

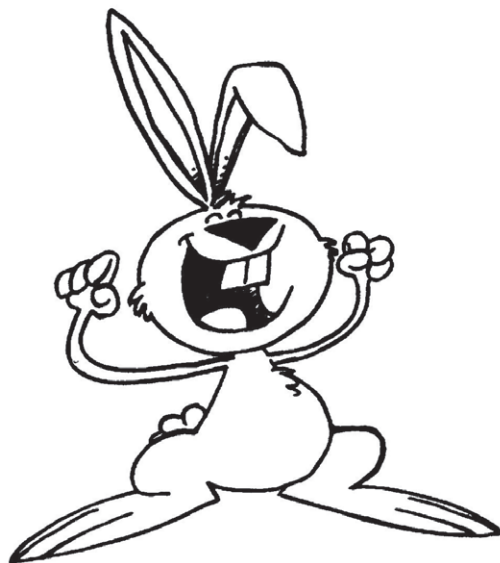
EDGARD GUIMARÃES · ANTONIO EDER

OSVALDO



Edgard Guimarães & Antonio Eder

OSVALDO



Marca de Fantasia
Parahyba, 2a edição, 2023

Oswaldo

Edgard Guimarães - roteiros

Antonio Eder - desenhos

Série Corisco, 5 - 2a edição - 2023. 37p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

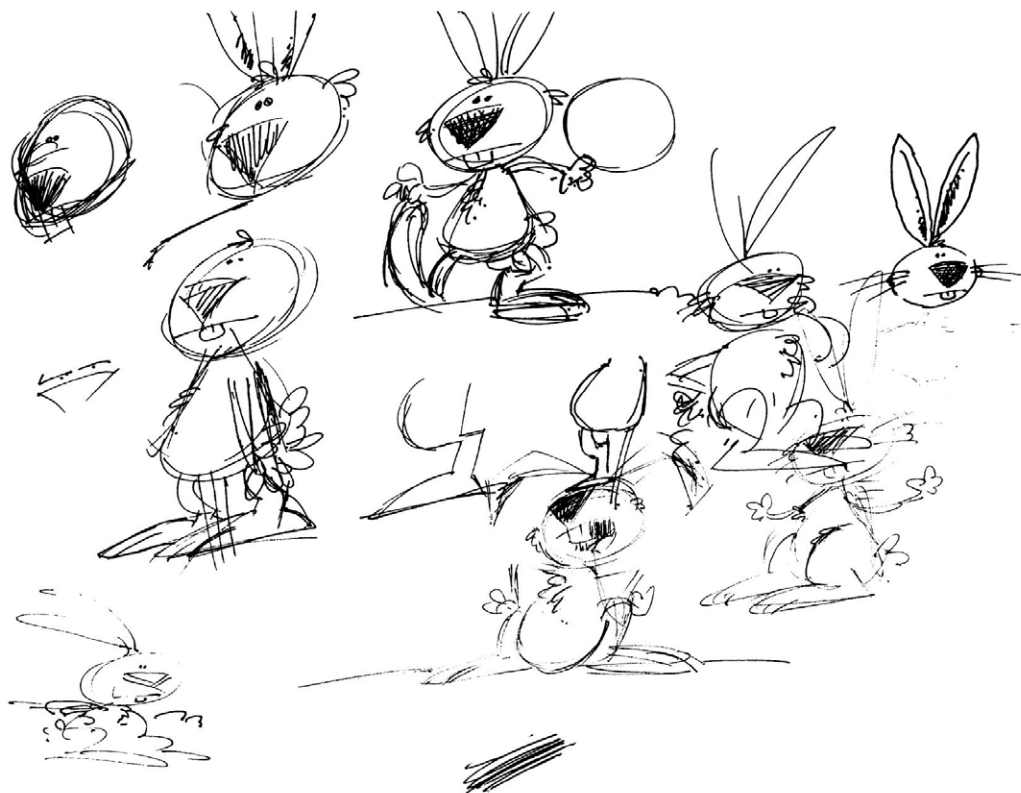
Editor/designer: Henrique Magalhães
Capa e artes dos autores



ISBN 978-65-86031-92-8

Sumário

- 5. Osvaldo: Tradição brasileira
- 8. Osvaldo - parte 1
- 12. Osvaldo - parte 2
- 16. Osvaldo - parte 3
- 20. Osvaldo - parte 4
- 24. Osvaldo - parte 5
- 28. Osvaldo - parte 6
- 32. Bichos e gente



Oswaldo

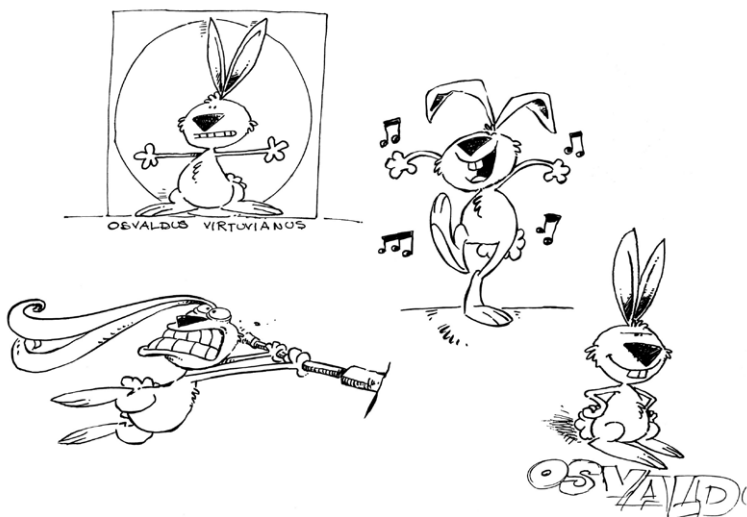
Tradição brasileira

Em 2001, a Editora Escala teve uma iniciativa admirável. Colocou na banca uma revista em formatinho bem produzida ao preço de R\$ 1,00. A revista se chamava *Frauzio*, de autoria de Marcatti. Apesar de não ser uma revista para todos os públicos – era desaconselhável para menores de 12 anos, embora na prática destinada a um leitor de maior faixa etária –, foi uma das melhores ideias já colocadas em prática por editoras profissionais nos últimos tempos. Uma quantidade razoável de páginas de qualidade gráfica muito boa a um preço quase simbólico. A revista de *Frauzio* durou 6 números, o que foi uma pena, pois merecia ter continuidade. Mas originou outra iniciativa, chamada *Escala Graphic Talents*.

Esta nova revista, nos moldes de *Frauzio*, mas com o preço já em R\$ 1,50, tinha como objetivo publicar em cada número um personagem diferente para testar o público. Se as vendas fossem boas, o personagem ganharia revista própria. A coleção durou 16 números e os títulos publicados foram: *Mico Legal* de Sérgio Morettini, *Betty Grupy* de Maxx, *Tristão* de Amauri Ploteixa e Estevão Ribeiro, *Talebang* de Bier, *Grump* de Orlandeli, *Gamenon* de Arthur Garcia e Silvio Spotti, *Dálgor* de Dario Chaves e Chicuta, *A Turma do Barnabé* de Franco e Vanderfel, *Zé Louquinho & Urubinaldo* de Wilson Gandolpho, *Zuzna* de Alexandra Teixeira e Henrique Magalhães, *Leleco* de Antonio Lima, *Velta* de Emir Ribeiro, *Galo Costa* de Raí, *Carcereiros* de Nestablo Ra-

mos Neto e Eduardo Miranda, *Os Pleistocênicos* de Dadí, *Lobo Guará* de Carlos Henry e Elton Brunetti. De todas, somente *Mico Legal* teve revista própria com 3 números.

É claro que me interessei pelo projeto, mas havia um empecilho de cara. O autor teria que fazer toda a produção e entregar a revista pronta num CD ou arquivo digital. Cabe um parêntese, isso inibiu muita gente que produz coisas muito boas, mas não domina as ferramentas computacionais. No meu caso, propus ao Antonio Eder uma ideia, ele aceitou e fizemos da seguinte forma: eu criei a série e dei indicação de como seriam os personagens, ele fez toda a arte e produção gráfica. Escrevi o roteiro para uma HQ de 24 páginas dividido em capítulos de 4 páginas. A revista teria ainda um texto sobre os personagens antropomórficos dos quadrinhos, desde a origem nas fábulas até os expoentes do começo do século XX. O personagem mais famoso do gênero certamente é o camundongo *Mickey* de Walt Disney, inicialmente chamado *Mortimer*, e que substituiu um coelho graficamente muito parecido chamado *Oswald*, cujos direitos Disney perdeu para seu distribuidor. Como uma referência, decidi chamar o novo personagem, um coelho, de *Oswaldo*.

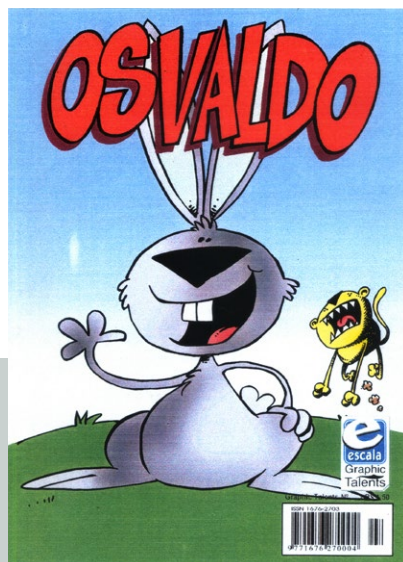


A referência terminou no nome. O coelho que imaginei era uma ex-cobaia evadida de um laboratório e que vivia aventuras pelo mundo. A característica do personagem é que durante o tempo que viveu no laboratório, entre os cientistas, aprendeu muito sobre ciência. O enfoque das histórias seria tratar de temas científicos como biologia, física, química, entre outros, sempre no contexto da aventura. *Oswaldo* usaria seus conhecimentos em sua vida, para escapar aos perigos, para ajudar os mais fracos, mas sempre com um espírito debochado, pois esta é outra tradição brasileira, desde os causos de *Pedro Malazartes* e as fábulas do jaboti, passando por *Macunaíma*, até *Didi Mocó* e *Bronco Dinossauro*.

Antonio Eder produziu o primeiro número e o editor Dario Chaves aprovou, mas a coleção parou no número 16. O trabalho acabou vindo ao público graças à iniciativa da editora Marca de Fantasia, lançado em 2006 como um dos títulos da Série Corisco. A história completa deveria ser toda colorida, mas na época somente as quatro primeiras páginas foram finalizadas com cor. Esta segunda edição digital traz de volta o personagem, que merece ampla circulação e vida longa.

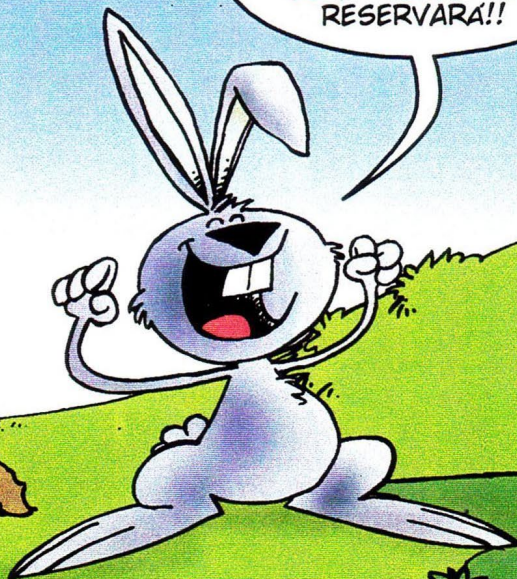
Espero que apreciem a leitura.

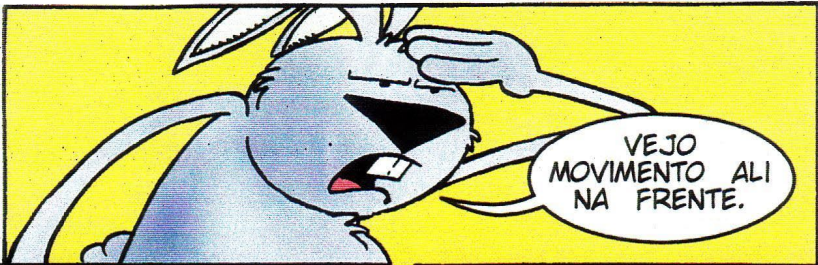
Edgard Guimarães

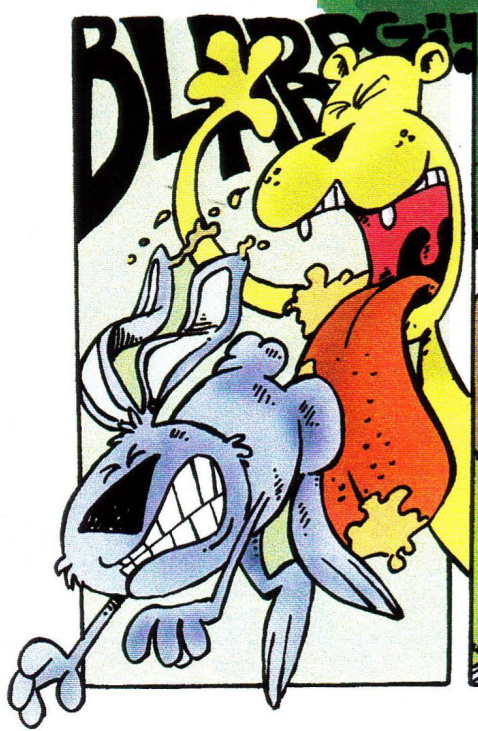


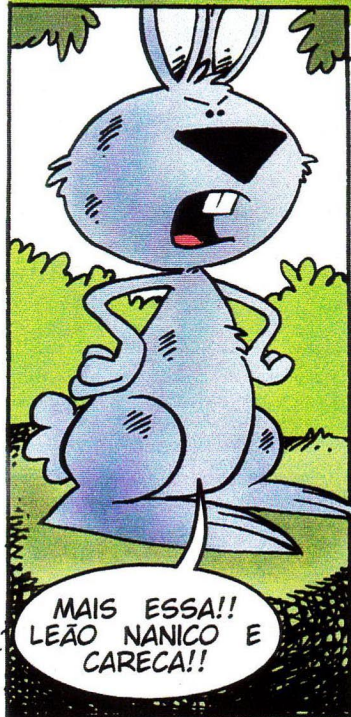
OSVALDO

QUE
BELO LUGAR!!
QUE BONS MOMENTOS
ESTA TERRA ME
RESERVARÁ!!



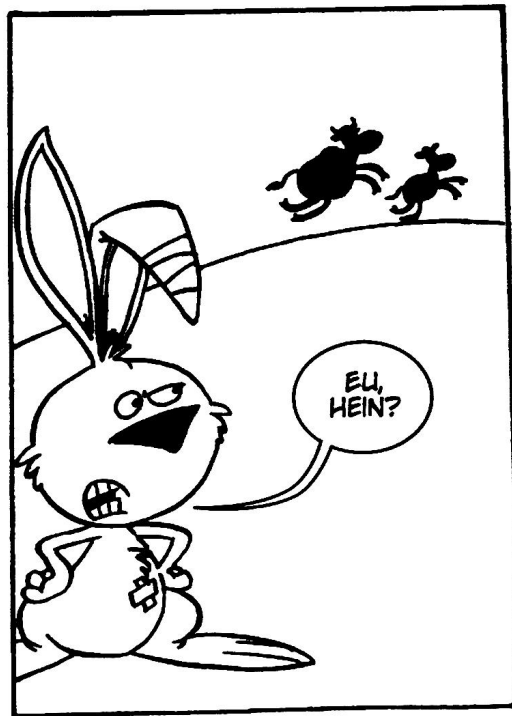


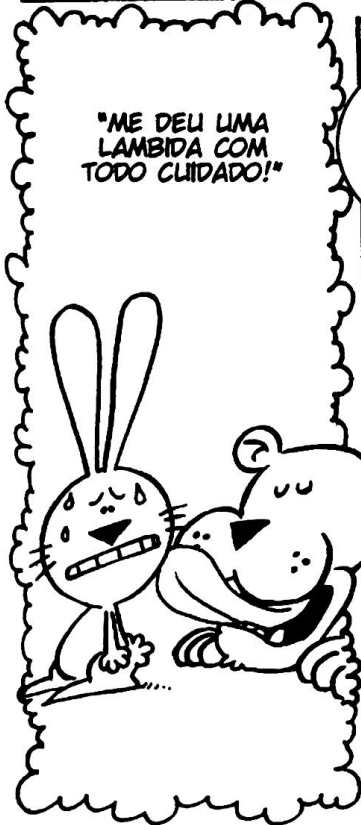
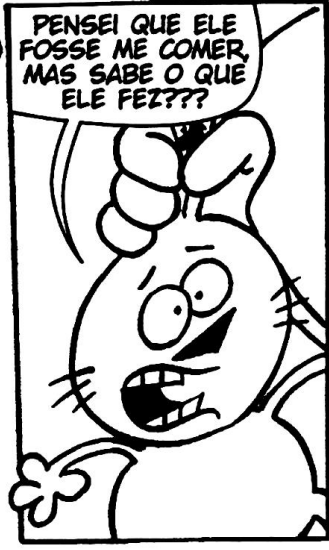




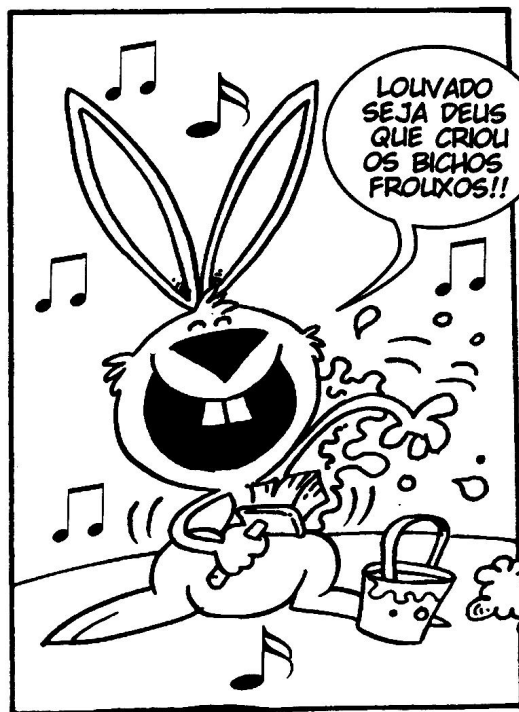


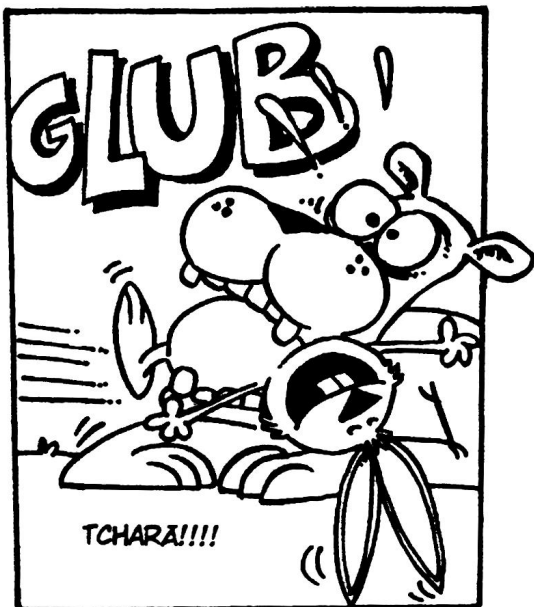














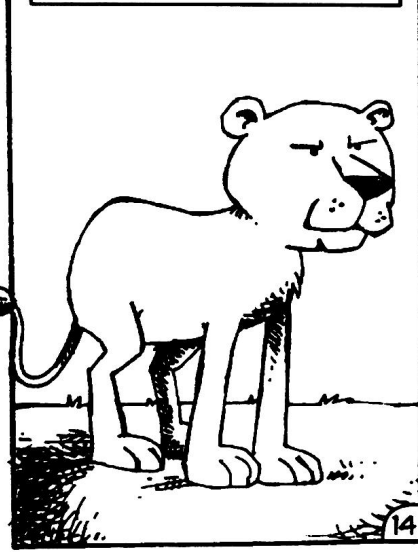




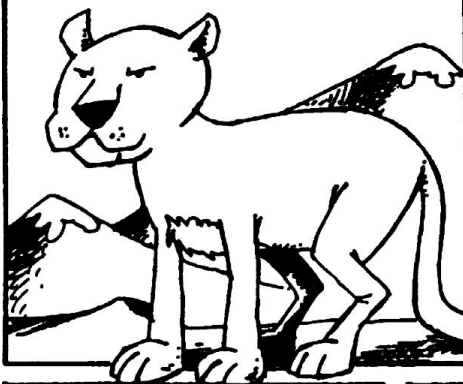
MAS UM LEÃO É MUITO MAIOR,
TEM CERCA DE UNS 250
QUILOS, TEM JUBA E O PELO É
MAIS ALARANJADO OU
CASTANHO.

A rectangular text box with a black border containing the text.

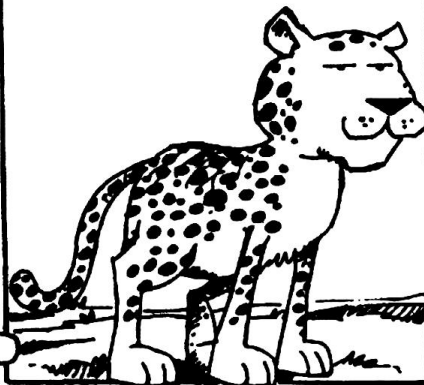
ESSE "LEÃO" AQUI É
MENOR, NO MÁXIMO UNS
150 QUILOS, NÃO TEM
JUBA NENHUMA, E O PELO
É MAIS AMARELADO.

A rectangular text box with a black border containing the text.

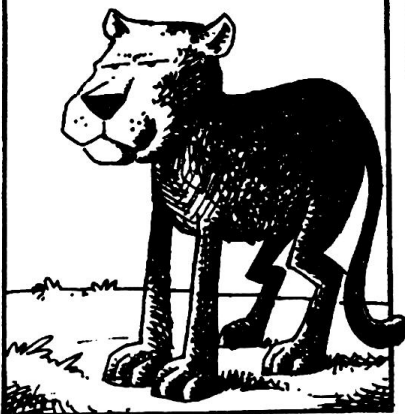
SIM, NA AMERICA, TANTO A DO NORTE COMO A DO SUL, EXISTE UM FELINO SEM JUBA, MENOR QUE O LEÃO, CHAMADO SUÇUARANA, OU PLUMA, OU ONÇAPARDA OU ONÇA-VERMELHA OU MESMO LEÃO DA MONTANHA, MAS TEM O PELO CASTANHO OU AVERMELHADO.



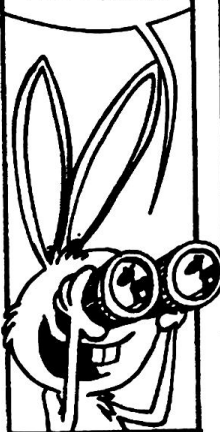
ESSE "LEÃO" AI ESTÁ MAIS PARECENDO UMA ONÇA-PINTADA, OU JAGUAR, PELO TAMANHO E PELA COR DO PELO BEM AMARELO, MAS A ONÇA-PINTADA TEM PINTAS...



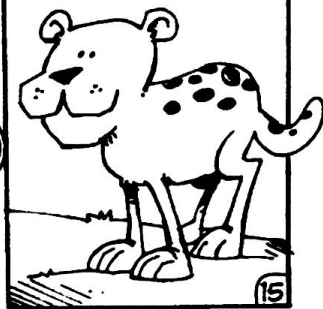
EXISTE UMA VARIACÃO DE ONÇA-PINTADA QUE É TODA NEGRA, MAS NA VERDADE, UMA ALTERAÇÃO GENÉTICA FAZ A PARTE AMARELA DO PELO SER PRETA TAMBÉM...



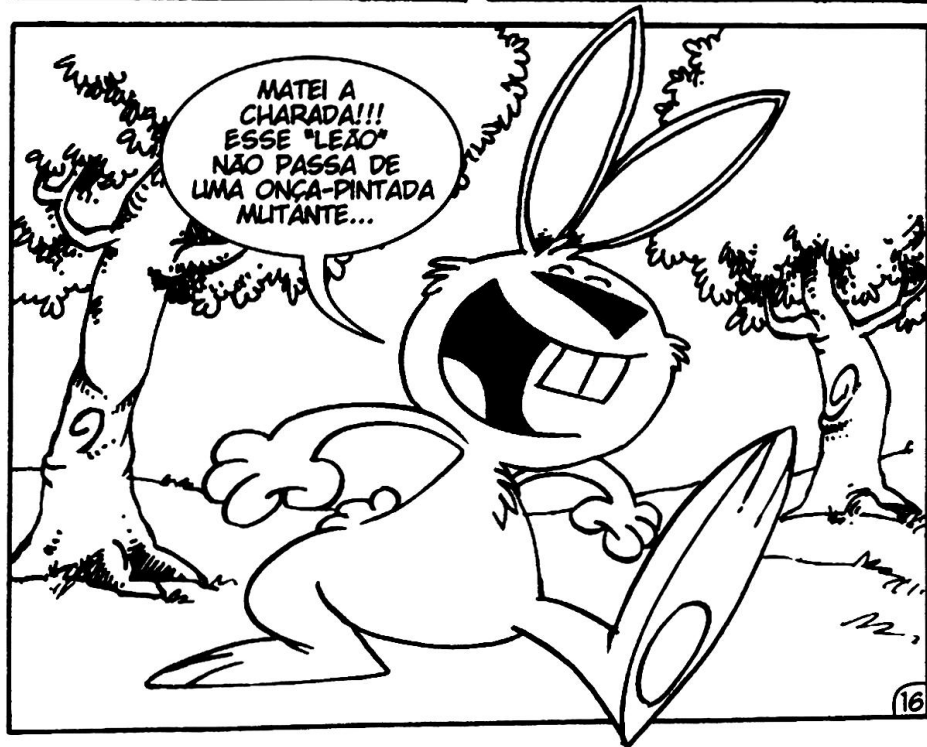
SE VOCE OLHAR BEM DE PERTO DA PRA VER AS MANCHAS PRETAS NO FUNDO PRETO, MAS É MELHOR NÃO CHEGAR TÃO PERTO!

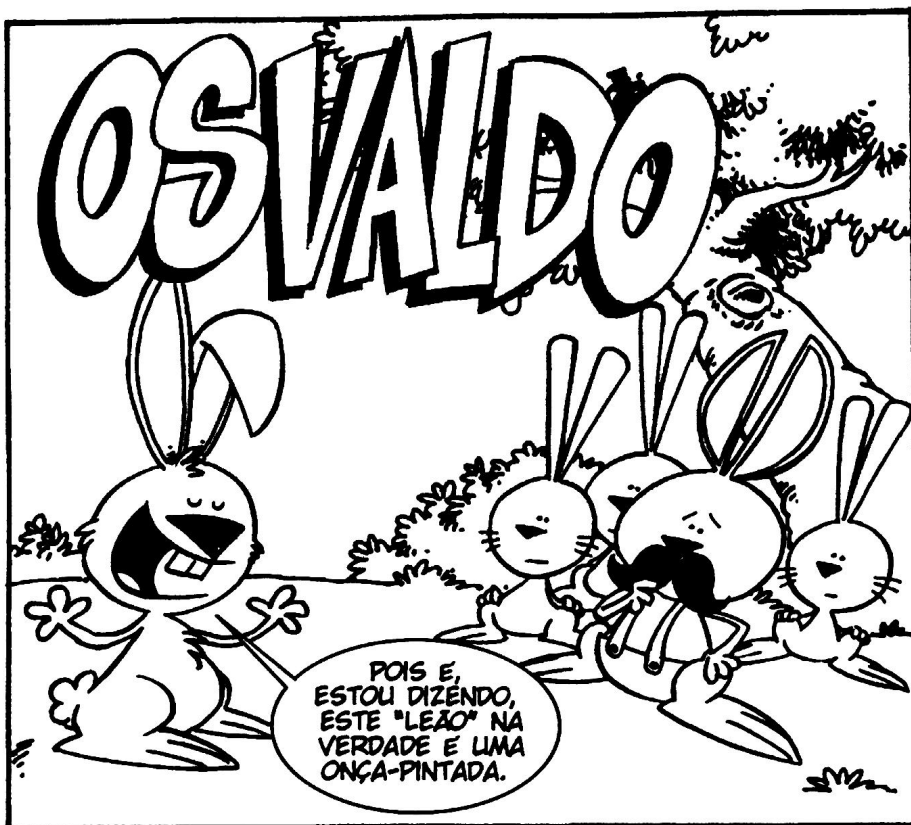


E O LEÃO, QUANDO NASCE, TEM MANCHAS QUE VÃO SUMINDO QUANDO ELE CRESCE.



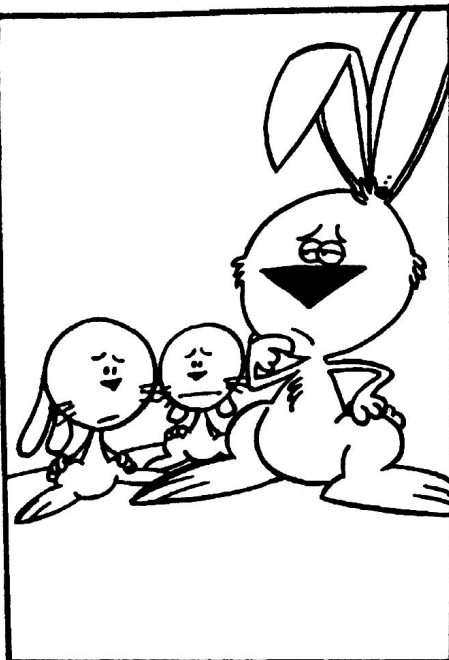
15







POIS E, AS PESSOAS
SÃO ASSIM MESMO,
REJEITAM O QUE É
DIFERENTE... ISTO SE
CHAMA DISCRIMINAÇÃO:
NÃO ACEITAR QUEM NÃO
É IGUAL A GENTE...

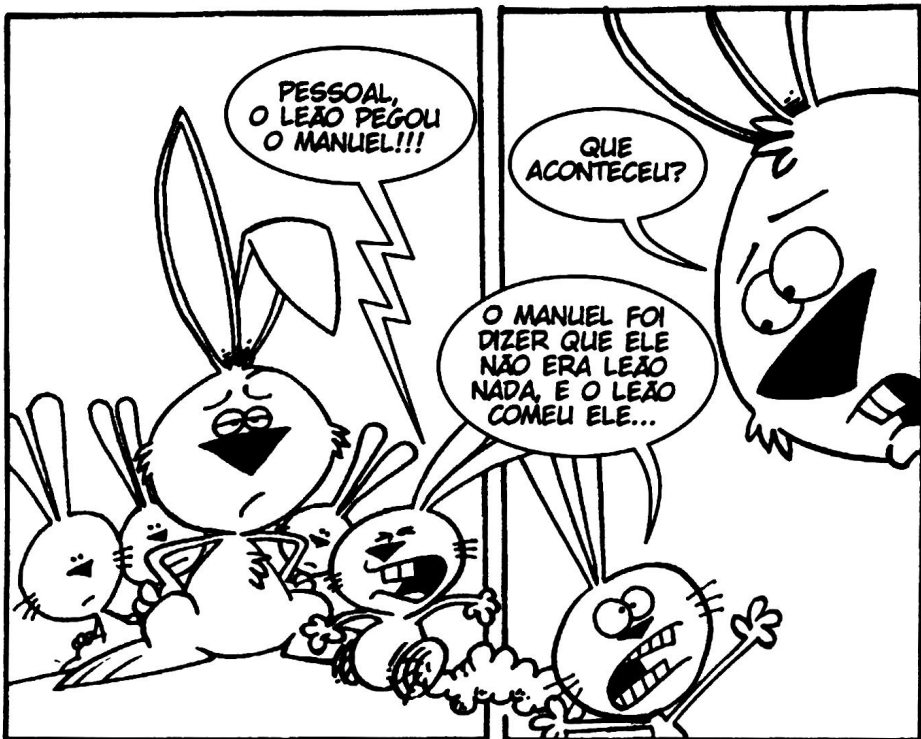


COM O "LEÃO" DEVE
TER ACONTECIDO A MESMA
COISA. POR CAUSA DE SEU
DEFEITO, DEVE TER SIDO
DESPREZADO PELAS OUTRAS
ONÇAS-PINTADAS.



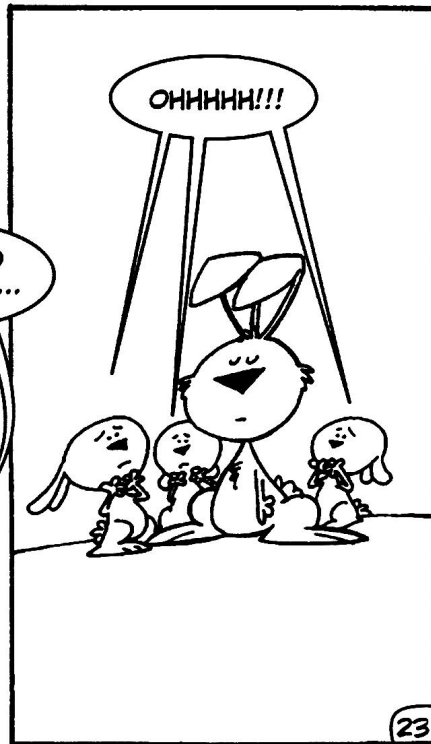
AI, ENVERGONHADO
QUANDO CHEGUEI POR
AQUI, ACHOU MELHOR
DIZER QUE ERA UM "LEÃO",
PARA NÃO SER NOVAMENTE
RIDICULARIZADO.













Bichos e gente

Uso de animais com características humanas é bem antigo. Este recurso de atribuir formas humanas aos animais é chamado “antropomorfização” (*anthropos* significa homem, e *morphe* significa forma). No antigo Egito, muitos deuses tinham corpo humano e cabeça de animais como lobo, falcão etc. Também na mitologia grega havia seres híbridos como o minotauro (metade homem, metade touro) ou o centauro (metade homem, metade cavalo). Nas fábulas, o recurso mais comum era dar aos animais comportamentos humanos, mas preservando suas formas físicas.

Desde o começo do Cinema de Animação e das Histórias em Quadrinhos modernas (final do século XIX) que proliferaram os personagens antropomorfizados, ou seja, animais com formas e comportamentos de seres humanos. Um dos mais famosos até hoje é *Mickey Mouse*, criado por Walt Disney, mas o *Mickey* já seguia uma longa tradição de personagens no gênero.

George Herriman, em 1909, em sua série *Baron Mooch*, já coloca alguns animais conversando, entre eles uma gata.



Em 1911, na série *Family Upstairs*, a parte de baixo da tira passa a trazer personagens animais incluindo a gata, criada em 1909, e um rato.



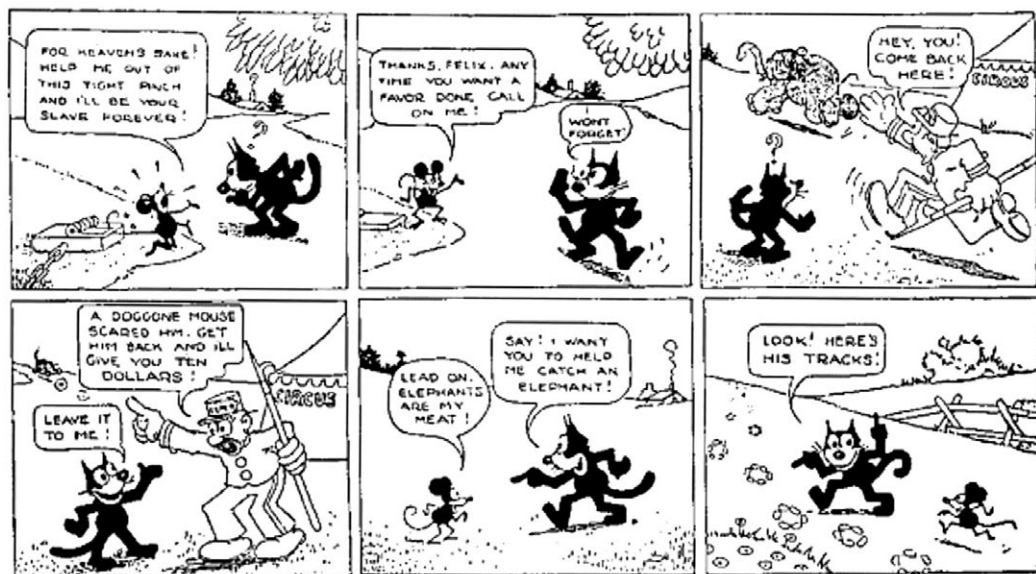
Logo estes dois assumem o título que passa a se chamar *Krazy Kat*, uma das séries de quadrinhos mais cultuada de todos os tempos, onde a gata maluca contracenava com o rato Ignatz, entre outros animais.



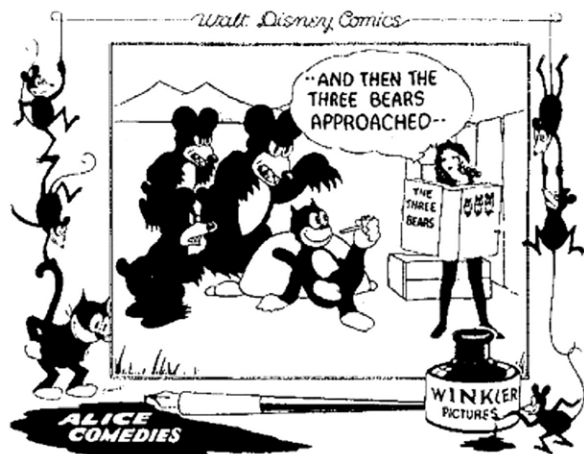
Ainda em 1911, na série *The Little Possum Gang*, de Payne, é possível ver as estripúlias de dois ratinhos ao redor dos quadros.



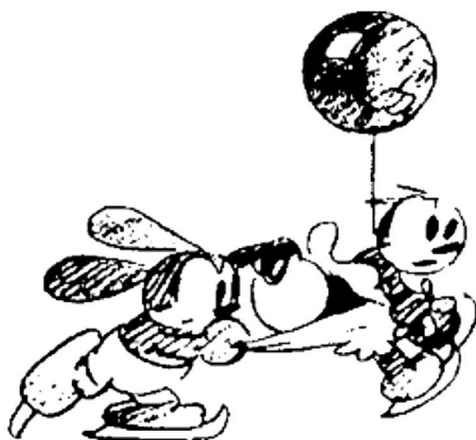
Numa página de 1923 de *Felix the Cat*, de Pat Sullivan, além do Gato Félix, aparece também um ratinho já bem parecido com o Mickey.



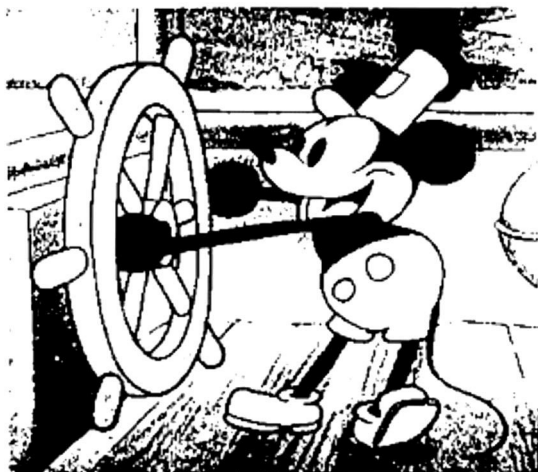
Em meados da década de 1920, Disney produziu uma série de desenhos animados intitulada *Alice Comedies*. Em um anúncio desta série, veem-se ratos e gatos desenhados no mesmo estilo de *Félix* e outros personagens da época.



Em 1927, Disney cria a série *Oswald the Rabbit*, no mesmo estilo, para os desenhos animados, mas o contrato que fez com o distribuidor deu a este os direitos do personagem.



Então, em 1928, Disney cria *Mickey Mouse*, praticamente a mesma figura do coelho Oswald, mas com orelhas redondas. A partir de *Mickey*, Disney criou a maior empresa na área de animação, expandindo sua atuação para os quadrinhos, licenciamento de produtos, parques de diversão etc.



O coelho *Oswaldo*, o personagem desta revista, se insere nesta longa tradição dos animais antropomórficos, embora não tenha sido inspirado diretamente nos personagens aqui citados, nem na personalidade, nem na solução gráfica. As referências deste *Oswaldo* são outras, também de longa tradição, desde o esperto jabuti dos contos populares brasileiros até a *Graúna* de Henfil. Mas o nome *Oswaldo*, este sim, foi uma homenagem ao *Oswald*, o personagem Disney que não deu certo.

Edgard Guimarães

O coelho Osvaldo foi cobaia de laboratório, onde serviu de teste para vários medicamentos. Como os testes não funcionaram muito bem com ele, foi sendo deixado de lado até que fugiu do laboratório e hoje anda pelo mundo. As aventuras de Osvaldo enfocam vários assuntos de maneira crítica, científica, mas sem deixar de ser divertidas.

