversos FA	Problemas da superpopulação: trânsito, constantes acidentes e discussões, poluição sonora, desrespeito à sinalização / Intencionalidade de afastar os indesejados / Moralidade : Bondade de TET	Punição: sequestrador é detido por manada de alces / Violência: sequestro / Violência: alces agridem o sequestrador	n	Floresta

				com o animal é recompensada / Combate ao crime: sequestrador de animais			
510	510/C	Capa: DND, assustado, rasteja para passar debaixo das cordas das raquetes-combolinhas de HZL, que brincam felizes ao mesmo tempo	DND, HZL	É perigoso andar por onde HZL estão brincando de raquete-e-bolinha	DND assustado, HZL felizes / Cor vibrante: vermelha	N	N
510	510/P1	Revista Mickey: Todos os meses, as mais empolgantes aventuras em longa metragem de Mickey, Pateta, Donald, Tio Patinhas, etecétera, etecétera!	MKY, BDO	As aventuras dos filmes de Mickey estão na Revista Mickey. / Uma revista ainda mais movimentada	Cor vibrante: amarela / Cena de combate de espadas entre MKY e BDO, vestidos como marujos, com aspecto de rolo de filme de cinema / Já saiu o número deste mês! Vá correndo buscá-lo em seu jornaleiro!	n	n
510	510/H1	Festa em Família. Reunião familiar entre DND, VVD, TPT, HZL, MGD, GST, GSL, PPD e LLL (com a invasão dos IMT) é complicada por um furacão que os leva até a Amazônia, onde encontram um familiar perdido, pré-histórico (!) e um dinossauro, antes de serem trazidos de volta para casa.	DND, VVD, TPT, HZL, MGD, GST, GSL, PPD, LLL, IMT, Pato Pré Histórico da família de DND	Moralidade : reunião de família / Moralidade : mulheres cozinham. Elas limpam a louça após a refeição, homens vão tirar uma soneca ou trabalhar / Moralidade : LLL apenas se lamentam, HZL são	Pato Pré-histórico é da família de DND, e NASCE NO BRASILZÃO / Aparatos: teletipo móvel, gramofone, invenções de PPD / Árvore genealógica da família de VVD / GSL preguiçoso / Animal: brontossauro	CVVD: cortinas, mobília ok, mesa farta, lareira com relógio em cima, manequim no sótão (do tempo em que VVD era costureira)	GVVD: Gramado amplo, celeiro, furacão / Amazônia: rochedos estranhos, ar primitivo, vale perdido. Vegetação alta, árvores estranhas.co queiros,

				<p>assertivos / O Manual do Escoteiro Mirim tem qualquer informação : como hipnotizar brontossau ros na Amazônia, por exemplo / Sorte de GST / Combate ao crime / Punição: IMT são deixados na floresta / Moralidade : compaixão de VVD pelos IMT / Moralidade : compaixão de PPD pelos IMT / Moralidade : refeição em família, VVD à cabeceira da mesa / Violência: Pato Pré- Histórico ameaça VVD / Violência: IMT agridem PPD / Terra distante / Terra distante exótica / Astúcia de HZL / Moralidade : Pato Pré- histórico aceita o emprego</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				oferecido por VVD prontamente / MEM / Astúcia de VVD			
510	510/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
510	510/H2	Banzé em Um bom Aviso. BNZ conhece um leão amigável do circo. Juntos, dão uma volt pela cidade, assustam várias pessoas e no final o leão volta ao seu destino com a ajuda de BNZ	BNZ, Leão FA (Lelé), Pessoas genéricas realistas	Cães são enxotados de local público / Moralidade : sinais de trânsito são importantes	Ônibus, caminhão	n	Circo: picadeiro, lona, jaulas / CDG: urbanizada, limpa, calçamento nas ruas, serviço de coleta de animais
510	510/P3	Propaganda: Donald Faz Campeões. Chocolate Donald Falchi.	HZL, TPT, DND, diversos jogadores FA, criança	Ao comer o chocolate Falchi o time de HZL	DND: Com o tabete Donald é bola na rede e vitória certa! Chocolate	n	Campo de jogo genérico, torcida em esboço,

		HZL e amigos FA genéricos estão perdendo uma partida de futebol, onde o prêmio é metade da fortuna do TPT (!). Eles comem o chocolate Falchi e viram a partida.	caricaturizada a branca loira, diversos jogadores humanos caricaturizados os brancos / PSN	conseguiu vencer a partida.	Donald Falchi, faz campeões! / Com Falchi, a vida é mais doce		telefone antigo
510	510/ H3	Pluto em Banho Inesperado. PLT foge quando vê um banho preparado por MKY. Ele prefere brincar de perseguir uma bola arremessada por CHQ e FCQ, mas cai em um chafariz fazendo isso, e se molha todo	PLT, CHQ, FCQ, MKY	PLT tenta fugir do banho e acaba molhado / Punição: PLT acaba molhado / MKY vence por sorte	PLT pula a cerca atrás da bola e cai em um chafariz	CMKY: gramado, banheira para lavar PLT, árvores, cerca	n
512	512/ C	Capa: PPD e LPD estão pescando em uma micro ilha. Do chapéu de PPD saem braços mecânicos que seguram espantadores de moscas. Os braços são alimentados por uma grande bateria presa às costas de PPD. Ele sorri. LPD está sobre uma cesta de piquenique.	PPD, LPD	Aparato: A invenção de PPD impede que os mosquitos atrapalhem a sua pescaria / invenções de PPD	n / Cor suave: azul	n	Pequena ilha
512	512/ H1	Aquilo não era lenda. TPT está às voltas com a compra de um terreno pantanoso na Flórida, e descobre tratar-	TPT, DND, VVD, personagens FA (corretor, soldados de "Ponche de Leão",	Memórias de TPT / Patrimônio de TPT / TPT e o dinheiro / Lendas que são	Quebra de Hierarquia: HUG recusa-se a cumprir uma ordem direta de DND / Animal: crocodilo / Violência:	n	Flórida/Pântano / CFTPT: sacos de dinheiro

		se da Fonte da Juventude. Ele não consegue deixar a região para comprá-la, e a fonte acaba sendo seca por um empreiteiro.	parente de TPT e VVD	verdadeiras / Avareza de TPT / O progresso é positivo / TPT empreendedor / DND corajoso	soldados espanhóis atiram na direção de DND / Violência: DND ataca soldados espanhóis / Moralidade: "tire o chapéu para os patos mais velhos, mocinho" / Moralidade: "agora vai haver lei e ordem nesse brejo confuso", TPT pegando uma arma		
512	512/ P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
512	512/ H2	Bongo: O escravo da caverna. BNG é capturado por QXD, que o escraviza para	BNG, QXD, animais genéricos FA	Violência: sequestro e escravização / Astúcia de	n	n	Caverna de QXD, na floresta

		limpar sua caverna. Ao final, BNG foge		BNG / Punição: QXD fica sem sua caverna			
512	512/H3	TET o quebra nozes. TET montam uma armadilha bem-sucedida na qual DND escorregaem uma casca de banana e cai sobre suas nozes quebrando-as	TET, DND	Astúcia de TET / Moralidade : DND irritado com abuso de TET	n	n	calçada genérica
512	512/H4	MKY em Melodia Mágica. CFQ estão praticando piano (quando preferiam tocar gaita) e MKY lhes traz partituras que encontrou na praia. Ao tocar a canção, o piano decola, levando as personagens para uma ilha onde existem essas canções mágicas e um pajé maldoso faz um explorador de prisioneiro. Usando a gaita, eles fogem da ilha, e os meninos ficam felizes de não terem mais que tocar piano. Vão praticar esportes	CFQ, MKY, explorador FA, guardas e pajé FA	terra distante / terra distante exótica / terra distante perigosa / astúcia de MKY / Estudos forçados das crianças	Moralidade: A música acalma os selvagens" (civilização x barbárie) / Violência: CFQ batem na cabeça do pajé com um vaso, deixando-o desacordado	CMKY: Móvel ok, cortinas, gramado, piano	Ilha genérica: coqueiros, cabanas de palha, selvagens violentos, música folclórica
512	512/P4	Propaganda: Revista Diversões Escolares.	Homem branco caricaturizado, et verde caricaturizado / PSN	Quando iremos à lua? Como será o futebol no ano 3000? Há vida em outros planetas? As	Uma revista completa! / Cor vibrante: amarela / produto: revista	n	Planeta genérico caricaturizado, foguete, bola a jato

				respostas a estas fascinantes perguntas estão na revista Diversões Escolares.			
514	514/ C	Capa: HZI vestem DND, para que este seja fotografado. DND tem expressão cansada, com a língua de fora, mas arrumam-lhe o chapéu, o casaco e a gravata em frente à câmara. HZL sorriem tranquilos.	HZL, DND	O cansaço do adulto, que não aparece em frente às câmaras	Fica sugerido que esse cansaço de DND é causado justamente pelo cuidado com HZL / Aparato: câmara	n / Cor predominante: vermelha	n
514	514/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

514	514/ H1	TPT: Bilhões num buraco. TPT e DND são encolhidos, por acidente, juntamente com Caixa-Forte e os IMT. Eles precisam escapar de um formigueiro onde quase são devorados. São salvos por HZL.	TPT. DND, HZL, IMT, formigas FA, pássaro, furão adestrado, engenheiro de TPT FA	TPT e o dinheiro / Moeda nº 1 de TPT / Patrimônio de TPT / Astúcia de HZL / Moralidade : Combate ao crime / Máquinas trazem problemas em mãos erradas / Tecnologia espacial / Ingenuidade e de TPT (!) - confiou nas recomendações de 5 penitenciárias	Quebra de hierarquia: HUG cutuca TPT para que se apresse a sair do formigueiro. / Aparatos: Câmara esquadrinhadora do Cosmos, Sonda meteorológica, regulador de corrente, farol especial em órbita, diminuidor de átomos / Violência: briga entre TPT, DND e os IMT / Moralidade: Sugestão de Formicida contra formigas FA: DND para TPT (acatada) / linguagem técnica incompreensível do engenheiro / "E nós, IMT, fomos derrotados mais uma vez"	n	CFTPT: padrão / PTP: prédios / formigueiro
514	514/ P2	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
514	514/ H2	LBI frustra os planos de LBM, que tentava usar um microfone escondido na	LBI. LBM, TPQ.	Moralidade : pai severo dá ordens que contrariam	Uso de aparato: microfone, rádio transmissor/receptor / Violência: LBM persegue	CLBM: móveis rústicos, livros em prateleira	Floresta

		<p>casa dos TPQ para fazer-lhes uma emboscada.</p>		<p>os valores do filho e este não pensa em quebrá-las, mas as contorna com astúcia / Astúcia de LBI</p>	<p>TPQ com uma clava / "Não, pai, eu não saí de casa, palavra de honra!"</p>	<p>, rádio transmissor</p>	
514	514/P3	<p>Propaganda: Donald Faz Campeões. Chocolate Donald Falchi. HZL e amigos FA genéricos estão perdendo uma partida de futebol, onde o prêmio é metade da fortuna do TPT (!). Eles comem o chocolate Falchi e viram a partida.</p>	<p>HZL, TPT, DND, diversos jogadores FA, criança caricaturizada a branca loira, diversos jogadores humanos caricaturizados os brancos</p>	<p>Ao comer o chocolate Falchi o time de HZL conseguiu vencer a partida.</p>	<p>DND: Com o tabete Donald é bola na rede e vitória certa! Chocolate Donald da Falchi, faz campeões! / Com Falchi, a vida é mais doce</p>	<p>n</p>	<p>Campo de jogo genérico, torcida em esboço, telefone antigo</p>
514	514	<p>Cola Tudo Duco: "Professor Duquinho em Corrida Acidentada": Propaganda em forma de HQ. Professor Duquinho cola o caminhãozinho de brinquedo de uma criança, que volta a brincar e é chamada de "campeão"</p>	<p>Três crianças brancas, caricaturizadas, e o professor Duquinho, branco, caricaturizado, usando terno e chapéu.</p>	<p>Não há nada que não possa ser consertado com colatudo Duco / DUCO resolve qualquer problema, e rapidamente!</p>	<p>Paulinho, um menino esperto, correu para o professor Duquinho. / produto: colatudo</p>	<p>n</p>	<p>calçada ao lado de gramado com árvores, sugerindo parque</p>
514	514/H3	<p>BNZ: no pulo da bola. BNZ tenta brincar na praia, mas acaba, sem querer, dando várias boladas em um homem que abandona o local, desolado. Todos os animais podem ficar lá</p>	<p>BNZ, pessoas realistas genéricas, animais FA genéricos (tartaruga, pássaros, siri, tartaruga, foca)</p>	<p>As praias superlotadas não são mais calmas para os animais como outrora. (males da superpopulação) /</p>	<p>Na cena inicial, na praia, há 13 pessoas, e todas são brancas.</p>	<p>n</p>	<p>praia</p>

		em paz e ficam gratos a BNZ		Cães são enxotados de local público			
516	516/C	Capa: TET sorridentes, brincando de cama elástica em uma teia de aranha, onde não há aranha	TET	TET são bem pequenos e felizes	Cor vibrante: amarela	n	n
516	516/P1	Cola Tudo Duco: "Professor Duquinho em Corrida Acidentada": Propaganda em forma de HQ. Professor Duquinho cola o caminhãozinho de brinquedo de uma criança, que volta a brincar e é chamada de "campeão"	Três crianças brancas, caricaturizadas, e o professor Duquinho, branco, caricaturizado, usando terno e chapéu. / PSN	Não há nada que não possa ser consertado com colatudo Duco / DUCO resolve qualquer problema, e rapidamente!	Paulinho, um menino esperto, correu para o professor Duquinho. / produto: colatudo	n	calçada ao lado de gramado com árvores, sugerindo parque
516	516/H1	DND: Dar furos é um buraco. DND trabalha como repórter em um jornal genérico da cidade, mas precisa de uma boa reportagem. Ele descobre que HZL, brincando de repórteres, estão com um "furo" em mãos. Tenta roubar-lhes a notícia, mas não consegue e seu emprego ainda é salvo por eles.	DND, HZL, editor FA, repórteres FA, marinheiros FA	A busca pelo furo de reportagem / Astúcia de HZL / Moralidade : DND não hesita em roubar de HZL o furo de reportagem deles / Moralidade : DND resiste à prisão no navio	Competição entre DND e HZL / Violência: editor (senhor Carta) agride DND fisicamente / "Vamos furar todos os jornais da cidade" / Repórteres rivais de jornais: "O Estalo de São Paulo" e da "Folia da Manhã" / automóvel, bicicletas, helicóptero, navio / "Os meninos! Eles me passaram a perna!" / "O que me diz disso? Ele está querendo nos passar a perna!" / Punição: editor não pode	CDND: garagem com automóvel; gramado; "clubinho" para as crianças	redação do jornal: muitos papéis, telefone, mesa grande, ambiente tóxico de trabalho, maus-tratos dos editores sobre os repórteres / PTP: prédios, cais

					despedir DND por astúcia de HZL		
516	516/P2	Propaganda: Revista Mickey.	PTT: vestido de mago, com uma vassoura às costas, com uma luz amarelada brilhando sobre ele.	A revista Mickey tem as aventuras de vários personagens Disney	Neste instante, algo de sensacional está acontecendo! / A revista das grandes aventuras Disneyanas. À venda em todo o país. / Anúncio em meia página	n	n
516	516/P3	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
516	516/H2	TET: Estrada da Escaramuça. TET brigam com um operador de escavadeira, BDO, que se divertiu fazendo maldades com eles. Ao final, desmontam sua escavadeira e o fazem quase perder o emprego.	TET, BDO, Superintendente da estrada (humano caricaturizado)	Moralidade : Pura maldade de BDO para com TET e sua desforra / males da superpopulação / Punição: BDO ameaçado de perder o emprego, se humilha para seu chefe / astúcia de TET / Moralidade : chefe severo de BDO /	escavadeira / Violência: BDO aprisiona TET / Dou-lhe quinze minutos para por essa escavadeira de novo em funcionamento do contrário estará despedido.	n	floresta

				Floresta sendo destruída pelo progresso			
516	516/P4	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
516	516/H3	TPT: O golpe da muda. TPT observa que os IMT está à sua espreita na rua, e sai de casa com uma muda de árvore. Ao chegar ao banco, era um saco de dinheiro disfarçado, e ele joga fora o galho que não tinha raízes.	TPT, IMT, funcionário do banco FA	astúcia de TPT / TPT e o dinheiro / patrimônio de TPT / Combate ao crime / Punição: IMT foram enganados por TPT	TPT descarta o galho dentro do banco sem cerimônias	CTPT: amplo jardim, muros baixos, rua asfaltada	banco
516	516/H4	MKY: A pista do tesouro. MKY e PTT vão para	MKY, PTT, Arqueólogo	Povo exótico da Pré-	barco	CPTT: quintal, cerca	ilhota rochosa

		uma ilhota em busca de artefatos pré-históricos, cuja existência foi descoberta por PTT, por acaso. Lá eles prendem um criminoso foragido e recuperam estatuédas do povo Zogue	FA, bandido FA	História / Caça ao tesouro / Combate ao crime / Punição: criminoso acaba preso / Astúcia de MKY / Covardia de PTT / Ignorância de PTT / PTT não sabe gastar o dinheiro			
518	518/ C	Capa: HZL enganam DND: ele vê a imagem de cataratas na TV, e eles jogam água embaixo do aparelho, fazendo DND pensar que as cataratas estão "vazando"	HZL. DND	HZL enganando DND	HZL rindo de DND / aparato: televisão	n	n
518	518/ P1	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
518	518/ H1	O segredo do mar dos sargaços. TPT vai testar uma teoria científica em alto mar: usar algas para extrair ouro. DND e HZL	TPT, HZL, DND, IMT	Caça ao tesouro / Moralidade : TPT sempre trapaceiro nas damas /	TPT, ao perder nas damas, vira o tabuleiro e fala que foi sem querer, de forma recorrente / automóvel, navio,	CDND: padrão	Navio, alto mar

		vão junto: os meninos com interesse científico e DND querendo participar dos lucros. Durante a viagem, DND descobre ser improvável o lucro, e passa o direito para HZL, crente de estar passando para eles uma dívida. Ao final, eles descobrem que farão uma fortuna com drops emagrecedores, a partir das algas cultivadas, com a ajuda dos regenerados IMT.		Moralidade : DND engana HZL nos negócios. Repreendido por TPT, não se importa / TPT vence por sorte / Moralidade : DND interesseiro / Moralidade : IMT regenerados: emagreceram e por isso vão largar o crime / Ciência aplicada ao mercado	helicóptero, submarino / Aparato: submarino dos IMT, aparelho de escuta dos IMT / Punição: DND permanece pobre ao final, enquanto HZL doam o prêmio à ciência / Punição: IMT sofrem vários revezes por estarem à espreita de TPT		
518	518/P2	Cola Tudo Duco: "Professor Duquinho em Corrida Acidentada": Propaganda em forma de HQ. Professor Duquinho cola o caminhãozinho de brinquedo de uma criança, que volta a brincar e é chamada de "campeão"	Três crianças brancas, caricaturizadas, e o professor Duquinho, branco, caricaturizado, usando terno e chapéu. / PSN	Não há nada que não possa ser consertado com colatudo Duco / DUCO resolve qualquer problema, e rapidamente!	Paulinho, um menino esperto, correu para o professor Duquinho. / produto: colatudo	n	calçada ao lado de gramado com árvores, sugerindo parque
518	518/P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme

				para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		Google Street View
518	518/ H2	BNZ: Meu amigo gato. BNZ, orgulhoso inimigo dos gatos, é salvo por um gato e ao tentar retribuir o favor, vai sendo repetidamente salvo novamente por ele. Ao final, ele salva as irmãs do gato e assim ficam quites, mas a fama de "gatófobo" se foi.	BNZ, gatos FA, castor FA, falcão FA, personagens humanos realistas genéricos	Moralidade : retribuição de favores (o gato cobra!) / Moralidade : é muito fácil quando se tem boas relações / Astúcia de BNZ / Moralidade : fazendeiro defende sua propriedade e com arma de fogo "ei seu assaltante, saia do meu celeiro"	automóvel, van / Violência: fazendeiro atira duas vezes no falcão	n	cidade e campo genéricos
518	518/ P4	Propaganda: Donald Faz Campeões. Chocolate Donald Falchi. HZL e amigos FA genéricos estão perdendo uma partida de futebol, onde o prêmio é metade	HZL, TPT, DND, diversos jogadores FA, criança caricaturizada a branca loira, diversos jogadores humanos caricaturizados	Ao comer o chocolate Falchi o time de HZL conseguiu vencer a partida.	DND: Com o tabete Donald é bola na rede e vitória certa! Chocolate Donald da Falchi, faz campeões!	n	Campo de jogo genérico, torcida em esboço, telefone antigo

		da fortuna do TPT (!). Eles comem o chocolate Falchi e viram a partida.	os brancos / PSN				
518	518/ P5	Propaganda: Brinquedos em profusão - Mesbla. Duas crianças brincam em meio a diversos brinquedos diferentes: trem, velocípede, charrete, piano, carrinho de bebê, automóvel, boneca	PSN / Um menino e uma menina desenhados de forma realista, brancos, sorridentes, ele sentado e ela engatinhando	Na Secção de Brinquedos você encontra os mais lindos e atraentes brinquedos nacionais e estrangeiros / Produto: secção de brinquedos de loja de departamentos	Peça à mamãe ou ao papai para levar você a conhecer a secção de brinquedos Mesbla		
518	518/ P6	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde no circo. HQ onde um bom aluno ganha, pelo seu desempenho escolar, um ingresso para o circo, onde ele encontra um palhaço, uma equilibrista, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau	Joãozinho, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos / PSN	Joãozinho é bom nos esportes e bom nos estudos / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Todas as personagens são caricaturizadas, mas Joãozinho é mais ainda / Joãozinho, ao vencer no esporte, ganha várias medalhas e levanta halteres / Mulher (a mãe de Joãozinho) aparece juntamente com panela, liquidificador e móveis de casa. / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o Novo Nescau" / Produto: alimentício	De Joãozinho - mobília de cozinha, liquidificador, panelas, mãe.	Pista de atletismo da escola, sala de aula, circo.
520	520/ C	DND está usando um capacete-bolha de vidro, cilindros de oxigênio e portando uma	DND	abelha no capacete	Animal: abelha / Aparato: Arma de raios genérica	n	n

		espécie de pistola espacial. Está com expressão preocupada, pela existência de uma abelha dentro do capacete.					
520	520/P1	Cola Tudo Duco: "Professor Duquinho em Corrida Acidentada": Propaganda em forma de HQ. Professor Duquinho cola o caminhãozinho de brinquedo de uma criança, que volta a brincar e é chamada de "campeão"	PSN / Três crianças brancas, caricaturizadas, e o professor Duquinho, branco, caricaturizado, usando terno e chapéu.	Não há nada que não possa ser consertado com colatudo Duco / DUCO resolve qualquer problema, e rapidamente!	Paulinho, um menino esperto, correu para o professor Duquinho. / produto: colatudo	n	calçada ao lado de gramado com árvores, sugerindo parque
520	520/H1	VVD: Ajudando a atrapalhar. MGD, CRB, TPT e DND resolvem dar um dia de folga para VVD na sua granja, mas não conseguem fazer as tarefas do lugar, sendo anulados, ao final, pelos animais do lugar.	VVD, MGD, CRB, TPT, DND, animais FA do sítio	Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Moralidade : quadro pendurado na parede de VVD com pato idoso / Moralidade : mulheres farão os serviços da casa, homens os serviços mais pesados da granja / Inabilidade	"Nós, os mais crescidos" - animais do sítio decidem tomar a frente da situação / Violência: briga entre o comprador de safras e TPT / Animais decidem livrar-se das "ajudas", já que VVD não consegue fazê-lo / trator, caminhão, automóvel	CVVD: padrão	GVVD

				de MGD / Inabilidade de CRB / Inabilidade de DND / TPT e o dinheiro / TPT ganancioso (animais percebem e repudiam seu olhar ganancioso)			
520	520/P2	Pedrinho Sabido no Egito: Pedrinho e Cláudia tentam subir nas pirâmides, mas a menina se machuca e é curada por band-aid	Pedrinho, Cláudia e um guia genérico, com traços árabes / PSN	Band Aid foi útil porque curou rapidamente e o joelho de Cláudia / Moralidade : Menino adverte a menina, que é imprudente e se machuca.	Band-Aid curou logo o joelho de Cláudia / Pedrinho para Cláudia: Eu não avisei? Sorte que eu trouxe band-aid / A palavra Tiromicina está separada em sílabas, para facilitar sua leitura pelas crianças / A Tiromicina é associada a uma "cura" mais rápida dos ferimentos cobertos por Band-Aid / Legenda: "Johnson&Johnson - O NOME QUE GARANTE QUALIDADE" / Caixa Alta: todo o texto do anúncio está em caixa alta / Escrito no curativo: COR DA PELE / Produto: band-aid	n	Egito/pirâmides
520	520/H2	PPN: A regeneração do Capitão Gancho. PPN vai investigar o	PPN, CPG, piratas (humanos caricaturizados) e CCD	PPN deseja ajudar na regeneração dos	Jogue-me um pouco de pó mágico, depressa! / Ele nem precisa de	n	Floresta

		<p>sumiço dos piratas e descobre que eles estão regenerados, apenas atrapalhados em sua vida de respeitáveis pescadores pelo crocodilo. Então ele decide ajudá-los, descobrindo que é tudo uma farsa, a qual acaba fracassando pela habilidade de PPN</p>	<p>(FA), SNN, GRP, índios (humanos caricaturizados como indígenas norte-americanos)</p>	<p>piratas / Punição: piratas perseguidos por CCD / Moralidade : piratas são maus e não se regeneram / Moralidade : tom de ordem de PPN contra SNN / Moralidade : covardia dos piratas / Moralidade : crueldade de PPN, soltando o CCD em cima de CPG</p>	<p>bote, com aquele crocodilo nos calcanhares! (CPG correndo sobre a água) / Navio</p>		
520	520/P3	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes:</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

					amarelo e vermelho		
520	520/H3	BNZ: Cão de sorte. BNZ cai sem querer em um navio infestado de ratos organizados e precisa livrar-se deles	BNZ, marinheiros (humanos realistas, brancos, loiros), ratos FA	Astúcia dos ratos / Punição: ratos são capturados / Astúcia de BNZ / Moralidade : organização dos ratos lhes permite serem maus	Orgulho de BZN em ser um cachorro e não um gato / Bondade dos marinheiros para com BNZ / navio	n	navio
520	520/P4	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino de cerca de três anos, tenta alcançar um doce na mão de uma menina sorridente, de uns 6 anos. O menino não sorri. Estão usando roupas bem curtas (o vestido da menina deixa ver a calcinha e o menino usa uma espécie de sunga). Ambos calçam sapatos brancos com meia. Foto em preto e branco, sobre um fundo amarelo, onde há o desenho de duas vacas felizes (sorrindo) e a inscrição, em vermelho "No mundo das gostosuras". Há um desenho de pacotes de doces aberto, com alguns espalhados.	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar / Caramelândia Nestlé	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peças à mamãe! / Produto: alimentício / Cores vibrantes: amarelo		

522	522/ C	Capa: PTT está montado sobre uma espécie de cart, onde foi colocada uma velha poltrona remendada. Ele se serve de café quente em uma xícara e o café sai de uma torneira na barra de direção do veículo	PTT	Pobreza de PTT	Sapatos furados de PTT / Poltrona remendada / Cor vibrante: vermelho	n	n
522	522/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
522	522/ H1	TPT e PPD: Caixa Forte. PPD constrói uma caixa-forte inviolável para TPT, mas este perde a senha. Viajam para a Lua, onde	TPT. PPD, repórter FA	TPT e o dinheiro / Patrimônio de TPT / Viagem espacial	TPT tem a combinação da caixa Forte tatuada no peito. Depois tatuou uma cesta de frutas por cima. / Aparatos: foguete de PPD	n	PTP padrão

		encontram um mineral inexistente na terra e muito duro, que cai na Caixa Forte, esparramando toda a fortuna de TPT por PTP.			/ Fortuna de TPT esparramada em toda PTP, as pessoas levando de carrinho de mão para casa		
522	522/ P2	Propaganda: Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
522	522/ P3	Propaganda: Revista Diversões Escolares.	Crianças brancas caricaturizadas / PSN	Quando você estiver em casa, e estiver chovendo, ligue a TV e assistindo a documentários lembre-se que tudo o que você tem vontade de saber está em Diversões Escolares.	Desenho de várias crianças em frente à TV, enquanto chove fora da casa, com a revista em mãos. / Cor vibrante: amarelo / Na televisão: foguete / Televisão / produto: revista	n	n
522	522/ H2	FAD: O sumiço das tortas. FAD descubrem que o Valete de Copas está sendo acusado injustamente de roubar as tortas	FAD, RAC, REC, VDC, plebeus e guardas realistas	Solucionando um mistério / Inocente acusado injustamente / Rainha despótica /	Violência: o rei grita com a rainha / Animal: cervo, sapo, leão	n	palácio / Ruas da cidade medieval / Pântano

		da rainha. Elas descobrem que a culpada é a própria rainha, e isso faz o rei tornar-se mais dominante no casamento.		Moralidade : Homem infeliz, mandado pela mulher no casamento / Homem feliz estabelece no casamento dominância no casamento			
522	522/H3	DND em O generoso donativo. DND toca realejo e um macaco de roupa (FA) pede donativos com uma caneca. Estão debaixo de uma janela onde TPT olha irritado. TPT sai e volta com um jarro, depositando água na canequinha, irritando DND.	DND, TPT, macaco de realejo FA	Avareza de TPT / DND irritado	DND para de tocar quando TPT doa água para o animal, que fica feliz	n	calçada
522	522/P4	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde espetacular - Novo Nescau. HQ onde uma boa aluna ganha, pelo seu desempenho escolar, um concurso de melhor aluna. "O papai logo deixou Aninha conhecer o novo circo". Onde ela encontra um palhaço, uma bailarina, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau.	Aninha, Professora, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos caricaturizados / PSN	Moralidade ; Aninha é estudiosa e boa menina e por isso seu pai a autoriza a ir ao circo / Nescau é gostoso, leve, de preparo rápido e vitaminado	Aninha ganha Nescau da mãe: "Puxa! Sempre compensa ser estudiosa e boa menina... foi uma tarde tão gostosa.. ainda mais agora com o copo de NOVO NESCAU! / Aninha aparece na escola segurando um livro não colorizado, junto com a professora, e ambas sorriem / Mulher (a mãe de Aninha) aparece juntamente com panela,	De Aninha - mobília de cozinha, liquidificador, mãe.	Sala de aula com globo terrestre, mapas e colegas esboçados ao fundo / Circo (picadeiro e público em esboço)

					liquidificador e móveis da cozinha / Todas as personagens sorriem sempre / "Peça à mamãe o seu copo de Novo Nescau" / Produto: alimentício		
524	524/ C	Capa: DND está irritado porque passou o cortador de grama manual sobre o suporte da mangueira de jardim, travando-o.	DND	DND não pode continuar cortando a grama	DND irritado / Inabilidade de DND / Modo de Vida Americano: cortar grama / cor predominante: vermelha	n	n
524	524/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
		& A1 &					
524	524/ H1	TPT: Tantãs no Congo. Decidido a fazer de DND o seu herdeiro,	TPT, DND, HZL, Patos negros do Congo FA	Patrimônio de TPT / Preguiça de DND /	Moralidade: DND refere-se a "liberdade" quando não	n	Arredores da CFTPT: árvoredos e calçadas /

		TPT o leva, juntamente com HZL, para resolver problemas em suas minas no Congo. Era apenas uma mosca fazendo barulho de tambores perto do microfone		Covardia de DND (correr dez vezes mais rápido) / Astúcia de TPT / TPT vence por sorte (algum estranho golpe de sorte) / Terra distante (Kaxumba) / Terra distante cheia de doenças	quer trabalhar / TPT leva remédios para terra distante / Povo distante exótico / Patos negros africanos / Líder dos patos africanos caricaturizado com trajes ocidentais / Brincadeira com nome de empresa aérea: Vespa / Recurso narrativo: HZL orientando a interpretação do leitor. Depois DND junta-se a eles. (CBarks) / Brincadeira com o nome do lugar: Kachoonga no original, para Kaxumba / Barco, avião, automóvel / Jogo dos QuakQuaks: shuffleboard, no original, foi omitido na tradução		Selva (sobrevoadada) do Congo / Acampamento de Kaxumba: extremamente urbanizado, automóveis, iluminação noturna, mercearia, hotel, calçadas com hidrantes, casas de alvenaria com pequenos gramados, restaurante / Aldeia dos QuakQuaks: cabanas de palha, formato circular, máscara intimidadora na entrada, placar para marcar o jogo com os MauMaus (ao estilo beisebol)
524	524/P2	Propaganda: Drops Dulcora. Um menino e uma menina brancos, caricaturizados, estão brincando de adivinhar. Após uma chance, a menina adivinha que o menino tem o Drops Dulcora nas mãos ocultas, pela dica: "é a delícia que o paladar adora."	Menino e menina genéricos, brancos, caricaturizados. / PSN	Drops Dulcora, a delícia que o paladar adora.	A menina precisa de uma dica para adivinhar. Ela chega a pensar que o menino pode ter em mãos um elefante, ou um cachorro. Ao acertar, é chamada de "Sabidona" / Agora também no gostoso sabor cevada. / Produto: drops	n	n
524	524/H2	MKY em Um dia de Serviço. MKY não quer que	MKY, CFQ, policial FA,	A importância da	MKY vence por sorte / Punição: MKY volta para	CMKY: padrão	delegacia / sítio

		CFQ pensam que seu trabalho de consertos gerais é divertido (quer que valorizem a escola). Leva-os no sábado para mostrar-lhes duros trabalhos escolhidos, mas tudo se resolve facilmente. Eles caem com o caminhão porque MKY erra uma conta básica de matemática e como punição por quebrar a ponte, MKY volta para a escola.	professora FA	Educação formal / O trabalho é horrível / Severidade de MKY na educação de CFQ / Moralidade : MKY treme diante da autoridade policial / Moralidade : MKY estudante aplicado ; Educação: escola como punição	a escola por discordar do aprendizado de CFQ / caminhão, helicóptero, guincho, / fogão, marmitta / MKY empreendedor		
524	524/ P3	Propaganda: Revista Diversões Escolares.	PSN / Homem branco caricaturizado, et verde caricaturizado	Quando iremos à lua? Como será o futebol no ano 3000? Há vida em outros planetas? As respostas a estas fascinantes perguntas estão na revista Diversões Escolares.	Uma revista completa! / Cor vibrante: amarela / produto: revista	n	Planeta genérico caricaturizado, foguete, bola a jato
524	524/ H3	LLL em As bonecas enfeitiçadas. LLL vão, com DMB, visitar PNQ e GPT, quando descobrem que as bonecas estão sumindo de sua oficina. Vão até a BXM e descobrem que ela deseja uma boneca por não ter brincado quando criança.	LLL, DMB, PNQ, GPT, BXM, crianças humanas brancas caricaturizadas,	A feitiçaria é coisa do passado / Moralidade : A Boneca feita com partes de brinquedos masculinos é feia (e agrada à BXM) / Moralidade : LLL não tem medo da BXM,	Vou pegar uma porção de brinquedos de meninos para fazer uma boneca de que a bruxa gostará! / Violência: a boneca feia chuta a BXM / Montando uma espécie de dragão: "Ihihih, ela solta fumaça, ruge e geme e (ai!)	n	CGN medieval / CBXM: capacho "malvindo", local de difícil acesso, armadilhas, árvores secas / Oficina de GPT: livros e brinquedos variados

		Ela gosta apenas de uma boneca feita com brinquedos masculinos e, pretensamente, feia (parecida com uma espécie de dragão.		afinal ela é apenas uma mulher / Astúcia de LLL	[leva um chute] é o meu tipo de boneca!" / marcador: gênero		
524	524/ P4	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
524	524/ P5	Propaganda: Caramelos de Leite e Toffee Nestlé. Um menino de cerca de três anos, tenta alcançar um doce na mão de uma menina sorridente, de uns 6 anos. O menino não sorri. Estão usando roupas bem curtas (o vestido da menina deixa ver a calcinha e o menino usa uma espécie de sunga). Ambos calçam sapatos brancos com meia. Foto em preto e branco, sobre um fundo amarelo, onde há o desenho de duas vacas felizes (sorrindo) e a inscrição, em vermelho "No	PSN / Um menino e uma menina, brancos.	Os produtos são puros, saborosos, gostosos de mastigar / Caramelândia Nestlé	Selo "Produto Garantido Nestlé" / Peças à mamãe! / Produto: alimentício / Cores vibrantes: amarelo	n	n

		<p>mundo das gostosuras". Há um desenho de pacotes de doces aberto, com alguns espalhados.</p>					
526	526/C	<p>Capa: DND, com touca de dormir, apertou demais o tubo de pasta dental, desperdiçando muito do produto. Ele olha desapontado para a sujeira que fez.</p>	DND	inabilidade de DND	Cor predominante: azul.	n	n
526	526/P1	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>
526	526/H1	<p>DND em: Aventuras Submarinas. TPT contrata a empresa de DND</p>	HZL, DND, TPT, IMT	<p>DND empreende dor / Punição: IMT sofrem</p>	<p>Mapa da região onde se passa a HQ: Terra Nova, Esparsópolis, Berimbau (ilha)</p>	n	<p>Terra Nova (região litorânea distante)</p>

		para fazer um perigoso serviço de mergulho em uma ilha distante, onde ele se esconde, anualmente, dos IMT. Mas os IMT já estão agindo na região, e ajudam DND para não serem descobertos. Ao final, os IMT sofrem um pesado revés e TPT acredita que DND é um grande mergulhador.		acidente no fundo do mar e se machucam com alguma gravidade / Ingenuidad e de DND (acreditand o que DND é um grande mergulhad or) / Ingenuidad e de TPT (acreditand o que DND é um grande mergulhad or) / Ingenuidad e de HZL (acreditand o que DND é um grande mergulhad or) / Terra distante / Astúcia de HZL (lendo o manual e instruindo DND) / Punição: IMT tem que trabalhar duro para ajudar DND	na Baía de Miscelânea / barco, avião, / Capacete pesado (tipo escafandro, mas só o capacete), plataforma petrolífera dos IMT, com equipamentos de mergulho e de sucção / animais: polvo, mariscos, tartaruga, peixes, estrela do mar, caranguejo / Moralidade: "Depois dessa experiência, dá até vontade de ser honesto"		
		& A1 &					
526	526/ P2	Propaganda: Drops Dulcora. Um menino e uma menina brancos, caricaturizados, estão brincando de adivinhar. Após uma chance, o menino adivinha que a menina tem o Drops Dulcora nas	Menino e menina genéricos, brancos, caricaturizados. / PSN	Drops Dulcora, a delícia que o paladar adora.	O menino precisa de uma dica para adivinhar. Ao acertar, é chamado de "sabichão" / Agora também no gostoso sabor cevada. / Produto: drops	n	n

		mãos ocultas, pela dica: "é a delícia que o paladar adora."					
			& A1 &				
526	526/ H2	TET em Crise de Habitação. TET estão tendo problemas para encontrar uma árvore para morar, pois o Departamento de Estradas de rodagem está derrubando várias. Acabam dentro de um foguete alienígena, indo para um planeta onde o rei tirano é louco por nozes. Como comeram todas as nozes, são considerados criminosos em um tribunal injusto e mandados para a Terra, como punição após haver vislumbrado o "belo" e glorioso Planeta Píffio.	TET, Rei do Planeta Píffio, XYZ, habitantes genéricos de Píffio (todos humanóides caricaturizados)	terra distante / Terra distante exótica / Ingenuidade e do rei do Planeta Píffio / Astúcia de TET / Floresta sendo destruída pelo progresso / Males da superpopulação	O serviço secreto do Planeta Píffio construiu um foguete disfarçado de árvore para enganar os terráqueos / Os habitantes do planeta Píffio vestem vermelho / O rei do Planeta Píffio é despótico / Os habitantes do planeta Píffio acreditam (errôneamente) que a Terra é horrível e que Píffio é lindo. / Teco: "Este miserável planeta todo corroído de traças não pode sequer ser comparado à Terra." / Foguete / Todos os habitantes de Píffio com destaque tem os dentes para fora da boca	n	floresta / Planeta Píffio: construções exóticas e extravagantes
526	526/ P3	Propaganda: Cola Tudo Duco: "Professor Duquinho em Campeonato de Pingue-Pongue": Propaganda em forma de HQ. Professor Duquinho cola a bolinha de pingue-pongue de uma criança, que volta a competir sendo	Sete crianças brancas, caricaturizadas, e o professor Duquinho, branco, caricaturizado, usando terno e chapéu. / PSN	Não se preocupem, tenho sempre um tubo de cola-tudo Duco! / DUCO resolve qualquer problema, e rapidamente!	Paulinho é o campeão! / produto: cola-tudo	n	n

		chamada de "campeão"					
526	526/H3	MKY em Invasão Amistosa. Uma pequena foca se esconde na cesta de mercado de MKY, descobre sua banheira e conta para toda a família, que está sem o tanque temperariamente. MKY, ao final, toma banho na tina de PLT.	MKY, PLT, Juca (cuidador das focas no aquário de PTP, FA), focas (FA)	As focas se comunicam e resolveram tomar banho na banheira de MKY.	Punição: MKY destratou PLT (pensou que ele havia se exaltado por nada) e acabou tomando banho na tina de PLT / "Se fizer mais estrepolias, eu o porei para fora de casa!" / "Pare de sorrir, Pluto!" / Carro (Perua)	CMKY: banheira, fogão	Aquário de PTP
526	526/P4	Propaganda: Revista Mickey.	PTT: vestido de mago, com uma vassoura às costas, com uma luz amarelada brilhando sobre ele.	A revista Mickey tem as aventuras de vários personagens Disney	Neste instante, algo de sensacional está acontecendo! / A revista das grandes aventuras Disneyanas. À venda em todo o país. / Anúncio em meia página	n	n
526	526/P5	Propaganda: Novo Nescau - Uma tarde gostosa - Novo Nescau. HQ onde um menino branco (Chiquinho) sempre passeia, por ser bonzinho. Ele vai com seu pai ao circo, ele encontra um palhaço, uma bailarina, um mágico e um homem forte, todos lhe recomendando o consumo de Novo Nescau.	Chiquinho, Papai, Mamãe, artistas circenses, todos humanos brancos caricaturizados / PSN	Moralidade : Chiquinho é bonzinho, e por isso seu pai o leva ao circo / Nescau quente ou frio, é gostoso e sadio!	Produto: alimentício / Chiquinho aparece em casa tomando Nescau com seu pai, enquanto a sua mãe segura a lata de Nescau / Todas as personagens sorriem sempre / Novo Nescau - gostoso como uma tarde no circo!	De Chiquinho - aparece somente uma superfície e que lembra uma mesa	Circo (picadeiro e público em esboço)
528	528/C	Capa: TPT, entre palmeiras, usa um colar de notas, à	TPT	TPT e o dinheiro / Terra distante	Cor predominante: azul	n	n

		semelhança dos colares que os turistas usam no Havaí.					
528	528/ P1	Propaganda: Pedrinho Sabido na China.	Pedrinho Sabido, Claudia Serelepe e um chinês caricaturizado / PSN	terra distante / estrangeiros ajudam nativo	Chineses trabalhando na plantação de arroz com chapéu cônico e cabelo amarrado atrás - são todos iguais / Pedrinho explica a Cláudia que os chineses estão plantando arroz, uma de suas principais culturas / O chinês fala trocando os Rs por Ls e tem um grande par de incisivos / todos os chineses são idênticos / A palavra Tiromicina está separada em sílabas, para facilitar sua leitura pelas crianças / A Tiromicina é associada a uma "cura" mais rápida dos ferimentos cobertos por Band-Aid / Legenda: "Johnson&Johnson - O NOME QUE GARANTE QUALIDADE" / Caixa Alta: todo o texto do anúncio está em caixa alta / Escrito no curativo: COR DA PELE / Produto: band- aid	n	muralha da China, arrozal

528	528/ H1	<p>DND: Natal em Patópolis. TPT quer doar uma árvore de natal de 30 metros para a festa de Natal de PTP, pois foi zombado no ano anterior por ser sovina. Ele manda DND e HZL para o Canadá, para acompanhar a vinda da árvore, de trem e caminhão. O rival de TPT contrata os IMT para serrarem alguns metros da árvore (conseguem, mas ficam presos no Canadá). DND traz também alces em vez de gansos (queimou parte do telegrama) e eles puxam a roda gigante com a árvore em cima, e TPT vence a disputa. Seu rival (Oscar, o Pato) come suas polainas.</p>	TPT, DND, HZL, Oscar, o Pato, IMT	<p>Avareza de TPT / Moralidade : "A palavra de honra de um pato jamais é violada" / ingenuidade e de DND (conta o plano de TPT para Oscar) / Astúcia de HZL (resolvem o problema de altura da árvore de TPT) / Combate ao crime: IMT presos pela Polícia Montada / Moralidade : Natal / Generosidade de TPT (Donald, pegue a chave de meu maior armazém e traga guloseimas para alimentar todos aqui duas vezes)</p>	<p>Compras de natal por catálogo, evitando as lojas cheias / Compressa, DND passa batido por pessoa vestida de Papai Noel que segura uma placa "ajude os pobres" / automóvel, trem, avião, caminhão, guindaste / Violência: TPT agride DND / Animal: alce / Punição: Oscar come as polainas de TPT / Pessoas de PTP ocupadas com compras natalinas</p>	CDND: padrão	<p>CFTPT: banho de moedas / PTP: padrão, neve</p>
528	528/ P2	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso,</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

				sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		
528	528/ H2	MKY em Hoje tem espetáculo. MKY pega, sem querer, a roupa de um mágico, e vai a um espetáculo de variedades, organizado por MNE, onde o mágico está faltando. O público, formado por crianças, está aborrecido e MKY vai até o palco para entretê-los. As mágicas começam a acontecer sozinhas (por conta da roupa) e tudo acaba bem. PLT (que trocara as roupas) destrói a verdadeira cartola de MKY, no dia seguinte, por achar que dali sairiam coelhos e pássaros.	MKY, PLT, MNE, Mágico FA, crianças travessas (FA)	As mágicas estão na roupa do mágico / PLT trocou a roupa de MKY	Recitação de Canção do Exílio no palco / Animais: pássaros, coelhos	CMK: padrão	Teatro / PTP: padrão
528	528/ P3	Propaganda: Revista Diversões Escolares.	Homem branco caricaturizado, et verde caricaturizado / PSN	Quando iremos à lua? Como será o futebol no ano 3000? Há vida em	Uma revista completa! / Cor vibrante: amarela / produto: revista	n	Planeta genérico caricaturizado, foguete, bola a jato

				outros planetas? As respostas a estas fascinantes perguntas estão na revista Diversões Escolares.			
528	528/ P4	Farinha Láctea Nestlé: três crianças brancas caricaturizadas estão tomando vitamina com farinha láctea e afirmando que o produto é bom	PSN / Três crianças brancas genéricas caricaturizadas	Vitamina com Farinha Láctea Nestlé é boa como o quê! Etc	Associação entre a Farinha Láctea e os livros/cadernos (duas das três crianças lêem) / Todas as personagens sorriem / "Peça à mamãe" / "É tão fácil preparar!" / PRODUTO NESTLÉ ALIMENTO GARANTIDO / Produto: farinha láctea	n	Fundo genérico, mesa branca circular, puf
530	530/ C	Capa: Foto de família onde estão DND, TPT, MGD, VVD e HZL. Os três sobrinhos estão sob um tapete de pele de urso, mas parece que o urso está vivo e sorri, vesgo. MGD tem uma pequena bolsa e faz um olhar sedutor. Numa faixa sobre todos, lê-se: "Feliz Ano Novo"	DND, TPT, MGD, VVD, HZL.	Foto de família.	Tapete de pele de urso parece vivo / Cor predominante: amarela	n	n
530	530/ P1	Propaganda: Revista Diversões Escolares.	Crianças brancas caricaturizadas / PSN	Quando você estiver em casa, e estiver chovendo, ligue a TV	Desenho de várias crianças em frente à TV, enquanto chove fora da casa, com a revista em mãos. / Cor	n	n

				e assistindo a documentários lembre-se que tudo o que você tem vontade de saber está em Diversões Escolares.	vibrante: amarelo / Na televisão: foguete / Televisão / produto: revista		
530	530/H1	DND em Férias Tropicais. DND e HZI estão viajando em cargueiros, por ser mais barato. São deixados para trás em uma região genérica chamada "Trópicos". Tentam voltar ao cargueiro, mas são aprisionados por bandidos, que acabam presos. No final, DND segue viagem, mas HZI preferem voltar a PTP e tirar férias de DND	DND, HZL, MGD, Vários personagens FA	terra distante / terra distante empobrecida / estrangeiro desonesto / explorador / astúcia de HZL / Combate ao crime / Punição: bandidos são presos / Autoridade generosa / quebra de hierarquia: férias de DND	violência: bandidos apontam arma de fogo para DND / navio, barco, trem	CMGD: padrão	trópicos: pessoas com roupas remendadas, casebres, ilhotas com selva
530	530/P2	Propaganda: Revista Historinhas Semanais; Uma menina maior e um menino menor estão interessados coma revista em mãos. O menino aponta para a revista, nas mãos da menina, e seu balão de pensamento mostra três cãezinhos cor de rosa, um dos	Crianças brancas caricaturizadas / PSN	Especial para seus irmãozinhos!	Toda semana uma historinha divertida, toda colorida, cheia de personagens engraçados e alegres. / Cor predominante; azul claro / produto: revista	n	n

		quais está de cartola.					
530	530/ H2	BNG e QXD em O tronco vivo. QXD está usando o Jacaré Jacó como tronco para treinar para o concurso de rolar troncos, onde BNG é o campeão. Jacó está sofrendo e BNG não consegue ajudá-lo a escapar de QXD. Então eles simulam o campeonato e Jacó derruba QXD, deixando-o envergonhado a ponto de abandonar a floresta por uns tempos. Jacó é sagrado campeão de rolar troncos.	BNG, QXD, vários FA: jacaré, coelho, tartaruga, raposa	QXD é um bully na floresta / Punição: QXD é derrubado por Jacó / Bondade de BNG com Jacó / Astúcia de BNG / Habilidade de Jacó	Violência: QXD prende Jacó	n	floresta
530	530/ P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" /	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		
530	530/H3	MKY em Bandidos no Bosque. MKY e PTT estão explorando estradas secundárias quando são capturados por um fazendeiro e depois por ladrões de mulas. Os ladrões acabam presos por MKY e PTT	MKY, PTT, ladrões e fazendeiro FA / bandidos: Benê e Barnabé	Combate ao crime / Astúcia de MKY / Bandidos pouco inteligentes / Fazendeiro desconfiado / Punição: bandidos acabam presos	Violência: fazendeiro aponta arma de fogo para MKY e PTT / Violência: PTT aponta arma de fogo para bandidos / Cores muito berrantes (tons de roxo) na versão brasileira das HQs / automóvel / animal: mula	n	estradas secundárias no interior / fazenda padrão
530	530/H4	TPT em Preferir por último. DND e TPT estão assistindo a um vídeo, no qual aparecem vários momentos embaraçosos de TPT, enquanto DND ri bastante. Ao final, TPT ri porque a fita embaraçou no projetor de DND, que está surpreso com isso.	DND, TPT	Quem ri por último ri melhor	aparato: projetor de filme / HQ sem texto	n	sala de projeção em casa: poltrona simples e tecido pregado na parede
532	532/C	DND olha para um papel que deve ser sua lista de compras, calmante. Ele segura várias compras em suas mãos, enquanto HZL estão presos dentro de um carrinho de supermercado, empurrado por DND, com outro	DND, HZL	DND tem paz no mercado porque aprisionou HZL	HZL tem expressões infelizes	n	n

		por cima, como uma gaiola.					
				Vale a pena carregar as compras para poder usar o carrinho de supermercado como prisão para crianças	Violência: aprisionamento de crianças		
532	532/H1	MGD em A Elegante Invisível. MGD escreve em seu diário que viu um chapéu em uma vitrine, trabalhou arduamente para comprá-lo e que, quando o comprou, ele era tão grande e pesado que cobria seu rosto, impossibilitando que outras mulheres, ao vê-la elegante, a reconhecessem.	MGD, outras mulheres FA	Mulher e seu diário / Mulher consumista / Mulher fútil	O andar de MGD com o chapéu se altera, dando a impressão de que ele é extremamente pesado para ela. / MGD gasta todas as suas economias, lava assoalhos e passa roupas para poder comprar o chapéu elegante.	n	PTP padrão
532	532/H2	DND em A Trilha dos Patos. TPT, fundador de PTP (!) não tem mais reconhecimento na cidade. HZL o convencem a mandar DND refazer seu trajeto histórico, de 1888, quando fundou a cidade, em um carroção puxado por mulas. Após tentar ganhar de HZL (sem sucesso, eles iam de trole a cavalo) DND chega puxando o carroção, pois uma das mulas estava sobre o	TPT, DND, HZL	MEM / TPT pioneiro / Toda publicidade é boa publicidade / Truques aprendidos na TV não se comparam ao conhecimento do MEM ou à realidade / Moralidade : curso por correspondência não é bom	DND, pensando: "Lá vem outra vez o Manual" / Trem, carroção, trole, / Animais: mula, cavalo / TPT, pensando sobre DND: "E ele quer reconquistar a glória para o nome Patinhas" / DND: chamado de "pioneiro de TV" por TPT	CDND padrão	Trilha do Pato, pelas montanhas / PTP, padrão

		mesmo, por ter torcido a pata. TPT sente vergonha no momento, mas depois é aclamado como amigo dos animais. DND para de assistir seriados sobre os pioneiros e vai estudar, após passar toda a HQ debochando do MEM. Ele usa a luz da televisão para estudar o livro.					
532	532/ P1	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n
532	532/ P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		
532	532/H3	LBI em Apuros do Papai.	LBI, LBM, TPQ	LBM supersticioso / Punição: LBM apanha no lugar da estátua de si mesmo	LBM muda a placa "Lar doce lar" para "lar amargo lar" depois de ser frustrado em sua intenção de devorar os TPQ / Violência: LBI aprisiona LBM na sua própria cama / Quebra de hierarquia: filho prende o pai	CLBM: pobre / CZGD: simples / CTPQ 1: padrão	Floresta
532	532/P3	Propaganda: Pedrinho Sabido volta ao Brasil. Pedrinho e Lúcia voltam de avião, para o Brasil. O menino se corta em uma sacola a bordo, mas a aeromoça tem um Band Aid para ajudá-lo.	Pedrinho, Cláudia, aeromoça branca, humana, realista. / PSN	Até que enfim chegamos ao Brasil - veja como é grande e colorido / Moralidade : a menina comenta que o Brasil é colorido. A menina comenta que é por causa do relevo acidentado. Ela comenta que o país é grande. Ele comenta que é o 5º do mundo em extensão.	"Veja, que maravilha, em todo lugar existe Band-Aid - o adesivo plástico que não atrapalha nada" / Empresa aérea: PanAm / Avião / Produto: band-aid / Curativos plásticos cor da pele	n	a bordo do avião

532	532/ H4	PPD em Confusão ao Cubo. PPD tenta inventar um novo esporte, mas sem sucesso, é rejeitado no Estádio de PTP. Tenta utilizar seus cubos plásticos em casa e no sítio de VVD, sem sucesso. De volta a PTP, descobre que LPD adaptou seu esporte e ele é um sucesso.	PPD, DND, GSL, LPD (assistente)	Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Astúcia de LPD / GSL preguiçoso	GSL: "eu não trabalharia aqui nem em sonho, se a vovó não fosse uma grande cozinheira" / PPD vence por sorte / televisão / automóvel / Animais: touro, vaca, bode, galinhas, galo	CPP, padrão	PTP: estádio grande,
532	532/ H5	PLT em Despejo Inesperado. PLT está dormindo em sua casinha mas sai dela para impedir que um cachorro roube seu osso. Quando volta, há um buldogue dentro da sua casinha, dormindo.	PLT, cachorros genéricos	PLT saiu da casinha e perdeu o lugar para um cachorro grande	-	CPLT padrão	n
534	534/ C	Capa: DND está irritado, ao volante de um carro parado, porque HZL pisaram por cima de seu carro, ao atravessar a rua (vê-se pelas pegadas deles antes do carro, sobre ele e depois dele). Há o desenho de um semáforo, mas não há destaque para nenhuma luz nele .	DND, HZL	O desrespeito de HZL irrita DND	Desenho bastante desproporcional da cabeça de DND, além de não haver qualquer cenário, nem mesmo a própria rua, faixa de pedestre ou sinalização. / Cor vibrante: amarelo	n	n
534	534/ P1	O Pato Donald Informa: Página publicitária, dividida em	ZCR, um cavaleiro medieval genérico em	O Pato Donald Informa:	O anúncio da revista ZCR traz a palavra "trapalhada"; / O	n	n

		quatro partes, divulgando as revistas: Zé Carioca, Diversões, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	armadira com elmo fechado, uma formiga FA deitada sobre uma folha e MKY sendo ameaçado por uma pessoa armada vestida de abacaxi		anúncio da revista Diversões traz a palavra "reportagem" / O anúncio da revista Historinhas traz a palavra "irmãozinho" / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "ladrões" / Produto: revistas		
534	534/ H1	TPT em Mistério no Céu. Um planeta misterioso se aproxima da Terra. Sobre uma montanha. TPT, DND e HZL são soprados por fortes ventos e levados para esse planeta. Lá, descobrem que os deuses romanos e nórdicos são, na verdade, habitantes comuns. A magia de Vulcano (que transforma ferro em ouro a marteladas) está causando a aproximação dos dois planetas, que irão se chocar. Ele se associa a TPT. DND fica enebriado com o tratamento sultanesco que lhe é dado pelas deusas Brunhild, Hera, Juno, Atena, Vênus, Herta, Friga, Diana e Aurora e recusa-se a ajudar. Então HZL convencem	TPT, DND, HZL, vários deuses e deusas gregos, romanos e nórdicos, todos FA.	A marreta mágica de Vulcano vai fazer o planeta Valíala se chocar com a Terra. / Moralidade : A ganância de TPT / Moralidade : A luxúria de DND (!) / Eram os deuses astronautas? / Moralidade : mulher fútil: homens vão resolver os problemas e mulheres ficam pajeando DND / Astúcia de HZL / MEM	A HQ tenta explicar o ocorrido de forma científica (campo magnético da Terra, etc) mas há várias menções a magia / Violência: TPT agride habitante de Valíala / Com mil trovões! Parem de nos chamar de deuses! / "Nossos homens foram verificar os danos do terremoto. Enquanto eles não estão, você não quer contar a nós, donzelas de Valíala, sobre a vida na Terra, pato simpático?" / Bem rapazes, isto é um sonho mitológico em terceira dimensão, tela panorâmica e som estereofônico / Quebra de hierarquia: HZL contendo TPT, evitando que ele crie mais ouro e mais	n	PTP. padrão / Valíala: planeta onde os terráqueos estiveram ao longo da história e onde confundiram seus habitantes com deuses em várias mitologias

		<p>Thor a levar Vulcano para ver a moda na Terra (que ele odeia) além do trânsito engarrafado e congestionado de helicópteros no céu (deixando-o horrorizado). Vulcano bate com uma marreta normal as barras de ouro, que voltam a ser de ferro e o planeta se afasta da Terra. TPT, que trouxera a marreta mágica, é contido por HZL, no final da HQ.</p>			<p>desequilíbrio magnético entre a Terra e Valíala / Violência: HZL derrubam TPT</p>		
534	534/P2	<p>Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...</p>	<p>Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN</p>	<p>O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)</p>	<p>Mais um produto York: quem conhece, confia!</p>	n	n
					<p>Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!</p>		
534	534/H2	<p>PTT em Aluga-se este amigo. PTT está se oferecendo como acompanhante, por dinheiro, e é contratado por um senhor FA rico. Mas é despedido</p>	<p>PTT, senhor rico, ladrão e policial FA.</p>	<p>PTT empreendedor / Ingenuidade e de PTT / PTT glutão / Moralidade : é errado aceitar</p>	<p>O quadro "o dorminhoco" na casa do homem rico mostra um homem dormindo no chão, usando grandes bigodes e um grande chapéu, próximo</p>	<p>CPTT: pobre, caixote como móvel, rachaduras, trincas, vidros quebrado</p>	<p>PTP padrão</p>

		<p>porque só quer comer e dormir. À noite, sente-se mal por sua conduta e vai até a casa de seu "amigo", onde evita, sem querer, um assalto, fazendo (sem querer) o assaltante ser preso. Recebe uma boa recompensa mas acaba incomodando seu "amigo" ao ponto deste chamar a polícia contra PTT, que quer lhe dar a sua "amizade" por mais 21 dias.</p>		<p>dinheiro sem trabalhar / Punição: ladrão acaba preso / Pobreza de PTT / PTT sem cultura</p>	<p>de um barril, semelhante ao estereótipo de mexicano preguiçoso em filmes western / Violência: homem rico agride PTT</p>	<p>s, cerca quebrada , abajur torto, calha de chuva torta, louça quebrada , caixa de correio sobre galho</p>	
534	534/ P3	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho</p>	<p>n</p>	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

534	534/ H3	FAD em O dia de boas ações. As FAD desentendem-se sobre de quem é a vez de fazer faxina em sua casa. Decidem que tornarão alguém feliz separadas, e a última que conseguir terá a tarefa. PMV tem problemas para fazer o Dragão Dengoso feliz e fica incumbida de brincar com ele diariamente, enquanto FNA e FLA fará a limpeza por um ano. Por sorte, ela descobre um bebê dinossauro que aceita brincar com o dragão.	FAD, Dragão Dengoso (FA), bebê dinossauro (FA)	FAD não querem limpar a casa / FAD fazem os outros felizes / Punição: FNA e FLA deixaram para PRV o pior trabalho e ficaram limpando a casa por um ano à toa	PMV vence por sorte / Animais: sapo	CFAD: luxuosa, mas suja e desarrumada	Floresta
536	536/ C	Capa: DND usa o mesmo cobertor, dando voltas, para cobrir HZL em um treliche. Pela janela, vê-se que é noite.	DND, HZL	DND cuidando de HZL / Ternura de DND	DND sorri / Cor predominante: verde da Prússia	n	n
536	536/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

				diploma em 5 meses"	e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores vibrantes: amarelo e vermelho		
536	536/ H1	DND em Um Pato em Busca da Fama. DND tenta ser famoso e ter assédio dos fãs, e é ajudado por HZL, mas falha em todas as estratégias. Ao final, consegue sair no jornal, mas o repórter erra o seu nome e ele permanece desconhecido.	DND, HZL	Assédio dos fãs às estrelas / A visibilidade traz a fama / Algumas pessoas nasceram para serem "Zé Ninguém" / Má sorte de DND	"Puxa, o povo fica mesmo excitado com pessoas famosas" / Vários atores, atrizes, políticos e esportistas famosos tiveram versões FA nesta HQ, com nomes parecidos, Tanto em português quanto em inglês. / automóvel / Crítica velada ao político que se elegeu senador por ficar sentado no topo de um mastro (C. Barks) / Aparato: câmeras de vídeo e foto	n	"Famosa praia de Pernambuco, no Guarujá". Palm Sands, no original
536	536/ P2	Curativos York. Um menino branco, vestido como indígena, sorri. O texto diz: Quando um Karajá se machuca...	Foto de menino branco, sorridente, com cocar ao modo dos indígenas da América do Norte. Sua pintura facial e corporal são curativos York coloridos. / PSN	O novo curativo York mirim contém Tirotricina, adere melhor e é o primeiro do mundo com tecido plasticizado (impermeável como nenhum outro)	Mais um produto York: quem conhece, confia! / Karajás e Botocudos não tem receio de fazer curativo quando se machucam!	n	n

536	536/ H2	LLL, HZL, em Brinquedos Tamanho-Gigante. GPT chama as crianças para testarem os brinquedos gigantes que o gigante encomendou. Ele teme reações terríveis se o gigante não gostar dos brinquedos. As crianças os perdem, mas LLL dão para o gigante os carrinhos onde carregavam os brinquedos, como patins, salvando ao dia.	HZL, LLL, GPT	Moralidade : Covardia de LLL e Coragem de HZL / Moralidade : astúcia de LLL x covardia de HZL	"Coragem, meninas, desmaios não vão ajudar muito" / "Obrigada, vocês são muito valentes quando há perigo iminente"	n	CGN medieval
536	536/ H3	TET em Um Refúgio Sossegado. TET recebem um pacote pelo correio. é uma corneta. TEC toca tanto e tão alto que TIC vai dormir na caixa de correio.	TET, carteiro (coelho FA)	O barulho da corneta é insuportável	O carteiro é um coelho FA	n	floresta
536	536/ H4	TPT em O Clássico das Latas Velhas. DND e TPT disputam uma corrida de carros antigos, usando várias artimanhas ilegais para se sabotarem e aos outros competidores. Ao final, ambos perdem a disputa, pois as regras são inversas: o último colocado é quem vence. São	DND, HZL, TPT, juiz FA	Moralidade : vale tudo pela vitória / Desonestidade de TPT / Desonestidade de DND / TPT avarento	DND e TPT sabotam os carros um do outro / Punição: DND e TPT perdem a corrida / Ausência de punição: Juiz corrupto no caso / Automóvel	n	PTP padrão e zona rural

		levados ao tribunal por diversos malfeitos, mas o juiz pisca e lhes perdoará a pena para dar uma volta em seus veículos antigos.					
536	536/H5	DND em O Direito de Brigar. DND surpreende HUG brigando e repreende. O garoto dá uma desculpa esfarrapada para a briga, distorcendo o conceito de liberdade de expressão de um colega.	DND, HUG	Moralidade : Distorção do conceito de Liberdade de Expressão	piada sem graça / tira / DND está segurando as compras, reforçando seu papel de provedor, tanto de educação quanto de sustento	n	n
536	536/P3	O Pato Donald Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	ZCR, um pirata e um pato FA e MKY sendo ameaçado por uma pessoa armada vestida de abacaxi	O Pato Donald Informa:	O anúncio da revista ZCR traz a expressão "super aventura"; / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz a palavra "fabuloso" e a adaptação de Ilha do Tesouro / O anúncio da revista Historinhas traz a expressão "garotada miúda" / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "ladrões" / Produto: revistas	n	n
536	536/H6	PPD em Um Automobilista Avançado. Pardal vai até o posto de gasolina, onde é atendido por	PPD, DND, LPD	A única coisa antiquada no super veículo é o motorista, que bebe	Uso de aparato tecnológico: invenção de PPD (veículo movido a energia solar, auto reparador) /	n	posto de gasolina

		DND. DND se irrita porque o veículo de PPD não precisa de combustível (movido a energia solar), pneus ou bateria. E se irrita mais ao saber que PPD só veio beber água.		água / DND irritado / Invenções de PPD / Modernidade atrapalha o trabalhador tradicional	DND termina muito contrariado		
538	538/ C	Capa: MGD escreve em seu diário. Ela segura uma flor com apenas uma pétala, e em volta há muitas pétalas soltas, sugerindo que ela brincou de "bem-me-quer, mal-me-quer" e obteve um resultado favorável. Ela está feliz.	MGD	Mulher e seu diário / Mulher infantilizada	Escrito em português, letra cursiva, no diário: "Querido diário"	n	n
538	538/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos / Cores	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					vibrantes: amarelo e vermelho		
538	538/ H1	TPT, DND, HZL, GST, em O Navio de Ouro. TPT quer vencer um concurso de garimpeiros no Alaska, mas é impossível, por causa da sorte de Gastão. Ele perde mas encontra uma pepita de ouro maior.	TPT, DND, HZL, GST	TPT pioneiro / Sorte de GST / TPT idoso / Moralidade : Fortunas podem ser obtidas com coragem / TPT garimpeiro destemido / TPT vence por sorte / Astúcia de TPT	televisão / Moralidade: TPT, sobre GST: "Ele vai ter que esperar muito pelo tempo maricas que deseja!" / Animais: mosquitos, lobos / barco, navio, trem, automóvel / Emissora de TV faz concurso		Alaska: padrão
538	538/ H2	DND em Pacote problemático.	DND, HZL	Moralidade : autoridade inquestioná vel dos policiais / DND vence por sorte / Civismo mentiroso de DND / Males da superpopul ação	automóvel, / Violência: homem FA atira carro de lixo e derruba DND / "Todos os cidadãos com espírito cívico deveriam conservar as ruas limpas, não?" / "Apenas cumprir meu dever"	CDND padrão	PTP padrão / praia
538	538/ P2	Propaganda: Biotônico Fontoura. Quantos gols marcará Pelé no mundial de 62? Uma foto de Pelé cabeceando uma bola e fotos dos prêmios, além do básico do regulamento da promoção	Pelé	Concurso de prêmios promovido pelo "Clube fãs de Pelé". peça mais informaçõe s na farmácia / Moralidade : Premiaçõe s diferentes para meninos e meninas	Prêmios: Kombi, bicicletas, uniformes da seleção brasileira, incluindo bolas Drible e chuteiras (para os meninos) ou bonecas PIERINA (para as meninas) / Biotônico Fontoura - faz campeões de saúde / Propaganda em amarelo, preto e branco	n	n

538	538/ P3	O Pato Donald Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	ZCR e outros FA e humanos brancos caricaturizados / PSN	O Pato Donald Informa:	O anúncio da revista ZCR traz a expressão "histórias sensacionais"; / O anúncio da revista Historinhas traz a expressão "para que seu irmãozinho não queira tirar seu pato compre" / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "embrulhadas" / Produto: revistas	n	n
540	540/ C	Capa: DND está desmaiado, sendo acudido por HZL, que lhe trazem água e um pote com amoníaco para que acorde. Ele viu seus boletins escolares, com notas perfeitas em Leitura, Caligrafia e Aritmética	DND, HZL	DND desmaiou porque HZL tiveram sucesso na escola	Cor predominante: azul	n	n
540	540/ H1	PPD em: Aviso não compreendido. PPD colocou uma ogiva em um foguete que lhe relatará (com voz metálica) tudo o que vir no espaço. Ele ouve "saia daí, cuidado" e vai até a janela. O foguete entra pelo telhado, danificando-se, e pode-se ver que a ogiva tem uma espécie de face	PPD, LPD	PPD não esperava que o foguete caísse e lhe avisasse antes da queda / PPD vence por sorte	LPD sinalizando próximo a uma placa "cuidado, testes" / Aparato: foguete e ogiva de PPD	n	OPPD: padrão

		metálica, com olhos e boca, e diz "não diga que não avisei"					
540	540/H2	DND e O Olho Mágico. Um rei estrangeiro virá a PTP receber a Opala Olho Mágico, que hipnotiza ao sol. DND ficou imcumbido de descobrir as formas pelas quais os criminosos tentarão roubá-la. Ele não consegue evitar que os IMT o façam, mas HZL descobrem e os impedem a tempo.	DND, HZL, TPT, IMT, população FA de PTP, MGD	Combate ao crime / Punição: IMT presos / Astúcia de HZL / DND vence por sorte / MGD miss PTP	televisão/ Jornal: Estalo de São Saulo / Opara Olho Mágico deixa as pessoas em transe cataléptico / Moralidade: IMT zombam do dizer "o trabalho dignifica o homem" / Violência: MGD agride DND	CDND	PTP
540	540/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
540	540/H3	PPD: O último invento do PPD.	PPD, LPD, marujos FA	A invenção de PPD	LPD sente tristeza ao ser		

		<p>PPD inventou um aparelho que pode transformar qualquer coisa em qualquer alimento, mesmo os mais requintados. Ele vai até uma ilha e, de tanto comer, pega no sono, sendo salvo por LPD, que ficara triste e aflito na praia. PPD e LPD terminam sendo salvos por uma embarcação, após PPD usar LPD para sinalizar SOS.</p>		<p>funciona "bem demais": ele come demais e desmaia / Astúcia de LPD</p>	<p>deixado na praia / Alimentos de PPD: sopa de rabo de tartaruga, ave da Patagônia grelhada / automóvel, barco / Aparato: invenção de PPD</p>		
540	540/H4	<p>MGD em Manequim à força. DND está mostrando um álbum de fotos para HZL e conta essa história de MGD. As três amigas (MGD, CDO, CRB) vão aproveitar uma promoção em uma loja de roupas, avisadas por DND, que trabalhava lá. Após uma troca de roupas involuntária, tudo acaba bem.</p>	<p>DND, HZL, MGD, CDO, CRB, DND, pessoas FA</p>	<p>Mulheres e as compras / Mulher fútil</p>	<p>automóvel / Moralidade: a loja de roupas se chama "A exploração" - não localizei em inglês / Moralidade: CDO e CRB levam MGD, fazendo-se de manequim, para dentro da loja, driblando a sua vez de entrar. DND diz "boa ideia" / Moralidade: por trapacearem as amigas se chamam de "garotas sabidas"</p>	n	PTP: loja
540	540/H5	<p>DND em Espertalhões. DND está usando um chapéu de chef e avental, e fala ao telefone com MGD. Ele diz que contará a HZL (que ainda não voltaram da</p>	<p>DND</p>	<p>HZL fogem do trabalho / Astúcia de HZL</p>	<p>HQ de meia página / O relógio de parede mostra que DND esteve conversando com MGD entre 14h50 e 15h10. / telefone</p>	CDND padrão	n

		escola) que MGD lhes pagará para que limpem seu quintal. DND pede licença, dizendo que precisa terminar seu bolo. Ao chegar à cozinha, encontra escrito sobre a mesa, com glacê: fomos pescar, voltaremos às cinco. Os meninos.					
540	540/H6	DND em Aluno "estudioso". DND pergunta a um sobrinho que chega: como é que uma aula de violino pode levar três horas? Ao que ele responde: é que eu fiquei praticando depois. Nos quadrinhos anteriores, foram arremessados pela janela, para dentro de casa uma bola, chuteiras e equipamentos esportivos.	DND e um sobrinho (sem pintura na roupa ou no chapéu - não identificado)	Moralidade : O sobrinho engana DND e em vez de ir à aula de violino vai praticar esportes.	HQ de meia página / Provavelmente esta HQ e a anterior são adaptações de tiras mais antigas	CDND padrão	n
540	540/H7	LLL em Bruxinhas por acaso. Ao serem vistas colhendo flores, as meninas são obrigadas a colherem ervas daninhas para a BXM, que as leva para serem serviçais no seu castelo. Lá elas são ajudadas pelo espelho mágico, e enganam a	LLL, BXM, ESM	Moralidade : com o cabelo enfeitado e penteado, a mulher deixa de ser bruxa e má. / Astúcia de LLL / Moralidade : LLL sempre trazem consigo agulha e	Piada final: sentar na vassoura dói, menos para quem senta fora do cabo dela.	n	CBXM

		Bruxa, melhorando a sua aparência e roubando sua vassoura, com a qual fogem do castelo.		linha para costuras de emergência			
540	540/P2	Propaganda: Biotônico Fontoura. Quantos gols marcará Pelé no mundial de 62? Uma foto de Pelé cabeceando uma bola e fotos dos prêmios, além do básico do regulamento da promoção	Pelé	Concurso de prêmios promovido pelo "Clube fãs de Pelé". peça mais informações na farmácia / Moralidade : Premiações diferentes para meninos e meninas	Prêmios: Kombi, bicicletas, uniformes da seleção brasileira, incluindo bolas Drible e chuteiras (para os meninos) ou bonecas PIERINA (para as meninas) / Biotônico Fontoura - faz campeões de saúde / Propaganda em amarelo, preto e branco	n	n
540	540/H8	Um sapo na família. DND vai tirar um retrato de família. Posicionam-se HZL, TPT, VVD, MGD e GSL. Quando a foto é batida, pula um sapo que estava escondido debaixo do boné de HUG, assustando principalmente MGD e VVD	DND, HZL, TPT, VVD, MGD, GSL	Meninos geralmente tem sapos escondidos debaixo do chapéu / Mulher se assusta mais facilmente com sapos	Câmera fotográfica antiga / HQ sem fundo algum (em branco) com três tiras, sugerindo se tratar de tirinha de jornal	n	n
542	542/C	Capa: DND está segurando uma grelha com uma peça de carne crua. HZL colocaram carvão demais e não é possível encaixar a grelha na churrasqueira. Apesar de felizes, eles	DND, HZL	Crianças não sabem fazer churrasco	DND está usando chapéu de mestre cuca / cor predominante: verde	n	n

		estão totalmente sujeitos de carvão					
542	542/ P1	Propaganda: Aveia Quacker. Peça publicitária em forma de HQ, na qual crianças conversam sobre o regulamento da promoção, e seus prêmios.	Crianças brancas, caricaturizadas (dois meninos e uma menina) / PSN	Sorteio mensal de saúde Quacker!	Aveia Quacker: o alimento das crianças fortes e inteligentes! / Recorte e mande este cupão juntamente com um anel da lata da aveia Quacker (e a fita metálica também). Serve também a frente do pacote de aveia. / Sorteios poderiam ser acompanhados no auditório da ABI, no Rio de Janeiro, no último sábado de cada mês / Prêmios: bonecas, patins, bolas e bicicletas / Crianças se parecem bastante com o traço de Charles M. Schulz / produto: aveia Quacker	n	n
542	542/ H1	DND em Rabanetadas no Alaska. DND está tentando construir um novo brinquedo e inventa tratores com rabo de peixe. Recebe, por engano, uma encomenda do departamento de estradas de rodagem e constrói, com empréstimo de TPT, dois frágeis tratores de brinquedo gigantes. Após	DND, HZL, TPT, pessoas FA	DND empreende dor / TPT empreende dor / Terra distante (Alaska) / Povo estrangeiro exótico e perigoso / Astúcia de HUG / DND vence por sorte	TPT prospera no negócio dos rabanetes enlatados / HUG de verde	CDND Padrão	Alaska

		fracassar ao mostrá-los, ele vai disputar uma corrida de tratores no Alaska, onde perde. Consegue vender seus tratores a um chefe esquimó, como "fazedores de tijolos especiais para casas hemisféricas. HUG teve essa ideia comendo rabanetes enlatados, o alimento para o cérebro.					
542	542/ H2	MGD em O excesso de peso. MGD pesa-se e fica insatisfeita com seu peso na balança. Ela vai pagar a inscrição em uma academia, mas percebe que sua bolsa estava cheia de objetos demais, então pesa-se sem ela e fica feliz	MGD, pessoas FA	Moralidade : A beleza está em ter menos peso / Corpo da mulher deve ser magro	Pata acima do peso pode ser vista exercitando-se em uma máquina dentro da academia.	n	academia
542	542/ H3	PPD em O rival engenhoso. PPD está curioso sobre a invenção de um rival desconhecido, na ante-sala do escritório de um comprador de invenções. Ele e LPD tentam descobrir do que se trata, levantando o pano sobre a invenção dorival, mas fracassam. Ao final, PPD levanta o pano da sua invenção	PPD, LPD	PPD está inseguro por ter um rival inesperado / Punição: PPD foi xereta e perdeu a disputa	PPD tem um laço telepático com LPD (!) / Automóvel / Aparato: autômato e torradeira hi-tec de PPD	n	PTP padrão / Ante-sala do comprador de invenções

		e descobre que o rival era a invenção de um inventor pequeno, que estava sobre o pano. PPD vai embora derrotado.					
542	542/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
542	542/H4	VVD em Agranja Automática. DND e HZL contam uma história sobre VVD, vendo um álbum de fotografias. VVD encontra petróleo em farruca. GSL fica empolgado com novos equipamentos: trator novo e potente, galinheiro automático, alimento concentrado para	VVD, GSL, animais FA da granja	Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / GSL preguiçoso	Todos os animais tem seus sons traduzidos, fazendo deles FA	n	GVVD

		os porcos. Mas tudo dá errado e os animais se revoltam, destruindo todos os equipamentos, ao mesmo tempo em que o poço seca. VVD fica feliz com isso e vai à cidade, onde devolve todos os equipamentos e de onde volta com novos animais para a granja.					
542	542/ P3	Propaganda: Biotônico Fontoura. Quantos gols marcará Pelé no mundial de 62? Uma foto de Pelé cabeceando uma bola e fotos dos prêmios, além do básico do regulamento da promoção	Pelé	Concurso de prêmios promovido pelo "Clube fãs de Pelé". peça mais informações na farmácia / Moralidade : Premiações diferentes para meninos e meninas	Prêmios: Kombi, bicicletas, uniformes da seleção brasileira, incluindo bolas Drible e chuteiras (para os meninos) ou bonecas PIERINA (para as meninas) / Biotônico Fontoura - faz campeões de saúde / Propaganda em amarelo, preto e branco	n	n
542	542/ H5	PPD em O susto da mamãe águia. PPD está testando uma mochila-helicóptero, que falha, fazendo-o cair sobre um ninho de águia. Ele cai sobre um ovo, que choca, e de onde sai voando um filhote. Ao voltar para o ninho, a mamãe-águia vê PPD ali, e se assusta,	PPD, águia FA	Mamãe-águia pensou que PPD era seu filhote / invenções de PPD	PPD olha enternecido para o filhote que nasceu	n	penhasco / ninho

		pensando tratar-se de seu filhote chocado.					
544	544/ C	TPT está dormindo e sua cama está coberta por um cobertor remendado com tecidos e com notas costuradas. Seu travesseiro também está recheado de notas.	TPT	TPT e o dinheiro	TPT está dormindo de cartola e parece feliz com seu cobertor milionário / cor predominante: vermelho	n	n
544	544/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
544	544/ H1	TPT e a Lua de Vinte e quatro quilates. TPT, DND e HZL partem em uma corrida espacial para que TPT se aposses de uma lua de outro, que foi descoberta atrás da lua da	TPT, DND, HZL, IMT, rico indiano, rico texano (FA) e rico venusiano	Corrida espacial / TPT em busca de ouro / Moralidade : O valor da Terra em detrimento do mero dinheiro /	DND piloto / televisão / foguetes / Moralidade: família reunida para assistir tv à noite / Ratos constroem o foguete para os IMT, com planos ultrassecretos	CDND: padrão	Espaço / lua de ouro

		<p>Terra. Ao chegarem lá, descobrem que um rico homem venusiano já é dono do satélite. Eles negociam um punhado de terra pela lua de ouro, acreditando que enganaram o homem de vênus no negócio. Mas ele terraforma um planeta inteiro a partir daquele punhado, e TPT termina achando que levou a pior no negócio.</p>		<p>Covardia de DND (é forçado a entrar no foguete) / habilidade de DND (exímio piloto de foguete) / Astúcia de HZL (despistando o concorrentes no caminho para a lua)</p>	<p>de várias companhias / Menção à violência: IMT fazem sinal de arma com a mão e de cortar a garganta ao afirmarem que vão tomar a lua se não chegarem lá antes e que, no espaço, não há policiais / Moralidade: a ganância de TPT deixa seu foguete lento demais / Artefato: satélite de comunicações em órbita / Moralidade: TPT manda que DND detenha o foguete indiano a qualquer custo, mas recompõe-se e frisa "de forma honesta e permissível" / Moralidade: TPT trapaceia na corrida, jogando fumaça no concorrente. Ele o chama de pirata traiçoeiro quando sofre a mesma trapaça. / Moralidade: HZL trapaceiam na corrida, enganando os IMT e o rico texano com pintura e moldagem de asteroides / Punição: IMT e o rico texano são punidos pela ganância, sendo enganados / comunicações entre os patos e</p>		
--	--	--	--	---	---	--	--

					o rico venusiano são telepáticas, na lua de ouro / aparato: atrator magnético		
544	544/H2	Um ladrão roubado. DND percebe que terá sua casa assaltada, à noite. Ele então disfarça-se de ladrão e diz ao ladrão real, enquanto saía da casa: sinto, colega, mas já limpei a casa.	DND, ladrão FA	DND engana o ladrão passando-se por ladrão também	automóvel / HQ de uma página, 12 quadrinhos (pode ser tira de jornal)	CDND padrão	n
544	544/H3	O dia em que PTP parou. DND e HZI estão vendo um álbum de fotografias e lembram-se de um dia em que não havia carros no centro de PTP. A história conta que os políticos de PTP (FA) emcomendaram uma nova estrada para PPD, desviando o trânsito do centro da cidade. PPD constrói uma máquina automática, que sai de controle e deixa engarrafados todos os motoristas, por semanas, até que a ponte quebrada por ela seja restaurada. PPD recebe um troféu dos pedestres de PTP	DND, HZL, PPD, políticos e motoristas FA	Política: ganância dos políticos espertalhões (desejam a estrada passando próxima às suas casas em um bairro de elite (Colina Rósea), desejam isso perto das eleições e não pagam a PPD) / Punição: políticos gastam muitíssimo com a estadia dos motoristas engarrafados por culpa deles / ingenuidade e de PPD / Moralidade : a estrada passa por	automóvel / aparato: máquina de fazer estradas de PPD (Rosinha) / invenção de PPD / "Não queremos insultar-lhe oferecendo-lhe dinheiro" / "Espere até que os agradecidos eleitores, digo, motoristas, vejam esta belíssima estrada"		

				dentro das casas dos políticos, ameaçando suas famílias, e eles não se importam / males da superpopulação (trânsito em PTP)			
544	544/ P2	Walt Disney Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	ZCR, MKY e outros FA e humanos brancos caricaturizados / PSN	O Pato Donald Informa:	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz o tema da copa do mundo / O anúncio da revista Historinhas traz as expressões "irmãozinho" e "gente miúda" / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "aventuras" / Produto: revistas / Mudança: de Pato Donald Informa para Walt Disney Informa	n	n
544	544/ H4	Auto-Retrato; DND está tentando tirar uma foto de si mesmo, posando para uma câmera antiga e puxando um cordãozinho. Mas ele puxa forte demais e a câmera cai sobre ele.	DND	DND puxou o cordão forte demais	aparato: câmera antiga	n	n
					HQ sem falas, de uma página,		

					com 6 quadrículas (pode ser tirinha), inclusive pela coloração bastante variada		
546	546/C	Capa: PPD surpreende DND e HZL, andando em um monociclo mecânico que pinta, no chão, por onde passa: Prof. Pardal Inventor	PPD, DND, HZL, LPD	invenções de PPD	Aparato: monociclo que pinta o chão	n	n
546	546/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
546	546/H1	DND em Pato sem sorte. DND e HZL saem de um restaurante chinês abrindo bolinhos da sorte. O dos meninos recomenda-lhes adotar um mascote e o de	DND, HZL, GST	Sorte de GST / DND sem sorte / Moralidade : Desonestidade de HZL (enganam GST e não são	automóvel / Aparentemente os bolinhos da sorte realmente funcionam	n	PTP padrão

		<p>DND recomenda-lhe ir para casa dormir. Dnd ignora o aviso e vários infortúnios se lhe acontecem, enquanto os meninos conseguem realizar seus desejos adotando como mascote uma ferradura (que vendem para GST). DND acaba reconhecendo sua má sorte e indo para casa após vender um caro valiosíssimo para GST, sem saber de seu valor.</p>		<p>punidos por isso) / Autoridade: DND obedece ordem de policial e limpa a rua que sujara</p>			
546	546/ P2	<p>Propaganda: Aveia Quacker. Peça publicitária em forma de HQ, na qual crianças conversam sobre o regulamento da promoção, e seus prêmios.</p>	<p>Crianças brancas, caricaturizadas (dois meninos e uma menina) / PSN</p>	<p>Sorteio mensal de saúde Quacker!</p>	<p>Aveia Quacker: o alimento das crianças fortes e inteligentes! / Recorte e mande este cupão juntamente com um anel da lata da aveia Quacker (e a fita metálica também). Serve também a frente do pacote de aveia. / Sorteios poderiam ser acompanhados no auditório da ABI, no Rio de Janeiro, no último sábado de cada mês / Prêmios: bonecas, patins, bolas e bicicletas / Crianças se parecem bastante com o traço de Charles M. Schulz /</p>	n	n

					produto: aveia Quacker		
546	546/H2	<p>TPT e VVD em O caso do dinheiro desaparecido. VVD vai até a CFTPT pedir um empréstimo e TPT está sendo acudido de um desmaio por seu funcionário Anísio. Ela passa a desconfiar dele, e do sumiço de dinheiro de TPT, que passa mal por isso. Ela eventualmente descobre que trata-se de um IMT disfarçado, e a polícia resolve o caso.</p>	VVD, TPT, IMT, policiais FA	<p>Combate ao crime / Punição: IMT são presos / TPT avarento: empresta o dinheiro ao final, como "recompensa" / Astúcia de VVD</p>	<p>Moralidade: no bairro perigoso, um homem suspeito está fumando / caminhões</p>	<p>Casa de Anísio: subúrbio: leite e jornal na porta, gramado, cerca branca</p>	<p>PTP padrão / CFTP padrão / Bairro perigoso: pessoas suspeitas, lixo nas ruas / EIMT: lixo no chão, paredes trincadas</p>
546	546/H3	<p>PPD e a Feitiçaria. PPD é visitado por um feiticeiro da Amazônia que precisa que o inventor (incrédulo) aumente o poder de sua boneca vudu. Após ser encolhido por ele, PPD coopera (estava lendo sobre feitiçaria antes) e, quando o feiticeiro faz menção de não devolvê-lo ao seu tamanho, LDP o encolhe também e ele desfaz o feitiço, sendo expulso por PPD de seu laboratório. PPD agora acredita (e estuda) magia.</p>	<p>PPD, LPD, Feiticeiro do Amazonas (praticamente uma máscara com pernas e braços, segurando uma lança e lançando feitiços)</p>	<p>A feitiçaria é real / Povo estrangeiro desonesto / Povo estrangeiro exótico / Punição: Feiticeiro do Amazonas é encolhido também / Astúcia de LPD (pula na poção e encolhe o Feiticeiro do Amazonas)</p>	<p>Violência: quando está maior do que o Feiticeiro do Amazonas, LPD o agarra e o força a retirar o feitiço de PPD / Tradução brasileira do feitiço do feiticeiro: muda de "Bonzi! Mumbo Jumbo, Jivveti Jive!" para "Bonzi! Mambo Jambo, Uma Cumba!" / Religião: feiticeiro / tradução usa palavras de origem africana para referir-se a feitiçaria (macumba)</p>	<p>CPPD: misturada com laboratório</p>	n

546	546/ H4	<p>DND em O Secretário de Imprensa. DND e HZI estão olhando o álbum de fotografias, e relembram esta história. DND torna-se responsável por lidar com os repórteres que importunam constantemente TPT. Ele ouve TPT jogando uma espécie de "banco imobiliário" com HZL e afirmando que faliu completamente (no jogo). DND espalha a notícia da falência de TPT para todos os jornais e, quando descobre o que houve, teme ser despedido. Mas o jornal de TPT havia publicado a história correta, porque confirmou antes. TPT terá o dobro del lucro com seu jornal, pela perda de credibilidade dos concorrentes.</p>	TPT, DND, HZL, repórteres FA	incompetência de DND / DND vence por sorte / Patrimônio de TPT / Imprensa não verifica os fatos que publica	automóvel / rádio, telefone	n	CFTPT padrão
546	546/ P3	<p>Walt Disney Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual</p>	ZCR, MKY e outros FA e humanos brancos caricaturizados / PSN	O Pato Donald Informa virou Walt Disney informa:	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz o tema da copa do mundo / O anúncio da revista Historinhas traz as expressões	n	n

		de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.			"irmãozinho "e "gente miúda" / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "aventuras" / Produto: revistas		
546	546/H5	O papagaio e o pato. TPT disputa um papagaio em um leilão, e tem que subir bastante os lances, porque alguém está disputando com ele. Ao final, descobre que era o próprio papagaio que fazia os lances.	TPT, DND	TPT foi enganado pelo papagaio	A oferta inicial era de cem cruzeiros, e o papagaio foi vendido por onze mil. / animal: papagaio / lambreta / HQ de uma página, 12 quadrículas	CDND padrão	PTP padrão
548	548/C	DND, em trajes de banho, olha preocupado para HZL, que descem um tobogã juntos em cima de uma pá de neve, à guisa de carrinho. Eles sorriem	DND. HZL	HZL imprudentes	Cores: azul e amarelo	n	n
548	548/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte:	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					"para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
			& A1 &				
548	548/ H1	Os herdeiros de TPT. TPT está preocupado com o destino que seus herdeiros darão à sua fortuna futuramente. Ele faz com que pensem que acharia uma grande soma em dinheiro, para ver como o gastam. Ao final, os investimentos duvidosos empatam e DND e HZL preferem continuar pescando, colocando TPT em dúvida sobre o acerto de focar somente no dinheiro.	TPT. DND, HZL, mergulhador e minerador FA	TPT e o dinheiro / Desapego de DND, HZL com o dinheiro	telefone / barco, automóvel	n	PTP padrão / CFTPT padrão
548	548/ H2	VVD e As touradas do GST. GST resolve ser toureiro e vai praticar com o touro de estimação de VVD, deixando-o muito furioso. Então VVD e HZL o prendem e o impedem de praticar. GST vai para o México, mas o touro não deixa mais de ser bravo. VVD e HZL partem em busca de GST e o trazem de volta, e ao final descobrem que o touro estava bravo por causa de uma vespa	GST, VVD, GSL. HZL	Moralidade : o trabalho é bom para todos - felizardos ou não / sorte de GST / Quebra de hierarquia: GST ignora os pedidos de VVD para que parasse com as touradas, e ela precisa recorrer à ajuda de HZL / Povo estrangeiro exótico: ciganos / povo estrangeiro	animal: touro / "Vovó, a senhora alugou quarto a algum cigano? Porque nós vimos um sujeito com uma roupa esquisita saindo do dormitório da frente" / automóvel, ônibus	CVVD padrão	GVVD padrão

		dentro do ouvido. GST tem tanta sorte que os touros, na verdade, nem o vêem.		: mexicanos			
548	548/ H3	TPT em Um presente econômico. TPT está ao telefone com DND. Afirma que soube que eles vão viajar e que vai lhes remeter um presente útil para a viagem: um bagageiro para cada um. Eles ficam felizes esperando uma mala nova pra cada, mas recebem pelo correio uma simples trouxa amarrada a um cabo de madeira.	TPT, DND, HZL, entregador FA	Avareza de TPT	telefone / HQ de uma página	CDND padrão	CFTPT padrão
548	548/ H4	DND - o Apanhador de cachorros. DND tem grande sucesso como apanhador oficial de cães em PTP. Ele leva os cães capturados para o abrigo municipal, onde são bem tratados. Enquanto isso HZL participam de uma competição entre patrulhas de escoteiros mirins (Escoteiros-Lobinhos) e seu cachorro-competirod é preso por DND, bem como o rival. O cachorro de HZL se solta e, ao final,	DND, HZL, Chefe escoteiro FA	DND trabalhador habilidoso / Escoteiros mirins (Lobinhos) / Astúcia de DND / Moralidade : Bondade de HZL com o animal / Moralidade : severidade e militarismo do chefe dos Escoteiros-Mirins / Moralidade : noção de superioridade de dos Escoteiros Mirins	caminhão / Aparatos: gato mecânico, calçada falsa para capturar cães de rua		

		enquanto HZL são condecorados, DND aparece exigindo a recaptura de todos os cães do abrigo, que o cão dos escoteiros ajudou a fugir.		sobre os outros garotos (rebaixamento para eles seria ser comparado a garotos normais) / Moralidade : HZL trapaceiam para vencer a prova dos Escoteiros, sem punição			
548	548/P2	Walt Disney Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	DND, ZCR, MKY, PLT. TET, HZL, CEF e outros FA e humanos brancos caricaturizados / PSN	O Pato Donald Informa:	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz o tema da copa do mundo / O anúncio da revista Historinhas ressalta que personagens Disney também aparecem nela / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "aventura" / Produto: revistas	n	n
548	548/H5	Fantasia de Pato. DND prepara-se para impressionar MGD com sua roupa de "vagabundo praiano". Ele encontra um cavaquinho e sandálias de palha, mas	DND, HZL	HZL mal comportados	HQ de uma página / Moralidade: Vagabundo praiano, tradução de "beachcomber", no original (em Walt Disney's Comics And Stories 245)	CDND padrão	n

		somente encontra seu colar de flores e sua camisa esporte ao olhar pela janela: HZL os estão usando como material para soltar pipa.					
550	550/C	Capa: HZL observam, sem interferirem, DND descer por um escorregador, no final do qual, sem que ele perceba, um caranguejo está pronto para machucá-lo. DND sorri e acena para o observador durante sua descida.	DND, HZL	HZL mal comportados	HZL parecem felizes com a expectativa de verem o caranguejo machucar DND / cor vermelha	n	n
550	550/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
550	550/H1	TPT e Os Estranhos Naufrágios.	TPT. DND, HZL, IMT	Moralidade : curso por correspond	Avião, navio / Violência: briga	n	CFTPT: assistentes preparam o

				<p>ência não é bom / Vilão disfarçado / Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / Marinheiros impressionáveis / Astúcia de LUI (chamado assim, mas com a cor de HUG), inclusive no original / Astúcia de HUG e ZEZ / Moralidade :</p> <p>criminosos não tem ideias relevantes sobre o que farão com o dinheiro roubado / Combate ao crime / Punição: IMT presos / Covardia de DND / Engenhosidade dos IMT: diversos aparatos técnicos, inclusive um navio pirata falso que emerge das águas</p>	entre TPT, LUI e IMT		ambiente para um ataque nervoso de TPT
550	550/H2	GSL em Banho ao Ar Livre. GSL vai tomar banho dentro de casa, mas o chuveiro, com defeito, joga água para fora	GSL	GSL preguiçoso: nem faz menção de consertar o chuveiro	GSL nu	CGN	n

		da janela. Ele então vai tomar banho do lado de fora da casa, onde o jato de água atinge um barril.					
550	550/ H3	<p>VVD em O dia em que a granja parou. VVD acorda sobressaltada, vendo que os animais da granja estão parados, ouvindo algo. Ela apela para PPD, que possui um tradutor que a permite conversar com os animais. Então ela conhece a história de Rogério, um pintinho-gênio que prometera resolver os problemas do mundo, e que aformara que voltaria naquele dia. Na verdade, VVD descobre que Rogério, ao tentar ajudar as pessoas, causou enormes confusões. Ao final, ela consegue animá-lo e à sua mãe, arrumando-lhe a tarefa de fazer funcionar seu relógio de parede (na verdade, consertado por PPD)</p>	VVD, PPD, pintinho Rogério, vários animais da granja, transformados em FA	<p>Rogério tentou ajudar mas só fez confusão, mas tem um bom coração / Moralidade : VVD ajuda Rogério sem que este perceba, mentindo para ele que ele é útil, com a cumplicidade de de PPD / Ingenuidade e de GSL / Covardia de GSL / Astúcia de VVD / Moralidade : VVD não admite o tom ríspido de um fazendeiro irritado com ela (idosa)</p>	Aparato: tradutor dos idiomas animais (conversador animal) / invenção de PPD / Veículo-foguete de PPD / Animais falam com grande educação		
550	550/ P2	Walt Disney Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes,	DND, ZCR, MKY, PLT. TET, HZL, CEF e outros FA e	O Pato Donald Informa:	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé Carioca ressalta que elas se	n	n

		divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	humanos brancos caricaturizados / PSN		alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz o tema da copa do mundo / O anúncio da revista Historinhas ressalta que personagens Disney também aparecem nela / O anúncio da revista Mickey traz a palavra "aventura" / Produto: revistas		
550	550/H4	DND é o maior. DND coloca um porta-retrato com a sua foto na parede. HZI fazem o mesmo, mas os retratos deles são maiores que os de DND. Ele então coloca, em frente ao seu retrato, um aquário, que refrata a luz e faz esse retrato parecer maior do que os de HZL.	DND, HZL	Quebra de hierarquia: retratos de HZL maiores que os de DND	Texto da legenda: "Que garotos convencidos! Fizeram retratos maiores que o do tio!" / HQ de uma página	CDND padrão	n
552	552/C	Capa: VVD toca corneta para acordar os animais da GVVD, inclusive o galo, que aparece dormindo sobre a cerca, e o cavalo, dormindo em pé um pouco atrás. Ao fundo, o sol nascente.	VVD	VVD acorda mais cedo que os animais	N	N	GVVD simplificada
552	552/H1	DND vai montar uma cadeira armável no	DND, HZL	HZL consertam a cadeira	HQ de uma página.	CDND (jardim,	n

		<p>jardim, enquanto HZL brincam de pular sela, ao lado. Ele se senta e o pano rasga. HZI se prontificam a consertar a situação e batem um prego no encosto de madeira da cadeira, onde DND fica pendurado pela roupa, de forma desconfortável. DND ainda agradece, sem jeito.</p>		<p>de DND mas deixam-no desconfortável.</p>		<p>grama, cerca)</p>	
552	552/H2	<p>DND em Convescote Social. DND está levando MGD, contrariado, a uma reunião beneficente do seu clube feminino. HZL tentam impedi-los, para que DND não pegue seu dinheiro (iam doá-lo para os Escoteiros Lobinhos). Ao final, MGD força DND a errar o caminho, sem querer, e HZL não perdem seu dinheiro. Mas enrubescem ao saber que o clube iria doar uma medalha ao chefe escoteiro.</p>	<p>DND, HZL, MGD</p>	<p>falta de dinheiro de DND / Moralidade : MGD é extremamente ríspida com DND / Moralidade : DND é passivo em relação à rispidez de MGD / Moralidade : HZL revoltados com a "tolice inventada pelo clube feminino de MGD" / Moralidade : HZL revoltados afirmam: "nunca vi uma mulher tão enxerida" / DND vence por sorte / Punição: MGD impõe a DND o caminho</p>	<p>automóvel</p>	<p>CDND: jardim, gramado, cerca, rede</p>	<p>PTP (área rural)</p>

				errado e perde a reunião / mulher erra o caminho e inverte o mapa / Moralidade : Disputa, entre homens, pela atenção da mulher / Moralidade : mulher sem habilidades práticas recorre a homem / Punição: HZL arrepende m-se de terem sabotado os planos de MGD, ficando vermelhos. Mas não admitem nada / Filantropia			
552	552/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte:	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					"para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
552	552/H3	<p>PPD em Força Bruta. PPD é ameaçado pelos IMT, após ter derrotado um deles, com um aparelho que o tornou super forte. Ele derrota toda a gangue, porém ficou forte demais, e DND, MGD e TPT se afastam dele. Ele então salva a cidade, mas perde a força movendo uma enorme pedra, e tudo volta ao normal.</p>	PPD, LPD, IMT, DND, MGD, TPT	<p>PPD fica super forte / PPD empreende dor / Moralidade . PPD se recusa a ajudar IMT de verdade / Moralidade : IMT recusa-se a pagar a conta do invento de PPD / Moralidade : "Não devo erguer a mão contra ninguém" - PPD forte</p>	<p>Aparato: aparelho fortalecedor de PPD / Violência: IMT agride PPD / Violência: PPD agride toda a gangue dos IMT / Ônibus dos IMT, automóvel / PPD quebra a lâmpada da cabeça de LPD, mas o assistente mesmo a troca</p>	CPPD: padrão, gramado, cerca	PTP padrão / PTP zona rural
552	552/H4	<p>VVD em Quando os Animais Ajudam. DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. Animais da fazenda ficam penalizados com o esforço diário de VVD e decidem ajudá-la, mas acabam complicando as coisas. Ao final, acordam GSI, que dormia escondido sob o monte de feno, e ele vai ajudar VVD.</p>	DND, HZL, VVD, Animais FA da GVVD, GSL, Veterinário FA, LBI, LBM	VVD não precisa de ajuda / Preguiça de GSL / Preguiça de LMB	<p>Animais se entendem em "língua de animal" mas são traduzidos por um narrador onisciente. / Automóvel velho / LBI aparece em uma quadricula, dizendo que LBM passou os últimos dias dormindo e não roubou os ovos da GVVD</p>	n	GVVD padrão
552	552/H5	TPT em Como Salvar um Tesouro. DND e	TPT, DND, IMT	TPT e o dinheiro / Astúcia de	Violência: IMT ameaçam TPT e		

		<p>HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. DND e TPT estão recuperando um tesouro em uma ilha de piratas, quando os IMT se aproximam. Eles escondem o ouro no mar e oferecem-se para ajudar os IMT, que afundaram seu barco. TPT engana os bandidos e eles são presos. Ao final, DND mergulha tão bem para recuperar ouro que TPT o faz mergulhar para salvar seu barco afundado também.</p>		<p>TPT / TPT explora DND / Punição: IMT são presos / Combate ao crime / Astúcia de DND</p>	<p>DND com revólveres</p>		
552	552/P2	<p>Propaganda: Revista Diversões Juvenis. Quatro jogadores brancos, caricaturizados, estão em uma partida. Dois vestem verde e amarelo e dois vestem branco e vermelho (como Brasil e Peru). O jogador ao centro, do Brasil, performa um bonito lance. Lê-se: vibre com o Brasil na Copa do Mundo!</p>	<p>Jogadores brancos, caricaturizados / PSN</p>	<p>Vibre com a Copa do Mundo</p>	<p>Inesquecíveis reportagens coloridas! Maravilhosas fotos para você recortar e formar um álbum da Copa do Mundo! DIVERSÕES Juvenis dêste mês já em todos os jornaleiros!</p>		
552	552/H6	<p>Coisas de Mulher. DND e MGD vão ao zoológico, onde MGD demonstra</p>	<p>DND, MGD</p>	<p>MGD, por ser mulher, tem um medo irracional</p>	<p>animais: elefante, macaco, urso, tigre, rato / automóvel /</p>	<p>CMGD: geladeira</p>	<p>zoológico</p>

		arrojo e coragem frente a diversos animais. Mas, ao chegar em casa, ela se assusta e desmaia ao ver um rato pequeno.		de ratos / MGD, por ser mulher, tem um comportamento incompreensível	MGD leva frutas para os animais / HQ de uma página.		
554	554/ C	Capa: DND e HZI estão em uma canoa, em uma pescaria. O bote está afundando de um lado, enquanto DND está sozinho do outro. No lado que afunda, HZL estão juntamente com todo o equipamento de pesca, fazendo peso demais. Eles tem uma expressão sem emoções, como se não tivessem nenhuma ação a fazer e tudo dependesse de DND	DND, HZL	DND tem que cuidar de tudo sozinho / HZL dependentes ao extremo de DND / Moralidade : Crianças são mais uma bagagem para o adulto	Absoluta passividade de HZL	n	n
554	554/ H1	VVD em O castigo do Guloso. VVD observa GSL comendo sem modos. Quando ele termina, ela o repreende e exige que ele vá sacudir a toalha no lado de fora da casa. Ao sacudir a toalha vermelha, ele passa a ser perseguido por um touro bravo.	VVD, GSL	GSL glutão / Punição: GSL perseguido	animal: touro / HQ de uma página.		
554	554/ H2	TPT e As Minas do Rei Toleimon. TPT, DND, e HZL partem para o Peru, seguindo uma indicação de	TPT, DND, HZL, Incas FA	Caça ao tesouro / Astúcia de TPT / Base histórica: Pizarro,	Política: prefeito e vereadores de PTP FA, usando fraque e cartola / animal: lhama / Sorte:	n	PTP: padrão, prédios, parque

		<p>minas perdidas dos incas. passam por vários perigos e chegam ao local, onde são confundidos com guerreiros espanhóis pelos remanescentes incas da montanha, que não sabem que o império já se desfez. TPT acaba perdendo a chance de explorar o ouro inca, ao romper uma antiga barragem e espalhar ouro pelo vilarejo abaixo. Ele termina lamentando ter seguido a velha carta.</p>		<p>Cortez / terra distante / DND e HZL viajam a serviço de TPT / terra distante perigosa / Moralidade : TPT mexe com os brios de DND e HZL, para que não desistam / Engenhosidade do povo estrangeiro / TPT vence por sorte</p>	<p>armadilhas falham porque os patos são muito mais baixos do que os antigos soldados espanhóis / Violência: DND dispara arma de fogo / C. Barks: Patos não percebem a presença dos indígenas. / C. Barks: Reflexão final de TPT: "quando aprenderei a deixar em paz as cartas alheias?"</p>		
554	554/ P1	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

554	554/ H3	DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. MGD e o Detetive Dick Troça. MGD arruma emprego como secretária de um detetive particular e tem que lidar com várias ameaças a seu chefe. Ela acaba ajudando-o a prender bandidos perigosos mas, ao ser confrontada com um relógio-ponto, demite-se.	MGD, Detetive Dick Traça (FA), bandidos FA	Combate ao crime. / astúcia de MGD / Moralidade : MGD não tem coragem de portar uma arma, e se assusta constantem ente com a violência de Dick Traça (mulher) / trabalho de MGD	Violência: Dick Traça agride bandido / Violência: ameaças de morte a Dick Traça / Moralidade: Dick Traça chama MGD de "boneca" várias vezes e ela permite / Violência: MGD agride Dick Traça / automóvel	n	PTP padrão / Escritório de Dick Traça
554	554/ P2	Propaganda: Revista Diversões Juvenis. Quatro jogadores brancos, caricaturizados, estão em uma partida. Dois vestem verde e amarelo e dois vestem branco e vermelho (como Brasil e Peru). O jogador ao centro, do Brasil, performa um bonito lance. Lê- se: vibre com o Brasil na Copa do Mundo!	Jogadores brancos, caricaturizad os / PSN	Vibre com a Copa do Mundo	Inesquecíveis reportagens coloridas! Maravilhosas fotos para você recortar e formar um álbum da Copa do Mundo! DIVERSÕES Juvenis dêste mês já em todos os jornaleiros!		
554	554/ H4	À prova de garotos. DND acorda cedo e veste uma armadura. Sendo motorista do ônibus escolar, tem que lidar com diversos objetos	DND	Moralidade : Garotos não respeitam o motorista do ônibus escolar e tudo bem	Violência: DND atingido por disparo de estilingue e arremesso de maçã / ônibus / HQ de uma página	CDND básica: gramado e calçada	n

		arremessados contra si.					
			& A1 &				
556	556/ C	Capa: DND está aparando uma sebe, ajudado por um sobrinho. Po rser mais baixo, o sobrinho cortou a sebe mais baixa, atrapalhando o serviço de DND	DND, sobrinho	Moralidade : Crianças atrapalham o serviço dos adultos	O sobrinho não pode ser identificado, pois está usando um chapéu roxo (!)	n	n
556	556/ P1	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil no Ceará. As crianças viajam pelo Ceará e Claudia espeta o dedo, enquanto aprende a bordar com as Bordadeiras do Ceará. Mas Pedrinho tem um band-aid por sorte e a ajuda. Ela pode continuar aprendendo a bordar.	Pedrinho Sabido e Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia é descuidada e se machuca ao aprender a bordar (mulher)	O Ceará não tem apenas Caatinga: tem também praias e algodão. / ...E LEMBRE A MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, QUE É MUITO MAIS ECONOMICA	n	Praia
556	556/ H1	DND em Um Pato Abaixo de Zero. TPT deseja entrar para o Clube dos Coronéis de PTP. Mas para isso sua família deve possuir uma fazenda antes de 1800. Graças a DND, ele descobre que possui uma fazenda no Sul, e DND e HZL partem para fazê-la dar lucros. Ao chegarem na fazenda, eles percebem que se trata do Pólo Sul: uma fazenda de	TPT, DND, HZL, Coronel Sulista (grandes bigodes brancos, roupa cinzenta, chapéu, postura arrogante) FA	TPT quer fazer parte do Clube dos Coronéis de PTP / Moralidade : arrogância do coronel do Sul / Ingenuidad e de TPT / Terra distante / povo estrangeiro exótico (da Antártida) / MEM: tradução para o idioma dos nativos /	Na tradução, o "coronel" mudou para "coronel cafeicultor" e o "Sul" mudou para "Rio Grande do Sul". Isso deixa a HQ sem sentido em vários trechos, porque os patos esperam chegar ao Sul dos EUA, onde há calor, então desembarcam em roupas de calor e óculos de sol. Essa piada não faz sentido no Brasil. / Quadro mostrando grande casa de	n	CFTPT padrão / Polo Sul (Vila Branca)

		líquens, e não de café no Rio Grande do Sul (!) como eles pensaram. TPT e o Coronel que não deixa TPT entrar no clube viajam para ver a fazenda e o coronel acaba sendo obrigado a ficar lá. TPT tornar-se-á presidente do clube e tem lucro com a empreitada. DND agora não reclama mais do pouco frio de trabalhar no frigorífico de TPT.		Moralidade : os nativos trabalham, enquanto DND e HZI apenas observam / Astúcia de TPT	fazenda na área do escritório do coronel / automóvel, avião		
556	556/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT.	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
556	556/H2	PPD em Uma Dupla de Esquecidos. DND e HZL olham para um	PPD, CDO	Invenções de PPD / CDO vai dar festa e precisa	Aparatos de PPD: raio antigravitacional, forno solar,	CCDO, mobília ok, gramado,	PTP subúrbio

		<p>álbum de fotografias e lembram-se desta história: PPD anda pela rua com seu carrinho de inventos, quando CDo pede sua ajuda para limpar a organizar sua casa para um afesta que dará em quinze minutos. PPD a ajuda, mas ela esqueceu de mandar os convites. Ele a leva para casa e e coloca na máquina da memória mas esqueceu de pagar a conta de luz.</p>		<p>limpar e organizar a casa / PPD julgou CDo desmemoriada, mas ele também é / PPD empreendedor</p>	<p>máquina da memória</p>	<p>calçada, sebe</p>	
556	556/H3	<p>VVD em O Salvador Salvado. DND alugou um helicóptero para salvar VVD e HZL da GVVD, que está bloqueada por grande quantidade de neve. Ela recusa. O helicóptero é derrubado pelos IMT, que vão até a granja para obter combustível e peças para o Helicóptero danificado por eles. Eles são derrotados por VVD e HZL, que prendem os IMT e salvam DND também.</p>	<p>DND, VVD, HZL, IMT.</p>	<p>Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Combate ao crime / punição: IMT presos</p>	<p>helicóptero, automóvel. / Violência: IMT atiram, com armas anti-aéreas, no helicóptero de DND, forçando-o a descer. / Violência: IMT ameaçam DND, VVD e HZL com enormes revólveres / Violência: VVD agride IMT / Violência: sobrinho pega revólver dos IMT (não identificado, chapéu não colorizado) - LUI no original (FCC 1161) / Violência: HZL agridem IMT</p>	<p>CVVD padrão</p>	<p>GVVD padrão, neve</p>
556	556/P3	<p>Editora Abril Informa: Página publicitária,</p>	<p>ZCR, MKY e outros FA e humanos</p>	<p>Walt Disney informa</p>	<p>O anúncio das revistas Pato Donald e Zé</p>	<p>n</p>	<p>n</p>

		dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	brancos caricaturizados / PSN	virou: A Editora Abril Informa	Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz agora HQs completas / O anúncio da revista Historinhas traz anúncio de novos personagens: Paulinho, Pipo, Lempeiro, Fada Belinha / O anúncio da revista Mickey traz a expressão "novas emoções" / Produto: revistas		
556	556/H4	O Peso Galo. DND vê um homem levantando um peso e vai tentar levantá-lo também, com dificuldade. Ele o derruba na própria cabeça, fazendo um galo.	DND, homem FA	DND não é tão forte quanto o homem FA	DND imagina-se com um bíceps grande / HQ de uma página	n	n
558	558/C	Capa: DND está vestido de casaca, segurando dois tímpanos, prestes a tocá-los, com expressão aborrecida, enquanto HZL, sentados à sua frente, tocam flauta, acompanhando em uma partitura	DND, HZL	Moralidade : é maçante para os adultos acompanhar a educação (no caso, musical) das crianças	n	n	n
558	558/P1	Editora Abril Informa: Página publicitária,	ZCR, MKY e outros FA e humanos	Walt Disney informa	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé	n	n

		dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.	brancos caricaturizados / PSN	virou: A Editora Abril Informa	Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz agora HQs completas / O anúncio da revista Historinhas traz anúncio de novos personagens: Paulinho, Pipo, Lempeiro, Fada Belinha / O anúncio da revista Mickey traz a expressão "novas emoções" / Produto: revistas		
558	558/H1	TPT e o Holandês Voador. TPT está perseguindo a lenda do Holandês Voador, ao sul da África do Sul. Após uma terrível tempestade, eles ficam à deriva e são levados para próximo da Antártida, onde encontram o navio congelado e desvendam o segredo de suas aparições: a luz refletida nele viaja por centenas de quilômetros. Eles recuperam um tesouro em ouro a bordo do navio e voltam para casa.	TPT, DND, HZL, guardas da África do Sul: brancos, FA	DND e HZL viajam a serviço de TPT / Terra distante / Astúcia de TPT / Preguiça de DND / Astúcia de HZL / TPT vence por sorte / Patrimônio de TPT / Autoridades estrangeiras (na África do Sul): ludibriadas por TPT / TPT supersticioso / DND supersticioso / HZL: rigor científico	UM ESGUIO MERCADOR HOLANDES DESAPARECIDO MISTERIOSAMENTE 300 ANOS ATRAS CONDUZ TIO PATINHAS A UMA AVENTURA NOS MARES DO SUL / lancha / Piada de ultrapassar a bala (C. Barks) / Violência: autoridades sul-africanas atiram no barco de TPT / Piada da garrafa, dos raios e do salame (C. Barks)	n	Mares do Sul / Cais de PTP

558	558/ H2	VVD em Quem Ajuda, Estorva. TPT doa um elefante (Paquito) para a GVVD, mas HZI esclarecem que ele não wuer, na verdade, arcar com os custos de manutenção do bicho. Ele é muito útil na granja, mas acaba despertando ciúmes em BRS, ameaçado por LBM. VVD descobre que Paquito é bom em achar moedas, e então TPT o quer de volta, para usá-lo na cidade.	VVD, TPT, HZL, BRS, LBM	Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Moralidade : TPT interesseiro / Moralidade : BRS gosta de seu trabalho pesado	Caminhão, automóvel / Moralidade: Quebra de hierarquia: HZL denunciam o interesse oculto de TPT / Violência: a mando de TPT, o elefante cala HZL com força / Violência: BRS ataca LBM / Violência: LBM ameaça atacar BRS	n	GVVD padrão / PTP padrão
		& A1 &					
558	558/ H3	Pescador de Sorte. TPT convida DND para uma pescaria. Eles apostam quem pescará mais e TPT, ao final, vence a aposta: DND pescou 5 peixes e TPT pescou uma caixa de Sardinhas com 1 grossa (144 unidades)	TPT, DND	Sorte de TPT / TPT vence por sorte / Narcisismo de DND	automóvel / HQ de uma página	CTPT: árvore de dinheiro, quadro onde aparece dinheiro / CDND: quadros na parede onde aparece DND	praia
558	558/ H4	Os Convites do Tio Patinhas. TPT convida DND para assistir à final do campeonato mundial de boxe. Ele deseja que DND veja que ele não é pão duro, mas acha caras todas as entradas. Ao chegar, DND	TPT, DND	Avareza de TPT / Narcisismo de DND	HQ de uma página	CTPT: árvore de dinheiro, quadro onde aparece dinheiro / CDND: quadros na parede onde aparece DND	PTP padrão, arena de boxe

		descobre que o convite é para ver a luta de luneta, de cima de um prédio próximo.					
560	560/C	Capa: TPT está subjugado por um bode, próximo a um celeiro. O bode, sentado sobre ele, come seu dinheiro. TPT está bastante irritado.	TPT, bode	TPT e o dinheiro	Parece ser BBC, mas não é possível cravar	n	n
560	560/P1	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil em Pernambuco. As crianças viajam por Pernambuco e Pedrinho corta o dedo ao cortar uma cana para Cláudia. Mas Pedrinho tem um band-aid por sorte e pode continuar a cortar a cana para Cláudia.	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Pedrinho corta cana para Cláudia, fere-se mas continua (homem e mulher) / Moralidade : mulher sem habilidades práticas recorre a homem	Pernambuco tem canais, frevo e canaviais. / Tiro-tri-ci-na	n	rua de Recife e canavial
560	560/H1	TPT em O Campeão de Dinheiro. TPT disputa com PDM o título de "Campeão Mundial de Dinheiro". PDM consegue dar enormes prejuízos a TPT, mas este descobre sua trapaça e vence a disputa.	TPT, DND, HZL, PDM, cidadãos de PTP FA, Pajé FA	TPT e o dinheiro / Ingenuidade e de TPT / Desonestidade de PDM / Honestidade e de TPT / Autoridade: TPT e PDM são presos por brigarem, brigam em frente ao juiz e são multados pesadamente por ele /	Cidadãos de PTP orgulhosos de TPT, fazem piadas sobre sua fortuna. / Cidadãos de PTP começam a vaiar TPT quando vêem que a pilha de moedas de PDM ficar maior que a de TPT / Violência: PDM desafia TPT sem aviso, com um tapa no rosto usando uma luva / Violência: TPT agride PDM / automóvel,		PTP padrão / campos petrolíferos, mina de diamante

				<p>Autoridade: policiais prendem TPT e PDM em uma rede e pelos pescoços / MEM: HZL aprendem a usar teodolito / povo estrangeiro exótico / Povo estrangeiro desonesto / povo estrangeiro mágico / Autoridade: TPT consegue um mandado para que PDM não o importunas se / Punição: PDM perde e deve comer o chapéu de TPT, mas a punição é abrandada (a cartola encolheu) / TPT vence por sorte / MEM: HZL constróem foguetes</p>	<p>trem, navio, caminhões, guindastes / Aparato: teodolito / Violência: HZL agridem PDM / Violência: TPT dispara arma de fogo / Violência: PDM dispara arma de fogo</p>		
560	560/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovad</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme</p>

				a eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		Google Street View
560	560/H2	PPD em Socorro Automático. PPD inventa uma máquina de salvamento automático a banhistas que se afogam. Mas a máquina passa a perseguir qualquer pessoa que grite por socorro, criando problemas em incêndios, montanha-russa, programas de televisão e afins. Dessa forma, PPD acaba sendo agredido e vai para casa com sua invenção em pedaços.	PPD e LPD	Invenções de PPD	televisão / Violência: PPD é agredido por marido de mulher "salva" pelo robô de PPD	n	PTP
560	560/P3	Editora Abril Informa: Página publicitária, dividida em quatro partes, divulgando as revistas: Pato Donald/Zé Carioca, Diversões Juvenis, Historinhas Semanais e Mickey. Traz pequenas sinopses do conteúdo atual	ZCR, MKY e outros FA e humanos caricaturizados / PSN	Walt Disney informa virou: A Editora Abril Informa	O anúncio das revistas Pato Donald e Zé Carioca ressalta que elas se alternam semanalmente / O anúncio da revista Diversões Juvenis traz agora HQs completas / O anúncio da revista Historinhas traz anúncio de	n	n

		de cada publicação e desenhos coloridos correspondentes.			novos personagens: Paulinho, Pipo, Lempeiro, Fada Belinha / O anúncio da revista Mickey traz a expressão "novas emoções" / Produto: revistas		
560	560/ H3	O Sobrinho Perdulário. DND e MGD convidam TPT para ir ao Parque de Diversões. Ele aceita, eles vão a vários brinquedos e, no final, perguntado se se divertiu, TPT afirma que sofreu minuto a minuto, vigiando DND e vendo que ele gastou 225 cruzeiros em duas horas.	DND, MGD, TPT	Avareza de TPT / Generosidade de DND	TPT vai nos brinquedos sem rir e fica anotando o tempo todo	CDND frente padrão	Parque de diversões
562	562/ C	Capa: Donald usou um desentupidor de pia com muita força e arrancou a pia da parede. Ele olha irritado para o resultado.	DND	DND irritado	Cor vermelha predominante	n	n
562	562/ P1	Revista Diversões Juvenis: anúncio de quadrinizações de filmes famosos: Poliana, A Marca do Zorro, O Professor Distraído, Felpudo, o cão feiticeiro e A lenda dos anões mágicos	n	Quadrinização de filmes famosos	Rolo de filme com várias cenas de filmes famosos / Cinema em Casa! / produto: revista	n	n

562	562/ H1	Um Pato em Órbita. DND é o varredor no centro de lançamento de foguetes de PTP e suspeita de um sabotador. HZL descobrem quem é o criminoso e ajudam DND a desmascará-lo.	DND, HZL, Professor Ratoeira (o sabotador), PPD	Combate ao crime / Corrida espacial	Astúcia de HZL / DND, adulto, não consegue descobrir a sabotagem / ingenuidade de DND / Punição: sabotador preso / DND vence por sorte: o sabotador não percebeu que ele ficara forte varrendo destroços dos foguetes/ Emprego de DND: varredor de destroços / foguete / vilão: rato / autoridade: militares autoritários / violência: DND agredido por sabotador	n	
562	542/ P2	Propaganda: Aveia Quacker. Peça publicitária em forma de HQ, na qual crianças conversam sobre o regulamento da promoção, e seus prêmios.	Crianças brancas, caricaturizadas (dois meninos e uma menina) / PSN	Sorteio mensal de saúde Quacker!	Aveia Quacker: o alimento das crianças fortes e inteligentes! / Recorte e mande este cupão juntamente com um anel da lata da aveia Quacker (e a fita metálica também). Serve também a frente do pacote de aveia. / Sorteios poderiam ser acompanhados no auditório da ABI, no Rio de Janeiro, no último sábado de cada mês / Prêmios: bonecas, patins, bolas e bicicletas / Crianças se parecem bastante com o traço de Charles	n	n

					M. Schulz / produto: aveia Quacker		
562	562/ H2	Os três sobrinhos do barulho. DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história: MGD decide que empregará o que leu no livro "Educação Moderna" com LLL, fazendo-as ajudarem-na a limpar a casa, lavar roupas e a louça enquanto brincam e se divertem. Tudo fracassa e ela joga o livro no lixo, sob o olhar de aprovação de DND, que a advertira do fracasso antes que ocorresse.	DND, HZL, MGD, LLL	Educação moderna não funciona / inabilidade de MGD / Moralidade : Mulher e o serviço de casa /	LLL brincam de roda, livres, antes de MGD as atrapalhar com a "Educação moderna". Voltam a brincar depois que a Educação Moderna se mostra inútil / DND avisou a MGD que seu plano daria errado: "parece-me tolice!" / MGD quase permite que uma sobrinha seja atropelada por estar seguindo à risca a Educação Moderna / a sobrinha é salva por um homem, enquanto outro homem ampara MGD, que desfalece / MGD contrata uma empresa de limpeza rápida enquanto permite que LLL brinquem novamente / a história termina com MGD jogando o livro no lixo. / caminhão / tradução: "sobrinhos", mesmo referendo-se a LLL	CMDG: padrão	PTP: padrão
562	562/ H3	Vítimas da Natureza. DND visita MGD, que relata o problema de uma amiga, a	DND, HZL, MGD	DND defende os roncoss do homem porque ele	DND dirige em alta velocidade, à noite / HZL assistindo cowboys e	CDND e CMGD: padrão	PTP: padrão

		qual não pode dormir com os roncos do marido. DND a repreende por dizer que ele deveria envergonhar-se dos roncos, e compara o ruído do ronco a manifestações ruidosas da natureza. Depois disso, sai da casa dela, contrariado, e ela se pergunta o que disse de errado. DND ronca muito, no próximo quadrinho, atrapalhando o sono de HZL		também ronca alto, em casa / Moralidade : mulher tenta entender o roubo de raiva do homem / Moralidade ; DND visita MGD à noite /	índios na televisão / DND, irritado, toca no braço de MGD quando a admoesta a respeitar o marido da colega por seu ronco / DND deixa MGD confusa, mas ela tenta entendê-lo / automóvel		
562	562/ P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
562	562/ H4	Brincadeiras da ciência. DND decide usar um teleportador de	DND, HZL, HZL, policiais e psiquiatra FA	Moralidade : DND não permite que HZL	Aparato tecnológico: teleportador de PPD / DND joga	CDND: padrão	PTP: padrão

		<p>PPD para pregar uma peça em HZL (após repreendê-los por ler sobre isso em uma revista de Ficção Científica) e tem vários problemas.</p>		<p>leiam ficção científica / Moralidade : psiquiatra tenta interferir na questão das crianças lendo ficção científica / autoridade: policiais recorrem ao psiquiatra / Moralidade : psiquiatra não entende nada e acaba tendo, ele mesmo, que recorrer a um psiquiatra</p>	<p>a revista de Ficção Científica no lixo / Possível intertextualidade com Seduction of the Innocent de F. Wertham / HZL estão lendo a revista de FC e um tabuleiro de damas está abandonado sobre a mesa / DND descobre que PPD também lê FC / DND sente-se um "homem das cavernas" e Diz que HZL "me farão sair de casa com suas risadas" / DND resolve pregar uma peça em HZL e PPD o ajuda sem questionar (conflito geracional) / DND surpreende HZL lendo a revista escondidos dele / animal: crocodilo / no origina, as crianças leem "Far-Out stories", isto é, "histórias bizarras", enquanto DND lê "Rip Roaring Stories", isto é, histórias divertidas. Em portugues, ficou "piadas" / alteração no desenho do psiquiatra correndo, no último quadrinho: no original ele corre com o divã portátil e fala que o levará até o consultório de um psiquiatra.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					Em português, a piada foi simplificada e o divã sumiu / telefone		
562	562/H5	O Bico Doce. DND observa MGD terminar de confeitar um bolo, na cozinha. Ele faz menção de comer o bolo, mas ela diz que ele é para o dia seguinte e que ele pode ficar com o que sobrar do glacê. No último quadrinho, ele está contrariado, com o bico confeitado por ela.	DND, MGD	Moralidade : mulher cozinhando ./ DND agindo como criança, sendo repreendido por MGD	HQ de uma página / MGD confeitou o bico de DND	Cozinha pouco detalhada	n
562	562/H6	A mansão do Tio Patinhas. TPT chama DND para um jogo de damas, pois é folga dos criados em uma mansão alugada por ele. DND foge ao ver um fantasma, que TPT persegue. O fantasma se esconde em uma armadura e TPT relata que não tem medo dele, apenas acha ruim que ele more alisem pagar aluguel	TPT, DND, fantasma (estilo lençol Gasparzinho)	TPT e o dinheiro / patrimônio de TPT / covardia de DND / coragem de TPT	automóvel	mansão mal-assombrada	n
564	564/C	Capa: TPT costura seus sacos de dinheiro alegremente. Há um saco para consertar, firado, saem algumas moedas.	TPT	TPT e o dinheiro / avareza de TPT	Vários sacos de dinheiro remendados / cor predominante amarela	n	n

564	564/ P1	Revista Diversões Juvenis: anúncio de quadrinizações de filmes famosos: Poliana, A Marca do Zorro, O Professor Distraído, Felpudo, o cão feiticeiro e A lenda dos anões mágicos	n	Quadrinização de filmes famosos	Rolo de filme com várias cenas de filmens famosos / Cinema em Casa! / produto: revista	n	n
564	564/ H1	Mina de Prata nos Andes. TPT leva DND e HZL para resolver um problema em uma mina de prata na Bolívia. Os IMT tentam roubar a prata mas não conseguem. Ao final, tudo dá certo.	TPT, DND, HZL, IMT, funcionário boliviano de TPT FA	Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / TPT e o dinheiro / Negócios do TPT na Bolívia / Trabalhadores abnegados / Patrimônio de TPT / terra distante / povo nativo ignorante (teme terremotos) / TPT vence por sorte / punição: IMT são derrotados por terremoto e fogem / coragem de TPT / covardia de DND / astúcia de HZL / MEM: canhões espanhóis / Moralidade : a regra de não transportar	animais: papagaio, lhama / eapanhóis são tratados como os donos originais das minas / Violência: IMT apontam arma de fogo para TPT, HZL e DND		

				animais não vale para TPT, dono da empresa / TPT vence por sorte (terremoto)			
564	564/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
564	564/H2	Pilhado em flagrante. PPD recebe da cidade uma estátua em sua homenagem, em frente ao Parque Infantil Pardal, onde as crianças se divertem em brinquedos infantis futuristas e seguros. Um inventor mal sucedido e invejoso tenta sabotar o parque mas é preso por PPD.	PPD, Bóris Mentecapto (maltrapilho, FA, inventor frustrado invejoso), pais e mães das crianças brancas FA que brincam no parque, policiais FA.	Inveja de B. Mentecapto / astúcia de PPD / Combate ao crime / Punição: sabotador preso	Prefeito FA de cartola / brinquedos futuristas: foguetes reais, cadeiras saltadoras e estruturas moleculares gigantes / vilão barbudo / violência: B. Mentecapto agride PPD / Autoridade: policial faz piada ao prender o sabotador / imperícia de PPD: bate o foguete na saída	n	Cadeia pública / prédios da cidade

					da cadeia pública / veículos: caminhão, foguete		
564	564/H3	Arte Acidental. Tira vertical de quatro quadrinhos. DND está andando com tintas e uma rela, quando cai sobre tudo isso. O resultado é exposto no museu, rendendo-lhe um prêmio.	DND	Qualquer coisa é Arte conceitual.	HQ de quatro quadrinhos, distribuídos de forma vertical, em menos de meia página.	n	n
564	564/P3	Relação dos contemplados no 2º sorteio mensal da Aveia Quacker. A relação ocupa 2/3 da página, em sentido vertical, com uma HQ ao lado (Arte acidental)	n	Contemplados no sorteio Quacker	Dividindo a página, há uma relação dos sorteados no 2º sorteio mensal de Saúde Quacker. Os vencedores são premiados com bicicleta, motoretas, karts, bonecas e patins: há 21 vencedores, sendo 17 do estado do RJ, 2 de SC e 2 de SP. O sorteio foi realizado 4 meses antes de sua publicação na revista.	n	n
564	564/H4	O bode que comia dinheiro. TPT leva DND e HZL para as montanhas, onde deixará que seu bode comedor de dinheiro (um presente de grego) aprenda a comer grama. Ele também	TPT, DND, HZL, bode comedor de dinheiro	TPT e o dinheiro / Viagem de DND e HZL a serviço de TPT /	animal: bode / transporte: avião / Nacionalismo_patriotismo: no escritório de TPT. há um quadro de um homem robusto, FA, com a frase "E. PLURIBUS UNUM", no	ETPT: padrão, com foto de E Pluribus Unun	floresta ("as montanhas")

		procura por uma sacola de dinheiro seu perdida na região. O bode a encontra, mas aprende a comer grama e não poderá ajudar TPT a achar seu dinheiro.			original. Em Português, ficou "G B DUQUE ESTRADA", o autor do Hino Nacional Brasileiro /		
564	564/ H5	Heróis desacreditados: HZL presenciam um assalto no caminho para a escola e, escondidos no carro do assaltante, nocauteiam-no, permitindo sua prisão. A professora, na escola, diz-lhes que contem outra história pra justificar seu atraso.	HZL, assaltante FA, professora (humana loira), policiais FA	Combate ao crime / punição: assaltante preso / a professora não acredita na história / autoridade: policiais dizem: "bom trabalho, meninos!" ; Educação: professora severa	transporte: automóvel / violência: assaltante aponta arma de fogo no banco / HQ de uma página	CDND padrão	PTP padrão
564	564/ H6	Presente ausente. DND compra um presente para MGD mas decide economizar e embulhar em casa. Ele esquece de colocar o presente dentro da caixa e, no último quadrinho, descobre o presente em casa, com o olho roxo.	DND, vendedor FA, MGD	Inabilidade de DND / Moralidade : mulher muito nervosa com presente ruim /	DND dirige em alta velocidade o automóvel / Violência: MGD agride DND / Punição: DND foi avarento / avareza de DND	MGD padrão	PTP padrão
566	566/ C	Capa: DND está fazendo um piquenique. Sentado sobre um tronco, estranha que seu sanduíche sumiu. HZL estão dentro	DND, HZL	Ingenuidade e de DND ; Crianças traquinas	-	-	-

		do tronco, roubando sua comida e rindo dele.					
566	566/ P1	Revista Diversões Juvenis: anúncio de quadrinizações de filmes famosos: Poliana, A Marca do Zorro, O Professor Distraído, Felpudo, o cão feiticeiro e A lenda dos anões mágicos	n	Quadrinização de filmes famosos	Rolo de filme com várias cenas de filmens famosos / Cinema em Casa! / produto: revista	n	n
566	566/ H1	Gasolina Super Zoom contra Gasolina Tudo Azul. TPT faz uma aposta contra seu rival Rockfoli, e DND acaba sendo o piloto de seu barco, por acaso. Ao final, DND vence, com a ajuda de HZL, mas estava usando a gasolina do rival sem saber, e TPT perde a disputa.	DND, HZL, TPT, Rockfoli	TPT e o dinheiro ; TPT disputa com outro milionário ; Inabilidade de DND ; DND vence por sorte ; Astúcia de HZL ;	Violência: TPT briga com Rockfoli ; Violência: TPT agride DND ; Transporte: carro, barco ; Violência: cegonha agride DND	n	cais de PTP
566	566/ P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso,	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

				sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
566	566/ H2	<p>MGD em Uma Aula Feroz. MGD é professora substituta na aula de Zoologia, mas tem medo dos espécimes trazidos pelos meninos (as meninas da sala faltaram, por medo igualmente). Ela então leva a turma ao zoológico, mas a sua beleza distrai o cuidador do leão, que permite sua fuga. MGD usa armas femininas (como pó de arroz nos olhos) para vencer o leão, e aprende a "aguentar firme" durante as aulas, Mas desaba ao chegar em casa.</p>	<p>MGD, HZL, crianças genéricas FA, enfermeira FA, Zildo, o funcionário FA do Zoo, diretor FA do Zoo</p>	<p>Educação: professora substituta ; Moralidade ; MGD e as outras meninas tem medo de animais como sapos e salamandras ; Moralidade : a beleza de MGD foi a culpada pela distração de Zildo e ela mesma o assume ; Moralidade : diretor do Zoo flerta com MGD em momento inconveniente ; Astúcia de MGD ; Moralidade ; MGD primeiro tranca as crianças com os macacos, em segurança, e depois cuida de si ; Moralidade : MGD usa armas</p>	<p>"Pergunte sobre Zoologia, a primeira pergunta que está no livro" - HZL dizendo à incompetente MGD o que deve fazer em sala ; MGD pula para trás da mesa, de medo ; "Que belezinha essa professora" - Zildo, o guarda ; Animais: leão, elefante, macacos ; Transporte: ônibus (mencionado) ; telefone ;</p>	n	<p>Sala de aula: globo, carteiras, mesa grande, livros ; zoológico ; escola: boa estrutura, enfermaria, vários andares, grandes colunas dóricas na frente, três degraus na entrada</p>

				femininas (em sua bolsa) contra o leão ; Inabilidade de MGD como professora: dá nota para Horácio (menino pato) sem saber o que ele trouxe, por medo ; Moralidade : MGD afirma que o guarda era o único adulto por perto (desconsiderando a si mesma como tal)			
566	566/H3	Liquidação para todos. MGD vai a uma liquidação de tecidos e compra um rolo estampado, levando-o para casa. Uma semana depois, sai à rua com DND e HZL, todos usando roupas feitas com esse mesmo tecido. DND e HZL estão zangados, enquanto MGD está feliz.	MGD, DND, HZL	MGD costura para toda a família ; DND e HZL não gostam de usar a roupa feita por MGD, mas usam publicamente ; Moralidade : somente mulheres se acotovelam em busca dos tecidos em promoção ;	HQ de meia página, 5 quadrinhos contando o do título ; Mulheres em disputa pelos tecidos promocionais são humanas ; Mulheres ficam zangadas com MGD porque ela consegue um rolo de tecido na frente delas	n	Subúrbio de PTP
566	566/P3	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. /	n	n

			uma menina, felizes		Anúncio de meia página		
566	566/ H4	<p>O segredo do velho forte. VVD é a professora de História na classe de HZL e decide levar a turma para visitar a edificação histórica, no centro de PTP. Após ser maltratada pelo velho guarda (que combateu os índios no passado) ela descobre que criminosos estão agindo no forte., os derrota e leva o velho guarda para dar uma palestra em sua aula (ele conta suas memórias enquanto dorme)</p>	VVD, HZL, alunos FA, guarda FA, bandidos FA	<p>Educação: VVD professora ; Heroísmo dos combatentes do Velho Oeste ; Moralidade : VVD chamada de "velha impudente e exigente" ; Astúcia de VVD ; Combate ao crime ; punição: bandidos presos ; Violência: bandidos armados (mencionado) ;</p>	<p>O guarda aparece em todos os quadrinhos segurando seu rifle (até dentro da escola) ; transporte: automóvel ; Moralidade: VVD, protagonista, nem é referida no título, que traz como personagens HZL (HZL em)</p>	n	<p>sala de aula (padrão) ; PTP ; forte de madeira (canhões e mobília antigos)</p>
566	566/ P4	<p>Propaganda: 2º salão da criança - Parque Ibirapuera</p>	n	<p>Mais legal que o primeiro!</p>	<p>Escrita em fonte semelhante à escrita cursiva ; fundo branco e balões coloridos</p>	n	n
566	566/ H5	<p>Legítima defesa: DND visita MGD e, sentado com ela no sofá, toca violão e o som é agradável. Quando ele começa a cantar, o som é péssimo, e MGD enfia uma corneta em sua boca, impedindo-o de cantar. Ele, mesmo assim, continua a tocar, e o som continua a agradar MGD. Da ponta da corneta sai um</p>	DND, MGD	<p>A voz de DND, cantando, é desagradável para MGD ; Violência: MGD enfia a corneta na boca de DND ;</p>	<p>DND cantava tão feliz que não percebeu MGD indo buscar a corneta</p>	CMGD padrão	n

		pequeno som, desagradável. MGD ouve, feliz, DND tem uma expressão de surpresa, mas não para de tocar,					
568	568/ C	Capa: MGD olha, desconfortável, HZI qe fazem uma grande bagunça com tintas e pinceis, sujando o chão e a si mesmos, enquanto brincam de luta com esses objetos. Ao fundo, há um cavalete vazio.	MGD, HZL	Crianças traquinas ;			
568	568/ P1	Propaganda: 2º salão da criança - Parque Ibirapuera	n	Mais legal que o primeiro!	Escrita em fonte semelhante à escrita cursiva ; fundo branco e balões coloridos	n	n
568	568/ H1	A primeira moeda do Tio Patinhas. MGP aparece no ETPT para comprar moedas tocadas por ele, que vende, sem querer, a sua primeira moeda. MGP vai fugir para a Itália, pois deseja fundir as moedas de vários milionários, que comprou, para fazer um poderoso talismã e ficar rica. Ela engana TPT, DND e HZL, conseguindo ser levadas por eles para as encostas do Vesúvio. Perseguida até a	TPT, DND, MGP, HZL	Combate ao crime (MGP roubou a moeda de TPT, após saber que era a nº 1) / Magia e superstição / Moralidade : mulher e seus disfarces / TPT e o dinheiro / Terra distante / Moralidade : mulher mentirosa (MGP mente que vão para uma fábrica de	"Olá TPT, o que há de novo? Muita galinha e pouco ovo" / "Aquela feiticeira infernal, ela nos fez de bobos outra vez!" / Religião: "Lanço pragas, refaço mal-olhado, Faço macumbas sob encomenda" (No original: Spells cast; hexes hexed; Evil Eyes refueled; ogres for rent) / violência: MGP joga pedras em TPT, DND e HZL, ao ficar sem glóbulos ofuscantes / MGP fica com os cabelos em	ETPT padrão	PTP padrão, aeroporto / Roma: arcos de berço, paredes descascadas na cidade / Cidadezinha onde MGP mora / LMGP: placa oferecendo serviços de bruxaria, gato preto demoníaco, corvos, morcegos, cortina remendada, na beira de um penhasco

		cratera do vulcão ativo, é impedida de derreter as moedas no último instante, e TPT recupera sua moeda/talismã. No final, todos fogem de MGP, pois são alvejadas por pedras atiradas por ela (que ficou sem seus glóbulos ofuscantes).		comidas para gatos) / Astúcia de HZL / Quebra de hierarquia: HZL contendo TPT, evitando que ele se queime ao, afoitament e, atirar-se sobre a moeda nº 1 / tradução usa palavras de origem africana para referir-se a feitiçaria (macumba)	desalinho quando percebe que foi derrotada		
568	568/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
568	568/H2	Mulher fútil / Mulher e seu diário / Mulher	MGD. DND, PPD, astronautas patos	Moralidade : Mulher fútil / Mulher e	televisão / "não sou namorada, mas quem	CMGD padrão	planetóide

		volúvel / corrida espacial /		seu diário / Mulher volúvel / Corrida espacial / mulher servil / tecnologia infalível / mulher falante / inabilidade de MGD /	poderia culpar-me por interessar-me por poutros patos?" / apataro tecnológico: cérebro eletrônico / toque feminino: entortar a antena do capacete / "não vou sequer à esquina sem minha bolsa" / animal: macaco		
568	568/ H3	Água para um. DND é acordado no meio da noite com um pedido choroso vindo do quarto de HZL, pedindo água. Sonolento, ele leva um copo de água para eles, mas eles dão, secretamente para um cachorrinho, debaixo da cama.	DND, HZL, cachorro	HZL traquinas	DND volta a adormir satisfeito por cuidar bem das crianças / HQ de meia página, com 6 quadrinhos, incluindo o do título. / animal: cachorro	CDND padrão	n
568	568/ P3	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
568	568/ P4	Propaganda: Novo personagem (Ludovico Sabe Tudo) na revista O Pato Donald. DND e GST seguram uma faixa, onde se lê: "Vem aí Ludovico Sabe-Tudo". DND diz "dizem que nosso parente Ludovico é um verdadeiro	DND, GST, TPT, VVD, MGD, HZL	Aguarde VOCÊ também Ludovico Sabe-Tudo na revista O Pato Donald	A página inteira tem uma cor, verde, e todos os personagens estão pintados assim, apenas tracejados em preto. / TPT tem um olhar esbugalhado (provavelmente de forma não-intencional)	n	estação de trem

		gênio! Não vejo a hora de conhecê-lo!". TPT afirma que quer ver o seu dinheiro. VVD afirma que trata-se de um nome estranho. HZL afirmam que o trem está chegando, Vê-se, também, na cena, MGD (com flores) e PPD. Ao longe, um trem se aproxima da estação onde todos estão esperando.					
570	570/ C	Capa. DND olha surpreso para um esquilo, no galho de uma árvore (parece com Tico) que lhe mostra a língua. DND tem uma câmera fotográfica em mãos e acaba de virar a cabaça e ver isso..	DND, esquilo	DND não esperava ser maltratado pelo esquilo	Aparato tecnológico: câmera	n	floresta
570	570/ P1	Propaganda: 2º salão da criança - Parque Ibirapuera	n	Mais legal que o primeiro!	Escrita em fonte semelhante à escrita cursiva ; fundo branco e balões coloridos	n	n
570	570/ H1	O vidro indestrutível. TPT mostra a DND que seus cientistas desenvolveram um vidro inquebrável. Ele reveste a CFTPT com esse vidro (inclusive o cofre) e sai em viagens de turismo, por estar muito tranquilo. Os IMT desistem de arrombar o lugar	TPT, DND, HZL, IMT, MGP, policial FA	Tecnologia infalível que falha / Combate ao crime / Viagem de TPT, DND e HZL / terra distante / magia e ciência / autoridade: Guarda liga para TPT perguntando que ele	MGP fica com os cabelos em desalinho quando percebe que foi derrotada / punição: IMT e MGP são advertidos pelo guarda sobre o barulho que estão fazendo (uma velhinha reclamou) / Animais: pássaros, crocodilos /	LMGP: padrão	PTP padrão / África: aldeia exótica /

		<p>e MGP persegue TPT, DND e HZL até a África, onde eles estão passeando. Lá, descobre-se que uma espécie de pássaro tem o canto tão estridente que pode quebrar o vidro. MGP leva o pássaro até a PTP, mas não consegue obter a moedinha nº1, porque acabou a bateria de seu raio hipnótico. A moeda é arrancada de suas mãos por TPT e ela é admoestada por um guarda para parar de fazer barulho pedindo-a de volta.</p>		<p>quer que sejam presos os IMT, que invadiram e estão explodindo a CFTPT / Autoridade: guarda adverte IMT e MGP sobre o barulho / terra distante exótica / povo estrangeiro subserviente / terra distante africana / astúcia de MGP / Astúcia de HZL / TPT e o dinheiro / TPT vence por sorte</p>	<p>transporte: trator, avião, canoa / aparatos tecnológicos: rádio, raio hipnótico / aparato tecnológico: vidro indestrutível / violência: guarda amarrado, invasão da CFTPT, raio hipnótico / nesta história a placa foi traduzida de forma mais próxima ao original: "lançam-se maldições, pragas, etc; recauchutagem de maus-olhados; alugam-se gatos pretos" - VER ed 568 / patos nativos africanos são brancos (inclusive no original)</p>		
570	570/P2	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

					"para seu amigo" / Produto: cursos		
570	570/ P3	Propaganda: Aveia Quacker. Peça publicitária em forma de HQ, na qual crianças conversam sobre o regulamento da promoção, e seus prêmios.	Crianças brancas, caricaturizadas (dois meninos e uma menina) / PSN	Sorteio mensal de saúde Quacker!	Aveia Quacker: o alimento das crianças fortes e inteligentes! / Recorte e mande este cupão juntamente com um anel da lata da aveia Quacker (e a fita metálica também). Serve também a frente do pacote de aveia. / Sorteios poderiam ser acompanhados no auditório da ABI, no Rio de Janeiro, no último sábado de cada mês / Prêmios: bonecas, patins, bolas e bicicletas / Crianças se parecem bastante com o traço de Charles M. Schulz / produto: aveia Quacker	n	n
570	570/ H2	Sabão líquido. DND está irritado porque apertou, com o dedo, um dispenser de sabão que não funcionou. Ele esmurra o dispenser, nervoso, e depois sai do banheiro público onde se lê "homens" envergonhado, com parte do dispenser em mãos e muitas bolhas de sabão	DND, homem FA	DND quebrou o dispenser, por ser nervoso, e depois ficou envergonh ado	Automóvel verde de DND / HQ de maia página, com quatro quadros, incluindo o do título / violência: DND esmurra o dispenser	n	PTP padrão

		saindo pela porta. outro homem FA que abastece seu carro o observa, surpreso.					
570	570/ P4	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
570	570/ H3	Dama de Companhia. MGD trabalha acompanhando pessoas em viagens. Contratada por uma suposta estrela de cinema estrangeira, vai até o país desta assistir a uma touradas, onde é confundida com uma ladra: a suposta atriz era um bandido disfarçado, que acaba preso. Ao final, DND convida MGD para um piquenique, mas no caminho ele se paroveira dela, deixando-a pedalar sozinha a bicicleta dupla onde ambos estão	MGD, figurantes FA, João Camaleão (ladrção mestre dos disfarces), DND	Combate ao crime / ingenuidad e de MGD / MGD vende por sorte / DND preguiçoso / MGD empreende dora / Mulher e seu diário / punição: bandido preso / terra distante exótica / terra distante México / Autoridade; policial prende MGD / DND aproveitador	Animal: touro / televisão / arma de fogo /	CMGD padrão	México: poucas casas, muitas montanhas e a arena das touradas
570	570/ P5	Propaganda: Novo personagem (Ludovico Sabe Tudo) na revista O Pato Donald. LST está sobre uma espécie de veículo (botacicleta), tocando a	LST	Vá se acostumado / Não perca a sensacional estreia / ele veio de botacicloeta quando todos o	Cor vibrante: amarelo. / miniatura (em azul) da propaganda anterior, presente em O Pato Donald 568.	n	n

		buzina, e é anunciada a sua chegada no próximo número de O Pato Donald		esperavam de trem			
572	572/ C	Capa: LST está sobre uma espécie de veículo (botacicleta), tocando a buzina,.	LST	Extravagância e inteligência de LST	Cor vibrante: amarela	n	n
572	572/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
572	572/ H1	Ludovico Sabetudo chega a Patópolis. LST é recebido por DND, GST, MGD, VVD, HZL. PPD e GSL na estação de trem de PTP. Ele estava viajando de clandestino no trem, mas pula a janela, estende um tapete	DND, GST, TPT, VVD, MGD, HZL, GSL e LST	Parente famoso é na verdade uma fraude / LST farsante / ingenuidade e de DND / HZL traquinas / punição: LST é expulso da casa de	O primeiro quadrinho foi usado nas propagandas a respeito da HQ em duas edições anteriores de O Pato Donald, mas GSL foi excluído nessas propagandas / transporte: trem, automóvel /	CDND padrão	PTP - estação de trem

		vermelho para si próprio, anunciando-se com pompa. LST é convidado por DND para ficar em sua casa e aceita rapidamente, deixando todos os outros para trás na estação. Após estragar o carro de DND e dar dicas ruins sobre a criação de HZL, ele convence DND que um quadro na sua sala é valiosíssimo. DND descobre, após muitos gastos desnecessários, que se trata de um quadro impresso na S.A.I. B.. LST é então conduzido, gentilmente, para fora da casa de DND.		DND (gentilmente) / farsante se diz especialista em problemas infantis / LST causando prejuízos / LST vaidoso de sua inteligência	telefone / armas de fogo (guardas armados para cuidar da pintura) / S. A. I. B. é a gráfica onde eram impressas algumas revistas da Editora Abril (Sociedade Anônima Imprensa Brasileira)		
572	572/H2	O espartilho. HUG e LUI estão sendo convidados por uma menina humana para tomar um refresco com ela. HUG diz LUI para se fazer de difícil, para obter uma oferta melhor no futuro. LUI recusa a oferta e, no próximo quadro, HUG está tomando refresco com a menina, sozinho.	HUG, LUI e Nilda (menina humana)	HUG enganou LUI para tomar refresco a sós com Nilda	Primeira vez no corpus em que HUG e LUI aparecem sem ZEZ / HQ de meia página, com 5 quadrinhos, incluindo o de título.	n	sorveteria, calçada
572	572/P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. /	n	n

			uma menina, felizes		Anúncio de meia página		
572	572/ H3	<p>O Arco-íris dourado. Sobreviventes de um naufrágio, enquanto procuravam por um tesouro, TPT, DND e HZL chegam a uma ilha. Os IMT também chegam à mesma ilha, de bote, pois haviam se infiltrado como trabalhadores no navio de TPT (garçons e cozinheiros). Pensando ter desviado barris de comida, estavam com um estoque de cartolas sobressalentes e tinta. Os IMT são capturados por nativos negros e são salvos por DND, que assusta os nativos e não os reconhece. Os IMT então pintam seus corpos e se passam por nativos, passando a servir DND como parte de um plano para roubar o mapa do tesouro de TPT. Após roubar o mapa, são reconhecidos e perseguidos por HZL, e são derrotados por acenderem uma tocha num recinto no qual os antagos piratas guardavam pólvora. Ao final,</p>	TPT, DND, HZL, IMT, nativos negros FA	<p>Combate ao crime / TPT e o dinheiro / Astúcia de HZL / Terra distante / povo estrangeiro ignorante / caça ao tesouro / povo estrangeiro exótico / TPT vence por sorte / violência: HZL capturados e amarrados pelos IMT / Violência: DND e HZL ameaçam IMT com armas de fogo / Moralidade : TPT e DND combinam a escravização dos IMT, mesmo sabendo que eram disfarces, fazendo um pacto ficcional de escravidão /</p>	<p>Black face: IMT / DND acha natural ser carregado pelos nativos negros (IMT disfarçados) / TPT acha natural DND ser servido pelos nativos negros (IMT disfarçados) /</p>	n	Ilha remota padrão

		usando armas de fogo, HZL e DND obrigam os IMT a juntarem as moedas de ouro que se espalharam pela ilha durante a explosão.					
572	572/ P3	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil no Ceará. As crianças viajam pelo Ceará e Claudia espeta o dedo, enquanto aprende a bordar com as Bordadeiras do Ceará. Mas Pedrinho tem um band-aid por sorte e a ajuda. Ela pode continuar aprendendo a bordar.	Pedrinho Sabido e Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia é descuidada e se machuca ao aprender a bordar (mulher)	O Ceará não tem apenas Caatinga: tem também praias e algodão. / ...E LEMBRE A MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, QUE É MUITO MAIS ECONOMICA	n	Praia
572	572/ H4	O conselheiro econômico. TPT discute com LST a respeito da relevância da genialidade para se ficar milionário. Há um mapa da América do Norte, com vários negócios de TPT indicados por alfinetes. TPT então decide contratar LST para ser seu conselheiro econômico e leva-o para avaliar a possível compra de um terreno, supostamente contendo petróleo. LST afirma que o terreno não tem petróleo, mas o dono do terreno	TPT, LST, PSN FA	TPT e o dinheiro / LST causando prejuízos / LDT tem conhecimento enciclopédico / LST vaidoso de sua inteligência	TV fantasma (emissora do programa de auditório) / TPT dirige seu próprio automóvel de luxo / Aparato tecnológico: mão mecânica com braço muito comprido, para ser chamado no auditório / patrocinador: aspirina Dor-Somy / transporte: automóvel	ETPT padrão	Terreno petrolífero / auditório de tv

		encontra uma rica jazida, dando prejuízo para TPT. LST então é levado por TPT para um programa de auditório, onde responderá perguntas para ganhar um prêmio de 1 bilhão de cruzeiros. LST ganha o prêmio, dá a metade para TPT, mas descobre-se que TPT é o dono da emissora. TPT passa mal.					
572	572/ P4	Propaganda: Relação dos contemplados no 3º e no 4º sorteios mensais da Aveia Quacker.	n	Contempla dos no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com bicicleta, motoretas, karts, totós e bonecas (3º sorteio - realizado em 26/05/1962) e com bicicleta, piano, velocípede e bola "seleção de ouro" (4º sorteio - realizado em 30/06/1962). No 3º sorteio houve 12 vencedores, sendo 11 do estado do RJ e 1 do Território Federal do Amapá. No 4º sorteio, houve 28 vencedores, sendo 24 do estado do RJ, 1 do ES, 1 do PR e 2 do RS.	n	n
572	572/ P5	Propaganda: 2º salão da criança - Parque Ibirapuera	n	Mais legal que o primeiro!	Escrita em fonte semelhante à escrita cursiva ; fundo branco e balões coloridos	n	n

574	574/ C	LST substituiu o pêndulo de um relógio de parede por um relógio de bolso, preso pela corrente. Ele tem o pêndulo na outra mão. Ambos marcam 17:45	LST	LST mexeu no relógio	Cor verde	n	n
574	574/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
574	574/ H1	A moeda de dez milhões; TPT contrata LST para procurar, em seu depósito, uma rara moeda que vale muito dinheiro. LST tem a ideia de criar um concurso com crianças, que procurarão de graça (e honestamente) pela moeda. Os IMT aproveitam para entrar na CFTPT	TPT, LST, IMT, crianças e policiais FA	TPT e o dinheiro / Combate ao crime / LST vaidoso de sua inteligência / Moralidade : as crianças são honestas / autoridade: guarda surpreso com a	Transporte: automóvel, caminhão / Violência: LST sequestrado /	CFTPT padrão	PTP padrão

		disfarçados de crianças e roubam um caminhão de dinheiro de TPT. Eles também sequestram LST, que os hipnotiza e os leva para a cadeia. Ao pagar LST, TPT sem querer lhe dá a moeda valiosa, e passa mal.		rendição dos IMT			
574	574/H2	Dueto de cordas. LST vê um homem de turbante, na rua, tocando uma flauta e fazendo uma corda dançar como uma serpente. Ele compra uma flauta e uma corda, senta e começa a tocar, quando vê que a flauta está dançando como uma serpente.	LST, homem de turbante FA	LST não consegue fazer a corda dançar, mas sim a flauta, sem querer.	HQ de quatro Quadrinhos, incluindo o do título	n	cidade
574	574/P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
574	574/H3	Baile à fantasia. DND e MGD estão pensando em fantasias originais para o Baile do Centenário de Patópolis. DND faz uma representando o prédio do Banco dos Patos, mas ela é destruída em uma queda, sofrida por ele que tentava atender ao	DND, MGD, HZL	Fantasia histórica para o baile do centenário de PTP / Mulher e seus dotes domésticos (costura)/ Inabilidade de MGD (recorre a DND para fazer-lhe uma tocha realista) /	"Não é que eu não saiba perder, é que detesto ser alvo de zombarias" /	CMGD padrão (máquina de costura)	PTP (subúrbio)

		telefone. Era MGD, que queria um favor, Indo pessoalmente, ela se sente mal por ele e decide que irão de Pioneiro (MGD) e seu cavalo (DND). Ao chegarem ao baile, DND não aguenta mais carregar MGD, e cai em frente aos juizes. MGD vai embora e DND conta para ela, depois, que eles ganharam o primeiro prêmio (pelo cansaço realista do cavalo). Para desfilarem pelas ruas da cidade, DND alugou um cavalo real, no qual ele coloca a sua fantasia.		Mulher e seu diário / astúcia de DND			
574	574/ P3	Propaganda: Relação dos contemplados no 5º sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado em 28/07/1962)	n	Contempla dos no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com patins, boneca beijoca, boneca meu sonho, motorettes, karts e totós. Houve 19 vencedores, sendo 14 para o estado do RJ, 4 para o estado de SP e 1 para o estado de MG	n	n
574	574/ H4	Ossos do ofício. DND trabalha como zelador no museu. Após varrer o chão, encontra um grande osso, que não sabe de onde veio, Ele coloca o osso na boca de um esqueleto de	DND	DND achou um osso e colocou na boca de um canisauru	O chão está bem limpo =)	n	museu

		dinossauro, exposta, e sai tranquilamente. Na placa, lê-se: "Canissauro"					
574	574/ H5	A fonte da juventude. TPT pagou, durante sete meses, uma pesquisa de PPD para a criação de um tônico rejuvenescedor. Ao tomá-lo, TPT fica mais velho, por um engano cometido por PPD. Ele então decide procurar a fonte da juventude e, para isso, joga diversos livros dentro de uma águia chamada "Tira-Dúvidas", que revela a exata localização da fonte de Ponce de León. Lá chegando, PPD e TPT ficam muito jovens e voltam para PTP, quando percebem que sua vida de crianças é enfadonha. De volta ao laboratório, tomam o tônico e voltam ao normal. PPD cobra os custos da viagem, e TPT reclama do preço, PPD termina dizendo que ele, realmente, voltou ao normal.	PPD, TPT, guarda FA	A fonte da juventude / Invenções de PPD / tecnologia infalível / terra distante exótica /	aparato tecnológico: Tira-dúvidas / transporte: jipe-helicóptero	LPPD: padrão	PTP (subúrbio, bolsa)
574	574/ H6	Batalha de cérebros. LST está passando por um local	LST, funcionário, presidente e sábios FA	LST sabe tudo sobre tudo / homem	telefone / aparato tecnológico: Sabichona /	n	cidade, fábrica da Sabichona S.A.

		<p>onde se anuncia uma máquina chamada "A sabichona", onde se afirma que ela pode derrotar qualquer ser vivente. LST fica ofendido e afirma que pode vencer a máquina. Ela faz um cálculo muito difícil mais rapidamente do que a máquina, e é levado para a fábrica dessa máquina, onde é maltratado pelo presidente da empresa e vence a máquina novamente até que ela desiste e ele é declarado como "sabendo tudo sobre tudo". LST é expulso da fábrica e percebe que o texto nas propagandas da máquina mudou para "superior qualquer ser vivente, exceto Ludovico Sabetudo"</p>		<p>contra máquina / tecnologia infalível / LST vaidoso de sua inteligência</p>	<p>violência: presidente agride (verbalmente) LST e o persegue para fora da fábrica /</p>		
574	574/ P4	<p>Propaganda: Chapinhas da Aviação Kibon. Trocando-se três palitos marcados por uma chapinha, seria possível completar a coleção.</p>	<p>Piloto branco, caricaturizado (faces rosadas), montado sobre um avião, come um sorvete, sorridente, apontando com uma das mãos para uma imagem da chapinha nº 64: "Aviões de Bombardeio - Lancaster".</p>	<p>Promoção dos sorvetes Kibon</p>	<p>Estampas coloridas de aviões, montadas sobre atraentes chapinhas plásticas! / produto: picolés / picolé Kibon, o melhor do verão!</p>	n	n

574	574/ H7	Coisas de Gênio; LST está fazendo panquecas, mas coloca, além de farinha e leite, milho de pipoca na massa. Como resultado, as panquecas se viram sozinhas.	LST	LST é também um gênio da cozinha	n	CLST	n
576	576/ C	Capa: DND está vestido como músico de fanfarra, tocando um bumbo. HZL estão dentro do instrumento, e é possível ver suas pernas embaixo do instrumento.	DND. HZL	DND tocador de fanfarra	n	n	n
576	576/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
576	576/ H1	Cachorradas Oficiais. DND está em busca de uma foto da vida selvagem na Floresta Negra de Patópolis	DND, HZL, Chefe Escoteiro FA, Sabujo dos Escoteiros Mirins,	Escoteiros Mirins, Concurso de Fotografias, Moralidade	Punição: DND perseguido por leão real / Sabujo salva DND e é condecorado / Autoridade:	n	Floresta Negra de PTP

		(para um concurso) e é atrapalhado pelo Sabujo dos Escoteiros Mirins. Quando ele tenta enganar o cão, acaba perseguido por um leão e é salvo pelo sabujo (porém consegue a foto campeã do concurso). Ao final, tenta confraternizar com o cachorro, sem sucesso.	Escoteiros Mirins FA	: DND trapaceiro,	chefe escoteiro maltrata DND sem réplica / Aparato tecnológico: câmera de DND / Astúcia de HZL / Animais: veado, urso, leão		
576	576/ P2	Propaganda: Relação dos contemplados no 6º sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado em 25/08/1962)	n	Contempla dos no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com bicicletas, karts, bonecas beijoca, pianos, totós, patins e bolas. Houve 19 vencedores, sendo 15 para o estado do RJ, 1 para o estado de SP, 1 para o estado do PR e 2 para o estado do RS. / Anúncio de meia página, dividindo-a com a HQ "Um Quadro Artístico"	n	n
576	576/ H2	Um quadro artístico. TPT está elogiando a obra de um pintor que, feliz, está ao fundo. TPT compra o quadro e o coloca dentro do depósito da CFTPT. Vê-se que é um retrato das moedas com o brilho delas à guisa de nascer do sol.	TPT, pintor FA	TPT e o dinheiro	"Meu depósito de dinheiro precisa de alguma obra de arte para enfeitar suas paredes" / HQ de meia página, com 4 quadrinhos.	n	CFTPT padrão

576	576/ H3	<p>O gênio incompreendido. LST é o novo professor de arte dramática. Ele começa falando mal do cinema, mas fica animadíssimo ao saber que será rodado um filme na escola. Durante as gravações, tenta usurpar a posição de diretor do filme, sendo enganado e trancafiado no laboratório de química. LST então escapa dali mediante uma grande explosão, aterrissando sobre a câmera (que se quebra) e destruindo a filmagem. Ao final, é responsabilizado pelo enorme prejuízo da explosão, e trabalha no contraturno como faxineiro para pagar.</p>	LST, HZL, Diretor de cinema (Cecílio de Milho) e atores FA, diretor da escola FA	<p>LST causando prejuízos / LDT tem conhecimento enciclopédico / LST vaidoso de sua inteligência / LST mentiroso / Educação (LST professor / professor digno de pena) / inabilidade de LST / moralidade : LST contrariado por trabalhar como faxineiro / Punição: LST trabalhando como faxineiro (conotação negativa)</p>	<p>LST quebra a quarta parede / Autoridade: LST grita com os alunos / Aparato tecnológico: câmera / "Coitado do professor, ele está apenas tentando colaborar - isso daria uma boa comédia" / Intertexto: CIA CINEMATOGRAFICA VELHA CRUZ (Vera Cruz)</p>	n	Escola de PTP
576	576/ H4	<p>Meia Volta. MKY está lendo, concentrado, um livro, quando recebe uma ligação de MNE, pedindo uma escada emprestada. Ao levar a escada, continua lendo o livro e não percebe que a escada enroscou em uma árvore, fazendo-o desviar o caminho de volta para sua casa e</p>	MKY e MNE (ao telefone)	<p>MKY distraído / mulher pede ferramentas ao homem</p>	telefone	n	CMKY padrão

		percebe isso, surpreso, ao fim da história.					
576	576/P3	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
576	576/H5	Piquenique com pernilongos. DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história: DND, MGD e HZL vão para um piquenique/acampamento. Porém, DND está em uma guerra pessoal contra um pernilongo, que o persegue, e não dormiu a noite toda. Ele faz MGD bater o carro, estraga o acampamento e é levado de volta para casa quando sucumbe ao sono. Mas o pernilongo voltou com ele e a briga recomeça, sendo que DND pensa ter sonhado toda a história.	DND, MGD, HZL, pernilongo FA.	DND irritado / moralidade : quando MGD perde o controle do carro, DND assume o controle, mas já é tarde / Moralidade : os pratos são de MGD / Astúcia de MGD contra o pernilongo / Astúcia do pernilongo: afiou seu bico no disco da vitrola	Quebra de hierarquia: HZL carregam DND, dorminhoco / aparato tecnológico: vitrola portátil, tocando no carro e no campo / Transporte: automóvel / DND vence por sorte (montando o acampamento sem querer, por ter causado o acidente de carro)	CDND padrão	Floresta padrão
576	576/P4	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - Brasília. Pedrinho Sabido e Claudia Serelepe visitam Brasília (Palácio do Alvorada e Praça dos Três Poderes). Eles encontram a aeromoça "que veio com eles"	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe e aeromoça caricaturizada	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos técnicos de	"Não seja curiosa! É uma surpresa para meus amiguinhos! Depois você saberá!"/ ...E LEMBRE A MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA	n	Brasília

		(baita roteiro!) e está triste por causa de uma grande espinha no rosto. Pedrinho dá a ela um band-aid e todos ficam felizes.		Brasília. / Pedrinho é grosseiro com Cláudia	EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, QUE É MUITO MAIS ECONOMICA / TI-RO-TRI-CI-NA		
576	576/ H6	<p>Plantação de dinheiro. DND fala que vai até a casa de TPT e HZL perguntam a qual das várias casas espalhadas pelo mundo ele se refere.</p> <p>Contrariado, DND chega à mansão de TPT em PTP, e percebe que TPT despediu os jardineiros. TPT afirma que encontrou dois bichinhos na parte sul do roseiral. DND oferece-se para ajudar TPT a plantar uma roseira, e ao cavar no jardim encontra um baú cheio de tesouros. TPT termina dizendo que era de seu pai (!) que não confiava em bancos.</p>	DND, HZL, TPT, Jardineiros FA	TPT e o dinheiro / patrimônio de TPT / riqueza do pai de TPT / TPT exigente	TPT despediu os jardineiros por um motivo fútil / HQ de uma página / transporte: automóvel	CDND padrão / MTPT padrão	n
578	578/ C	Capa: LST está se olhando no espelho. Ele corta o cordão do capelo que usa, como se fosse uma comprida mecha de cabelo. Há um pente no chão.	LST	LST é tão sábio que seu capelo é como parte de seu corpo	Cor vibrante: vermelha	n	n

578	578/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando- se um profissional competent e" / "Estude em casa por correspond ência. Cursos de comprova da eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
578	578/ H1	Aventuras financeiras. DND e LST olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. DND vai procurar LST para pedir- lhe conselhos financeiros. Analisando o mercado de restaurantes da cidade, LST indica a DND que ele abra um restaurante de comida estrangeira. Aleatoriamente, eles viajam para uma ilha remota, onde são perseguidos por nativos canibais, sendo salvos por um navio que passava pela região. DND gasta quase todo	DND, LST, povo nativo canibal FA	Povo estrangeiro exótico, canibal e perigoso / Terra distante / DND empreende dor / LST orgulhoso de sua inteligência / Inabilidade de DND com o dinheiro / DND vence por sorte (navio passando)	Família: tia distante (falecida) mencionada sem importância / Violência: nativos arremessam lanças em DND e LST / Nacionalismo: DND e LST acabam valorizando o restaurante nacional (na tradução, chamado de "Tião, bar e lanches, onde DND paga dois churrascos e um guaraná. embora o desenho mostre sendo servidos dois hambúrgueres) / Etnicidade: os nativos (FA brancos)	ELST: mesa grande, telefone, vários chapéus	Ilhota perdida (Batucatu)

		o seu dinheiro (recebido de herança de uma tia da qual nada sabia) na empreitada e ambos terminam comendo em um restaurante nacional.			vestem-se com saiotos floridos (como havaianos) mas na tradução falam palavras que simulam idiomas africanos (Ganga, Quizumba, etc) / LST usa vários chapéus diferentes, dependendo da área de sua perícia que será necessária no momento; Avião / Navio / telefone		
578	578/ H2	Um copo d'água; Um dos sobrinhos (estão de pijamas iguais. na cama) pede a DND um copo d'água, á noite, Este acorda precariamente, vai até a pia e toma o copo, voltando a dormir sempreceber o fato. A história termina com o sobrinho contrariado, vendo DND dormindo novamente e o copo vazio na cozinha.	DND, HZL	DND não acordou direito e tomou a água que era para o sobrinho / Cuidado paternal com os sobrinhos /	HH de 5 quadrinhos, em meia página;	CDND padrão	n
578	578/ P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
578	578/ H3	Guerra de cartazes. DND trabalha como publicitário e HZL comentam que	DND, HZL, chefes das agências de publicidade FA	DND empreende dor / Em publicidade , slogans	Primeira ocorrência de HZI completando as falas uns dos	CDND padrão	PTP padrão

		seus slogans são horríveis. Eles se incomodam que ele trabalha em casa, e conseguem um emprego em uma agência rival. Tem início uma guerra de cartazes, na qual DND leva vantagem, causando a demissão de HZL. DND então passa a produzir comerciais para a TV, no que incomoda duplamente HZL.		ruins são os melhores / astúcia de HZL / Astúcia de DND	outros neste corpus / HZL conseguem emprego na agência de publicidade mesmo sendo crianças / Resultados da publicidade são muito rápidos / Transporte: ônibus / televisão / Coca-Bola contra Guaraná Chapinha / Demissão sumária das crianças		
578	578/ H4	O conto da árvore. DND mostra uma árvore genealógica sua, que encomendou a um suposto especialista, a LST, que a identifica como falsa. DND então o acusa de ser invejoso e LST vai até o suposto especialista, desmascarando-o como farsante. Acuado com um revólver, ele é amarrado, mas é salvo por DND, que percebe o que ocorreu e derrota o bandido, chamando a polícia. LST então faz a árvore genealógica de DND, mostrando-lhe que seus ancestrais eram patos e patas comuns, e ameaçando mostrar o	LST, DND, falso genealogista FA	LST orgulhoso de sua inteligência / inocência de DND / petulância de DND (orgulhoso) / Combate ao crime / Moralidade : árvores genealógicas sem grandes personalidades devem ser escondidas / Astúcia de DND /	Punição: falsário acaba preso / Violência: falsário aponta arma de fogo e amarra LST / Violência: DND agride falsário / falsário tem um bigode parecido com o de Salvador Dalí / violência: DND armado (citado) / automóvel	CDND padrão	PTP (subúrbio) / escritório do falsário CRIMINOSO (teias de aranha, rachaduras na parede) /

		documento aos amigos de DND. DND então lembra-lhe que são parentes, e que aquela árvore genealógica também era dele. A história termina com LST e DND enterrando esses documentos sob uma árvore no quintal de DND;					
578	578/ H5	O algodão doce. LST levou uma das sobrinhas de Margarida (sem identificação: usa amarelo) a uma exposição de animais. Ela lhe pede um algodão doce (bem grande), que gruda nas roupas das pessoas. LST então coloca o algodão doce da menina em uma gaiola, e ela o come m epaz, pela portinhola.	LLL (uma das três) e LST	LST levou a menina a uma exposição (momento de família) / engenhosidade de LST /	A menina o chama de "professor Ludovico" (formal), mas lhe pede um algodão doce (e ele é o adulto responsável por ela - informal, ele a toca em 2 dos 7 quadrinhos) / 13 pessoas genéricas aparecem na história, indicando que o lugar está cheio (fora 10 silhuetas pretas) e todas são brancas (etnicidade) /	n	exposição de animais
578	578/ H6	Mural rural. MGD observa VVD trabalhando na granja e resolve que ela é antiquada e acaipirada. VVD é então levada para a cidade, e estranha o jeito do lugar: vestidos, restaurantes e galerias de arte. De volta ao sítio, VVD retoma sua vida normal. mas	VVD, MGD, GSL	Qualquer coisa é Arte conceitual / Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser	Violência: guarda FA do museu vem correndo de arma na mão / VVD não valoriza a criação exclusiva de Cristian Pior (Dior), não sabe apreciar a luz indireta e a comida reduzida em um restaurante moderno e nem	n	PTP padrão / GVVD /

		<p>percebe que deixou MGD triste por não ter mudado na cidade. Ao saber que a parede do celeiro precisa de pintura, ela resolve fazer um mural, que encanta MGD. VVD fica famosa (desbanca a artista da moda) e descuida do trabalho da granja, atendendo professores, críticos de arte e a imprensa, e MGD tenta (sem sucesso) tomar seu lugar. Os animais da granja, em motim, levam VVD para longe da badalação e ela retoma sua vida. MGD vende o mural de VVD para a artista da moda (que irá estudar seus traços) e a história termina com MGD colocando o espantalho segurando a parede (que foi removida) e VVD com medo que isso também seja tomado como grande arte moderna.</p>		<p>perfeita / Moralidade : mulher jovem sem habilidades práticas e mulher idosa competent e / Moralidade : falta de cultura erudita de VVD repreendid a pelo olhar de um homem FA, de cartola, dentro do museu, e estranhada pelo guarda do museu / Publicidade faz até mal a vista, embora dê dinheiro / inabilidade de MGD / Astúcia de MGD / Autoridade: guarda do museu vem prontament e e repreende VVD /</p>	<p>a arte moderna em um museu / "NUNCA! Aquilo faz até mal à vista" / automóvel / câmera fotográfica /</p>		
578	578/ H7	<p>Alimento para... o espírito. MGD e DND vão a um pique-nique; Ela pergunta se a cesta está muito pesada, pois colocou "muita coisa" nela e DND diz que está</p>	MGD, DND	<p>MGD cuida da saúde de DND à revelia deste / Moralidade : DND carrega peso para MGD e não</p>	<p>Os livros são: "ande bastante e tenha saúde", "A importância da dieta" e "exercícios: a chave do bem-estar" / automóvel / HQ de uma página</p>	CMGD padrão	floresta

		tudo bem. Ambos rodam bastante, indo para um lugar de floresta afastado. Após fazer muito esforço para subir uma trilha com a cesta, DND descobre que comerá apenas uma maçã, pois MGD encheu a cesta de livros sobre dieta e exercícios. DND fica contrariado mas resignado, e MGD triunfante, enquanto ambos leem debaixo de uma árvore.		admite que é peso demais, ficando faminto / Cuidados com a saúde: causando problemas			
578	578/ H8	Viagem grátis. LST fica animado ao ver a propaganda de um crizeiro pelo mundo. Ao chegar em casa, verifica que não tem dinheiro para a viagem. Ele então pinta uma escotilha de navio e fica no sofá, tomando um refresco, como se estivesse viajando, e diz: "quem tem um pouco de imaginação não se aperta"	LST	pobreza de LST / criatividade de LST /	HQ de uma página / HQ praticamente sem planos de fundo	CLST (esboços)	PTP (esboços)
580	580/ C	Capa: PPD e LPD estão pescando, em um bote. Em suas costas, PPD tem uma mochila da qual saem braços mecânicos que remam o bote.	PPD, LPD	Invenções de PPD	Há outros equipamentos genéricos dentro do bote / PPD está feliz / cor azul	n	n

580	580/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando- se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovação da eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
580	580/ H1	Pajem Quadrúpede. HZL aceitaram um emprego como pajens de um cachorro, mas esqueceram-se de que perderiam um compromisso nos Escoteiros Mirins. DND se prontifica a fazer o trabalho para eles, sem saber que teria que pajear um cachorro. Ao chegar no local do trabalho, ele descobre que se trata de um cachorro de pessoas ricas, que vão à ópera. O cachorro ilude DND e foge. Com a ajuda de HZL, outro cão é	DND, HZL, cachorro, casal Valdefrides	incompetência de DND / ingenuidade e de DND / Casal rico mima cachorro como se fosse uma criança	maus-tratos a animais (DND) / violência (DND bate em HZL) / telefone / "é preciso fazer algo para ensiná-los a seguir seus programas" (educação) / astúcia do cachorro /	CDND	PTP

		capturado e, no final, a confusão é desfeita, mas HZL relatam que apanharam do tio pela confusão.					
580	580/H2	Esquecimento. LST sai de casa, usando chapéu, paletó e cuecas. No portão, ele diz que esqueceu-se de algo. Ao voltar para casa, encontra DND, que segura suas calças e o seu discurso. Ele diz "que memória a minha, ia à conferência sem levar o discurso" e sai, sem calças, deixando DND perplexo.	LST, DND	A memória de LST está ruim mesmo	HQ de meia página.	CDND	PTP
580	580/P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
580	580/H3	Crise de Invenções. PPD muda-se para Monotonópolis, sua cidade natal, pois em PTP, segundo ele, não há mais lugar para suas invenções (todos as possuem). Ele passeia por PTP com LPD, para certificar-se disso e muda-se para a pacata cidade. Porém, é hostilizado ali, e acaba preso pelos IMT, que também se mudaram para lá, em busca de	PPD, LPD, IMT, pessoas genéricas FA	Mudança de ares, Invenções de PPD, combate ao crime	Violência (IMT), astúcia de LPD, povo do interior mal-humorado / automóvel / autoridade policial / aparato tecnológico (diversas invenções de PPD)	CPPD	PTP / Monotonópolis (semelhante a PTP)

		novos ares. Com a ajuda de LPD, eles são presos, mas a pilha de LPD acaba, dando a PPD a certeza de que suas invenções se desgastam e que, assim, ele sempre será útil em PTP.					
580	580/ H4	O tapete voador. MGD vê TPT saindo pela janela e caindo no chão sobre um tapete, que ele afirma ter comprado de um agente no Oriente como um legítimo tapete mágico. Ele a oferece a ela, que o compra e o coloca na entrada de casa. Logo MGD descobre que ele é um tapete detector de mentiras, que derruba quem mente (entregando mentiras de DND e de suas amigas). TPT o recompra, porque MGD decide não querer saber das "pequenas mentiras diárias" das pessoas próximas.	MGD, TPT, DND, HZL. CDO, CRB, Dora,	As pequenas mentiras diárias contadas pelas amigas e pelo namorado / avareza de TPT / Astúcia de MGD / Terra distante exótica e mágica / ganância de TPT / mulheres mentindo sobre aparência das outras / falsidade das mulheres	televisor / Quebra de Hierarquia: HZL desmentem a mentira de DND /	CMGD	PTP
580	580/ P3	Propaganda: Aveia Quacker. Peça publicitária em forma de HQ, na qual crianças conversam sobre o regulamento da promoção, e seus prêmios.	Crianças brancas, caricaturizadas (dois meninos e uma menina) / PSN	Sorteio mensal de saúde Quacker!	Aveia Quacker: o alimento das crianças fortes e inteligentes! / Recorte e mande este cupão juntamente com um anel da lata	n	n

					<p>da aveia Quacker (e a fita metálica também). Serve também a frente do pacote de aveia. / Sorteios poderiam ser acompanhados no auditório da ABI, no Rio de Janeiro, no último sábado de cada mês / Prêmios: bonecas, patins, bolas e bicicletas / Crianças se parecem bastante com o traço de Charles M. Schulz / produto: aveia Quacker</p>		
580	580/H5	<p>Sorte Azarada; DND e GST estão discutindo sobre amuletos de sorte indígenas, vendidos por um indígena FA (um clichê ambulante) quando VVD promete uma torta deliciosa a quem encontrar seu broche, uma velha relíquia de família, que ela perdeu cavalgando pelas montanhas. DND confia em um amuleto de boa sorte que comprou do índio, que se irrita com a descrença de GST, dando a DND um amuleto de má sorte para prejudicar GST (o que funciona). DND acaba encontrando o</p>	<p>DND, GST, Chefe Nuvem Quadrada (FA)</p>	<p>Amuletos de sorte e azar indígenas realmente funcionam / Sorte de GST / Artesanato indígena vendido na rua / mulher e seus dotes culinários / Astúcia de DND / DND vence por sorte / GST vence por sorte / falta de sorte de GST /</p>	<p>Animais: cavalo, rato, águia / indígena sentado no chão, à beira da estrada, não causa nenhum estranhamento nas personagens / povo distante exótico e mágico (indígenas) / artesanato indígena caracterizado como "quinquilharias para turista" /</p>	n	<p>Montanhas, Oeste</p>

		broche e ganhando a torta, quando GST se livra do amuleto de azar (que encontrou em seu chapéu). DND come muita torta e passa mal, dando a GST a sensação de que sua boa sorte não o abandonou, afinal. DND está usando um chapéu de cowboy; VVD está fora do sítio.					
580	580/P4	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - Em Minas Gerais. Pedrinho Sabido e Claudia Serelepe visitam Ouro Preto (onde viveram os inconfidentes!) e Itabira, a cidade do ferro (da montanha de ferro!). Claudia reclama de uma bolha em seus pé: Pedrinho dá a ela um band-aid e todos ficam felizes.	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos históricos de Minas Gerais.	LEMBRE A MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, QUE É MUITO MAIS ECONOMICA / TI-RO-TRI-CI-NA	n	Ouro Preto, Itabira
580	580/H6	Tio Patinhas não é "Pato". TPT e DND decidem ajudar um pobre homem que está triste no parque. TPT compra um terreno que o homem afirma estar vendendo e, ao chegarem ao local, DND caçoa de TPT por se tratar de um brejo cheio de rãs. Um ano depois, os dois voltam ao local e	TPT, DND, homem FA	TPT empreendedor / TPT ingênuo	O homem que vende o terreno tem o nariz vermelho (que indica má saúde, relação com a bebida) e fuma um cigarro no canto da boca, além de usar um chapéu característico de personagens criminosas de baixa periculosidade. / automóvel de DND (laranja)	n	parque, brejo

		TPT mostra a DND, surpreso, uma enorme empresa de rãs congeladas, que TPT criou no local.					
582	582/ C	Capa: LST, DND, TPT, VVD, MGD, PPD e HZL posam para uma foto de família (na qual o leitor seria o fotógrafo). DND, VVD e MGD atrapalham HZL, cada um tapando olhos, ouvidos e boca dos patinhos.	LST, DND, TPT, VVD, MGD, PPD e HZL	Foto de família / Crianças atrapalhadas pelos adultos / possível referência aos três macacos (não vejo, não ouço, não falo nada)	possível referência aos três macacos (não vejo, não ouço, não falo nada) / cor amarela	n	n
582	582/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
582	582/ H1	Quatro Patos na Floresta. DND leva HZL para pescar na floresta, numa tentativa de	DHD, HZL, TPT	TPT e o dinheiro / Astúcia de HZL / DND irritado com abuso	Animal: urso selvagem / Transporte: Helicóptero, barco a remo, barco a motor,	CDND / CFTPT	floresta

		<p>escapar de algum trabalho eventualmente proposto por TPT. Este, com a caixa-forte abarrotada, não pode ganhar dinheiro no dia (ou ela explode) e resolve ir até eles. Fugindo de TPT (e de uma mãe urso), DND cai em um buraco de mina, onde encontra uma velha mala de ouro. Esta se revela ser o produto perdido de um assalto feito ao Banco do Urso Montês, de propriedade do pai de TPT. Logo, o ouro era dele. Mas como TPT não pode mais guardar nenhuma moeda, ele dá o ouro para DND, que vibra de alegria, enquanto TPT desfalece e é carregado inconsciente para a cidade, por HZL. Eles também carregam DND, que só comemora.</p>		<p>trabalhista de TPT / Escoteiros mirons não podem mentir / TPT herdeiro</p>	<p>automóvel / DND vence por sorte / telefone / Crianças carregando adultos</p>		
582	582/ H2	<p>O pescador de maçãs. DND está andando na calçada com material de pesca, quando avista suculentas maçãs em uma árvore, atrás de um muro alto. Ele amarra sua rede na vara de pesca e sobe em uma tábua apoiada no</p>	DND	<p>DND sem sorte / engenhosidade de DND</p>	<p>HQ de uma página</p>	n	calçada

		muro, para tentar alcançar a maçã, quando escorrega e cai de cara na água de uma poça. Caído, percebe irritado que, virando a esquina, existe uma maçã pendendo de um galho totalmente acessível sobre a calçada.					
582	582/ H3	Números Marinhos. PPD deseja ganhar o Corso Marítimo do Carnaval de PTP, e inventa um bastão que controla os peixes. Seu número, no qual se fantasia de Netuno e tem seu trono puxado por golfinhos não empolga o público (que ovaciona um barco em forma de ilha, cheio de beldades, puxado por nadadores). Contudo, um enorme navio encalha próximo ao evento, e PPD salva o dia, utilizando baleias para tirá-lo do perigo de se partir e sendo, finalmente, ovacionado.	PPD, LPD, Prefeito FA	Invenções de PPD / Competição em concurso / Moralidade : o público (totalmente masculino) somente elogia as beldades e não a ciência de PPD (inclusive de língua de fora) /	PPD vence por sorte / Política: prefeito de cartola / Autoridade: prefeito ordena militares e outros civis, sendo prontamente obedecido, até com medo / LPD chamado de assistente / "O público só aprecia garotas" / navio /	CPPD	Mar
582	582/ H4	Mania de Cultura. MGD percebe que suas amigas estão interessadas em artes diversas (música erudita,	MGD, CDO, CRB	Mulher e seu diário / Mulher não resiste a aderir à moda / Cultura, entre	Moralidade: CRB escuta uma sinfonia de Chatovski (juízo de valor do roteirista sobre música erudita) / A antiguidade	CMGD	PTP (subúrbios)

		<p>coleccionismo, poesia), o que ela chama de "mania de cultura". Ela resolve aderir à "nova moda" e dedica-se à escultura moderna, em um grande bloco de pedra. Após trabalhar arduamente com martelo e cinzel por horas a fio, ela chama suas amigas CRB e CDO para ver sua obra, mas estas apenas caçoam de seus braços, que se tornaram musculosos. Envergonhada, MGD passa a tocar tambores com os pés, na janela, para que todas a vejam "na moda", enquanto ela procura não usar os braços, de forma que seus músculos "desapareçam". Ela até jogou fora seu martelo.</p>		<p>mulheres, é uma mania passageira / Mulheres não podem ser fortes / Mulheres precisam do reconhecimento das outras mulheres, de forma febril</p>	<p>colocionada por CDO é um utensílio doméstico /</p>		
582	582/H5	<p>Conserve o seu sorriso. DND está colocando um prego na parede, para pendurar um quadro onde se lê "Sorria". Ele, contudo, acerta fortemente o próprio dedo. No final, vê-se DND sentado irritado no sofá, lendo jornal com o dedo enfaixado e doendo, enquanto a placa</p>	DND	DND azarado / inabilidade de DND	HQ de meia página, dividindo-a com a Relação dos Contemplados no sorteio mensal Quacker	CDND	n

		está na lata de lixo.					
582	582/ P2	<p>Propaganda: Relação dos contemplados no sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado). Percebe-se que o título da peça é uma foto de outra revista (está com dobra característica) e o número do sorteio (bem como a data) foram apenas apagados, mas não preenchidos).</p>	n	Contempla dos no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com bicicletas, patins, bonecas belinha japonesa, bonecas meu sonho, mecbras, triciclos e veloguetes. Houve 18 vencedores, sendo 8 para o estado do RJ, 5 para o estado de SP, 1 para o estado da BA, 1 para o estado do RS e 3 para o estado de MG. / Anúncio de meia página, dividindo-a com a HQ "Conserve o seu sorriso"	n	n
582	582/ H6	<p>Estouro de dinheiro; TPT pede permissão a VVD para guardar "papeis particulares" em seu celeiro, enquanto ela vai às compras. Quando ela volta, descobre que TPT guardou seu dinheiro no celeiro, para evitar perigo de ser roubado, porque "na cidade, todos sabem onde meu dinheiro está". Contudo, as placas colocadas por VVD (entrada proibida, não se aproxime, afaste-se e perigo) atraem uma multidão de curiosos, e até</p>	TPT e VVD	TPT e o dinheiro / Astúcia de TPT / ingenuidade e de VVD /	As placas atraíram uma multidão de curiosos / Caminhão, automóvel /	CVVD (varanda, balanço aconchegante)	GVVD / PTP

		<p>mesmo uma equipe de TV. A multidão é dispersa quando começa a chover, mas as infiltrações no telhado fazem as notas incharem e o celeiro explode. A história termina com VVD ganhando um celeiro novo de TPT, que a leva para a cidade e mostra que, agora, a sua caixa-forte tem o formato de um "piggy-bank" gigante.</p>					
582	582/ H7	<p>O solo ultrassônico. LST criou um novo instrumento musical, que produz notas inaudíveis. Ele chama muitos cachorros da vizinhança sem querer, durante o seu solo e, inadvertidamente, quebra as vidraças de casa. Ao ser convidado para executar seu solo no aquário municipal, ignora o apelo de HZL e causa um enorme desastre no local. No final, os meninos o ajudam a vender peixe fresco pela cidade, como forma de recuperar o prejuízo causado pelo seu novo instrumento. LST ainda está feliz porque pode executar seu solo</p>	LST, HZL	<p>Invenções de LST / LST orgulhoso de sua inteligência / LST imprudente / Astúcia de HZL / Autoridade: policial multa LST e não é questionado / aparato tecnológico : saxoflautim bone /</p>	<p>Punição: como ignorou o bom senso de HZL (e do maestro que tocava com ele) LST tem que vender peixes, já que pagou por eles / Animais: cachorros, peixes /</p>	CLST	PTP

		na rua (sem, porém, tocar as notas mais altas).					
582	582/ H8	<p>A invisibilidade de um pato. DND estuda química em um livro e tenta criar um "Néctar de invisibilidade". Ele tem vários equipamentos de laboratório e substâncias sobre uma mesa. Tendo anunciado seu sucesso a HZL, os meninos percebem que a iniciativa falhou, mas combinam de agir como se tivesse funcionado, enganando DND. Este resolve ir à casa de MGD pregar-lhe um susto, mas HZL a avisaram, Ela então finge estar batendo em uma mosca com uma vassoura, e não estar vendo DND, que leva vários golpes dela. De volta à casa de DND, HZL estão continuando a brincadeira, dizendo que não veem DND. Este, porém, arregaçando as mangas (para bater neles), com expressão irritada, afirma que eles irão sentir a sua presença.</p>	DND, HZL, MGD	<p>inabilidade de DND / ingenuidade e de DND / HZL enganam DND / Violência: MGD bate propositalmente em DND / Violência: DND vai agredir fisicamente HZL</p>	telefone / HQ de uma página /	CDND / CMGD	n
582	582/ H9	Covardia Dentária. DND	DND	Covardia de DND	HQ narrada nas legendas por um	CDND	calçadas de PTP

		sai de casa para ir ao dentista, mas atrasa-se de propósito e a consulta será remarçada para o mês seguinte.		(medo do dentista)	narrador que interage com DND ("vamos, DND!" / As mulheres são representadas como humanas, com traços delicados, enquanto os homens são FA / HQ de uma página		
584	584/ C	Capa: HZL tocam, juntos, um saxofone amarelo, contra um fundo vermelho. Os três se ajudam: HUG e LUI seguram e tocam as teclas, enquanto ZEZ sopra. Todos parecem felizes.	HZL	HZL trabalhando em conjunto	cor predominante vermelha	n	n
584	584/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

584	584/ H1	<p>A balsa alegre. DND opera uma balsa na baía de Guabarana, entre Guajurá e Tanajura (locais próximos a PTP). Ele não tem sucesos no negócio, em virtude de modernas lanchas, e apenas transporta pastores e animais. Uma travessia feita durante um nevoeiro acaba interditando o canal e, eno final, ele tem vários passageiros ilustres, que preciam, contido, esperar a ordenha da vaca que é passageira habitual.</p>	DND, HZL, passageiros FA	Novas tecnologias desbancan do as antigas / DND empreende dor	<p>DND vence por sorte / Animais: vaca, cachorro, cabras, galinhas / transporte: lanchas, balsa, caminhão, automóvel / escoteiras femininas cantando Hino da Marinha (patriotismo/nacionalismo) / questão social: DND contrariado por conduzir um caboclo e suas cabras, ao invés de magnatas / "só transporto passageiros desse tipo! Por que não posso conduzir magnatas?" / Final surpreendente: os "magnatas" tem que esperar a prosaica ordenha de uma vaca, passageira assídua da balsa</p>	n	Canal do rio Temandotatu aí
584	584/ H2	<p>Memória Financeira. TPT recebe o troco por uma compra no armazém, e é reconhecido por um colega de escola, o atendente. TPT não se lembra dele, mas revela lembrar-se dos números de série de todas as notas que já possuiu.</p>	TPT / Rubens Mac Ganso (atendente)	TPT e o dinheiro	<p>TPT não se lembrava do colega de escola, mas da nota sim</p>	n	armazém genérico
584	584/ H3	<p>Aula de invenções. PPD foi contratado pelo Grupo</p>	PPD, HZL, LPD, alunos e diretores FA	As invenções de PPD / Era	<p>PPD ignora os avisos de LPD, que precisa salvá-lo (Quebra</p>	n	escola

		Escolar de PTP para ensinar invenções às crianças (em sintonia com a Era Espacial). Contudo, suas invenções são reprovadas pelo diretor e outros homens sérios, e PPD sofre ameaças sérias (seria feito em mil pedaços) a ponto de ser obrigado a fugir, em uma invenção de LPD (uma bicicleta-balão).		Espacial / Educação / A tecnologia é perigosa / tecnologia x trabalho	de Hierarquia: LPD comunica-se através de bilhetes e salva PPD) / Moralidade: crianças não querem estudar, e propõem inventos que os livrem dos estudos / O catador de papel destrói a máquina, que lhe tiraria o emprego / Punição: a máquina engole o severo diretor e seus acompanhantes, imobilizando-os por pressionarem PPD / Violência: diretor ameaça PPD		
584	584/H4	Lágrimas de Milionários. TPT dá esmolas a um mendigo que chorava, na rua. Em seguida, vê que o homem entra em um carro e ordena ao seu motorista que o leve para casa. Na cena seguinte, TPT está sentado no mesmo lugar, chorando muito mais.	TPT, mendigo/milionário FA	TPT e o dinheiro / ingenuidade e de TPT / milionários gananciosos	TPT chora muito mais do que o outro milionário/HQ de meia página, dividindo com anúncio de prêmios Quacker	n	calçada
584	584/P2	Propaganda: Relação dos contemplados no 8º sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado em 27/10/1962)	n	Contemplados no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com bicicletas, patins, bonecas belinha japonesa, bonecas meu sonho, mecbbras, triciclos e veloguetes. Houve 18	n	n

					vencedores, sendo 9 para o estado do RJ, 5 para o estado de SP, 1 para o estado da BA e 4 para o estado de MG. / Anúncio de meia página, dividindo-a com a HQ "Lágrimas de Milionários"		
584	584/ H5	<p>Xerife de saias. HQ com ambientação no Oeste. LLL e MGD visitam VVD (fora da granja, em um cenário árido, numa casa de madeira) e encontram um baú velho, que ela pede (transtornada) que deixem quieto e esquecido. LLL e MGD descobrem que se trata de velhas roupas de arma de fogo de VVD, que fora xerife no Velho Oeste. Enquanto isso, PPD está tentando voluntários para experimentarem sua "sala-máquina do tempo", dentro da mesma casa (!) e VVD é enganada por todos para mostrar suas habilidades de xerife no Velho Oeste verdadeiro. LLL e MGD vão em seu auxílio, e MGD, ao ser sequestrada por um bandido da</p>	VVD, LLL, MGD, GSL, PPD, Bandido FA	Velho Oeste / passado de VVD / combate ao crime / invenções de PPD / inabilidade da mulher com as armas	<p>aparato tecnológico (máquina do tempo) / violência / covardia de GSL / animal: cavalo / Quebra de Hierarquia: LLL surpreendem MGD xeretando o baú, contrariando a si mesma / "ela deve estar ansiosa para mostrar-nos sua velha classe de mulher-xerife, mas está envergonhada, pois é uma verdadeira dama" / moralidade: mesmo sem habilidade, VVD decide enfrentar o bandido por "é a lei" / mulher vence o homem através de subterfúgios (perfume) / Punição: bandido é preso</p>	CVVD no Oeste, clichê, de tábuas, em frente à rua empoeirada	Oeste, cactus, montanhas

		época, o derrota usando seu perfume "Doce Rendição". Ao final, entre risadas de todos, é revelado que VVD não tinha habilidades com o revólver, sendo boa xerife porque os homens tinham medo de sua falata de habilidade com a arma.					
584	584/ P3	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - Na Bahia. Pedrinho Sabido e Claudia Serelepe visitam Salvador (Claudia pede que Pedrinho lhe compre comida, como acarajé e vatapá, enquanto é criticada pelo menino) e a praia de Itapoã (onde Claudia pede a Pedrinho um coco verde), o vendedor de coco corta-se: Pedrinho dá a elea um band-aid e todos ficam felizes.	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , e pede comida constantemente, enquanto Pedrinho comenta aspectos históricos da Bahia.	LEMBRE A MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, QUE É MUITO MAIS ECONOMICA / TI-RO-TRI-CI-NA	n	Ouro Preto, Itabira
584	584/ H6	O último invento do Pardal. PPD está misturando substâncias químicas, e percebe que um composto que deveria ter explodido não o fez. Ele então despeja o conteúdo na água, que explode, deixando-o todo chamuscado e com expressão	PPD	Invenções de PPD / inabilidade de PPD	"Meu fabuloso explosivo... falhou?" / HQ de uma página	CPPD	n

		brava. A pia desapareceu.					
586	586/ C	Capa: TPT toca uma harpa em formato de cifrão. A harpa tem apenas duas cordas. TPT parece bem feliz.	TPT	TPT e o dinheiro	Cor vermelha, sem fundo	n	n
586	586/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
586	586/ H1	O bolo do dia dos namorados. Para tentar enganar a MGP, TPT, DND e HZL fazem uma cópia da moedinha nº 1, mas ela gravou a conversa e parte atrás de DND, que carregava a verdadeira. Com a ajuda de HZL, conseguem levar a moedinha para a CDND, onde são atacados pela MGP, que é	TPT, DND, HZL, MGP	Combate ao crime (MGP tenta roubar a nº 1) / Magia e superstição / Moralidade : mulher e seus disfarces / TPT e o dinheiro / Astúcia de HZL / Quebra de hierarquia:	TPT derrete-se ao acreditar que a carta de ameaça de MGP era uma carta de amor / aparato tecnológico: gravador sob a mesa de TPT / mulher vence o homem através de subterfúgios (perfume) / Punição: MGP é enganada /Moralidade: DND procura	CFTPT	PTP

		enganada por HZL e vai embora, acreditando na destruição da moedinha (escondida em um bolo).		HZL salvando DND e TPT / terra distante exótica (o místico Oriente)	ofender a corredora (MGP) que o derrubara chamando-a de "peso-mosca e mulherzinha frágil" /		
586	586/ H2	Cérebro eletrônico x Máquina de Somar: LST e DND estão observando uma vitrine, na qual há um pote cheio de feijões. É prometido que quem acertar a quantidade de feijões ganhará um prêmio. DND menciona que com uma máquina de calcular poderiam saber a quantidade de feijões, mas LST afirma que pode descobrir apenas pensando. Ele acerta a quantidade, com enorme esforço mental, e ganha uma máquina de somar.	LST, DND	LST vaidoso de sua inteligência / máquina desnecessária, mas onipresente	Punição: LST ganha a máquina de somar, da qual desdenhou / HQ de uma página	n	calçada
586	586/ H3	Chuva de Ouro. DND está ofendido com uma péssima oferta de trabalho de TPT, e, ao entrar em casa, comunica aos sobrinhos que escreverá uma carta desafortada para ele. HZL são incumbidos de entregar a carta pessoalmente, mas no caminho PPD precisa de	DND, HZL, TPT, PPD	DND irritado / TPT sovina / DND interesseiro	DND vence por sorte	CDND	PTP

		ajuda com seu caminhão (ele ofereceu carona) e a carta acaba destruída pela chuva. DND, que descobriu que a oferta de trabalho era excelente (e que se lembrou de que seria herdeiro de TPT) fica tão feliz com a destruição da carta que dá dinheiro para HZL, que terminam a história tomando sorvete e comentando que tiveram sorte.					
586	586/H4	Defesa anti-caprina. VVD percebe vários objetos de metal roídos na granja, e corre para salvar seu calhambeque da avidez de seu bode Barbicha.	VVD, BBC	BBC devorador de metal	VVD constrói uma cerca em volta de seu calhambeque	CVVD	GVVD
586	586/H5	Lar "Bossa Nova". MGD fica cansada de ter uma vida muito parecida com a de seus vizinhos, e decide ser diferente. Ela modifica sua casa e seu veículo, mas quando se torna conhecido por isso (através de uma revista) começa a ser copiada por todos. Então, ao final, ela cerca sua casa, não deixando que os outros a copiem em nada.	MGD, DND, outros vizinhos FA	Incômodo com a padronização da vida moderna / Poder da imprensa / Busca por individualidade e originalidade / mulher e seu diário	Associação direta entre a vida da pessoa e seus bens de consumo (casa e meio de transporte) / meios de transporte: automóvel, moto-voadora (PPD) / HQ em lugar de televisão: apontadas como uma tendência "Bossa-Nova" / "Iau! Mas não há televisor! Como faz para se distrair?" / Aparatos: campanha-perfume,	CMGD modifica para "conforto avançado"	PTP (subúrbio)

					motoneta voadora / Revista do Lar - reportagens / HQ termina na metade da página, que é preenchida pela história "carteira complicada"		
586	586/H6	Carteira Complicada. DND não consegue abrir o compartimento secreto de sua carteira de couro e precisou de ajuda, após ter sido expulso de uma fila de pagamento por isso.	DND	DND não consegue abrir o compartimento secreto da carteira.	DND não ficou nervoso (!)	n	calçada
586	586/H7	Negócios espumantes. LST afirma que seria trilionário se quisesse, irritando TPT, que o nomeia para presidente de sua companhia de sabão, que vai mal. LST conta com a ajuda de HZL para inventar uma nova fórmula de sabão. Mas a experiência vai mal, e a cidade toda se enche de bolas que estouram com grande barulho. LST transforma a situação mentindo que se tratava de campanha de marketing de uma forma de comemoração junina sem fogos. Ele é	LST, TPT, HZL	LST vaidoso de sua inteligência / LST desastrado / TPT empreendedor / tecnologia fora de controle / força da publicidade /	HZL completam várias frases uns dos outros pela primeira vez / automóvel	ETPT	PTP

		parabenizado por TPT (de olho nos lucros) e tenta refazer a fórmula (que não anotou), mas sem sucesso, e acaba fazendo a fábrica ser levantada nos ares, por novas bolhas que não estouram (e sugere novo negócio para TPT: remoção de casas)					
586	586/ H8	Brilhante dedução. DND não é atendido ao telefone e sai de casa. MGD vê DND na rua, e o observa à procura de alguém no Instituto de Beleza, na chapelaria Bom Tom, no Clube Feminino da Zona Sul, no Salão de Chá Flor de Lótus, nos controladores de peso Silhouette. Ela então o aborda e conta que percebeu que ele a está procurando, e não aos meninos.	DND, MGD	Mulher e a beleza / Mulher e os regimes / mulher e o clube feminino / Filantropia	MGD está usando um chapéu / automóvel /	CDND	PTP / calçadas / vitrines
586	586/ H9	O super compacto. TPT compra um carro bem pequeno (compacto super compacto) e chama DND para vê-lo. DND percebe que o carro pequeno está no porta-malas do "carro	TPT, DND	Carros pequenos não são tão bons quanto os carros grandes / objetificação do automóvel	Carro pequeno no porta-malas / Hq de uma página	MTPT	interno da loja / exterior da mansão de TPT

		grande", e TPT explique que o levará como "carro-reserva"					
588	588/ C	Capa: DND está servindo leite na tigela de cereal de HZL. Eles dispõem as tigelas de forma que o leite caia da primeira na segunda, e desta na terceira. Todos parecem felizes.	DND, HZL	Uma família feliz no café da manhã	Três colheres sobre três guardanapos dobrados reforçam a impressão de cuidado com a alimentação / bem-estar dos meninos / cor vermelha (fundo) contrastando com a verde (toalha da mesa)	n	n
588	588/ P1	Propaganda: Dom Bosco Escolas Reunidas. Cursos por correspondência: Madureza, Aeronáutica, Comércio, Línguas, Desenho, Rádio, Contabilidade e Corte e Costura. Um homem branco jovem, de cabelo escuro e curto, está desenhado feliz, folheando um caderno do curso de Português. Ele ocupa toda a seção superiores esquerda da folha, usando uma blusa vermelha que contrasta com o fundo amarelo do anúncio. Um balão de seu pensamento (que ocupa a parte superior direita do anúncio) traz desenhos de um avião, um	PSN	Seja você também um vencedor. Faça um curso por correspondência de DOM BOSCO - ESCOLAS REUNIDAS, a única escola do Brasil que ensina pelo exclusivo MÉTODO PROFESSOR EM CASA / Triunfe! Estudando em casa.	O anúncio traz uma espécie de selo de auto-aprovação, no qual se vê uma figura de beca e capelo sobre uma casa, dentro da qual se vê a silhueta de alguém que parece estar estudando. Em volta do selo (circular) lê-se: Dom Bosco - Escolas Reunidas - Método professor em Casa	n	n

		<p>automóvel e uma casa (com antena de TV), entremeados com desenhos de notas de dinheiro e vários cifrões. Há uma breve descrição dos cursos ofertados e dois cupons na parte de baixo da página.</p>					
588	588/H1	<p>Quatro Patos na Idade da Pedra; HZL acompanham o programa televisivo do Capitão Pesty, um explorador que promete ir ao Grande Desfiladeiro e lidar com rumores da existência de homens das cavernas ali. DND sente-se irritado, procurando desmistificar o programa para HZL, classificando o capitão Pesty como um ator farsante. Ele aluga um avião e o piloto, pousando-o em uma meseta erma, onde todos são capturados por seres humanóides muito fortes e curiosos, que, entre grunhidos, roubam as roupas dos patos e dão-lhes as suas, de peles. Eles assistem à televisão portátil de HZL e saem</p>	<p>DND, HZL, Captão Pesty (FA) e seres humanóides (humanos caricaturizados, de feições quadradas e duras)</p>	<p>Terra distante exótica / povo distante exótico e primitivo / O poder da mídia televisiva / Ciúmes de DND / DND invejoso / DND piloto / o poder do aparelho de televisão / Educação pela televisão /</p>	<p>Transporte: automóvel, avião, helicóptero / televisor, televisor portátil / Moralidade: para serem salvos, DND e HZL participam da farsa do programa do Capitão Pesty</p>	CDND	Desfiladeiro ermo

		de avião, após sintonizarem, sem querer, num programa que ensina pilotagem. DND e HZL são então abordados pela equipe de filmagem do capitão Pesty, que os leva de volta para casa, mas não sem antes gravar um programa com DND e HZL como selvagens.					
588	588/ H2	Ajudantes malabaristas. MGD, na cozinha, diz a DND e HZL que preparara o jantar, e que não considerava muito pedir-lhes que lavassem os pratos. Eles começam a fazer malabarismos para guardar a louça, deixando-a com medo que quebrassem os pratos. Então, ao final, MGD diz a eles que fará tudo sozinha, o que os deixa muito satisfeitos.	MGD, DND, HZL	Moralidade : Homens fazendo trabalho doméstico não é certo / mulher na cozinha	Os homens, além de colocar a louça em risco, ainda molham todo o chão. / HQ de meia página	Casa genérica (cozinha)	n
588	588/ P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica	Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes	O refrigerante da família brasileira.	Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página	n	n
588	588/ H3	Garimpeiros Modernos. PPD e TPT testam uma invenção num ambiente do Oeste. Trata-se de um aspirador de pó que aspira	DND, HZL, TPT, PPD, BFO	TPT e o Dinheiro / Caça ao tesouro / Corrida do ouro / Combate ao crime /	Punição: BDO é preso / DND e HZL estão usando roupas de cowboy / A história de um velho garimpeiro atacado pelos	n	Oeste / CFTPT (subterrânea, no Oeste - (!))

		<p>ouro, Enquanto DND e HZI caçoam deles, os dois perseguem lugares com muito ouro em pó, o que chama atenção de BDO, o qual os ameaça com um revólver, os rouba e, de helicóptero, suga todo o ouro de uma vila de milionários. Ele é capturado ao ser atraído para o cofre subterrâneo de TPT, o que derruba o helicóptero, Ao final, TPT e PPD brincam com o aspirador na caixa-forte subterrânea de TPT.</p>		<p>invenções de PPD / astúcia de PPD</p>	<p>índios é contada por PPD / Violência: BDO ameaça TPT e PPD com arma de fogo e os rouba / transporte: automóvel, helicóptero /</p>		
588	588/H4	<p>Prato Permanente. DND está à mesa com HZL, que perguntam qual será o jantar. DND esclarece que aproveitou o guisado de domingo, que fez a partir do assado de sábado, para fazer o patê que serviria. Durante essa explanação, ele se sente incomodado e termina a história levando todos para comer cachorros quentes no Lanches do Alcides.</p>	<p>DND, HZL, Alcides (dono de lanchonete, FA)</p>	<p>O excesso de reaproveitamento de comida na CDND</p>	<p>O patê tem uma coloração marrom nada convidativa / HQ de meia página.</p>	<p>CDND</p>	<p>Lanches Alcides</p>
588	588/P3	<p>Propaganda: Relação dos</p>	<p>n</p>	<p>Contempla dos no</p>	<p>Os vencedores foram premiados</p>	<p>n</p>	<p>n</p>

		contemplados no 9º sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado em 24/11/1962)		sorteio Quacker	com bicicletas, bonecas meu sonho, bonecas belinhas fadas, bolas, patins, mortoretes e kits carteira e lousa escolar. Houve 20 vencedores, sendo 14 para o estado do RJ, 4 para o estado de SP, 1 para o estado do PR e 1 para o estado de MG. / Anúncio de meia página, dividindo-a com a HQ "Prato Permanente"		
588	588/ H5	A fibra e o fosfato. DND está tendo pouco sucesso na venda de assinaturas de revistas para a Liga das Senhoras de Patópolis. Ele senta-se, contrariado, no sofá da casa de MGD, e culpa a televisão. Ambos assistem, então, a um programa que declara que o homem moderno "não tem a fibra dos rijos bandeirantes", e desafia os telespectadores a viverem um mês em uma ilha deserta e primitiva, sem recursos tecnológicos modernos. DND aceita e parte para a ilha, onde incomoda nativos (humanos brancos	DND, MGD, CDO, CRB, nativos (humanos brancos caricaturizados)	Terra distante exótica / povo distante exótico / povo distante mimetiza o modo de vida do American Way of Life, mesmo isolado / Liga das senhoras de PTP / Mulheres dependem do homem para conseguir objetivo (tanto as de PTP quanto as nativas) / tecnologia (televisor) sufocando a leitura de revistas / astúcia de DND / Filantropia	Transporte: barco, navio / televisor / animal: leão / DND vence por sorte / a ilha não é deserta, mas é citada como se fosse	CMGD	PTP (subúrbio) / ilha deserta (não deserta)

		<p>caricaturizados) que o perseguem, apagam sua fogueira e o encirralam no topo de uma árvore. Na confissão, DND deixa cair as revistas que levava para ler (são revistas da Editora Abril - Quatro Rodas, Intervalo) que os nativos adoram. Eles fazem muitas assinaturas e DND volta triunfante, sendo bem tratado por MGD, CDO, CRB e outra mulher, porque conseguiu grande soma em dinheiro, usando a cabeça (fosfato) em vez da fibra (músculos).</p>					
588	588/P4	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

					"para seu amigo" / Produto: cursos		
588	588/ H6	Ver para crer; GST e DND caçoam de TPT, que eles observam se dirigindo em direção ao um arco-íris com um carrinho de mão (em virtude da lenda do pote de ouro). Mas TPT apenas descia a rua e encontrou MGD, em um telefone público, Ela ligara pedindo a ajuda do tio para que este guardasse um pote de ouro (que ela recolhera em forma de doações para os cegos). Quando TPT passa por GST e DND, na volta, estes ficam atordoados, para a curiosidade de TPT, que segue seu caminho.	GST, DND, TPT, MGD	Filantropia / mulher e a filantropia / Crenças místicas são dignas de galhofa /	Escrito no pote: "ajude os cegos" / HQ de uma página	n	calçada
590	590/ C	Capa: TPT está com um cocar na cabeça, enfeitado com cifrões. Ele faz sinais de fumaça, usando uma toalha amarela com motivos geométricos. A fumaça forma um cifrão.	TPT	TPT e o dinheiro	cor azul	n	n
590	590/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" /	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio,

			e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	e" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
590	590/ H1	Tio Patinhas na Caverna de Ali Babá. TPT, DND e HZL viajam para a região da antiga Pérsia para inspecionar encanamentos de petróleo de TPT. Eles são surpreendidos por misteriosos acrobatas persas, que os hipnotizam e os roubam. Mas a história, desenrolada durante a hipnose, se passa na antiga caverna de Ali Babá, onde o seu tesouro ainda restaria.	TPT, DND, HZL, misteriosos acrobatas em trajes persas (ladrões FA), Professor José Tatu-Peba (FA, imaginário), abutres gigantes inteligentes (imaginários)	DND e HZL viajam a serviço de TPT / confusão entre magia e realidade / terra distante exótica e mágica / povo distante exótico / moralidade : não se pode confiar em nada que se vê na Pérsia / astúcia de HZL/	Educação: professor imaginário não é persa, portanto é confiável // tradução usa palavras de origem africana para referir-se a suposto idioma exótico (persa antigo) - (saravá Alá) / 'no meio desses larápios que há aqui na Pérsia" / animais: burricos / MEM: confusão entre magia e realidade na Pérsia	n	deserto, região da antiga Pérsia
590	590/ H2	Coradouro de emergência: TPT é molhado por uma carro, que passou sobre uma poça d'água. Quando DND chega em vasa, surpreende TPT em sua	TPT, DND	TPT e o dinheiro	HQ de meia página / notas de dinheiro pintadas em cores muito escuras na versão da Abril	CDND	calçada

		<p>casa, no sofá, enrolado em um cobertor, e tendo improvisado um varal para secar as suas notas de dinheiro, além da sua roupa, molhando toda a casa de um contrariado DND. É o "coradouro"</p>					
590	590/P2	<p>Propaganda: Guaraná Champagne Antártica</p>	<p>Esboço de um homem, uma mulher, um menino e uma menina, felizes</p>	<p>O refrigerante da família brasileira.</p>	<p>Todos seguram um copo da bebida. Produto: refrigerante. / Anúncio de meia página</p>	n	n
590	590/H3	<p>Desperdício de feitiço. VVD descobre que uma pobre cigana está abrigada em seu celeiro, enquanto aguarda o conserto de seu carro. A cigana decide ajudar VVD na granja, usando magia, mas apenas causa problemas. Ao final, VVD conserta o carro da cigana e pede que a leitura de sua mão (oferta da cigana agradecida) seja feita e mandada pelo correio (usando a impressão das mãos de VVD, pelo caro todo, com graxa)</p>	<p>VVD, Gina Cigana (FA), GSL, LBM</p>	<p>Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / povo distante exótico e mágico (ciganos) / GSL preguiçoso / pobreza de LBM</p>	<p>A cigana sempre paga suas dívidas, "por bem ou por mal" / LBM toma ovada na cabeça e lamenta não ter uma frigideira /</p>	CVD	GVVD
590	590/H4	<p>Ama-seca aérea. MGD comprometeu-se a cuidar de uma criança (TTC, FA) e, por conta</p>	<p>MGD, TTC, LST, PPD, policial FA</p>	<p>Moralidade : a mulher sabe cuidar de crianças, o homem</p>	<p>Violência: LST amarra o bebê e o prende na cadeia / LST recorre a PPD para empréstimo</p>	n	calçada, parque. delegacia

		<p>de um compromisso urgente, deixa-a com LST, o qual a amarra a um balão e a recupera a momento de ser atrolepada em uma grande avenida, em frente a um policial. MGD os encontra na delegacia, onde LST deixou a criança presa, para mantê-la em segurança.</p>		<p>não sabe / LST orgulhoso de sua inteligência / LST desastrado /</p>	<p>de sua motoneta voadora / transporte: motoneta voadora / autoridade: policial repreende LST e não é questionado /</p>		
590	590/P3	<p>Propaganda: Dom Bosco Escolas Reunidas. Cursos por correspondência: Madureza, Aeronáutica, Comércio, Línguas, Desenho, Rádio, Contabilidade e Corte e Costura. Um homem branco jovem, de cabelo escuro e curto, está desenhado feliz, folheando um caderno do curso de Português. Ele ocupa toda a seção superior esquerda da folha, usando uma blusa vermelha que contrasta com o fundo amarelo do anúncio. Um balão de seu pensamento (que ocupa a parte superior direita do anúncio) traz desenhos de um avião, um automóvel e uma casa (com</p>	PSN	<p>Seja você também um vencedor. Faça um curso por correspondência de DOM BOSCO - ESCOLAS REUNIDAS, a única escola do Brasil que ensina pelo exclusivo MÉTODO PROFESSOR EM CASA / Triunfe! Estudando em casa.</p>	<p>O anúncio traz uma espécie de selo de auto-aprovação, no qual se vê uma figura de beca e capelo sobre uma casa, dentro da qual se vê a solhueta de alguém que parece estar estudando. Em volta do selo (circular) lê-se: Dom Bosco - Escolas Reunidas - Método professor em Casa</p>	n	n

		antena de TV), entremeados com desenhos de notas de dinheiro e vários cifrões. Há uma breve descrição dos cursos ofertados e dois cupons na parte de baixo da página.					
590	590/H5	Amigos dos livros. HZL entram na biblioteca de LST e pedem-lhe emprestados alguns livros. Ao final, ele descobre que eles usaram os livros para fazerem uma mesa improvisada em seu próprio gramado, e vender chocolate quente.	LST, HZL	HZL empreendedores / Educação: crianças não valorizam o estudo / ingenuidade de LST	HQ de uma página.	CLST	n
592	592/C	Capa: DND é acordado violentamente em sua cama, pelo despertador que, ao tocar, dispara um de seus ponteiros como uma flecha, espetando o corpo de DND	DND	falta de sorte de DND / terrível despertar de manhã	cor amarela	n	n
592	592/P1	Propaganda: Dom Bosco Escolas Reunidas. Cursos por correspondência: Madureza, Aeronáutica, Comércio, Línguas, Desenho, Rádio, Contabilidade e	PSN	Seja você também um vencedor. Faça um curso por correspondência de DOM BOSCO - ESCOLAS REUNIDAS	O anúncio traz uma espécie de selo de auto-aprovação, no qual se vê uma figura de beca e capelo sobre uma casa, dentro da qual se vê a solhueta de alguém que parece estar	n	n

		<p>Corte e Costura. Um homem branco jovem, de cabelo escuro e curto, está desenhado feliz, folheando um caderno do curso de Português. Ele ocupa toda a seção superior esquerda da folha, usando uma blusa vermelha que contrasta com o fundo amarelo do anúncio. Um balão de seu pensamento (que ocupa a parte superior direita do anúncio) traz desenhos de um avião, um automóvel e uma casa (com antena de TV), entremeados com desenhos de notas de dinheiro e vários cifrões. Há uma breve descrição dos cursos ofertados e dois cupons na parte de baixo da página.</p>		, a única escola do Brasil que ensina pelo exclusivo MÉTODO PROFESSOR EM CASA / Triunfe! Estudando em casa.	estudando. Em volta do selo (circular) lê-se: Dom Bosco - Escolas Reunidas - Método professor em Casa		
592	592/ H1	<p>Cem cruzeiros de férias. DND e HZL estão se aventurando por terras ermas, em busca de artefatos que possam vender e lucrar, como fósseis e itens indígenas. Eles encontram um grupo de pilotos de motonetas, e descobrem que elas são versáteis e utilizadas para explorações. Ao</p>	DND, HZL	<p>DND empreendedor / terra distante inóspita e cheia de riquezas / DND vence por sorte / astúcia de HZL</p>	<p>DND vence por sorte / DND com as duas pernas quebradas, em cadeira de rodas /</p>	n	<p>deserto, desfiladeiros inóspitos</p>

		aceitarem participar de uma corrida de motonetas (com a promessa de ganharem uma para cada) descobrem um grande osso de dinossauro, mas quebram todas as motonetas e DND quebra as duas pernas. Ao final, DND está feliz, porque vendeu o fóssil e pagou todo o prejuízo, sobrando-lhe 100 cruzeiros.					
592	592/ P2	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande e o rabo abanando) oferece o tênis da marca, dizendo "Bacana hein? Agora v. pode brincar à vontade - com um par de tênis Iris"	DND	A mamãe sabe que assim v. não estraga o seu tênis de sair	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da garotada!	n	n
592	592/ H2	As amigas do urso. LLL estão a caminho do sítio de VVD para pedir-lhe emprestado Brioso, o cavalo, pois participarão de um "cirquinho" de fim de ano na escola. Elas entram na floresta (no meio do caminho) e encontram um urso de circo que fugiu. Levando o urso de volta para seus tratadores, que o	LLL, Melinho o urso, tratadores FA, professora e colegas FA	LLL fazem amizade com Melinho e ele salva sua apresentação na escola	Educação: professora dispensa alunos mais cedo para que possam preparar "números" para a escola / autoridade: tratador proíbe entrada de LLL na floresta mas é desobedecido /	n	escola, floresta

		procuravam, elas conseguem que ele se apresente com elas na escola, fazendo grande sucesso.					
592	592/ H3	Uma casa em crise. DND percebe que HZL, com expressões sérias, estão fazendo trouxas e deixando a casa. Ao perguntar o porquê, ele recebe a resposta de vários problemas na casa: teto furado, camas duras, banheiro sem água, televisor estragado, refeições péssimas. Eles então deixam a casa e DND, após pensar um pouco, deixa também a casa com uma trouxa sobre o ombro.	DND, HZL	HZL abandonando a casa / DND abandonando a casa	HQ de uma página / DND joga a chave enquanto abandona a casa	CDND	n
592	592/ H4	Inventores culinários. PPD se desentende com seu novo vizinho, inventor como ele. Ambos começam a competir, manipulando as árvores de seus quintais para que produzam alimentos prontos, até que passam a se agredir usando essas invenções. São ambos aprisionados por LPD, que cria uma árvore-	PPD, LPD, vizinho inventor FA	Astúcia de LPD / competitividade de PPD e do vizinho / PPD irritado /	Punição: PPD e o vizinho amarrados, leem o livro (punição pela ira e pela inveja) / violência: PPD e o vizinho se agredem através de suas invenções /	CPPD	n

		corda, e obriga ambos a lerem o livro "como lidar com seus inimigos".					
592	592/ H5	Visita esfomeada; MGD vê, pela janela de casa, que DND a visitará. Ela percebe que ele traz um grande pacote e pergunta a ele se são flores. Ao final, contrariada, descobre que se tratava de um sanduíche, que ele come sozinho, no sofá.	MGD, DND	Moralidade : a mulher e seus presentes, a mulher e flores / homem esfomeado	transporte: automóvel / MGD irritada com DND porque não ganhou presentes / HQ de 4 quadrinhos	CMGD	n
592	592/ H6	A fórmula mágica. Um dos três sobrinhos (o chapéu não está pintado, então não se sabe se é HZL) pede para usar o telescópio de LST (tio Ludovico), que explica que a imagem está invertida pela falta de um prisma corretor de imagem, muito caro. LST imediatamente repreende o menino, gritando com ele, que não é rico. Ao final, a criança resolve o problema, sugerindo que LST olhe pelo telescópio estando de ponta-cabeça. LST fica feliz pela economia.	HZL (?), LST	LST e o conhecimento / LST e a inconstância emocional / astúcia de HZL	Violência: LST grita com o menino / LST debocha da ideia do menino (seu sabichão) / HQ de uma página	CLST	n
592	592/ H7	O apanhador de leões. DND	DND, Leonel, o leão (FA,	DND trabalhador	Violência: caçador atira em	n	circo / floresta Boca do

		<p>trabalha como tratador de leões no circo de PTP. Ele ensinou Leonel, o leão montamnhês, a comer tortas, e parte para as montamnhas para capturar mais alguns leões. Leonel se esconde em seu trailer e, ao chegar nas montanhas, descobre que é temporada de caça ao leão. Outro caçador tenta matá-lo, e ele descobre que os leões selvagens estão escondidos nas árvores. Ao final, Leonel leva vários leões para a jaula do circo (comer tortas) e DND junta-se a eles, porque recebeu uma diminuição de salário.</p>	<p>fala em língua de leão), chefe de DND no circo e caçador (FA)</p>	<p>habilidoso / caça ao leão /</p>	<p>Leonel / DND vence por sorte / Punição: caçador é derrotado por Leonel com uma torta na cara / animal: leão / transporte: automóvel / os leões são conscientes e falam entre si em língua de leão</p>		<p>Mato, na tradução)</p>
592	592/P3	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte:</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

					"para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
592	592/H8	Problema financeiro. HZL não conseguem tirar as moedas de um cofrinho sem quebrá-lo. Levam-no a TPT, que as tira com um aspirador de pó.	HZL / TPT	TPT e o dinheiro / Astúcia de TPT	Piada com a expressão "problema financeiro" / HQ de uma página /	CDND / CTPT	n
594	594/C	Capa: DND está na rede, e sente um desconforto quando LUI passa por baixo dela, e a baioneta de seu fuzil de madeira espeta DND. HUG e ZEZ são os próximos.	DND, HZL	Sobrinhos traquinas	DND desenhado um pouco fora de escala / cor predominante: amarela / cenário inexistente, a não ser pelas duas árvores nas quais a rede está presa	n	n
594	594/P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

594	594/ H1	<p>Odisseia de cinco patos. TPT recebeu uma carta de uma alegada descendente de Circe, a feiticeira, e chama DND e HZL para irem à Itália recuperarem o tesouro de Ulisses. Na verdade, ele e DND estão enfeitados pelo perfume na carta, e HZI percebem o embuste. Ao chegarem à Ilha de Circe, ela toma a moedinha nº 1 de TPT, e transforma HZL em porcos e DND primeiro em bode, depois em tartaruga. Mesmo assim, os patos vencem a luta contra a feiticeira e retomam a moedinha, fugindo da ilha.</p>	TPT, DND, HZL, MGP	<p>TPT e o dinheiro / Mulher e seus disfarces / magia / Literatura e realidade / TPT ingênuo / DND ingênuo / Combate ao crime / Astúcia de HZL / Habilidade de HUG (estilingue) /</p>	<p>Meio de transporte: barco, navio, / a varinha transforma HOMENS em ANIMAIS, como na Odisseia, e os patos são transformados em animais / o tesouro falso foi fabricado em Hong Kong (piada final) / TPT vence por sorte /</p>	n	cais / caverna na Ilha de Circe
594	594/ P2	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e</p>	n	<p>A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas</p>	n	n

		mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.			sobre fundo branco		
594	594/ H2	Sorte dupla. Andando junto a GST, DND percebe que compartilha de sua sorte. Eles inclusive acham dinheiro juntos e escapam de assaltantes de banco. DND então se algema ao primo, que grita pela polícia.	DND, GST, bandidos e policiais FA	GST e a sorte / DND e a falta de sorte / combate ao crime	Violência: bandidos atiram em GST e DND, e sequestram GST / transporte: automóvel / punição: bandidos presos	n	calçada de PTP
594	594/ H3	Um gênio de sorte. LST está participando de um torneio de xadrez, contra 15 oponentes, simultaneamente. Enquanto isso, DND e HZI o assistem pelo televisor. Chegam homens estranhos (FA) perguntando por LST, e DND os convida para assistir ao torneio (vencido por LST). Na verdade, tratava-se de cobradores de dívidas, que passam a perseguir LST e conseguem capturá-lo, tomando-lhe todo o dinheiro. Ao	LST, DND, HZL, cobradores de dívidas FA	Inteligência de LST / LST endividado /	LST vence por sorte / televisor / transporte: automóvel / violência; LST é sequestrado pelos cobradores de dívidas	CDND	Estúdio de tv / calçadas de PTP

		final, LST está chateado porque não conseguirá parar DND e HZL (a quem ele também devia dinheiro) e descobre que o dinheiro que recebeu era falso, por engano, e que o dinheiro real foi entregue na casa de DND. Ele então paga DND e HZL, e sai comemorando sua sorte.					
594	594/ P3	Propaganda: Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande e o rabo abanando) oferece o tênis da marca, dizendo "Bacana hein? Agora v. pode brincar à vontade - com um par de tênis Iris"	DND	A mamãe sabe que assim v. não estraga o seu tênis de sair	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da garotada!	n	n
594	594/ H4	Lição arrasadora: DND percebe que HZI não estão ao piano, mas sim jogando beisebol no quintal. Ele grita para que voltem à lição de piano, mas quando voltam, o som é terrível. Ele então os incentiva a voltarem ao jogo, o que fazem, mas LUI pisca pra ZEZ, mostrando que tocaram mal de propósito, para enganar DND.	DND, HZL	Sobrinhos traquinas / DND ingênuo /	Violencia: DND grita com os sobrinhos e os chinga de pilantras / HQ de uma página	CDND / quintal	n

596	596/ C	Capa: TPT sobe em uma pilha de notas para colocar notas em um porquinho com cara feliz.	TPT	TPT e o dinheiro	cor predominante: vermelho	n	n
596	596/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
596	596/ H1	Cine-patacoadas. DND usa sua filmadora para registrar momentos vexaminosos de HZL, que saíram patinar mas caíram por causa de um gelo fino. Os sobrinhos conseguem roupas de LLL emprestadas, para não congelarem (sendo filmados maliciosamente por DND) mas vingam-se dele, que também se	DND, HZL, Dona C. Gonha, LLL, dona de casa violenta (FA)	Moralidade : DND usa a filmadora para registrar imagens de patinadoras em vez de registrar as manobras de HZL (ele inclusive olha para as pernas delas e comenta consigo que pensara	Violência: DND é agredido pela dona do varal onde escondeu-se para humilhar HZL / punição; DND sofre humilhação por humilhar HZL / flerte com gordofobia (lentes grande angulares) / "mantenham essa expressão de terror, meninos! É uma boa cena para uma comédia!" / D. C.Gonha: toma conta das	CDND	ambientes nevados

		molha e consegue apenas uma fantasia de macaco até que o filme da câmera acabe. DND então transforma a câmera em um batedor de ovos, chocando HZL.		que teria que esperar o verão para "registrar coisas interessantes") / Maus-tratos: DND coloca HZL em situações de vexame / Quebra de hierarquia: HZL vengam-se de DND na mesma moeda	sobrinhas de MGD / Moralidade: é vexaminoso, para HZL, serem vistos com roupas femininas (vestidos), a ponto de serem expulsos do clube dos Escoteiros-Mirins / destaques para as pernas (e roupas de baixo) das patinadoras filmadas por DND		
596	596/P2	Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica; Dois pinguins recitam versos nos quais se afirmam bebidas regionais (água de coco, chimarrão e café) e o guaraná Antarctica como sendo tomado em todo o Brasil.	Pinguins FA, personagens humanos caricaturizados do Nordeste (com roupas de cangaceiro), do Sul (com roupas de gaúcho) e de São Paulo (com roupas de caipira).	Toma-se várias bebidas em várias partes do Brasil, mas o guaraná Antártica em todo o Brasil	Nordestino com fundo amarelo (como um deserto), debaixo de um coqueiro; Gaúcho com gado, churrasco e cercas; Paulista com botinas, cercas e, ao fundo, a silhueta de um negro peneirando o café / anúncio quadrinizado, em uma página	n	variados
596	596/H2	O degelador de neve. VVD e HZL tem o calhambeque encaixado na neve e recorrem a PPD, que inventou um degelador de neve. O equipamento, usado inadvertidamente pela vaca de VVD, cria uma	VVD, HZL, PPD, animais da granja, vaca (FA disfarçada)	Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita /	Aparato tecnológico: degelador / Automóvel / PPD vence por sorte / Animais FAD	n	GVVD

		tempestade de raios, que é dispersada pelos animais da granja, que fazem uma espécie de "coro supersônico" para isso. Ao final, todos brincam na neve.		PPD e as invenções /			
596	596/ P3	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco	n	n
596	596/ H3	Lavadeira barata. DND e HZL reclamam do trabalho de lavar a louça, e pedem uma solução barata para ele.	DND, HZL, PPD	PPD e as invenções	Método empírico ilustrado /	CDND /	PTP

		PPD testa diversas teorias e termina propondo a DND que se cole a louça na toalha, estenda-a no varal e se lave com mangueira.					
596	596/ H4	Uma foto de realce. DND vai á floresta tentar impedir que GST fotografe um raro alce branco e ganhe um concurso. Ele consegue isso, mas GST fica famoso ao descer uma corredeira em um tronco. HZL fotografam o alce (que perseguia DND) mas este afirma que não permitirá a publicação a imagem, vexaminosa.	DND, HZL, GST, presença de figurantes humanos brancos caricaturizados, guarda florestal humano branco caricaturizado /	Sorte de GST / DND invejoso / Astúcia de HZL	Automóvel / HQ colorizada de forma conceitual, inclusive no original / autoridade: guarda florestal não é questionado	n	calçada de PTP / floresta
596	596/ P4	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande e o rabo abanando) oferece o tênis da marca, dizendo "Bacana hein? Agora v. pode brincar à vontade - com um par de tênis Iris"	DND	A mamãe sabe que assim v. não estraga o seu tênis de sair	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da garotada!	n	n
596	596/ H5	O banhista desastrado. DND aluga um deslizador (uma espécie de prancha de surf), medindo bastante o equipamento. Ele	DND	inabilidade de DND	HQ de uma página	n	beira do mar / praia

		acaba sendo retirado do mar, inconsciente, em cima da prancha, que lhe serve perfeitamente.					
598	598/ C	Capa: MGD está com um cesto de roupas lavadas para pendurar no varal, mas constata, surpresa, que vários passarinhos tomaram conta do fio.	MGD	Mulher e as tarefas domésticas	cor verde	n	n
598	598/ H1	O silenciador de sino. LST está tendo problemas para dormir por causa do barulho de um sino em um campanário próximo. Ele vai até lá e amarra um travesseiro no badalo.	LST	LST silenciou o sino	n	n	cidade / PTP
598	598/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

					amigo" / Produto: cursos		
598	598/ H2	Um modelo de navio. TPT está nervoso porque os IMT estão assaltando seus navios. DND e HZL lhe sugerem que ele monte modelos de navios que encolhem, e ele monta um navio em tamanho natural, com essa capacidade. Dessa forma, consegue induzir DND e HZL a lhe acompanhar enquanto usa essa capacidade especial do seu navio para capturar os IMT.	DND, HZL, TPT, IMT	Combate ao crime / Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / astúcia dos IMT / Engenhosidade dos IMT: uso de aparato técnico (criador de neveiros) / ingenuidade e de DND	automóvel, navio / TPT vence por sorte / violência: IMT amarram TPT / patriotismo> TPT veleja cantando o hino da marinha do Brasil /	CDND	Mar
598	598/ P2	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen,	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco	n	n

		cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.					
598	598/ H3	Protegendo escoteiros. LST fica ofendido com HZL, que afirmam não precisarem dele em um acampamento, por terem o MEM. LST então se candidata para acompanhá-los, mas suas teorias (corretas) apenas atrasam e cansam demais os meninos, fazendo-os dormirem e serem carregados, por LST, em uma carriola para a cidade. LST então afirma que as crianças de hoje não tem a mesma tempera dos meninos do seu tempo.	HZL, LTS	LST orgulhoso de sua inteligência / Astúcia de HZL / MEM / Ajuda não-pedida de LST atrapalha mais do que ajuda	HZL salvam LST de um urso faminto graças ao MEM /	n	floresta
598	598/ H4	Quatro a um. MGD, cuidando de seu jardim, pergunta a DND e LUI como eles foram de pescaria. LUI afirma que pescou um peixe, feliz, enquanto DND afirma, contrariado, que pescou quatro. MGD fica sem entender porque DND está contrariado. No último quadrinho,	MGD, DND, LUI	DND invejoso	automóvel / HD de meia página, dividindo espaço com a relação dos contemplados do 10º sorteio Quacker	n	calçada de PTP

		vê-se que os quatro peixes de DND são pequenos, e o único de LUI é enorme.					
598	598/ P3	Propaganda: Relação dos contemplados no 10º sorteio mensal da Aveia Quacker (realizado em 29/12/1962)	n	Contempla dos no sorteio Quacker	Os vencedores foram premiados com bicicletas, bonecas meu sonho, bonecas belinhas fadas, bolas, patins, motorettes e kits carteira e lousa escolar. Houve 20 vencedores, sendo 14 para o estado do RJ, 1 para o estado do RS, 2 para o estado do PR, 1 para o estado de GO e 2 para o estado de MG. / Anúncio de meia página, dividindo-a com a HQ "Quatro a um"	n	n
598	598/ H5	Touradas na feira. DND, VVD e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. VVD tem seu boloarruinado por corvos ladrões e não poderá vencer o concurso da feira anual, que ela sempre vence. Então DND lha dá a ideia de vestirem-se de pioneiros e levarem o carroção original dos avós de VVD, puxado pelo touro manso Sultão, para vencerem o	DND, VVD, HZL, touro Sansão	Moralidade : ajuda à vovó idosa se torna desastrosa / Magia / História: os pioneiros do Oeste /	Corvos pretos ladrões / VVD vence por sorte	CVVD	feira anual

		<p>concurso de morador mais antigo da região. VVD coloca inclusive uma coroa de flores em volta do pescoço do touro, que se descontrola (porque abelhas vêm cheiras as suas flores) e destrói metade da feira. VVD ganha o concurso, mas usa o dinheiro para pagar pelos prejuízos. Ao final, ela revela que um biscoito da sorte, que a irritara no início da HQ, tinha previsto tudo isso.</p>					
598	598/ P4	<p>Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica; Dois pinguins recitam versos nos quais se afirmam bebidas regionais (água de coco, chimarrão e café) e o guaraná Antarctica como sendo tomado em todo o Brasil.</p>	<p>Pinguins FA, personagens humanos caricaturizados do Nordeste (com roupas de cangaceiro), do Sul (com roupas de gaúcho) e de São Paulo (com roupas de caipira).</p>	<p>Toma-se várias bebidas em várias partes do Brasil, mas o guaraná Antártica em todo o Brasil</p>	<p>Nordestino com fundo amarelo (como um deserto), debaixo de um coqueiro; Gaúcho com gado, churrasco e cercas; Paulista com botinas, cercas e, ao fundo, a silhueta de um negro peneirando o café / anúncio quadrinizado, em uma página</p>	n	variados
598	598/ H6	<p>Piscina de gênio pobre. LST vê, por cima da cerca, que seu vizinho tem uma piscina. Ele então enche d'água sua rede e se refresca do calor assim.</p>	LST	<p>LST orgulhoso de sua inteligência</p>	<p>"Não tenho oiscina, mas quem tem imaginação não se aperta" / HQ de uma página</p>	CSLT	n

600	600/ C	Capa: HZL, vestidos de escoteiros mirins, estão treinando nós, usando a mangueira de DND, que observa, contrariado. Um dos três sobrinhos percebe, com medo, a expressão do tio.	DND, HZL	Sobrinhos traquinas	cor verde	n	n
600	600/ P1	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande e o rabo abanando) oferece o tênis da marca, dizendo "Bacana hein? Agora v. pode brincar à vontade - com um par de tênis Iris"	DND	A mamãe sabe que assim v. não estraga o seu tênis de sair	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da garotada!	n	n
600	660/ H1	Professor de trapalhadas. DND é professor na escola de HZL e leva a turma deles para uma excursão ao Grand Canyon. Ele arruma vários problemas com os guardas, até que consegue, sem querer, ajudar a prender perigosos criminosos da região.	DND, HZL, guarda e bandidos FA	Combate ao crime / Educação: DND professor / astúcia de HZL / magia / inabilidade de DND / Autoridade (guarda) não é questionada / bandido disfarçado / recurso à História (Coronado) /	transportes: helicóptero, mulas, bote / DND vence por sorte / punição: bandidos presos	n	escola / Grand Canyon
600	600/ P2	Propaganda: Escola Mundial	Personagem caricaturizado, branco,	"Ganhe mais, tornando-	"Sede própria. Uma instituição que se põe às	n	Desenho realista do prédio real

		de Cultura Técnica	sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
600	600/H2	Silêncio, por favor! PPD está com o carro parado no sinal vermelho, enquanto um idoso atravessa. Atrás dele, um motorista buzina insistentemente. PPD então aciona um mecanismo em seu carro, que anula a buzina do motorista barulhento, deixando-o perplexo.	PPD, morotista FA	Invenções de PPD	Uso de aparato tecnológico: braço mecânico / HQ de uma página / transporte: automóvel	n	n
600	600/H3	David e Golias; PPD tenta, sem sucesso, deter um robô gigante descontrolado, de uma produtora cinematográfica, que ameaça destruir PTP. Quem acaba salvando a cidade é LPD.	PPD, LPD, cineasta Barros Limeto (FA)	Invenções de PPD, LPD salva PPD, PPD vence por sorte, robô gigante descontrolado	LPD chamado de "Assistente" / Companhia cinematográfica "Velha Cruz" / PPD acaba disputado pelas garotas da cidade, e corresponde aos seus olhares cobiçosos / ao final, quem	n	calçadas de PTP

					reconhece o verdadeiro herói são duas crianças, enquanto os adultos louvam PPD		
600	600/ P3	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas.</p> <p>Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>	n	<p>A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco</p>	n	n
600	600/ H4	<p>Herói de lorota. DND e HZL estão em uma cabana nas montanhas nevadas. Como é hora de dormir, os três pedem que DND conte-lhes uma história, e ele conta uma</p>	DND, HZL	<p>DND mentiroso / DND covarde / Astúcia de HZL</p>	<p>HZL completam várias frases uns dos outros</p>	<p>casa nas montanhas</p>	n

		de quando era guarda florestal e, com sua imensa bravura, foi escolhido para combater e acabar com um monstro terrível, o Homem das Neves. Ao terminar a história, DND se assusta com a sombra de um fantoche que estava nas mãos de LUI. Todos vão dormir, mas HZL desacreditam totalmente a alegada bravura de DND, que fica irritado.					
600	600/ P4	Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica; Dois pinguins recitam versos nos quais se afirmam bebidas regionais (água de coco, chimarrão e café) e o guaraná Antarctica como sendo tomado em todo o Brasil.	Pinguins FA, personagens humanos caricaturizados do Nordeste (com roupas de cangaceiro), do Sul (com roupas de gaúcho) e de São Paulo (com roupas de caipira).	Toma-se várias bebidas em várias partes do Brasil, mas o guaraná Antártica em todo o Brasil	Nordestino com fundo amarelo (como um deserto), debaixo de um coqueiro; Gaúcho com gado, churrasco e cercas; Paulista com botinas, cercas e, ao fundo, a silhueta de um negro peneirando o café / anúncio quadrinizado, em uma página	n	variados
600	600/ H5	Ora, pílulas! PPD está engatinhando num gramado, procurando algo, quando um garoto lhe pergunta o que é. PPD explica que perdeu uma pequena pílula que acelera o crescimento dos animais. O	PPD, garoto FA	Invenções de PPD / PPD desastrado	O garoto não parece ter qualquer tipo de medo do enorme grilo	n	n

		garoto então diz que sabe quem a encontrou, enquanto olha para um gigantesco grilo atrás deles.					
602	602/ C	Capa: DND está sentado numa poltrona, lendo "A Patada nos esportes", quando dois sobrinhos (aparentes) suspendem à sua frente o seu boletim escolar. Há uma expressão de medo nos olhos deles e de incredulidade nos olhos de DND.	LUI e um outro sobrinho que não pode ser identificado (está vestindo roupas amarelas), DND	Sobrinhos traquinas / Educação: HZL vão mal na escola	cor: azul claro	n	n
602	602/ P1	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
602	602/ H1	Operação Corvo. TPT está expondo sua	DND, HZL, TPT, MGP, corvo	Combate ao crime / TPT e o	O corvo apenas fala "nunca mais" a HQ	n	parque de PTP

		moeda nº 1 para ajudar a levantar fundos para um importante lançamento de foguete em PTP. MGP consegue roubá-la e hipnotiza um corvo para que este a cole na ponta do foguete, a ser lançado, para que a moeda derreta no sol e dê poderes à maga. DND fantasia-se de MGP e consegue que o corvo recupere a moeda no último segundo.		dinheiro / DND corajoso / Astúcia de HZL / Autoridade: militares não ouvem o apelo de TPT e não são questionados / mulher e seus truques (guarda-chuva que é vara de pescar / DND corajoso / Humaos brancos caricaturiza dos ficam olhando embasbacados a moeda nº 1 de TTP depois que MGP tenta roubá-la /	inteira (intertexto com Poe) / a maneira pela qual o corvo foi colocado dizendo "nunca mais" parece ser uma ferramenta de fina ironia contra os programas armamentistas dos anos 1960, especialmente o financiamento destes pela população em geral / O foguete rumará ao sol, uma possível analogia à "queima" de dinheiro público / "Tchau Abelardo - Nunca mais" / CB / Punição: MGP fica sem a moedinha nº 1, através da mesma técnica que usou para roubá-la		
602	602/P2	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)	n	n
602	602/H2	Tempo e movimento; LST decide passar uns dias descansando na granja de VVD.	LST, VVD	Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta /	Violência; LST amarra VVD na cama para que ela não se levante antes das 9h /	CWVD	GVVD

		<p>Porém, ao perceber que a sua rotina de trabalho é muito extenuante, ele decide otimizar todas as funções diárias. Dessa forma, VVD consegue acabar tudo em 6 horas. Ao final, LST descobre que VVD arrumou u emprego na cidade, pois não sabe viver com tempo livre.</p>		<p>Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / LST orgulhoso de sua inteligência /</p>			
602	602/ P3	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>	n	<p>A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco</p>	n	n

602	602/ H3	<p>Mantenha a cidade limpa. HZL estão brincando de cavaleiros medievais, enquanto DND va até o parque encontrar MGD. Ela lhe comunica que ele dirigirá um carro alegórico em forma de dragão em um desfile relativo ao dia da limpeza. Porém, enquanto DND se dirigia ao desfile, HZL atacam e des governam o carro, fazendo DND sair dele sem querer. HZL ajudam DND a recuperar o controle do equipamento, mas erminam ounidos, realizando a limpeza da cidade por ordem de DND.</p>	HZL, DND, MGD	Invenções de PPD (carro alegórico) / Mulher e a filantropia / ingenuidad e de HZL / astúcia de HZL / DND disciplinad or	Quebra de hierarquia: sobrinho detem DND e faz-lhe seguir a sua ideia / violência: DND agarra HZL e os obriga a fazererm serviços de limpeza em PTP	n	floresta e calçadas de PTP
602	602/ H4	<p>A placa que caiu. DND trabalha com um caminhão da empresa D.S.T. sinalização. Ao passar por uma pedra, cai do caminhão a placa "Parada de Ônibus". DND estão vai buscar a placae verifica, surpreso, que há um grande número de pessoas em frente a ela, esperando o ônibus.</p>	DND, pessoas FA	DND trabalhador /	Caminhão / HQ de 3 quadrinhos, no pé da página.	n	Calçadas de PTP

602	602/ H5	<p>Touradas científicas. MGD, CDE e CRB atiram-se sobre LST, que estava em um banco de praça, cobrindo-o de elogios à sua inteligência. Ele pergunta o que elas querem com tanta adulação, e elas revelam que vão viajar para o México, além de contar com ele para ser seu guia, por "saber tudo de tudo". ele acaba aceitando. A primeira parada é em uma arena de touradas, onde LST decide ajudar um toureiro medroso a obter o dinheiro necessário para se casar, tomando o seu lugar. Após decepcionar a plateia por não lutar (e mesmo assim vencer) o touro, LST recebe uma chuva de chapéus que o público atira sobre ele, como forma de protesto. Ele recolhe esses chapéus, botas e bengalas: ele os vende, e obtém o dinheiro para o rapaz. A história termina com LST sendo elogiado por MGD, CDO e CRB, do "clube da fofoca".</p>	MGD, CDO, CRB, LST	<p>LST orgulhoso de sua inteligência / LST vaidoso / Moralidade : mulheres interesseiras, elogiando abertamente e por interesse / mulheres dependem do homem para seus objetivos / terra distante empobrecida (habitantes descalços, rua calçada irregular) / Mulher e o clube de mulheres</p>	<p>Há mais membros do Clube da fofoca: uma porca e uma ave FA, por exemplo /</p>	n	<p>parque / México / calçadas do México / praça de touradas</p>
602	602/ P4	<p>Propaganda: Guaraná Champagne</p>	<p>Pinguins, Flavinho e Teresinha,</p>	<p>"Refrigera e faz amigos!"</p>	<p>No primeiro contato, Flavinho fica à</p>	n	<p>floresta</p>

		Antarctica. "Assim se fazem amigos". Os dois pinguns agora contam a história de um menino e uma menina brancos caricaturizados, Flavinho e Teresinha, que passeando pelo parque são visitados por crianças marcianas (brancas, caricaturizadas), que apenas lhes pedem um pouco de água. Eles então lhes dão Guaraá Antarctica e os marcianos vão embora, gratos.	crianças marcianas (todas as crianças brancas, humanas, caricaturizadas)		frente de Teresinha, que é menor e se esconde atrás dele. / Em um dos quadrinhos aparece a calcinha branca de Teresinha / os capacetes das crianças marcianas tem antenas (como de TV) / um dos pinguins usa um chapéu de professor /		
602	602/ H6	Lugar de tigre é na jaula. LST está andando pela sala, na qual há um tapete formado pela pele de um tigre morto. Ele porém tropeça no rabo do tapete e cai no chão. Ao final, LST deixa o tapete dentro da grade que está fechando a entrada da lareira.	LST	LST desastrado	HQ de uma página	CLST	n
604	604/ C	Capa: VVD, com expressão irritada, está se afastando do seu galo, que está empoleirado sobre a cerca da granja. Ele tem uma expressão entristecida, e é observado por um porco, que ri dele. Há um	VVD, galo e porco	A questão da hora de despertar	Cor predominante: verde.	n	GVVD

		despertador pendurado no pescoço do galo, marcando 7 h.					
604	604/ P1	Propaganda: Chocolate Nestlé. A imagem de uma barra de chocolate semi aberta ocupa cerca de 70% da página. Ainda há espaço para três fotos, nas quais um garoto branco se destaca: estudando, em meio a outros três colegas brancos, recebendo um canudo de uma mulher branca, loira (com o se fosse um diploma) e comendo, feliz, o mesmo chocolate da foto grande.	garoto, professora	Sua mais gostosa fonte de energias / Nestlé faz o melhor chocolate do mundo	Destaque paa a "fórmula original suíça" do chocolate, e para o "puro leite Nestlé" / apelo à vitalidade recuperada com a ingestão do produto	n	escola
604	604/ H1	Peixes Milionários. TPT chama DND e HZL para recuperarem pérolas valiosas de um naufrágio japonês antigo. Eles acabam sendo atacados pelos IMT, mas conseguem, usando roupas de mergulho, esconder as pérolas em cardumes de salmões que iam fazer a desova em seus rios natais. Graças a HZL, eles descobrem exatamente para qual rio os peixes se dirigiram e recuperam todas as pérolas,	TPT, DND, HZL, IMT	Combate ao crime / DND e HZL viajam a serviço de TPT / TPT e o dinheiro / astúcia de HZL /	barcos / tradução endureceu o tratamento de TPT para HZL (dont be dumb para não sejam idiotas) e deixou DND mais inteligente (pelo sufixo tradicional vejo que se trata de navio japonês) / uso de aparato tecnológico (traje de mergulho especial para 400 metros / violência: IMT amarram e prendem TPT, DND e HZL no porão do navio / IMT veem TPT vender as pérolas e sair	n	mar

		deixando os IMT desanimados pelo seu fracasso.			com o dinheiro em PTP e não fazem manção de assaltá-lo / Punição: IMT humilhados por TPT /		
604	604/ P2	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)	n	n
604	604/ H2	Perfeita demais. HZL encantam-se com as portas automáticas do bando e pedem a LST que faça assim na casa deles. Mas LST faz sensores tão sensíveis que a porta se abre para a entrada de formigas famintas.	HZL. LST	LST inventor / LST desastrado / Admiração de HZL por LST	HZL tem um cachorro branco / HQ de uma página	CDND	n
604	604/ H3	Bicicleta para três. LLL esforçam-se para vender doces para as Escoteiras Mirins: ajudarão um asilo e, quem vender mais, ainda ganhará uma bicicleta. Elas leem um livro de vendas, que as orienta a tentar a venda pelo lugar mais	LLL, chefe das escoteiras, bandidos, policial e sovina (FA)	combate ao crime / Filantropia / escoteiras-mirins e a venda de doces / LLL vencem por sorte / ingenuidade e de LLL /	Punição: bandidos presos / violência: sequestro e menção a agressão contra LLL / automóvel (viatura), bicicleta	Sede das escoteiras-mirins	calçadas de PTP

		<p>improvável e não aceitar não como resposta. Dessa forma, batem à porta de Celso Vina, notório pão-duro, que está em assalto. Dada a insistência das meninas, um bandido compra uma caiza, mas dá dinheiro demais, além de recisar-se a atender a porta (para receber o troco). Isso chama a atenção de um policial (Isaltino), que acaba prendendo os bandidos, Grato pelo desfecho, CelsoVina oferece uma bicicleta de presente para as meninas, mas ao descobrir que são três, compra-lhes uma bicicleta tripla.</p>					
604	604/P3	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte:</p>	<p>n</p>	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

					"para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
604	6024 /H4	<p>Prato encrencado. MGD mente para LST que, se ele for discusar no clube feminino, poderá comer um prato vienense que é o seu favorito. Na verdade, ninguém no clube tem sequer a receita. MGD pede a receita para LST, que lhe empresta a origina, em alemão. Isso dificulta a execução do prato (CDO estudou um ano de alemão apenas) e, à noite, LST se revolta ao perceber que foi enganado (o que MGD confessa). Ele sobre à tribuna e faz um discurso atacando as mulheres de hoje em dia, que "perderam a compostura e recorrem aos truques mais desleais para conseguir o que querem". Ele termina o discurso dizendo que nunca fará discurso algum para o clube, mas as mulheres presentes o agradecem, comovidas, o fato de ele já ter feito o discurso. Ele termina dizendo</p>	MGD, CDO, CRB, VVD, LST	Mulher depende de homem para atingir seus objetivos / LST vaidoso de sua inteligência / Mulher mentirosa e ardilosa / mulher e as tarefas domésticas (cozinhar) / LST mentiroso e interesseiro (apenas concorda em ir ao clube mediante a promessa de comida)	"A honestidade deve começar em casa! Vocês, mulheres, empregam o método de ataque mais vil" / "professor, foi maravilhoso!" /	n	Clube feminino

		que, com as mulheres, nem um gênio pode.					
604	604/ P4	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas.</p> <p>Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco	n	n
604	604/ H5	<p>Estouro á meia-noite. DND está se dirigindo para uma região distante, onde vai trabalhar como tropeiro. Porém, seu carro não aguenta o calor do deserto, e ele é "salvo" por um árabe que anda por ali com um grupo de dromedários.</p>	DND, HZL, bandidos e policiais FA	Combate ao crime / DND trabalhador / ingenuidad e de DND /	DND vence por sorte / automóvel, trem / punição: bandidos presos / DND vence por sorte	n	deserto

		DND não percebe que se trata de ladrões de gado. O uso dos dromedários acaba, inadvertidamente assustando o gado, fazendo-o frustrar os planos dos ladrões, pelo que DND é recompensado (além de outra recompensa do circo, pelos dromedários recuperados)					
604	604/ P5	Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica. "Assim se fazem amigos". Os dois pinguns agora contam a história de um menino e uma menina brancos caricaturizados, Flavinho e Teresinha, que passeando pelo parque são visitados por crianças marcianas (brancas, caricaturizadas), que apenas lhes pedem um pouco de água. Eles então lhes dão Guaraá Antarctica e os marcianos vão embora, gratos.	Pinguins, Flavinho e Teresinha, crianças marcianas (todas as crianças brancas, humanas, caricaturizadas)	"Refrigera e faz amigos!"	No primeiro contato, Flavinho fica à frente de Teresinha, que é menor e se esconde atrás dele. / Em um dos quadrinhos aparece a calcinha branca de Teresinha / os capacetes das crianças marcianas tem antenas (como de TV) / um dos pinguns usa um chapéu de professor /	n	floresta
604	604/ H6	Água cara. TPT diz ao seu motorista que encha o radiador de sua limusine com água "grátis" do posto de gasolina. Porém, ele é multado por	TPT, motorista e policial FA	TPT avarento / autoridade: guarda multa e não é questionado	Punição: TPT é punido pela sua avareza	CTPT	ruas de PTP

		atrapalhar o trânsito, uma vez que a limusine é grande demais					
606	606/C	Capa: TPT está deitado na cama, com os olhos fechados e expressão feliz. Em um balão de pensamento, acima dele, vê-se que está sonhando com cofrinhos em forma de porquinho pulando uma cerca, ao invés de carneirinhos. Há indicação do sono de TPT (ZZZZZZ)	TPT	TPT e o dinheiro	Cor azul	n	n
606	606/P1	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - em Santa Catarina. Pedrinho Sabido e Claudia Serelepe visitam Blumenau, Florianópolis, Camboriú, Pomerode, Itajaí e Canavieira. Eles elogiam a influência alemã, a arquitetura, as crianças louras, trabalhos em porcelana, madeira, fábricas, o forte uso de bicicletas, as dunas das praias, as pontes. Claudia relata que caiu e feriu o rosto, mas suas fotos foram salvas pelo Band-Aid dado a ela por Pedrinho.	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos técnicos de Santa Catarina. / Questão racial: Pedrinho e Claudia elogiam as crianças 'tão lourinhas' /	PEÇA À MAMÃE PARA COMPRAR CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID NA EMBALAGEM COM 30 CURATIVOS, PARA FAZER ECONOMIA	n	Blumenau, Florianópolis, Camboriú, Pomerode, Itajaí e Canavieira.

606	606/ H1	<p>O conto da estátua. O professor TPT leva a turma de HZL para conhecerem seu museu de arte, mundialmente famoso e mais seguro do que a Caixa-Forte. Ali, ele é avisado de que um pesquisador misterioso encontrou partes que faltavam em uma estátua famosa. TPT recompensa regamente o pesquisador, que lhe traz diversas outras peças da mesma escultura, todas se ajustando perfeitamente. Ao final, descobre-se que se tratava de um plano para roubar o museu, frustrado graças a HZL, que ainda deixam a estátua original mais apresentável, com uma moldura.</p>	TPT, HZL, bandidos e seguranças FA	TPT valoriza a arte / TPT ingênuo / Astúcia de HZL / Combate ao crime / TPT professor	Punição: bandidos presos / Violência: bandidos se desentendem e se agridem / transporte: helicóptero (mencionado), automóvel / telefone	n	Escola, museu
606	606/ P2	<p>Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.</p>	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	<p>Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)</p>	n	n

606	606/ H2	<p>A psicologia do moleirão. LST e VVD estão decepcionados com a preguiça de GSL. LST decide que irá torná-lo mais pró-ativo, e o hipnotiza durante o sono. A hipnose sai de controle, e ele acaba com todo o serviço, passando a destruir o celeiro para poder consertá-lo de novo. Com muita dificuldade, VVD e LST conseguem devolvê-lo praticamente à sua forma anterior, e LST acaba a história consertando, ele mesmo, o celeiro para VVD, que assiste e lhe faz companhia, ouvindo seu gramofone.</p>	LST, VVD, GSL	<p>Moralidade : ajuda à vovó idosa mesmo à revelia desta / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Moralidade : mulher recorre a homem para obter o que precisa / LST orgulhoso de sua inteligência / LST desastrado / GSI preguiçoso /</p>	VVD chora ao ver o celeiro destruído e LST candidata-se para consertá-lo. / transporte: caminhão	n	GVVD
606	606/ P3	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um</p>	n	<p>A tinta SKRIP não corroí a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV</p>	n	n

		<p>programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>			<p>Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco</p>		
606	606/H3	<p>A campanha presidencial de Margarida. DND e HZL trabalham arduamente como cabos eleitorais de MGD, que deseja ser presidente do Clube Feminino. Eles colam tantos cartazes e ela faz um discurso tão breve e sincero que acaba eleita tanto para delegada (multando DND por pescar sem licença) quanto para presidente do clube. A história termina com a reflexão de DND de que a criminalidade diminuirá, porque o scriminosos não aguentariam as chatas reuniões do clube na cadeia.</p>	<p>MGD, DND, HZL, membros do clube e policial FA</p>	<p>Filantropia, o Clube Feminino / mulher recorre a homem para obter seus objetivos / poder da propaganda / reuniões de mulheres são chatas / DND confiante /</p>	<p>MGD tem uma antagonista gorda (Cristina Tonelada) / autoridade: MGD multa DND e não é contestada / Autoridade: guarda leva DND para a delegacia sem contestação /</p>	n	<p>calçadas de PTP</p>
606	606/P4	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" /</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio,</p>

			e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	e" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
606	606/H4	Seis patinhos num trenó. De férias na Granja de VVD (num inverno nevado) HZL e LLL saem passear num trenó puxado por BRS. Por imprudência dos meninos, o cavalo foge, sendo capturado por um homem mau, que exige serviços das crianças em troca da devolução do cavalo. Ao final, BRS não quer mais puxar o trenó e HZL tem que puxá-lo, com as meninas em cima.	VVD, GSL, HZL, LLL, BRS, homem mau FA	Combate ao crime (roubo de cavalo) / meninos odeiam a companhia das meninas / imprudência de HZL / homens e as tarefas pesadas x mulheres e as tarefas domésticas /	Punição: homem mau come comida horrível feita assim de propósito por LLL / "isto está divertido, apesar da companhia das meninas"	n	GVVD / estrada
606	606/P5	Guaraná Champagne Antarctica. O clube dos caçulas. Os dois pinguins contam esta história: um garoto novo no bairro (Flavinho,	Flavinho e outros meninos (todos humanos caricaturizados)	O refrigerante que refrigera o Brasil	Os garotos pagam o guaraná com a "caixinha do clube"	n	calçadas de uma cidade industrializada

		menino branco, caricaturizado) decide se enturmar com "os caçulas", o grupo de meninos de bairro. Ele va assistí-los em uma partida de futebol, que vencem (sendo muito bons) e percebe que festejam em sua sede (um "clubinho") tomando Guaraná Champagne Antarctica. Flavinho então decide ser parte dos caçulas.					
608	608/ C	Capa: Vários personagens (DND, MGD, VVD, GSL, GST e HZL) se espremem dentro de uma cabine fotográfica, enquanto, do lado de fora, TPT coloca uma moeda.	DND, MGD, VVD, GSL, HZL, TPT	TPT avarento / foto de família	Todos parecem felizes, menos GSL, pisado no rosto por DND / cor vermelha	n	n
608	608/ P1	Propaganda: Chocolate Nestlé. A imagem de uma barra de chocolate semi aberta ocupa cerca de 70% da página. Ainda há espaço para três fotos, nas quais um garoto branco se destaca: estudando, em meio a outros três colegas brancos, recebendo um canudo de uma mulher branca,	garoto, professora	Sua mais gostosa fonte de energias / Nestlé faz o melhor chocolate do mundo	Destaque paa a "fórmula original suíça" do chocolate, e para o "puro leite Nestlé" / apelo à vitalidade recuperada com a ingestão do produto	n	escola

		loira (com o se fosse um diploma) e comendo, feliz, o mesmo chocolate da foto grande.					
608	608/H1	A sorte é para quem sabe tê-la. TPT afirma que fará lucros com a venda de um terreno ao lado da CDND, o que desagradava DND e HZL. Eles sabotam a venda do terreno de todas as formas, mas ao final TPT constrói uma fábrica de cimento no local.	DND, HZL, TPT	TPT empreende dor / HZL e DND traquinas	TPT ignora completamente o lazer de DND e HZL no terreno	CDND	n
608	608/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
608	608/H2	Aniversário trabalho. LLL, morando com MGD, decidem fazer as tarefas	MGD, LLL	Mulher e os afazeres domésticos /	"que modo de passar o dia de aniversário!"	CMGD	n

		domésticas para ela no dia de seu aniversário. Porém, elas não tem qualquer habilidade para isso, e dão muito trabalho para MGD, que precisa arrumar muita bagunça. Ao final, MGD fica aliviada porque as meninas vão ver um artista famoso na loja de discos.		inabilidade de LLL			
608	608/H3	Medida de segurança. DND tenta cavalgar sem sela, mas cai do cavalo. Então VVD coloca um arreio de colar no cavalo, mantendo o pescoço de DND dentro do colar, e ele cavalga sem cair (mas bem desconfortável)	DND, VVD	inabilidade de DND / astúcia de VVD	HQ de uma página	n	GVVD
608	608/H4	O dinheiro marciano. LST e DND são assaltados por um IMT, e tentam enganá-lo, colocando-o em uma cadeira giratória. Mesmo assim, o bandido consegue roubar notas de dinheiro que encontra no pote de doces e foge com um comparsa. Ao final, LST lembra-se de que se trata de dinheiro "marciano", feito por LST para uma suposta	LST, DND, IMT	Combate ao crime / ciência para enganar criminoso	Violência: assalto, disparos / LST vence por sorte	CLST	n

		viagem a Marte que não conseguiu fazer ainda.					
608	608/ P3	<p>Propaganda: Era uma vez 3 peninhas.</p> <p>Concurso Skrip-Bat Masterson.</p> <p>Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco	n	n
608	608/ H5	<p>Fotografia caprichada. DND comunia a HZL que TPT quer tirar uma foto profissional dos três. Ele os obriga a tomarem banho, e lhes coloca roupas e chapéus novos. No final, a foto é com um cenário montado e os</p>	DND, HZL, TPT	Fotografia artificial	HQ de uma página / automóvel	n	n

		meninos apenas colocam a cabeça em buracos em um cenário pintado.					
608	608/ H6	<p>Herói escorregador. DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. DND está frustrado com TPT, seu editor-chefe na Patada, porque TPT cobre todas as reportagens mais emocionantes. (!) DND conhece uma rainha de uma terra distante, que o contrata para investigar um mistério, o que DND faz. Por acidente, ele acaba espantando um dragão para longe, como o herói antigo do local fazia. Por inspiração de DND, os homens da terra distante deixam de ser covardes e TPT, ao final, coloca uma foto sua cumprimentando DND, mas só aparece a mão de DND.</p>	DND, TPT, rainha da Quaquônia	DND trabalhador / TPT trabalhador / Investigação de um mistério / terra distante exótica / povo estrangeiro covarde /	A rainha relata que, como não há guerras há muitos anos em Quaquônia, os homens ficaram covardes / autoridade: DND presta grande reverência à rainha / DND é parecido com Sir Patusco / Moralidade: DND chama os homens de Quaquônia de "maricas"	n	castelo
608	608/ P4	Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica. Uma riqueza da Amazônia. Dois meninos brancos,	Dois meninos brancos caricaturizados	Dados geográficos da grandeza do rio Amazonas e bora	"Gelado ou não, é uma gostosura!"	n	n

		caricaturizados, com expressões felizes, leem um livro sobre o rio Amazonas, e em seguida bebem o guaraná.		tomar guaraná			
608	608/P5	Edição extra de O Pato Donald - julho de 1963	DND	Edição extra - 68 páginas	cor azul	n	n
610	610/C	Capa: LST está com expressão feliz, ouvindo o canto de um pássaro através de uma concha acústica em seu ouvido.	LST	LST gosta do canto do pássaro	cor amarela	n	n
610	610/P1	Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras crianças correm gritando que vão imitá-lo.	Falkito (menino loiro, caricaturizado). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizadas.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar
610	610/H1	Meu reino por uma noz. TPT é dependente de um chá de noz-moscada brava, variedade existente somente no Alto Amazonas. Ele descobre os que os indígenas da região, encantados com um suposto benfeitor, vão parar de lhe fornecer a iguaria. Então ele vai para a selva e	DND, HZL, TPT, Secretária (FA)	Terra distante exótica / povo distante exótico / DND missionário trabalhador / magia / Astúcia de TPT	Violência: nativos prendem TPT / TPT vence por sorte / Etnicidade: os nativos recebem DND como um salvador / Moralidade: mulheres nativas desejam aprender novas receitas culinárias / Etnicidade: comunicação na floresta feita através de aves, macacos e	n	floresta do Alto Amazonas

		descobre que o benfeitor é DND, junto com HZL. DND acaba criando um problema ao tentar ajudar o feiticeiro do lugar, e todos são obrigados a fugir.			tambores, nos dois sentidos / rádio / transportes: avião e helicóptero / Etnicidade: patos nativos ignoram as lições de TPT sobre como enriquecer / animais: jacaré, onça. tatu, tamanduá, papagaio, pombo / Inversão: patos "civilizados" ensinam aos nativos como tocarem tambores		
610	610/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
610	610/P3	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas	n	n

		teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.		outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco		
610	610/P4	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)	n	n
610	610/H2	O colecionador-mor. TPT participa de uma festa com riquíssimos colecionadores (desde vasos	TPT	TPT e o dinheiro	HQ de uma página	CFTPT	n

		gregos até xícaras chinesas) e é provocado sobre alguma coleção. Mostra aos milionários sua "coleção de moedas", deixando-os muito surpresos.					
610	610/H3	Os amigos ursos. DND volta de uma pescaria mas descobre que seu bernal cheio de peixes foi roubado por alguém. Ele então colhe amoras para fazer uma torta. Os ladrões do bernal, um urso pai e seu filho, seguem-no até sua casa e roubam sua torta sem que ele consiga evitar (pois suspeitava de HZL). Ao final, DND fica surpreso ao ver os dois ursos comendo torta em cima de uma árvore.	DND, HZL, Ursos (FAD)	Animais ladrões /	violência: DND usa arma para assustar os ursos /	n	floresta
610	610/P5	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - em São Paulo. Pedrinho Sabido e Claudia Serelepe visitam a cidade de São Paulo a partir de Santos. Eles elogiam a estrada, lembrando do Padre Anchieta. Visitam o Museu do Ipiranga, o Instituto Butantã, fábricas de automóveis, armazéns de	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos técnicos de São Paulo	PEÇA À MAMÃE PARA COMPRAR CAIXAS DE 30 CURATIVOS PLÁSTICOS BAND-AID - É MAIS ECONÔMICO!	n	São Paulo

		café, o Parque Ibirapuera (onde admiram a estátua das Bandeiras, de Brecheret e onde Claudia reclama de bolhas no pé). Com um band-aid tudo fica bem.					
610	610/ P6	Edição extra de O Pato Donald - julho de 1963	DND	Edição extra - 68 páginas	cor azul	n	n
612	612/ C	Capa: MGD está sobre uma balança, irritada porque DND tenta ver seu peso. Ela esconde os ponteiros com uma sombrinha.	MGD, DND	Mulher e os problemas de peso	cor vermelha	n	n
612	612/ P1	Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras crianças correm gritando que vão imitá-lo.	Falkito (menino loiro, caricaturizado). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizadas.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar
612	612/ H1	O barco dos queixosos. HZL desejam chegar a almirantes, mas não são aceitos como grumetes pela pouca idade. Então apostam com TPT que conseguirão ser bons grumetes em uma embarcação	TPT, DND, HZL	Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / TPT ardiloso (engana HZL) / DND trabalhador / Astúcia de HZL / Autoridade: "comandân	Patriotismo: HZL cantam o hino da marinha do Brasil em alto-mar	n	rio Mac Torto

		fluvial dele, para depois embarcarem no mar. TPT os manda (junto com DND) para uma embarcação famosa pelas reclamações dos passageiros (que, pela lei local, ficam assim franqueados da passagem). Mas HZL e DND causam tantos problemas nessa viagem que os passageiros desistem de reclamações, e ao final TPT fica com as contas a pagar.		cia" não é questionada /			
612	612/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
612	612/P3	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso /	n	n

		<p>Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>		<p>tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco</p>		
612	612/H2	<p>Gênio malabarista. MGD, CRB e CDO estão à procura de uma atração para o carro alegórico do clube feminino em um desfile e pedem que LST as ajude a concretizar um todo feito de vidro. LST esclarece que é um mestre na vidraria e acaba em uma disputa com um vidreiro profissional. Ambos sopram formas cada vez mais exuberantes até</p>	<p>LST, MGD, CRB, CDO, vidreiro FA</p>	<p>filantropia, o Clube Feminino / mulher recorre a homem para satisfazer seus objetivos / LST orgulhoso de sua inteligência, de sua habilidade e de sua descendência / homens competindo para agradar mulheres /</p>	<p>"Não nos desaponte, prof, Ludovico!"</p>	<p>n</p>	<p>calçadas de PTP, vidraria</p>

		que LST acaba fazendo malabarismo em cima de uma escultura mitológica de vidro, e desfilando dessa forma, ridicularizado como temia.		o poder da mídia			
612	612/ P4	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)	n	n
612	612/ H3	Acampamento científico. HZL vão acampar com PPD, que leva tanto equipamento científico a ponto de deixar chata a atividade. O equipamento de PPD apenas serve para livrá-los de um perigoso urso, e eles decidem que é mais divertido acampar à moda antiga.	HZL, PPD	Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita	"Ah, esses acampamentos modernos!" / animal: urso	CPPD (jardim)	floresta
612	612/ P5	Propaganda: Guaraná Champagne Antarctica. Uma riqueza da Amazônia. Dois meninos brancos,	Dois meninos brancos caricaturizados	Dados geográficos da grandeza do rio Amazonas e bora	"Gelado ou não, é uma gostosura!"	n	n

		caricaturizados, com expressões felizes, leem um livro sobre o rio Amazonas, e em seguida bebem o guaraná.		tomar guaraná			
612	612/ P6	Edição extra de O Pato Donald - julho de 1963	DND	Edição extra - 68 páginas	cor azul	n	n
614	614/ C	Capa: DND está jogando tênis, mas a bola entrou pela manga de sua blusa, alojando-se nas costas	DND	Inabilidade de DND	cor amarela	n	n
614	614/ P1	Propaganda Guaraná Champagne Antarctica. Uma visita ao zoo. Propaganda em forma de HQ, na qual um elefante foge da jaula no zoológico da Barra Funda, sendo contido pelo tratador com a ajuda de uma mangueira d'água. para recompensar as crianças (que ligaram a água) o tratador lhes dá guaraná.	Tratador e crianças (humanos brancos, caricaturizados)	Dados geográficos sobre o elefante que fugiu e bora tomar guaraná / Isto é que é recompensável!	Há dados científicos sobre o elefante: tamanho, peso, etc	n	Zoológico da Barra Funda
614	614/ H1	O gerente de confusões. TPT está embaraçado, pois é o único que não pode gabar-se de seu sobrinho no clube dos bilionários. Ele então nomeia DND gerente de um motel falido, à beira de uma	DND, TPT, HZL	DND trabalhador / Ingenuidade e de DND / o clube dos bilionários / o poder da mídia	Moralidade: todos os bilionários celebram seus sobrinhos, nenhum celebra um filho / monarquia: todos curvam-se para o rei / Quando a inutilidade de DND é ilustrada, ele está lendo	n	motel na beira da estrada

		<p>estrada, onde DND e HZL trabalham muito duro. O negócio é alvo de espertalhões e péssimos hóspedes, até que DND resolve convidar um certo Rei Oscar, de passagem pela região, e descobre que se tratava do Rei dos Vagabundos. Ao final, DND é alçado a gerente de refugos da fábrica de porcas e parafusos de TPT, que se gaba disso no clube.</p>			<p>uma revista do Mickey / TPT escanteado no Clube dos bilionários depois do desfecho, com uma plaquinha escrito "infeliz" e sentado sobre um pequeno banquinho</p>		
614	614/P2	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos</p>	n	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>
614	614/H2	<p>Um gênio no Oeste. LST, admirado na cidade por sua inteligência,</p>	LST	<p>O velho Oeste é um lugar perigoso e violento e</p>	<p>Moralidade: indígenas são assaltantes e facilmente convencidos por</p>	CLST	Vila Tiroteio

		<p>gosta de filmes de Velho Oeste. Ele decide pedir uma licença na escola onde leciona e passar um tempo em Vila Tiroteio, uma das últimas vilas do Oeste que ainda conserva "alguns aspectos dos velhos tempos". Ele então lida com assaltos indígenas à carroagem (convence os indígenas a se adaptarem à vida moderna), estouro de manada (explica que basta laçar o touro líder) e brigas no saloon (propõe jogos de tabuleiro que acabam com as brigas). Ao final, sentindo-se entediado, constrói para si um aparelho de TV e assiste seus filmes de Far West.</p>		<p>consertá-lo o estraga / LST orgulhoso de sua inteligência / LST admirado pela sua inteligência / Educação: LST professor (mencionado)</p>	<p>LST ("vocês sabem que terão mais vantagens numa troca honesta com os caras-pálidas") / Violência: brigas, ataques com flechas /</p>		
614	614/P3	<p>Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrificio (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)</p>	<p>Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho</p>	<p>Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!</p>	<p>Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.</p>	n	n

614	614/ H3	<p>Os azares da vida. Reunião de 4 histórias curtas (uma página cada) de DND, no padrão das tiras dos jornais. As histórias são entrelaçadas por indicações de passagem de tempo na primeira quadrícula. Na primeira, DND busca um cavalo desgovernado para sua cavaleira, trazendo-lhe as contas dos prejuízos que o cavalo causou. Na segunda, ele organiza um quadro para não se perder nos compromissos de HZL. Na terceira, estava preocupado em arranjar uma desculpa para seu atraso no encontro com MGD, mas esta se atrasa. Na última, ele agride um assaltante que queria ligar para a Austrália de sua casa.</p>	DND, HZL, MGD, outros FA	<p>Questões do cotidiano são resolvidas por DND com perspicácia incomum / combate ao crime (4ª)</p>	<p>Ironia na primeira: "vou buscá-lo para a senhorita, não custa nada"; Na segunda: DND precisa se organizar pois os meninos tem muitos compromissos; na terceira: MGD se atrasou mais do que DND; na quarta: DND só se zangou com o assaltante (que desfez de toda a sua pobreza) quando este fez menção de aumentar sua conta de telefone. / Violência: DND nocauteia o assaltante com um taco de golfe. / punição: assaltante preso</p>	CDND	parque
614	614/ P4	<p>Propaganda: Dom Bosco Escolas Reunidas. Cursos por correspondência: Madureza, Aeronáutica, Comércio, Línguas, Desenho, Rádio, Contabilidade e Corte e Costura. Um homem branco jovem, de cabelo escuro e</p>	PSN	<p>Seja você também um vencedor. Faça um curso por correspondência de DOM BOSCO - ESCOLAS REUNIDAS, a única escola do Brasil que ensina pelo</p>	<p>O anúncio traz uma espécie de selo de auto-aprovação, no qual se vê uma figura de beca e capelo sobre uma casa, dentro da qual se vê a solhueta de alguém que parece estar estudando. Em volta do selo (circular) lê-se: Dom Bosco -</p>	n	n

		<p>curto, está desenhado feliz, folheando um caderno do curso de Português. Ele ocupa toda a seção superior esquerda da folha, usando uma blusa vermelha que contrasta com o fundo amarelo do anúncio. Um balão de seu pensamento (que ocupa a parte superior direita do anúncio) traz desenhos de um avião, um automóvel e uma casa (com antena de TV), entremeados com desenhos de notas de dinheiro e vários cifrões. Há uma breve descrição dos cursos ofertados e dois cupons na parte de baixo da página.</p>		<p>exclusivo MÉTODO PROFESSOR EM CASA / Triunfe! Estudando em casa.</p>	<p>Escolas Reunidas - Método professor em Casa</p>		
614	614/H4	<p>A esponja celeste. PPD tenta ajudar VVD a obter água extra para a granja, uma vez que TPT recusou um empréstimo para um novo poço. Contudo, ele acaba fazendo que os animais e VVD flutuem pelos ares até se agarrarem à caixa-forte de TPT, que por remorso empresta o dinheiro que VVD precisava, mas humilha PPD</p>	<p>VVD, PPD, TPT</p>	<p>TPT sovina / invenções de PPD / Moralidade : vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / Moralidade : mulher sem habilidades práticas recorre a homem /</p>	<p>Moralidade: TPT obriga PPD a repetir 500 vezes que ele usou um meio covarde de tirar dinheiro de TPT antes de salvar sua vida, mesmo PPD dizendo tratar-se de coisa casual</p>	<p>CFTPT</p>	<p>GVVD</p>

		para ajudá-lo a descer.					
614	614/ P5	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson. Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco	n	n
614	614/ P6	Edição extra de O Pato Donald - julho de 1963	DND	Edição extra - 68 páginas	cor azul	n	n
616	616/ C	Capa: TPT faz recortes de papel em forma de cifrões.	TPT	TPT e o dinheiro	cor vermelha	n	n
616	616/ P1	Propaganda: Era uma vez 3 peninhas. Concurso Skrip-Bat Masterson.	n	A tinta SKRIP não corrói a caneta-tinteiro	Página dividida entre o teste e o anúncio do concurso / desenho das	n	n

		<p>Anúncio de um teste de 42 dias, nos quais teria ficado comprovado que a tinta da marca SKRIP não corroía a ponta da caneta-tinteiro como as outras marcas. Também havia instruções para que se respondesse a uma pergunta feita em um programa de TV na caixinha da tinta, e mandasse para tal endereço, de forma que se pudesse concorrer a canetas S-Pen, cartolas e bengalas, além de prêmios "para o papai", como Jogos Imperial Gold, e canetas Imperial Silver e S-Pen Silver.</p>		<p>como as outras / A nova geração escreve com tinta Skrip da Sheaffer's - única com RC-35</p>	<p>outras marcas escuro, mas reconhecível, desenho da caneta Sheaffer's S-Pen vermelha e dourada dividindo as seções da página / associação entre a marca de canetas e tintas e o programa de TV Bat Masterson / desenhos e letras coloridas sobre fundo branco</p>		
616	616/H1	<p>O magnata dos furacões. DND tenta fazer bons investimentos como TPT, mas erra sempre. Ele compra uma ilha turística, mas esta fica na rota dos furacões. Quanto TPT lhe compra a ilha, descobrem um tesouro nela. Quando a ilha é devolvida, as moedas são falsas. Quando as moedas são jogadas (por DND) no escritório de TPT, descobre-se que se trata</p>	DND, TPT	<p>TPT e o dinheiro / inabilidade de DND / TPT vence por sorte</p>	<p>transporte automóvel, avião / Quebra de hierarquia: DND dá de dedo em TPT /</p>	CFTPT	ilha

		de raras moedas falsas.					
616	616/H2	Peixinho inofensivo. DND vê um cachorro latindo para um peixe no aquário e o repreende. Quando fica pensando o que um pobre peixinho poderia fazer de mal, este lhe joga água.	DND	Ironias do cotidiano em tiras	HQ de meia página, 3 quadrinhos	CDND	n
616	616/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
616	616/H3	O Miauto. PPD inventa um carro movido a eletricidade estática obtida pelo afagar de um gatinho e desperta a curiosidade de um guarda, que o segue pela cidade,	PPD, guarda FA	Invenções de PPD / Autoridade: PPD não parece se incomodar com a perseguição implacável do policial,	transporte: automóvel / violência: policial saca a arma contra o gato, na direção de PPD /	n	ruas de PTP

		testemunhando vários problemas do invento. Ao final, PPD decide usar a estática do afagar da sua própria cabeça, no "Pardalto"		que chega a multá-lo /			
616	616/H4	O único "cavalheiro". MGD entra em um ônibus lotado, e verifica que ninguém lhe cedeu o lugar. Ela pensa que, pelo jeito, não havia nenhum cavalheiro a bordo, até que um homem lhe cede seu lugar. Quando ela vai se sentar, verifica que uma enorme mola está furando o lugar do assento.	MGD	Mulher recorre a homem para satisfazer seus objetivos	HQ de uma página	n	ônibus
616	616/P3	Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrificio (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.	n	n
616	616/H5	O mestre passarinho. LST vai ajudar o diretor do Zoológico a capturar um raro tipo de pássaro. Após vários percalços, ele consegue, mas	LST, diretor do Zoo	LST orgulhoso de sua inteligência /	LST vence por sorte / transporte: helicóptero / animais: onça, macaco, arara, pássaro	n	floresta

		por sorte. Ao final, termina homenageado.					
616	616/ P4	<p>Propaganda: Dom Bosco Escolas Reunidas. Cursos por correspondência: Madureza, Aeronáutica, Comércio, Línguas, Desenho, Rádio, Contabilidade e Corte e Costura. Um homem branco jovem, de cabelo escuro e curto, está desenhado feliz, folheando um caderno do curso de Português. Ele ocupa toda a seção superior esquerda da folha, usando uma blusa vermelha que contrasta com o fundo amarelo do anúncio. Um balão de seu pensamento (que ocupa a parte superior direita do anúncio) traz desenhos de um avião, um automóvel e uma casa (com antena de TV), entremeados com desenhos de notas de dinheiro e vários cifrões. Há uma breve descrição dos cursos ofertados e dois cupons na parte de baixo da página.</p>	PSN	<p>Seja você também um vencedor. Faça um curso por correspondência de DOM BOSCO - ESCOLAS REUNIDAS, a única escola do Brasil que ensina pelo exclusivo MÉTODO PROFESSOR EM CASA / Triunfe! Estudando em casa.</p>	<p>O anúncio traz uma espécie de selo de auto-aprovação, no qual se vê uma figura de beca e capelo sobre uma casa, dentro da qual se vê a solhueta de alguém que parece estar estudando. Em volta do selo (circular) lê-se: Dom Bosco - Escolas Reunidas - Método professor em Casa</p>	n	n

616	616/ H6	<p>Esqui milionário. TPT decide passar um tempo divertindo-se na GVVD, onde já estão HZL, brincando na neve. Ele se indis põe constantemente com BBC, até ser agredido por ele e resolver ir embora. Desafiado a respeito de suas supostas habilidades no esqui, ele as demonstra na CFTPT.</p>	TPT, HZL, VVD, GSL	TPT ranzinza / TPT e o dinheiro / TPT não sabe se divertir	Automóvel / A limusine de TPT pode voar	n	GVVD
616	616/ P5	<p>Propaganda Guaraná Champagne Antarctica. Uma visita ao zoo. Propaganda em forma de HQ, na qual um elefante foge da jaula no zoológico da Barra Funda, sendo contido pelo tratador com a ajuda de uma mangueira d'água. para recompensar as crianças (que ligaram a água) o tratador lhes dá guaraná.</p>	Tratador e crianças (humanos brancos, caricaturizados)	Dados geográficos sobre o elefante que fugiu e bora tomar guaraná / Isto é que é recompens a!	Há dados científicos sobre o elefante: tamanho, peso, etc	n	Zoológico da Barra Funda
616	616/ P6	Edição extra de O Pato Donald - julho de 1963	DND	Edição extra - 68 páginas	cor azul	n	n
618	618/ C	Capa: DND olha, admirado, para HZL, que andam de perna de pau, montados nas costas uns dos outros	DND, HZL	Sobrinhas traquinas	cor rosa	n	n

618	618/ P1	Propaganda: Chocolate Nestlé. A imagem de uma barra de chocolate semi aberta ocupa cerca de 70% da página. Ainda há espaço para três fotos, nas quais um garoto branco se destaca: estudando, em meio a outros três colegas brancos, recebendo um canudo de uma mulher branca, loira (com o se fosse um diploma) e comendo, feliz, o mesmo chocolate da foto grande.	garoto, professora	Sua mais gostosa fonte de energias / Nestlé faz o melhor chocolate do mundo	Destaque paa a "fórmula original suíça" do chocolate, e para o "puro leite Nestlé" / apelo à vitalidade recuperada com a ingestão do produto	n	escola
618	618/ H1	Férias sem dívidas. DND está fazendo as contas para sair de férias, e ensina a HUG que é preciso sanar todas as suas dívidas. Ele acaba enganado por criminosos que o induzem a roubar um banco, mas os criminosos são presos por causa dele, sem querer. Ao final, DND recebe uma recompensa pela captura dos bandidos, mas tem que pagar uma velha dívida com o policial.	DND, HZL, bandidos e policiais FA	Combate ao crime / ingenuidade e de DND / reminiscências de DND /	DND vence por sorte / violência: policial agride bandido / "ELM VILLAGE", no original, traduzido para "Vila Otávia" (antiga cidade de DND) / automóvel / punição: bandidos presos	CDND	Vila Otávia
618	618/ P2	Propaganda: 3º Salão da Criança, a ser realizado no Ibirapuera, de	Menino e homem brancos, caricaturizados	...e leve o papaizinho!	Os óculos do adulto estão no ar, indicando velocidade	n	n

		28/09 a 13/10. Um menino loiro, caricaturizado, arrasta pela mão um homem branco, que permanece sentado em uma poltrona e segurando o jornal.					
618	618/H2	Bico calado. LST acompanha HZL ao museu, e corrige frequentemente o guia, que se irrita com ele. Ao final, o guia prende LST em um tipo de pelourinho chamado de "bico-calado", no qual LST não pode falar.	LST, HZL, guia e visitantes FA	LST orgulhoso de sua inteligência / LST irritante	Violência: guia prende LST em peça de tortura e o deixa lá, aproveitando para caçar dele / Moralidade: HZL riem de LST sendo torturado /	n	museu
618	618/P3	Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrífico (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.	n	n
618	618/H3	Anunciantes honestos. DND percebe intrigantes placas que anunciam uma limonada milagrosa. Os cartazes se tornam cada vez mais mentirosos à medida em que ele chega perto do local de	DND, HZL	HZL empreende dores / ética na propaganda / honestidade e de DND	"Não proclamem fatos e qualidades que não sejam comprovados e comprováveis!" / HQ de uma página	CDND	calçadas de PTP

		<p>venda, para descobrir que são HZL os vendedores. DND os orienta a serem honestos em relação à propaganda, o que eles fazem. No último quadrinho, são anunciadas platitudes como "com elo, a limonada QuaQua fica gelada!"</p>					
618	618/H4	<p>Carteiro arteiro; PPD resolve trabalhar como carteiro, mas perde muito tempo inventando soluções para os problemas da profissão, ao ponto de ser despedido.</p>	<p>PPD, carteiro-chefe FA</p>	<p>Invenções de PPD</p>	<p>Carteiros são tratados com grande imponência no trabalho, mesmo no momento da demissão</p>	<p>OPPD</p>	<p>calçadas de PTP</p>
618	618/P4	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos</p>	<p>n</p>	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View</p>

618	618/ H5	<p>Conserto fácil. MGD improvisa uma vassoura para fechar a tampa de seu forno, que acabou de quebrar-se. Ela recebe DND para o jantar, e lhe pede que conserte o equipamento. Ao final, ela fica desapontada porque ele não consertou nada bem, apenas cortando uma parte da vassoura para que MGD possa acessar os queimadores do fogão.</p>	MGD, DND	<p>Mulher e os afazeres domésticos / Mulher recorre a homem para satisfazer seus objetivos / inabilidade de DND / mulher interesseira</p>	<p>MGD apenas pensa em convidar DND para "aproveitar-se dele"</p>	CMGD (cozinha)	n
618	618/ H6	<p>Chefão por um dia. DND fica no comando das empresas de TPT após estagar, sem querer, seu substituto-robô. Ele então flexibiliza todas as jornadas de trabalho e aumenta todos os salários, criando um caos que só é detido por TPT, que volta, demite todos os funcionários e os readmite no "velho e comprovado sistema". Ao final, fica claro que DND não tem nenhuma aptidão para os negócios.</p>	DND, TPT, funcionários FA	<p>inabilidade de DND / os trabalhadores não podem ser tratados sem severidade /</p>	<p>Um funcionário humano foi desenhado em um quadrinho, a bordo do avião de TPT / Violência: TPT xinga DND de "seu pato!" / quabra de hierarquia: funcionários perdem totalmente o respeito por DND /</p>	CFTPT	n

618	618/ P5	<p>Propaganda Guaraná Champagne Antarctica. A cidade maravilhosa. Anúncio em forma de quadrinhos. Um homem (desenhado de forma realista) leva seus dois filhos (um menino e uma menina brancos, realistas) para um passeio no bondinho do Pão de Açúcar, e depois lhes dá guaraná para beberem.</p>	Pai e crianças (humanos brancos, realistas)	Dados sobre o bondinho e bora tomar guaraná	Há dados científicos sobre o cabo: tamanho, peso, etc	n	Pão de Açúcar
618	618/ H7	<p>Financistas gulosos. HZL andam pela calçada e relatam que, se ganhassem um milhão de cruzeiros, fariam diversos investimentos. Logo em seguida encontram uma nota de dinheiro e pensam em tomar um grande sorvete. Ponderam que não terão apetite no jantar, ficando de castigo e que, depois, DND terá pena deles e lhes trará comida na cama, então decidem tomar o sorvete.</p>	HZL, DND (mencionado)	Sobrinhos traquinas / HZL perdulários	HQ de uma página	n	calçadas de PTP
620	620/ C	Capa: PPD está perdendo nas damas para LPD	PPD, LPD	Invenções de PPD / Inabilidade de PPD	LPD joga pulando no tabuleiro / cor amarela	n	n

620	620/ P1	Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras crianças correm gritando que vão imitá-lo.	Falkito (menino loiro, caricaturizado). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizadas.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar
620	620/ H1	O dia de azar de Gastão. DND e GST disputam a atenção de MGD durante um piquenique no campo. GST está tendo várias dificuldades, de forma inexplicável, o que favorece DND na disputa. Em dado momento, GST se lembra de que esueceu seu pé-de-coelho no carro, e quando volta para pegá-lo sua sorte volta e ele vence um concurso. DND acaba tendo problemas alérgicos com urtigas.	MGD, DND, GST, HZL	Sorte de GST / Moralidade : mulher volúvel / Sorte /	abelhas, formigas / automóvel, barco / Moralidade: MGD defende um passeio de bote com AMBOS porque é mais romântico /	n	parque
620	620/ P2	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela	n	n

					(na versão anterior, era azul claro)		
620	620/P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
620	620/H2	Uma estátua muito viva. LST trabalha como perito em arte no museu e identifica falsários. Eles mudam de estratégia e um se infiltra disfarçado de estátua para roubar, à noite, o museu. LST desmascara o ladrão, o prende e termina a história procurando outros embustes semelhantes.	LST	LST orgulhoso de sua inteligência / LST trabalhador / Combate ao crime / LST habilidoso / LST corajoso	Mais devagar, seu vigarista, você não vai a lugar algum! / punição: bandidos presos	n	museu
620	620/H3	Dama exclusiva. Dançando com MGD em um	DND, MGD, dancarinos (4	DND ciumento de MGD /	MGD parece triste com as algemas no	n	salão de baile

		<p>baile, DND vai ficando cada vez mais irritado porque diversos homens a tiram para dançar, "tomando-a" dele. No último quadrinho, ele se algemou a ela, impedindo uma nova investida. MGD não tem voz na história.</p>	<p>diferentes em 7 quadrinhos)</p>	<p>DND irritado / Moralidade : homem demarcand o território sobre a mulher.</p>	<p>último quadrinho / HQ de uma página</p>		
620	620/H4	<p>DND e HZL olham para um álbum de fotografias e lembram-se desta história. Quem ri por último. TPT tem uma disputa pessoal com o funcionário de uma loja local, que é obrigado, por normas da empresa, a entregar qualquer mercadoria e a não questionar o tamanho de nenhuma compra. Então TPT vai com DND comprar três cliques de papel para entregar e algumas gotas de tinta de caneta. O funcionário passa a tentar desafiar TPT nas entregas mas, na última, a destruição proposital do jardim de TPT (com um caminhão enorme para entregar um alfinete) acaba gerando uma foto</p>	<p>TPT, DND, funcionário da loja FA</p>	<p>avareza de TPT / descontrole do funcionário contra TPT / TPT vence por sorte</p>	<p>a loja se chama "o rei do varejo"</p>	<p>CTPT</p>	<p>PTP</p>

		vencedora de concurso para TPT, que então riu por último.					
620	620/H5	Guilherme Tell de quintal. DND está lendo jornal quando percebe HZL indo para o jardim com arco, flecha e uma maçã. Ele pensa que tentarão brincar perigosamente de Guilherme Tell, mas descobre que a maçã é apenas para matar a fome mesmo.	DND, HZL	sobrinhos traquinas / dilemas do cotidiano	HQ de uma página	CDND (jardim)	n
620	620/P4	Propaganda: 3º Salão da Criança, a ser realizado no Ibirapuera, de 28/09 a 13/10. Um menino loiro, caricaturizado, arrasta pela mão um homem branco, que permanece sentado em uma poltrona e segurando o jornal.	Menino e homem brancos, caricaturizados	...e leve o papaizinho!	Os óculos do adulto estão no ar, indicando velocidade	n	n
620	620/H6	Espantalhos científicos. PPD assiste, na TV, à operação em órbita de um satélite inflável e decide construir estrutura semelhante para ajudar VVD no período de seca. Ele vai até o sítio e infla uma enorme estrutura, que passa a atrair corvos que	PPD, VVD, corvos	Invenções de PPD / Corrida espacial / Ajuda à vovó idosa, à revelia desta	Primeira vez que a ajuda à vovó idosa é bem-sucedida	GVVD, CPPD	n

		querem furá-la (o que destruiria os morangos) e críticas pesadas de VVD. Ao final, PPD pinta uma cara ameaçadora na estrutura, à guisa de espantalho, e a cúpula permanece.					
620	620/ P5	Propaganda Guaraná Champagne Antarctica. A cidade maravilhosa. Anúncio em forma de quadrinhos. Um homem (desenhado de forma realista) leva seus dois filhos (um menino e uma menina brancos, realistas) para um passeio no bondinho do Pão de Açúcar, e depois lhes dá guaraná para beberem.	Pai e crianças (humanos brancos, realistas)	Dados sobre o bondinho e bora tomar guaraná	Há dados científicos sobre o cabo: tamanho, peso, etc	n	Pão de Açúcar
620	620/ H7	O especialista em moedas. DND e HZI preparam uma cilada para TPT, colando uma moeda na calçada. Quando ele passa e percebe o fato, saca de seu veículo uma britadeira, e arranca uma parte da calçada, pois é pago pela prefeitura para remover corpos estranhos da calçada. No veículo lê-se:	TPT, DND, HZL.	TPT e o dinheiro / TPT trabalhador / DND e HZL traquinas	automóvel / HQ de uma página	n	calçadas de PTP

		Patinhas & Cia, Pavimentação. DND e HZL assistem surpresos.					
622	622/C	Capa: MGD pegou a cúpula do abajour para fazer chapéu, deixando DND confuso. Ele olha para a peça desmontada e não entende o que houve, enquanto MGD usa o chapéu improvisado com uma flor amarrada na frente.	MDG, DND	Mulher e a moda	cor vermelha	n	n
622	622/P1	Propaganda: Lanchinho Dulcora. Propaganda: Um personagem (uma espécie de barrinha com bracinhas de mola) apresenta o produto e anuncia que ele virá com histórias em quadrinhos (Dulcora em Quadrinhos).	Uma espécie de barrinha com bracinhas de mola	Lanchinho Dulcora contém alegria!	Cada número, uma história diferente!	n	n
622	622/H1	O vale que nada vale, DND está de férias, e planeja comprar uma chácara. Ele acaba caindo em um golpe, e pasa outra pessoa para trás, para reaver o dinheiro. Ao final, HZL caem no mesmo golpe e DND agride os seus dois parceiros de negócios fraudulentos, estando os três	DND, HZL, estelionatários	DND ingênuo / DND estelionatário / bondade de HZL	HZL vão para a GVVD voluntariamente, para que DND possa comprar sua chácara (e não gastar dinheiro levando-os à praia) / Moralidade: DND aplica o mesmo golpe do qual foi vítima em outra pessoa / violência: DND ataca os golpistas	CDND	terra erma e seca

		no hospital, em camas próximas, machucados e nervosos.					
622	622/H2	O foguete subterrâneo. TPT demonstra a DND seu novo foguete experimental, que planeja vender para o governo. Contudo, ao ser ligado, o foguete se enterra, fazendo DND caçar do investimento de TPT. Ao final, o foguete dá lucro, alugado como escavadora de poços.	TPT, DND	Corrida espacial, foguetes / TPT empreendedor	HQ de uma página	n	n
622	622/P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
622	622/H3	Um gênio no atoleiro. Dirigindo por uma estrada	LST, morador mal-educado	LST orgulhoso de sua	automóvel / LST canta para o touro: "Acorda	n	fazenda

		<p>de terra, LST percebe que seu carro atolou. Apesar do horário da noite, ele bate em uma casa próxima para pedir ajuda e é maltratado pelo morador. Contudo, o touro desse morador escapa e passa a causar problemas e destruição. No final, o touro desencalha o carro de LST sem querer e acaba atolado. LST vai embora e deixa clara a ironia de que agora o morador terá que pegar o cavalo para desencalhar seu próprio touro (Trovão)</p>		inteligência / Touro bravo	Patativa vem cantar, lembra as madrugadas que lá vão"		
622	622/H4	<p>O seresteiro prestimoso. DND está preparando uma serenata para MGD, que estava em casa, faxinando. Ela porém, ao vê-lo na escada do lado de fora de sua janela, pede-lhe que lave a janela para ela, o que ele faz contrariado.</p>	DND, MGD	Mulher e as atividades domésticas / mulher aproveitadora	HQ de uma página	CMGD	n
622	622/H5	<p>Gnomo Honorário. Os negócios de TPT estão sendo arruinados pela contabilidade absurda feita por um cérebro eletrônico construído por PPD. Ao entrar</p>	TPT, PPD, gnomo Titus e Julius	Invenções de PPD / TPT ganancioso / magia	Os gnomo teriam vindo de um lugar chamado "Vale Nevoento"	CFTPT	n

		na enorme máquina, ele descobre que dois gnomos estão se vingando de TPT, por lhes ter tomado a sua esmeralda da sorte. PPD consegue que TPT devolva a esmeralda, os gnomos vão embora mas tornam PPD gnomo honorário como agradecimento.					
622	622/ P3	Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)	n	n
622	622/ H6	O mais cansado. DND e HZL estão exaustos em uma escalada e percebem que só tem mais um gole de água no cantil. Decide-se dá-lo ao mais cansado do grupo. Cada um advoga para si, menos HUG, que se diz cansado demais para argumentar e, por isso, fica com a água.	DND, HZL	O mais cansado é aquele que nem reclama mais do cansaço	HQ de uma página	n	montanha

622	622/ H7	<p>O inimigo do sossego. DND está ensaiando tuba em casa, mas desagrada a toda a vizinhança. Ele aceita um convite de GSL para acampar na serra, pois acredita que lá não incomodaria ninguém.</p> <p>Contudo, o som da tuba cria uma avalanche de pedras que soterra uma tribo de indígenas selvagens (sic), os quais primeiro exigem que DND repare o erro desenterrando a aldeia toda, mas depois ficam muito amigos dele, quando percebem que muito ouro também cobriu a aldeia. Todos terminam a história em uma roda onde se fuma um enorme cachimbo da paz na tuba de DND.</p>	DND, GSL, indígenas selvagens (humanos caricaturizados)	DND irritante / Terra distante exótica / povo distante selvagem e perigoso / indígenas selvagens (etnicidade)	Os indígenas falam sem conjugar direito os verbos	CDND	montanhas
622	622/ P4	<p>Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras crianças correm gritando que vão imitá-lo.</p>	Falkito (menino loiro, caricaturizado). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizadas.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar

622	622/ H8	<p>Professor desencorajador. DND está vestido de cowboy, em um cenário com cercas e cactus, tentando ensinar montaria a HZL, vestidos da mesma forma. Ele vai mostrando o passo a passo para subir no cavalo, mas este vai ficando irritado com DND e o derruba, o que desmotiva os garotos de aprenderem a montar.</p>	DND, HZL, cavalo (FAD)	inabilidade de DND / cavalo matreiro	o lenço de DND é vermelho, os de HZL nas cores que teriam seus bonés	n	oeste
624	624/ C	<p>Capa: Usando chapéu de mestre cuca e avental, TPT mexe notas e moedas em uma tigela, como se estivesse preparando a carne para um churrasco. Ao fundo, vê-se uma churrasqueira. A tigela está sobre um banco de madeira, em cima do qual também se vê temperos rotulados como "ouro em pó" e "prata moída".</p>	TPT	TPT e o dinheiro	cor azul	n	n
624	624/ P1	<p>Basquetes e tênis Iris. DND (desenhado fora de proporção, com a cabeça muito grande fala "Positivo! Agora v. é o craque" enquanto HZL brincam com os cadarços do tênis.</p>	DND, HZL	"A mamãe ficará contente porque v. está calçado para isso mesmo."	Aparentemente, "basquete" era como se chamava uma botina de cano longo e "tênis" era como se chamava um calçado de cano curto / O tênis Iris é mesmo um amigão da	n	n

					turma! / cor vibrante amarela (na versão anterior, era azul claro)		
624	624/ H1	<p>O fotógrafo eclipsado. DND consegue que TPT financie sua viagem a um país distante, a Mongochina, para fotografar um eclipse solar. A economia de TPT atrapalha esses planos, e o objetivo falha. Para não ficar queimado em PTP (onde havia prometido uma foto do evento ao jornal da cidade), TPT manda para o jornal uma fraude fotográfica mal-feita por DND. A fraude é descoberta e ambos se desentendem, Como forma de tentar limpar sua imagem (e se vingar de DND) TPT manda demolir o prédio onde DND tem um estúdio fotográfico e constrói um parque infantil gratuito. DND termina a história como fotógrafo infantil itinerante, com um pônei, sob o olhar de pena de MGD.</p>	DND, HZL, TPT, MGD	DND empreendedor / avareza de TPT / terra distante exótica / povo distante exótico e violento / estereótipos: China /	<p>Na tradução, a potência da lâmpada (60W) foi descrita como "60 velas" / Moralidade: TPT e DND tentam ludibriar o jornal com uma fraude fotográfica / Moralidade: ao final, TPT humilha DND, demolindo o prédio de seu estúdio / Moralidade: mulher gorda alvo de piadas e comentários constantes / transporte: avião, automóvel / violência: TPT persegue DND e tenta agredi-lo com a bengala.</p>	n	Mongochina
624	624/ H2	<p>Patinhos-vapor. DND percebe, contrariado que seu gramado não é cortado há tempo demais.</p>	DND, HZL	DND disciplinado / problemas do cotidiano /	HZL deixaram a grama crescer porque assistiram Televisão	CDND	n

		Ele exige que HZL vão cortá-lo, mas eles não tem força para o cortador manual (grama muito alta). DND acha muito caro o cortador motorizado e termina a história usando madeira para fazer um suporte que permite aos três somarem forças para usarem o cortador manual na grama alta.		sobrinhos traquinas	demais / HQ de uma página		
624	624/ P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
624	624/ H3	Castigo que alegria. HZL estão entediados em casa, rodeados de brinquedos, e dizem que não tem nada para fazer, em frente a DND. Este se	DND, HZL	Sobrinhos traquinas / ingenuidade e de DND	HQ de uma página	CDND	n

		irrita e guarda todos os brinquedos, dizendo que então ficarão sem nenhum. Os garotos se animam, pois agora podem patinar na sala esvaziada por DND.					
624	624/H4	Aula de assalto. Os IMT se passam por alunos na "Escola para crianças inteligentes tornarem-se gênios" de LST. Dessa forma, conseguem induzi-lo a calcular, sem saber, a quantidade de explosivo de que precisariam para um assalto. LST usa de subterfúgios para impedir o assalto, enganando os IMT com explosões de uma obra próxima.	LST, IMT	Ingenuidade e de LST / Combate ao crime / LST orgulhoso de sua inteligência / Educação: escola para crianças inteligentes	Moralidade: LST dispensa testes admissionais à vista do dinheiro das matrículas / violência: IMT usam armas de fogo para ameaçar LST, que usa explosivos para ameaçá-los, dentro da cidade / Moralidade: LST não chama a polícia para que ninguém saiba como ele foi tapeado facilmente pelos IMT / Punição: IMT presos	n	PTP
624	624/H5	O banhista precavido. TPT dirige-se ao Clube dos Turunas, onde troca-se e entra na piscina, sob o olhar do salva-vidas. Ele começa a se afogar, para surpresa do cuidador, que descobre que TPT mergulhara com moedas demais em vários	TPT, salva-vidas FA	TPT e o dinheiro	Um pato se afogando / HQ de uma página	n	Clube dos Turunas

		bolsos de um cinto.					
624	624/ P3	Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrificio (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.	n	n
624	624/ H6	Inventos em profusão. PPD manda tantos pedidos de patentes de novas invenções para o setor governamental responsável que o prédio ameaça estourar, a ponto de receber um telegrama governamental pedindo-lhe que pare de inventar. Ele atende o pedido sem questionar, e tenta outros empregos, dos quais é demitido porque não consegue parar de pensar em invenções. Somente então PPD resolve ir perguntar por que houve o pedido e resolve o problema construindo uma nova ala, alada, para o departamento.	PPD	Invenções de PPD / Autoridade: PPD atende prontamente e ao governo / inabilidade de PPD (para qualquer coisa que não seja inventar) /	Autoridade foi questionada (com educação!), mas apenas em último caso	n	PTP

624	624/ P4	<p>Rádio transistorizado Voltix Garoto. Anúncio em forma de HQ, na qual um garoto, Robertinho, "mudou-se há pouco tempo para outro bairro e já é líder de sua turma". Isso acontece por que ele tem o rádio: vai bem na escola, acompanha o futebol (seu time faz um gol), ele dança com as garotas, é assediado por elas e está sempre feliz.</p>	<p>Robertinho: menino branco caricaturizado, em companhia de 11 outras crianças diversas, todas brancas caricaturizadas e felizes.</p>	<p>Peça ao papai um rádio transistorizado Voltix Garoto</p>	<p>Num dos quadrinhos é possível ver a calcinha de uma das garotas, quando esta se inclina para ver o rádio de Robertinho mais de perto. / Aparato tecnológico: rádio de pilhas te torna bom aluno, rodeado de amigos e popular com as garotas</p>	n	n
624	624/ H7	<p>Eficiência... só para os outros. DND trabalha com socorros mecânicos nas estradas, com o lema da eficiência. Ele vai rapidamente atender a um chamado e é elogiado pela eficiência com a qual levou rapidamente gasolina a uma pessoa em necessidade. Na saída, seu carro está sem gasolina.</p>	<p>DND</p>	<p>Ironias do cotidiano / DND empreendedor /</p>	<p>automóvel, telefone /</p>	n	n
626	626/ C	<p>Capa: PPD está sentado em uma cadeira flutuante. Dessa cadeira saem braços mecânicos que seguram seu suco e o telefone de gancho, ao qual ele fala. Ao fundo, LPD está</p>	<p>PPD, LPD</p>	<p>invenções de PPD</p>	<p>Aparato tecnológico: mesa flutuante, braços mecânicos</p>	n	n

		datilografando em uma pequena mesa.					
626	626/ P1	Propaganda: Lanchinho Dulcora. Propaganda: Um personagem (uma espécie de barrinha com bracinhos de mola) apresenta o produto e anuncia que ele virá com histórias em quadrinhos (Dulcora em Quadrinhos).	Uma espécie de barrinha com bracinhos de mola	Lanchinho Dulcora contém alegria!	Cada número, uma história diferente!	n	n
626	626/ H1	O aspirador de ouro. DND, HZL e TPT usam um aspirador de pó subaquático gigante para retirar ouro de poções do rio Paracipapanema (pois os velhos garimpeiros não teriam conseguido fazer isso com seus equipamentos rudimentares). Os IMT os seguem e tentam roubar o ouro, mas são presos porque usaram um helicóptero escrito "Serviço Florestal", despertando suspeitas.	DND, HZL, TPT, IMT	Viagem de DND e HZL a serviço de TPT / Combate ao crime / História: os velhos garimpeiros nos rios / DND ignorante / IMT ignorantes / DND mergulhador habilidoso	Tradução usa nomes de rios famosos da região Sudeste / helicóptero / punição: bandidos presos /	n	Rio Paracipapanema
626	626/ P2	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspond	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O

			prédio da EMCT. / PSN	ênica. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		prédio existe realmente, conforme Google Street View
626	626/H2	O perito deportado. LST irrita uma multidão em PTP, pelos seus conselhos constantes e indesejados. A turba o agarra e o deporta para "o fim do mundo" à sua revelia. Ele percebe que, nesse novo lugar (nos Mares do Sul) não pode aperfeiçoar nada, pois os nativos excelem em construção e alimentação no local. A história termina com um avião que vem buscá-lo, e cujo piloto apresenta as desculpas da cidade: seus conselhos fizeram falta, afinal.	LST	LST orgulhoso de sua inteligência / LST irritante / LST útil à coletividade e	Violência: LST é agarrado pela turba, jogado no navio e disparado deste de arpão. / "Chuíf! Não ha coisa pior do que um peritoser obrigado a levar uma vida inútil" / automóvel, avião, navio ; Moralidade: o "fim do mundo" fico nos mares do sul	n	ruas de PTP / ilha remota do sul
626	626/H3	Macaquices alpinistas. TPT está escalando uma montanha com cordas e picaretas. Ele compete com equipes de vários	TPT	TPT trapaceiro / TPT e o dinheiro / Esporte: escalada	Moralidade TPT tentou burlar as regras do concurso para ganhar dinheiro / animal: macaco	n	montanhas

		países. Ao chegar ao cume, ele é desclassificado, por retirar amostras de minérios da rampa de escalada e por empregar macacos como sua equipe de escalada.					
626	626/H4	Um rapaz de posição. DND está à procura de um emprego para impressionar MGD, que "prefere sair com rapazes que estão subindo na vida". Ele não tem aptidões e acaba bebendo uma fórmula anti-gravitacional que devia dar para macacos do programa espacial. DND sai então levitando pela cidade e acaba salvando o prefeito de uma queda, o qual lhe emprega na prefeitura.	DND, MGD	inaptidão de DND / Corrida espacial: macacos de teste / Mulher fútil e interesseira / Mulher volúvel	DND vence por sorte / automóvel / Aparato tecnológico: computador vocacional /	n	PTP
626	626/P3	Propaganda: Guaraná Champagne Antártica. "Assim se fazem amigos". Os dois pinguns agora contam a história de um menino e uma menina brancos caricaturizados, Flavinho e Teresinha, que passeando pelo parque são visitados por	Pinguins, Flavinho e Teresinha, crianças marcianas (todas as crianças brancas, humanas, caricaturizadas)	"Refrigera e faz amigos!"	No primeiro contato, Flavinho fica à frente de Teresinha, que é menor e se esconde atrás dele. / Em um dos quadrinhos aparece a calcinha branca de Teresinha / os capacetes das crianças marcianas tem antenas (como de TV) / um dos	n	floresta

		crianças marcianas (brancas, caricaturizadas), que apenas lhes pedem um pouco de água. Eles então lhes dão Guaraá Antarctica e os marcianos vão embora, gratos.			pinguins usa um chapéu de professor /		
626	626/H5	Mosquitos das Arábias. HZL visitam PPD, quando percebem que uma ponta de seu tapete se mexeu. O inventor descobre que mosquitos microscópicos amantes de calor estão alojados em seu tapete (e tece teorias migratórias mirabolantes para explicar isso), explicando a lenda dos tapetes voadores. Ele sai voando com o tapete ecai, após passar por uma camada de ar frio. A história termina com PPD batendo o pé do tapete no varal onde caiu.	HZL, PPD	magia desmascarada pela ciência	PPD usa luvas de amianto /	CPPD	n
626	626/P4	Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras	Falkito (menino loiro, caricaturizado). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizadas.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar

		crianças correm gritando que vão imitá-lo.					
626	626/ H6	Pintura a... gravidade. DND é pintor de telas e sua técnica é cair com as tintas sobre as telas. No último quadrinho ele aparece como vencedor de um concurso de pintura, e o título do quadro é "obra de gravidade",	DND	Qualquer coisa é Arte conceitual /	HQ de uma página	CDND	n
628	628/ C	Capa: Sobre uma escada formada por maços de notas, TPT está colando notas na parede como se fossem papel de parede.	TPT	TPT e o dinheiro	cor amarela	n	n
628	628/ P1	Rádio transistorizado Voltix Garoto. Anúncio em forma de HQ, na qual um garoto, Robertinho, "mudou-se há pouco tempo para outro bairro e já é líder de sua turma". Isso acontece por que ele tem o rádio: vai bem na escola, acompanha o futebol (seu time faz um gol), ele dança com as garotas, é assediado por elas e está sempre feliz.	Robertinho: menino branco caricaturizado, em companhia de 11 outras crianças diversas, todas brancas caricaturizadas e felizes.	Peça ao papai um rádio transistorizado Voltix Garoto	Num dos quadrinhos é possível ver a calcinha de uma das garotas, quando esta se inclina para ver o rádio de Robertinho mais de perto. / Aátrato tecnológico: rádio de pilhas te torna bom aluno, rodeado de amigos e popular com as garotas	n	n
628	628/ H1	Caçadores de ritmos. Apesar de	DND, HZL	Qualquer coisa é	caminhão, barco / televisor /	n	Pacífico Norte

		<p>deplorar a música moderna, DND se propõe a gravar canções indígenas autênticas para compor, pois descobre que é um estilo muito valorizado. Ele e HZL partem para o Pacífico Norte e tentam gravar cânticos indígenas, mas sem sucesso: um vendedor ambulante vendeu velhos discos para os indígenas, o que tornou as gravações de DND sem valor.</p>		<p>Arte conceitual / O poder da mídia / terra distante exótica / povo distante medroso e supersticioso /</p>	<p>vários personagens coadjuvantes desenhados como humanos realistas / Autoridade: política montada canadense realista / religiosidade: uso de totem dos indígenas para enganá-los /</p>		
628	628/P2	<p>Guaraná Champagne Antarctica. O clube dos caçulas. Os dois pinguins contam esta história: um garoto novo no bairro (Flavinho, menino branco, caricaturizado) decide se enturmar com "os caçulas", o grupo de meninos de bairro. Ele vai assisti-los em uma partida de futebol, que vencem (sendo muito bons) e percebe que festejam em sua sede (um "clubinho") tomando Guaraná Champagne Antarctica. Flavinho então decide ser parte dos caçulas.</p>	<p>Flavinho e outros meninos (todos humanos brancos caricaturizados)</p>	<p>O refrigerante que refrigera o Brasil</p>	<p>Os garotos pagam o guaraná com a "caixinha do clube"</p>	n	<p>calçadas de uma cidade industrializada</p>

628	628/ H2	<p>O Ovomóvel. PPD está farto do automóvel (ele abandona o seu) e constrói um ovo flutuante. Montado nele, PPD descobre uma região pré-histórica conservada, onde se depara com um dinossauro. Ao fugir de lá, traz sem querer um ovo de dinossauro (que rompe). PPD termina a história elogiando seu novo "veículo" emplacado, o jovem dinossauro, que aterroriza as ruas.</p>	PPD, LPD	Problemas de transporte / Invenções de PPD / Terra distante exótica /	<p>automóvel / aparato tecnológico: Ovomóvel / Autoridade: PPD não constesta (mas desobedece) o departamento de trânsito (em nome da ciência - o departamento depois se desculpa com ele) / Violência: PPD chutado para fora do departamento de trânsito</p>	CPPD	floresta
628	628/ P3	<p>Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrificio (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)</p>	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	<p>Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.</p>	n	n
628	628/ H3	<p>Complicações cidadinas. CRB e CDE levam VVD (como um presente) para um passeio na capital. VVD não se adapta à vida na cidade e deseja voltar para a GVVD,</p>	VVD, CRB e CDO	Ajuda à vovó idosa, à revelia desta / a vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita /	<p>Moralidade: VVD vê uma modelo muito magra e a toma por doente / consumismo: VVD apenas quer um balde novo, enquanto as outras mulheres</p>	n	GVVD / cidade

		mas antes deseja pagar um multa que CRB levou. VVD acaba, sem querer, impedindo um criminoso que tomara o lugar do juiz, e, no final, o carro vermelho de CRB é, por isso mesmo, atingido em cheio e destruído por um touro bravo.		combate ao crime / consumismo / ditadura da moda	querem caras novas / nem mesmo o corte de cabelo de VVD pode ser modificado na cidade / Punição: bandido preso / Violência: arma de fogo para prender o bandido / Moralidade: juiz ignora as multas porque foi salvo por VVD / Violência: touro agride carro vermelho		
628	628/P4	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
628	628/H4	Consertos e acertos. LST é dono de uma oficina de conserto de relógios. Ele é chamado para consertar o relógio da	LST, HZL	LST desastrado / LST orgulhoso de sua inteligência / LST empreendedor /	n	n	PTP

		<p>câmara de PTP, de uma marca famosa, a mesma de seu relógio de bolso. LST também tem que vender um enorme estoque de binóculos que comprou por engano. Quando ele não consegue consertar o relógio da cidade (havia prometido isso ou não receber pagamento), deixa no lugar o seu relógio de bolso, e vende os binóculos para as pessoas que querem saber as horas em PTP, aos olhos divertidos de HZL.</p>					
628	628/P5	<p>Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - no Paraná. Pedrinho Sabido e Cláudia Serelepe visitam as cidades de Curitiba e Londrina, além de várias "cidades novas". Conhecem Vila Velha, além de um cafezal (onde Cláudia reclama do frio e Pedrinho a censura, comentando da geada), da estrada de Ferro Paranaguá e de se maravilharem com árvore araucária (na qual Cláudia pega uma ferpa na mão, assunto resolvido porque</p>	<p>Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe</p>	<p>Moralidade : Cláudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos técnicos do Paraná</p>	<p>SEJA TAMBÉM UM MENINO SABIDO! PEÇA PARA A MAMÃE COMPRAR BAND-AID EM CAIXAS DE 30-SAI MUITO MAIS BARATO! / "Andar com menina é isso"</p>	n	Paraná

		Pedrinho trouxe um band-aid).					
628	628/ H5	O bife fumarento. DND está fazendo churrasco, mas a fumaça o incomoda demais. Ele então liga para a loja de artigos esportivos e compra uma roupa de mergulho. Satisfeito, pensa em ir apanhar uns peixes no mar.	DND	DND criativo / compras por telefone	telefone / HQ de uma página	CDND	n
630	630/ C	Capa: DND desaponta HZL ao dormir com a cabeça dentro de uma tuba. OS sobrinhos, com expressões irritadas, seguram instrumentos musicais de sopro e cordas em frente à cena.	DND, HZL	DND preguiçoso	cor azul	n	n
630	630/ P1	Propaganda: Lanchinho Dulcora. Propaganda: Um personagem (uma espécie de barrinha com bracinhos de mola) apresenta o produto e anuncia que ele virá com histórias em quadrinhos (Dulcora em Quadrinhos).	Uma espécie de barrinha com bracinhos de mola	Lanchinho Dulcora contém alegria!	Cada número, uma história diferente!	n	n
630	630/ H1	O rouxinol de natal. DND gosta de cantar, mas canta horrivelmente, a	DND, HZL, TPT, IMT	Combate ao crime / DND habilidoso / Dinâmica	Punição: IMT desmascarados / DND vence por sorte / violência: sequestro /	CDND	PTP

		<p>ponto de uma comissão da prefeitura vir pedir-lhe que não participe do concurso de canto de natal, que está próximo. Triste, ele toma um grande choque ao mexer com luzes de natal e passa a cantar maravilhosamente. Seu conflito passa a ser, então, existencial: se seria justo participar de um concurso com pessoas de vozes "normais" enquanto ele é tão dotado. Enquanto isso, os IMT inscreverão um deles, que canta bem, no concurso, de olho no prêmio. Para garantir a vitória dele, sequestram DND, que foge, vence o concurso e desmascara o IMT - mas se machuca a perde a capacidade de cantar.</p>		<p>de "lado bom x lado ruim" / Bondades de natal / poder da mídia</p>	<p>Moralidade: "lado bom" de DND desrespeita "regulamento" para desamarrá-lo /</p>		
630	630/H2	<p>Um concerto deconcertante. DND está tentando assistir TV, durante uma chuva, mas a imagem está péssima. Ele sobe no telhado e conserta a antena de TV, mas agora tem que lidar com vazamentos no telhado.</p>	DND	<p>inabilidade de DND / ironias do cotidiano</p>	<p>HQ de uma página / televisor</p>	CDND	n

630	630/ P2	Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrífico (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.	n	n
630	630/ H3	O disco lavador. PPD decide ajudar VVD a lavar melhor suas vacas leiteiras (apesar dela lhe pedir a instalação de uma simples torneira) e cria um dispositivo em forma de disco voador, o qual sai de controle e causa vários problemas. No final, PPD desiste dele e cria uma espécie de "lava rápido" para vacas	PPD, VVD, GSL	Ajuda à vovó idosa, à revelia desta / a vida rural não precisa da interferência da cidade para ser perfeita / invenções de PPD	Autoridade: prefeito e senhora são molhados e secados / automóvel	n	GVVD
630	630/ P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso,	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View

				sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		
630	630/H4	O mascote do Tio Patinhas. TPT compra um macaco na loja de animais, onde se lê "mascotes raros". Ele se diverte muito com o macaco, mas quando pensa que deverá gastar com a sua alimentação, coloca-o para venda, com urgência, amarrado pelo pescoço.	TPT	Avareza de TPT / insensibilidade de TPT	TPT se divertiu muito com o macaco, e o descartou como um objeto na primeira vez que ele pediu comida / HQ de uma página	CTPT	n
630	630/H5	O perito indianista. LST está farto de ser requisitado para as mais diferentes perícias em PTP e viaja para o Oeste. Contudo, mesmo na pacata Morro Seco, usa suas habilidades para impedir que o governo local (um militar vestido com roupas da cavalaria, comandante de um forte) cometa injustiças contra indígenas inocentes. Para isso, LST desmascara	LST	LST orgulhoso de sua inteligência / LST especialista em judô / Combate ao crime / Terra distante / povo distante salvo pelo protagonista	militarismo: comandante do forte recorre a LST e é prontamente atendido / Etnicidade: índios chamados de desordeiros e ameaçados de expulsão de suas terras / índios falam sem conjugar os verbos direito (clichê)	n	Morro Seco

		umcriminoso disfarçado, interessado no petróleo das terras indígenas. Ele ainda ensina aos índios como perfurar o solo e disfarça-se de bebê indígena para não ser incomodado em seu sono.					
630	630/ P4	Uma ideia luminosa. Anúncio em forma de HQ: três crianças brancas caricaturizadas resolvem ir visitar o aquário, e se encantam com o Poraquê, peixe elétrico. São apresentados vários dados científicos sobre o peixe e depois eles tomam guaraná.	Três crianças brancas caricaturizadas (dois meninos e uma menina)	Dados sobre o Poraquê e bora tomar guaraná	Quem esclarece as informações é um dos meninos	n	n
630	630/ H6	Um invento útil. LST demonstra que inventou um aparelho que consiste em dois braços mecânicos protegidos por uma grossa chapa de chumbo, para manipular materiais radioativos. DND pede-o emprestado, e o usa para proteger-se da fumaça de um churrasco, À mesa, estão esperando a carne: MGD, LST e HZL.	LST, DND, HZL, MGD	Invenções de LST / DND habilidoso /	HQ de uma página	CDND (jardim)	n

632	632/ C	Capa: DND está usando uma camisa escrita "técnico", enquanto observa HZL pulando juntos a mesma corda. HLZ foram desenhados com expressões difíceis de interpretar. Cada um usa uma camisa com a inicial de seu nome em português: H, L e Z	DND, HZL	Esportes	Cor verde	n	n
632	632/ P1	Pedrinho Sabido viaja pelo Brasil - no Mato Grosso. Existe a informação de que Claudia foi sem vontade, por medo dos índios e jacarés. Ela é, por isso, xingada por Pedrinho no primeiro quadrinho (boba), enquanto ele diz que o Mato Grosso não é só isso. Eles visitam Corumbá (porto fluvial), uma siderúrgica, o Pantanal e locais de mineração, onde um personagem branco caricaturizado machuca o dedo (sendo salvo pelo band-aid dado por Pedrinho).	Pedrinho Sabido, Cláudia Serelepe	Moralidade : Claudia faz comentários sensoriais e emocionais , enquanto Pedrinho comenta aspectos técnicos do Mato Grosso	"PEÇA PARA A MAMÃE COMPRAR LOGO UMA CAIXA DE 30 CURATIVOS TRANSPARENTES BAND-AID, PARA FAZER ECONOMIA!" / Em um quadrinho vê-se trabalhadores da mineração de costas (3) todos brancos	n	Mato Grosso
632	632/ H1	Natal na lua. TPT deseja passar o natal na lua para fugir de pessoas (como o prefeito)	DND, HZL, TPT	TPT avarento / invenções de PPD / DND e HZL	Transporte: foguete, helicóptero / magia / moralidade: TPT	CDND	n

		<p>que lhe pedem todo tipo de coisa na época do natal. Ele engana HZL e DND para que entrem em seu foguete e parte com péssima preparação. Inadvertidamente, o foguete pousa no Polo Norte, e todos são salvos por Papai Noel, em troca de TPT dar os brinquedos para todas as crianças da cidade no natal daquele ano.</p>		<p>viajam a serviço de TPT / Terra distante / Astúcia de TPT / Astúcia de HZL / TPT vence por sorte / Patrimônio de TPT / corrida espacial (foguete) /</p>	<p>engana DND e HZL colocando suas vidas em risco /</p>		
632	632/ H2	<p>Dupla utilidade. TPT recomenda um kit barato de cerca de madeira para DND, do tipo "faça você mesmo". Contudo, HZL tentam ajudá-lo e acabam atrapalhando. Ao final, DND muda o projeto para construir um instrumento de tortura e coloca nele dois sobrinhos, com a aprovação de TPT.</p>	<p>TPT, DND, HZL</p>	<p>Sobrinhos traquinas / DND severo / conflitos do cotidiano /</p>	<p>Violência: DND coloca HZL em instrumento de tortura, com aprovação de TPT / HQ de uma página</p>	<p>CDND</p>	<p>n</p>
632	632/ P2	<p>Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica</p>	<p>Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN</p>	<p>"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia</p>	<p>"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina</p>	<p>n</p>	<p>Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme</p>

				para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos		Google Street View
632	632/H3	Mensagens do outro mundo. LST está tentando desenvolver técnicas de controle sobre as ondas de pensamento, na GVVD, quando é contatado por alienígenas mal-intencionados, que o ordenam que ande pela Terra para mostrar-lhes o planeta. LST então consegue desviar a conexão para um porco, no chiqueiro.	LST, VVD, GSL	LST telepata / Invasão alienígena	Os ets são verdes e tem 4 patas, parecidos com uma formiga caricaturizada	GVVD	n
632	632/P3	Rádio transistorizado Voltix Garoto. Anúncio em forma de HQ, na qual um garoto, Robertinho, "mudou-se há pouco tempo para outro bairro e já é líder de sua turma". Isso acontece por que ele tem o rádio: vai bem na escola, acompanha o futebol (seu time faz um gol), ele dança com as	Robertinho: menino branco caricaturizado, em companhia de 11 outras crianças diversas, todas brancas caricaturizadas e felizes.	Peça ao papai um rádio transistorizado Voltix Garoto	Num dos quadrinhos é possível ver a calcinha de uma das garotas, quando esta se inclina para ver o rádio de Robertinho mais de perto. / Aárate tecnológico: rádio de pilhas te torna bom aluno, rodeado de amigos e popular com as garotas	n	n

		garotas, é assediado por elas e está sempre feliz.					
632	632/ H4	Um gênio na dança. PPD é humilhado por GST, ao não dançar bem com MGD em um baile. Ele inventa um aparato para dançar bem, mas LPD (preocupado que ele abraçasse uma "vida frívola") estraga o aparelho. No baile acontece a invasão dos IMT, que à mão armada exigem que PPD dance com uma irmã sua. A dança péssima de PPD expulsa os IMT e ele quase conserta o aparelho, quase dançando bem.	PPD, LPD, HZL, MGD, GST	Invenções de PPD / Combate ao crime / PPD não dança bem / GST pratica bullying com PPD	Punição: IMT expulsos do baile / LPD sorrateiro /	n	n
632	632/ P4	Uma ideia luminosa. Anúncio em forma de HQ: três crianças brancas caricaturizadas resolvem ir visitar o aquário, e se encantam com o Poraquê, peixe elétrico. São apresentados vários dados científicos sobre o peixe e depois eles tomam guaraná.	Três crianças brancas caricaturizadas (dois meninos e uma menina)	Dados sobre o Poraquê e bora tomar guaraná	Quem esclarece as informações é um dos meninos	n	n
632	632/ P5	Propaganda: Almanaque Tio Patinhas; TPT aparece vestido	TPT, MKY, DND, BNZ, PPD, Zorro	Com "milhões" de histórias	cor azul	n	n

		<p>de Papai Noel, com sino na mão e saco de presentes amarelo, contra um fundo azul. No saco lê-se: CHEGOU! ALMANAQUE TIO PATINHAS. Na parte de baixo da página, quadrinhos menores com o desenho de MKY (usando boné verde), DND, BNZ, PPD e Zorro</p>					
634	634/ C	<p>Capa: Vários personagens estão em um teleférico: DND, MGD, HZL, LST, TPT. VVD, PPD. As crianças com ioiôs e raquete de ping pong, TPT tenta usar a bengala para alcançar um balão que voa próximo e LST é ajudado por DND, pois estão pendurado no cabo do teleférico.</p>	<p>DND, MGD, HZL, LST, TPT. VVD, PPD</p>	<p>Teleférico</p>	<p>LST está pendurado por uma mão, sendo ajudado por DND, mas todo mundo sorri feliz / cor azul</p>	<p>n</p>	<p>n</p>
634	634/ P1	<p>Uma ideia luminosa. Anúncio em forma de HQ: três crianças brancas caricaturizadas resolvem ir visitar o aquário, e se encantam com o Poraquê, peixe elétrico. São apresentados vários dados científicos sobre o peixe e depois eles tomam guaraná.</p>	<p>Três crianças brancas caricaturizadas (dois meninos e uma menina)</p>	<p>Dados sobre o Poraquê e bora tomar guaraná</p>	<p>Quem esclarece as informações é um dos meninos</p>	<p>n</p>	<p>n</p>

634	634/ H1	O espanta cavalos. DND e HZL são despachados para investigar os sustos repentinos que os cavalos de um rancho de TPT estão tendo, o que dá prejuízo nos negócios com turistas. Eles descobrem que se trata de um invento de PPD, que usa ondas supersônicas para lavar pratos. Ao final, PPD fica lavando pratos para TPT.	DND, HZL, TPT, PPD, GSL	TPT avarento / invenções de PPD / DND e HZL viajam a serviço de TPT / Terra distante / TPT vence por sorte / Patrimônio de TPT / corrida espacial (foguetes) / sobrinhos traquinas	Animal: cavalo / transporte: trem, avião	n	montanhas
634	634/ P2	Concurso Signal. Peça publicitária associando um programa de TV (Casey Jones), um dentrificio (Signal) e uma marca de brinquedos e conjuntos de chá (!) (Atma)	Casey Jones e um indígena ameaçador, de machado em punho	Atenção garotada! Vem aí o bravo maquinista!	Casey tem em suas mãos uma espingarda e parece que vai matar o indígena que parece querer lhe atacar. Nossa visão está às costas do indígena, cujas penas amarelas do cocar são do mesmo tom amarelo de seu machado.	n	n
634	634/ H2	O conto da raiz. LST e DND estão em uma região de selva, tentando descobrir novas ervas que lhes tragam lucros. Os indígenas da região os enganam, vendendo-lhes um chá de pimenta com a promessa de que	LST, DND, indígenas FA	Terra distante (selva) / povo indígena enganador / LST orgulhoso de sua inteligência / ingenuidade e de DND e LST	indígenas não conjugam verbos corretamente / moralidade: chefe indígena repreende os outros por passarem trote em DND e LST /	n	floresta

		ficariam mais espertos. Eles bemem, passam mal e vão tirar safostação na aldeia, ao que os índios lhes oferecem de novo o mesmo chá, que recusam desssa vez. Então ouvem que ficaram mais espertos.					
634	634/ P3	Propaganda: Escola Mundial de Cultura Técnica	Personagem caricaturizado, branco, sorridente, usando beca, com um livro e um saco de dinheiro em mãos, sai do prédio da EMCT. / PSN	"Ganhe mais, tornando-se um profissional competente" / "Estude em casa por correspondência. Cursos de comprovada eficácia para ambos os sexos" / "V. poderá obter seu diploma em 5 meses"	"Sede própria. Uma instituição que se põe às suas ordens, com absoluta seriedade" / Oferta de: Carteira de Estudante, Distintivo, Um rádio, ferramentas, 100 cartões de visitas, máquina de calcular de bolso, Almanaque Mundial e Estágio Prático nos laboratórios e oficinas da escola. / Cupons para recorte: "para você" e "para seu amigo" / Produto: cursos	n	Desenho realista do prédio real onde se afirma, no anúncio, funcionar a EMCT: Rua Vitória, 158 - São paulo. O prédio existe realmente, conforme Google Street View
634	634/ H3	O humorista eletrônico. PPD inventa um robô contador de piadas para um concurso, mas as piadas só são inteligíveis para gênios. Então ele leva sua invenção para casa e, para não deixá-la triste (sem plateia)	PPD	Invenções de PPD / Um humorista precisa de plateia	violência: PPD e seu robô são chutados para fora da emissora /	CPPD	n

		inventa uma plateia mecânico para ele.					
634	634/ P4	Chocolates Falchi. Falkito é o maior. Anúncio em forma de HQ, no qual um garoto (Falkito) é bom na escola e nos esportes, graças aos chocolates Falchi. No último quadrinho, outras crianças correm gritando que vão imitá-lo.	Falkito (menino loiro, caricaturizad o). Aparecem 13 outras crianças, todas brancas caricaturizad as.	Chocolates Falchi são deliciosos e nutritivos	Militarismo: a escola onde Falkito estuda é militar, pois pode-se ver divisas nas mangas de seu uniforme.	n	escola militar
634	634/ H4	Secretária de viagem. MGD viaja com TPT, pois trabalha para ele como sua secretária de viagem. TPT vai investigar por que suas minas de diamantes em Bongolândia não estão mais dando lucros. Vários infortúnios acontecem dirante a viagem, incluindo queda de avião e um para-quadras que não abre, até que MGD é sequestrada por um feiticeiro que "colocou urucubaca" em TPT porque nas minas os doentes são atendidos por um médico. Mas o feiticeiro se machuca e para ser ajudado por MGD retira a urucubaca, sendo contratado por TPT para assustar pessoas em PTP, que	MGD, TPT, feiticeiro FA, DND	TPT avarento / invenções de PPD / MGD viaja a serviço de TPT / Terra distante / TPT vence por sorte / Povo distante exótico / magia /	TPT é muito rude com MGD /	n	Bongolândia do Sul

		venham lhe pedir dinheiro, como DND.					
634	634/ P5	<p>Propaganda: Almanaque Tio Patinhas; TPT aparece com saco de presentes amarelo, contra um fundo azul. No saco lê-se: CHEGOU! ALMANAQUE TIO PATINHAS.</p> <p>Na parte de baixo da página, quadrinhos menores com o desenho de MKY (usando boné verde), DND, BNZ, PPD e Zorro</p>	TPT, MKY, DND, BNZ, PPD, Zorro	Com "milhões" de histórias	cor cinza	n	n

**ANEXO A - Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos
(SILVA JUNIOR, 2004, p. 400)**

Adotado em 25 de outubro de 1954, o Código serviu como base para o programa de autorregulamentação da indústria de revistas em quadrinhos.

CÓDIGO PARA QUESTÕES EDITORIAIS

Determinações gerais - Parte A

1. Crimes jamais devem ser mostrados de forma a criar empatia com criminosos, promover descrédito sobre a lei e a justiça ou inspirar o desejo de imitar criminosos.
2. Nenhuma revista em quadrinhos deve mostrar de forma explícita detalhes e procedimentos específicos de um crime.
3. Policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito jamais devem ser mostradas de modo a fomentar desrespeito à autoridade estabelecida.
4. Se crimes forem representados em desenhos, devem figurar como uma atividade sórdida e desagradável.
5. Criminosos não devem ser apresentados de maneira glamourosa ou que provoque desejo de imitação.
6. Em toda e qualquer situação, o bem deve triunfar sobre o mal e os criminosos devem ser punidos por seus delitos.
7. Cenas de excessiva violência devem ser evitadas, Cenas de tortura brutal, uso excessivo e desnecessário de facas e armas de fogo, agonias físicas, crimes sangrentos e hediondos devem ser eliminados.
8. Nenhum método para esconder armas deve ser mostrado, seja ele original ou comum.
9. Situações em que oficiais cumpridores da lei morrem em decorrência de atividades criminosas devem ser desencorajadas.
10. O crime de sequestro não deve ser mostrado em nenhum detalhe, nem deve resultar em benefício para o sequestrador ou raptor. Em qualquer circunstância, o criminoso ou sequestrador deve ser punido.
11. As letras da palavra "crime" na capa de uma revista em quadrinhos não devem ter dimensões maiores que as outras palavras do título. A palavra "crime" jamais deve aparecer sozinha na capa.
12. Deve-se restringir o uso da palavra "crime" em títulos e subtítulos.

Determinações gerais - Parte B

1. As revistas em quadrinhos jamais devem usar as palavras "horror" ou "terror" em seus títulos.
2. Cenas de horror, sangramentos em excesso, crimes sangrentos e hediondos, depravação, luxúria, sadismo e masoquismo não são permitidas.
3. Policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito jamais devem ser mostrados de modo a fomentar desrespeito à autoridade estabelecida.
4. Histórias sobre o mal devem ser usadas ou publicadas apenas quando o objetivo for ilustrar uma discussão moral, e em nenhum caso o mal deve ser apresentado de forma sedutora ou que ofenda a sensibilidade do leitor.
5. Cenas ou instrumentos relacionados a mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, profanação de cadáveres, canibalismo e licantropia são proibidas.

Determinações gerais - Parte C

Todos os elementos ou técnicas não mencionados especificamente aqui, mas que sejam contrários ao espírito e intenções deste Código, e sejam considerados violação ao bom gosto e à decência, estão proibidos.

Diálogos

1. Profanidade, obscenidade, vulgaridade ou palavras ou símbolos que tenham significado indesejável estão proibidos.
2. Devem-se tomar precauções especiais para evitar referências a sofrimento físico e a deformidades.
3. Embora gírias e coloquialismos sejam aceitáveis, seu uso excessivo deve ser desestimulado: do e, sempre que possível, deve-se empregar corretamente a gramática.

Religião

1. Ridicularizar ou atacar qualquer religião ou grupo racial é terminantemente proibido.

Vestimentas

1. Nenhuma forma de nudez é permitida, por ser uma exposição indecente e indevida.
2. Ilustrações sugestivas ou lascivas e posições sugestivas são inaceitáveis.
3. Todas as personagens devem ser retratadas em trajes de acordo com os padrões sociais.
4. As mulheres devem ser desenhadas de forma realista, sem exageros nos atributos físicos.

NOTA: Devem-se observar as proibições relativas a costumes sociais, diálogos e ilustrações tanto na capa quanto no conteúdo das revistas.

Casamento e sexo

1. O divórcio não deve ser tratado com humor nem deve ser representado como algo sedutor.
2. Relações sexuais ilícitas não devem ser insinuadas nem representadas. Cenas violentas de amor são inaceitáveis, bem como aberrações sexuais.
3. O respeito aos pais, às normas morais e ao comportamento honrado deve ser encorajado. Uma visão compreensiva dos problemas amorosos não permite distorções mórbidas.
4. As histórias sobre amor romântico devem enfatizar o lar como valor e o caráter sagrado do casamento.
5. Paixões ou interesses românticos jamais devem ser representados de modo que estimulem sentimentos inferiores e vulgares.
6. Sedução e estupro jamais devem ser mostrados ou sugeridos.
7. Perversões sexuais ou quaisquer referências a perversões sexuais estão estritamente proibidas.

CÓDIGO PARA QUESTÕES PUBLICITÁRIAS

Essa regulamentação deve ser aplicada a todas as revistas publicadas por membros da CMAA.

O bom gosto deve ser o princípio norteador na aceitação de publicidade.

1. Fica proibida a publicidade de cigarros e bebidas.
2. Anúncios de sexo ou de livros de instruções sexuais são inaceitáveis.
3. A venda de cartões-postais, calendários, pinturas e outros artigos que reproduzam figuras nuas ou seminuas está proibida.
4. Fica proibida a publicidade de facas ou armas de brinquedo realistas.
5. Fica proibida a publicidade de fogos de artifício.
6. Fica proibida a publicidade de equipamentos para jogos de azar e de material impresso relacionado a jogos de azar.
7. Nudez relacionada a prostituição e posturas lascivas não são permitidas em anúncios de nenhum produto; pessoas vestidas nunca devem ser apresentadas de forma ofensiva ou contrária à moral e bons costumes
8. Cada editor deve verificar, sempre que possível, se todos os dizeres que constem de anúncios estão de acordo com a realidade e não contêm distorções.
9. Anúncios de produtos médicos, de saúde ou de higiene pessoal que sejam de natureza questionável devem ser rejeitados. Anúncios de produtos médicos, de saúde ou higiene pessoal aprovados pela American Medical Association ou pela American Dental Association só poderão ser aceitos se obedecerem aos padrões do Código de Publicidade.

ANEXO B - Código de Ética Brasileiro (SILVA JUNIOR, 2004, p. 404)

Artigo 1 - As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.

Artigo 2 - Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.

Artigo 3 - É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude, ou dêem motivos a exageros da imaginação da infância e da juventude.

Artigo 4 - As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.

Artigo 5 - Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.

Artigo 6 - Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

Artigo 7 - A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais

Artigo 8 - Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas, nem sequer sugeridas.

Artigo 9 - São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.

Artigo 10 - A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.

Artigo 11 - São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que íntimas apresentem a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes ou as que retratam poses provocantes.

Artigo 12 - A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.

Artigo 13 - Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo ou masoquismo.

Artigo 14 - As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos, e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.

Artigo 15 - As revistas infantis e juvenis só poderão instruir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas sectárias deste Código editar para o efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.

Artigo 16 - Serão proibidos todos os elementos e técnicas não respectivamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.

Artigo 17 - Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das revistas em quadrinhos, mas também às capas das revistas.

Artigo 18 - As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.