



MAX MULLER - PRIMEIRO HERÓI DE AVENTURA DOS QUADRINHOS DO SÉCULO XX

Mídia, Ética e Sociedade

Athos Eichler Cardoso

Mestre de Comunicação - UnB

Resumo: Max Muller, criação de A. Rocha, publicado na revista O Tico-Tico entre 1913-1916, é o primeiro herói de HQ realista de aventura do Brasil e do mundo no século XX. Filho de um imigrante alemão, mãe brasileira, ainda menino é seqüestrado e passa a viver no exterior, adotado por um aristocrata inglês. Desde garoto e também adulto participa de caçadas e expedições em regiões exóticas. Nos encontros com grandes animais, as feras são sempre eliminadas por seus tiros certos. Max, embora nacionalista nunca voltou ao Brasil e na I Guerra Mundial decide lutar pelo Império Alemão. Seus alvos passarão de animais para seres humanos. A pesquisa historiográfica propicia algumas reflexões em torno da ética das ações de Max Muller, da mídia que divulgou a história e da sociedade da época.

Palavras chaves: Max Muller, O Tico-Tico, Ética.

O Brasil, que já tem *Zé Caipora*, o primeiro herói dos quadrinhos de aventura realista do século XIX, obra-prima de Ângelo Agostini, um personagem vivendo ao modo brasileiro num cenário todo nosso, passa a ter com *Max Muller* outro trunfo no cenário internacional. Afirmação comprovada na consulta à bibliografia especializada pois somente com *Rob, the Rover*, de Walter Booth, na revista inglesa *Puck*, em 1920 começa esse tipo seriado de aventura dramática.

Max Muller já encontra o Brasil com uma imprensa bem desenvolvida. *O Tico-Tico*, semanário infantil que o apresentava a partir de 1913, já existia em 1905 e pode ser considerado um dos melhores, dos primeiros e de maior longevidade entre seus congêneres mundiais. Tinha uma tiragem de 20.000 exemplares, capa e páginas coloridas. Era lido nos lugares mais

distantes do interior do Brasil, como comprova sua correspondência que registra carta vinda de Portugal.

Max Muller foi desenhada e escrita por A. Rocha, considerado pela crítica como o Benjamin Rabier brasileiro, já que a maior parte de sua obra, como a do ilustre desenhista francês, era de histórias envolvendo animais. Rocha desenhou também, durante muito tempo, as histórias de *Chiquinho*. Além de outras colaborações, inclusive um grande número de trabalhos para recortar e montar, foi criador do personagem **Zé Garnizé** que usava uma perna de pau, provavelmente, o primeiro deficiente físico dos quadrinhos.

Max Muller, criado no ano anterior ao início da I Guerra Mundial, apresenta uma história influenciada pela literatura de massa de aventuras, protagonizadas por heróis originários dos países colonialistas da Europa ou da América, em lugares exóticos. Tal literatura tem como cânones as narrativas de Jules Verne, outros clássicos e a revista francesa especializada em reportagens e notícias sobre países distantes e novelas de aventuras chamada *Journal des Voyages*. Os capítulos de *Max Muller*, de excelente apresentação gráfica, eram multicoloridos com uma narrativa que transitava entre o real e o fantástico.

Nosso herói, nascido em Goiás, é seqüestrado ainda menino e levado para a Europa. Adotado por um cavalheiro inglês, tanto criança como adulto, participa de aventuras que o levam até ao gelado Pólo Norte. Ao longo de suas peripécias por vários continentes não esquece seu país natal, representado pela bandeira brasileira.

Max Muller encantou a juventude dos leitores do *Tico-Tico* e de 1913 a 1915 figurou como um dos seus heróis favoritos. Marcado pela sua origem ariana, Muller desapareceu em 1916 quando a Alemanha começou a perder prestígio no Brasil e no mundo.

As aventuras desse herói brasileiro foram realçadas enfaticamente por Herman Lima em 1963, na sua clássica *História da Caricatura Brasileira*, p. 1128:

... que todos os meninos daquele tempo, hoje pela casa do meio século, lembram-se ainda ,muitas vezes comovidamente, do estado de suspense em que os deixava, cada quarta-feira, a inventiva do excelente animalista patricio, carregando-os, através da trama imaginosa e divertida, à paragens desconhecidas ou remotas, de que se aproveitava, bem dentro do programa do nosso melhor semanário infantil de todos os tempos, a mostrar flagrantes e hábitos locais, sempre cuidadosamente interpretados.



Augusto Rocha, além de caricaturista, era músico. Suas primeiras charges apareceram na revista *Tagarela*, em 1902, onde publicava também peças musicais inéditas, um costume bem difundido entre as revistas da época. Influenciado inicialmente por Ângelo Agostini, especializou-se em reproduzir animais nas histórias em quadrinhos e nas ilustrações de contos e lendas no *Tico-Tico* onde, até outubro de 1939, publicou vários trabalhos dignos de nota. O principal deles, entretanto, foram as aventuras seriadas de *Max Muller*, apresentadas às quartas-feira que seguiam um padrão: uma quarta-feira, o capítulo era geralmente um painel que ocupava toda a página fronteira do semanário, deixando somente espaço para o título; na outra semana, a página de *Max Muller* vinha no interior da revista, oferecendo uma série de quadrinhos que podiam ter uma apresentação bem tradicional ou outras formas geométricas.

O nome Max Muller é uma conseqüência do complexo de inferioridade que sempre rondou os autores brasileiros de aventura. Assolados pela literatura francesa que massacrou com nomes gauleses o público do folhetim no século XIX e na primeira metade do XX, e pelos nomes ingleses que os substituíram com heróis dos fascículos, dos *pulps* e dos quadrinhos americanos. Raros escritores investiram na área de aventura onde, pensavam, só poderiam existir detetives, aventureiros, exploradores e espadachins que tivessem nomes como Holmes, Jim ou Lupin e D'Artagnan.

Rocha é um dos pioneiros desse gênero que os narradores nacionais tiveram sempre dificuldade em abordar, embora José de Alencar já o tivesse dominado com *O Guarani* no Século XIX. Só a partir da década de 30 com Gastão Cruels, Menotti Del Picchia, Jerônimo Monteiro e Érico Veríssimo começaram as produções de qualidade.

Max Muller – a história

A história de *Max Muller*, iniciada no nº 111 do *Tico-Tico* em 26 de fevereiro de 1913, pode ser dividida em duas partes: os acontecimentos na infância e as aventuras na vida adulta. Com maior ou menor importância destaca-se a figura, também heróica, do coronel e aristocrata inglês, Mr. Greener, tutor, mentor e companheiro de aventura.



Max Muller nasceu em Goiaz , a 13 de agosto de um ano bisexto e em sexta-feira ao meio dia. Tinha por ama de leite uma cabra mansa, que o acompanhava sempre. Seu pai Fritz Muller era um alemão destemido e caçador. Embrenhava-se muitas vezes pelo sertão de Goiaz onde se demorava uma ou mais semanas, dormindo ao relento ou em simples rancho de palha. Quando voltava dessas excursões trazia sempre, veado, porcos, antas, capivaras e outras caças miúdas por ele abatidas, que eram recebidas com grande satisfação por Max e sua mãe. A noite reuniam-se em sua modesta choupana alguns amigos caçadores que contavam peripécias de caçadas , ora imitando o grito de animais, ora o ladrar dos cães e até a detonação da espingarda. Maria Muller, mãe de Max, brasileira, natural de Goiaz preenchia as horas de descanso, lendo as Viagens Maravilhosas de Jules Verne. Max, atento não perdia uma só palavra. Muitas vezes, nos seus passeios até as margens do Tocantins, armado de seu inseparável bodoque, Max lembrava-se dos episódios que ouvira contar, e sentia desejos de enfrentar os perigos da caça.

Max, ainda criança, participa das caçadas junto com o pai. Um dia é seqüestrado por um forasteiro mexicano, que inventa uma história e o deixa com o capitão de um barco baleeiro.

Porque o mexicano não voltou para apanhar Max, o capitão zarpa, levando o garoto a quem se afeiçoara.

Durante uma pesca à baleia, o animal, ferido mortalmente pelos arpões, destroça o escaler em que se encontravam Max e o comandante. Eles sobrevivem nesse incidente, inspirado por Melville, sobre o cadáver da baleia até serem recolhidos por um iate pertencente ao rico cavalheiro inglês, Mr. Greener, coronel comandante de um batalhão sediado na Índia. O iate é um verdadeiro museu flutuante e Max fica, a partir daí, sob a proteção do coronel. O capitão do baleeiro retorna a Goiás, conhece os pais de Max que ficam sabendo a verdade sobre o filho pois o forasteiro mentira ,dizendo que o menino fora devorado por uma onça. Ao ser desmascarado, o raptor suicida-se com veneno e uma onça que dele se alimenta também morre. Fritz Muller, tocado pela tragédia, julga que foi castigo divino e promete nunca mais caçar. Por outro lado, esperançado, o casal segue com o capitão baleeiro para a **Europa** à procura de Mr. Greener e do filho.

Enquanto isso, Mr. Greener e Max, no dorso de um elefante, estão caçando tigres no Indústão, acompanhados de dois criados negros. Três ferozes felinos atacam simultaneamente o grupo. Dois são mortos pelos brancos, mas o terceiro tigre foge arrastando consigo um dos pretos. Mr. Greener, querendo saber o que acontecera com o criado, segue o rastro da fera até seu covil.. O grande felino salta sobre o coronel, Max atira, salvando-o das garras da fera.

Mr. Greener necessita de assistência médica e Max manda Joe, um dos negros, buscar um médico civil francês no acampamento militar próximo. O Dr. Cavelot atende o inglês e trata seus ferimentos. Num momento de folga, refrescando-se nas águas do rio Ganges, é atacado por um crocodilo porém é salvo pela pontaria de Max.

A seguir, Max, Mr. Greener, Dr. Cavelot e Joe envolvem-se com Brog, um rico rajá, em cuja residência se hospedam. Eles assistem a demonstrações de magias de um faquir que incluem o teletransporte do menino. O faquir presenteia Max com uma caixa cheia de jóias e barras de ouro e um espelho mágico com o qual ele pode ver o futuro. Interrogado sobre o destino da fortuna, o coronel fica comovido ao saber que o menino iria empregá-la no sustento de seus pais.

Pelo espelho mágico, Max tem conhecimento de que seus pais estão vivos. O grupo vai partir para Calcutá, mas um hindu traidor, sabendo do tesouro contido na caixa, reúne cúmplices para um assalto. Max é alertado de novo pelo espelho e os bandidos são presos. Max, Greener, Brog e o Dr. Cavelot viajam de dirigível para Londres a fim de receberem os pais do menino. A família passa a viver na mansão do inglês.

Mr. Greener deixa o jovem Max com os pais e parte a fim de juntar-se ao seu batalhão, agora sediado na África.

Max dedica-se aos estudos e a exercícios físicos nos quais estão incluídos ginástica de aparelhos e esgrima. Cenas que lembram muito o adestramento que Bob Kane imprimiu ao seu personagem Bruce Wayne para que se tornasse o Morcego Negro.

O tempo passa e Rocha dedica uma capa do *Tico-Tico* ao seu herói na fase adulta. Nesse painel, Max aparece em primeiro plano, corpo inteiro, segurando pela rédea um cavalo de pelagem azul. Ele usa um chapéu coco de flanela cinza, camisa branca e gravata de laço amplo. O paletó vermelho é quadriculado com linhas azuis e os culotes da mesma cor estão enfiados em botas pretas. Na mão direita sustenta um pequeno chicote. Essa roupa, com pequenas variações no lenço, no casaco, que pode ser uma túnica militar vermelha abotoada até gola e nas coberturas diversas, quepe, albornoz, capacete de cortiça, capuz de pele, é que vai identificar Max para os leitores. Nem sempre com facilidade, quando está junto de Mr. Greener fardado com seu dólma vermelho.

Preocupado pela falta de notícias, Max decide partir à procura do Cel. Greener. Freta uma pequena embarcação que, devido a uma tempestade, naufraga na costa africana.



Consegue chegar à praia numa balsa improvisada, sendo capturado por negros canibais. Amarrado num tronco é salvo por um negro velho, fuge e fica sabendo, envergonhado, que seu salvador era um antigo escravo capturado na África e vendido no Brasil. O preto que se chama Tio Ignácio é domador de elefantes. Max prossegue a viagem no lombo de um deles acompanhado do novo amigo.

Depois de matar um leão com o revólver que conseguira manter em seu poder, encontra um acampamento de dois sábios em viagem científica que o ajudam a se equipar para prosseguir a busca, agora pelo deserto.

Viajando em camelos, Max encontra um acampamento de tropas coloniais francesas num oásis e caça um leão que o rondava. Ganha um cão, que a ele se afeiçoa, chamado Brutus. Depois de evitar a traição de dois guias árabes que o acompanhavam, decide viajar só em companhia de Pai Ignácio e do cão.

Nesse ponto, Rocha interrompe a narrativa, e passa a descrever a situação pela qual passa o Cel. Greener. Montado a cavalo, ele está sendo seguido por um leão, do qual se livra atravessando um rio com sua montaria. Na outra margem depara-se com um grupo de árabes belicosos. Foge novamente, perseguido por três cavaleiros árabes. Quando seu cavalo cai por exaustão é salvo pela providencial chegada de tripulantes de um dirigível que o recolhem a bordo.

Max perde-se no deserto e sem água fica à sombra de uma tenda enquanto Pai Ignácio sai à procura de auxílio. Brutus impede que uma águia ataque o herói desacordado e indefeso.

O coronel Greener, a bordo do dirigível, avista uma barraca isolada no deserto. Laport, o comandante da aeronave, aterrissa para investigar e eles recolhem Max. Sem saber que se tratava de amigos, Pai Ignácio avança armado de faca para o grupo. Max, reanimado, acalma o fiel companheiro.

De volta à Inglaterra, Mr. Greener realiza uma grande festa em sua mansão e convida o cônsul brasileiro e sua filha Olga.

Na festa, Miss Browning, apaixonada por Max e com ciúmes do que parece ser um envolvimento amoroso entre ele e Olga, desafia a moça para um duelo de florete.

Na manhã seguinte, quando as duas mulheres já estavam de armas cruzadas, Max consegue apartar o combate e, aparentemente, serenar os ânimos.



À tarde, Mr. Greener, Max, o cônsul brasileiro e as duas mulheres realizam um passeio a cavalo, percorrendo uma região de despenhadeiros rochosos. Miss Browning convida a comitiva para uma parada numa residência próxima e suborna um criado indiano para colocar tachinhas sob a sela da montaria de Olga. Afastando-se da casa, ferido no lombo pela pontas aguçadas, o animal dispara, incontrolável, em direção a um abismo. Max galopa velozmente, emparelha seu corcel ao lado da moça tirando-a da sela.

O cavalo é desencilhado e examinado por Tio Ignácio que logo descobre o ardil criminoso. O indiano culpado é preso e demitido. Vinga-se seqüestrando Miss Browning.

Max, Olga e um criado partem a cavalo em socorro da moça. Na fuga desesperada o raptor e sua vítima caíram num abismo mas a queda foi amparada por um ressalto da escarpa. Max desce por uma corda e resgata a jovem ferida que é conduzida de maca para a residência de Mr. Greener. Arrependida, Miss Browning recupera-se com o apoio de Olga.

Max Muller parte com Brutus de avião para juntar-se ao coronel e velhos amigos, entre eles o Dr. Cavelot e Laport, em uma expedição pelos mares boreais. O barco fora construído de alumínio e amianto, especialmente para a viagem. O motor é do tipo mais moderno, movido a petróleo. A nave transporta no tombadilho dois hidroaviões e exhibe no mastro a bandeira brasileira.

A aventura no gelo é a mais longa de todas, pois Max e seus companheiros encontram um navio preso pelas geleiras com dois únicos tripulantes que sobreviveram a uma outra expedição dizimada por ferozes ursos polares que tornam a atacar. De tão terríveis, Max é obrigado até a bombardeá-los, pilotando um dos hidroaviões.

Em determinado momento, Mr. Greener é surpreendido por um urso que arrebatou o fuzil de sua mão antes que possa atirar. Armado somente de faca quase perde a vida sendo salvo pela certa pontaria de Max. Esse grande momento da HQ mereceu emocionante painel de Rocha na capa do Tico-Tico e a reprodução por Hermes de Lima no livro História da Caricatura no Brasil.

Na parte final das aventuras nos mares polares, com o desmoronamento de geleiras, Max sobrevive, isolado de seus companheiros, numa ilha de gelo flutuante com um dos hidroplanos e o fiel Brutus. Decola com o cão e prestes a acabar a gasolina chegam a uma ilha tropical, habitada por um negro solitário. Escreve uma mensagem dando sua posição, coloca numa garrafa, jogando-a ao mar. Enquanto isso, Mr. Greener e outros sobreviventes são



recolhido por um navio de guerra e começam a procurá-lo. Quase desistiam quando os marinheiros acham na barriga de um tubarão a garrafa com a mensagem. Mr. Greener consegue o apoio da tripulação para a busca e finalmente encontra Max.

No prosseguimento da viagem avistam um navio corsário turco comandado por Ali Kate. Depois de breve batalha, colidido e abordado pela embarcação inglesa, os piratas se rendem. Max conversa no tombadilho com o comandante pirata aprisionado.

No último capítulo de *Max Muller*, produzido em 22 de março de 1916, depois de uma ausência de quase sete meses, Rocha improvisa um fecho para a narrativa, premido pela situação da guerra.

Ali Kate não pode terminar o que contava. O navio batera em rochedos, ele e Max alcançam uma ilha próxima saltando sobre as pedras. Os dois são capturados por piratas enviados em escaleres por dois navios que haviam se aproximado. Tratava-se de dois chefes corsários, Rompe-Rasga e Tirapeles. Max e Ali Kate foram levados à presença de Tirapeles, inimigo do turco. Eles se encararam. Max, como era conhecido e considerado amigo, foi levado e desembarcado no porto de Marrocos. Ali Kate, abandonado como exilado na ilha deserta.

No penúltimo quadrinho da história, numa fortaleza, Max aparece fardado de azul, com túnica de gola vermelha e capacete prussiano. Uniforme alemão usado na I Guerra Mundial. Está de frente para o leitor, junto à culatra aberta de um canhão. No último aparece de costas, o joelho apoiado num saco de areia e o fuzil na ameia da fortaleza, fazendo pontaria.

O texto distribuído entre os dois quadrinhos narra o seguinte:

Pouco tempo depois a Turquia aliou-se a Alemanha e hoje, nosso herói, um pouco envelhecido, combate nas fileiras alemãs, mas não temos recebido dele os dados necessários para continuar a sua história. Por isso somos obrigados a suspender essa publicação por algum tempo.

Max, segundo ouvimos dizer, esta servindo na artilharia e muitas vezes na trincheira descarrega a sua carabina com a pontaria certa, que nossos leitores já tiveram ocasião de apreciar no decorrer de sua história.



Mídia, ética e sociedade

A pesquisa é historiográfica documental sobre a HQ Max Muller e os conceitos de mídia, ética e sociedade foram simplificados já que as reflexões feitas em relação ao corpus visam coaduná-lo ao tema geral do Congresso.

Mídia é o conjunto dos meios de comunicação que inclui indistintamente, diferentes veículos, recursos e técnicas, no caso o semanário infantil *O Tico-Tico*, que veiculava os quadrinhos de *Max Muller*.

O Tico-Tico foi fundado em 11 de outubro de 1905, nos moldes das revistas infantis existentes na Europa, em particular na França que tanta influência cultural exercia sobre o Brasil no início do Século XX. Sofreu, e o adjetivo é bem empregado, simultaneamente, a grande influência americana do famoso *Buster Brown* que originou, por decalque em papel transparente, um clone que no Brasil recebeu o nome de Chiquinho.

Abrasileirado com o tempo e acompanhado do negro Benjamin, tornou-se o personagem nacional dos quadrinhos mais famoso da primeira metade do século e em matéria de longevidade ainda não foi superado. Além de Chiquinho e dele pertinaz contemporâneo até o desaparecimento da revista em 1958, o *Tico-Tico* apresentava *Reco-Reco*, *Bolão e Azeitona*, uma trinca criada pelo desenhista Luiz Sá, cujos desenhos iriam ser dominantes na última fase do *Tico-Tico*.

Outros heróis em épocas distintas tiveram grande popularidade, destacando-se entre eles por sua elevada qualidade gráfica e roteiros muito imaginativos, *Zé Macaco*, *Kaximbow*, *Pipoca*, *Tinoco*, *Juquinha*, *Jujuba*, *Carrapicho*, *Borboleta*, *Goiabada* e a negrinha *Lamparina*. Em essência, ética diz respeito ao que é considerado certo ou errado entre o bem e o mal em uma determinada época ou em determinadas sociedades. É a ciência que estuda os costumes e os atos humanos que tem como objeto a moral.

Tanto ética, quanto moral dizem respeito ao conjunto de costumes de uma sociedade. A diferença é que a moral corresponde ao conjunto de valores e regras que norteiam o comportamento nas relações sociais e a ética diz respeito à reflexão sobre os diversos atos praticados na sociedade e sua relação com o bem-comum.

A ética é uma ciência da moral pois questiona ao buscar “por quê” e “em quais condições” determinada ação é considerada boa ou má.



A sociedade refere-se, no sentido mais lato, à totalidade das relações sociais entre os seres humanos. Obedece a premissa fundamental de que os homens, onde quer que estejam, vivem em grupos e seu comportamento interage afetado pelas normas e valores que compartilham.

Em 1913, a Inglaterra era a maior potência colonialista, situação que só começaria a ser ofuscada, após a I Guerra Mundial, pelo Estados Unidos da América. Max sofre a influência direta desse Império. É um herói colonizado nos costumes, no vestuário, no impulso para ser um globe-trotter. Situação que Rocha procura contrabalançar perante os leitores instilando-lhe um patriotismo pontual fundamentado na representação simbólica da Nação pela presença da bandeira brasileira em três quadrinhos.

O primeiro quando Max, ainda adolescente, prepara-se física e intelectualmente para enfrentar a vida de aventuras, morando na mansão de Mr. Greener na Inglaterra. Segurando uma borda do pavilhão nacional, colocada nitidamente no quadrinho, Max é tomado de exaltação pela sua terra natal. Uma segunda vez, quando desfalecido pelo sol causticante do deserto africano, Max jaz indefeso numa tenda onde está hasteada e bem nítida a bandeira brasileira. Finalmente, esse pavilhão está no mastro do navio especialmente construído para a expedição de Max e seus companheiros às regiões glaciais.

O garoto seqüestrado, adotado por um gentleman inglês, torna-se ainda menino aventureiro internacional. Viajando por diversos lugares, protagonizando diversas aventuras, enfrentando baleia na agonia da morte, feras, ladrões, deserto, gelo. A violência está presente em quase todos os episódios.

Na leitura das aventuras de Max Muller encontram-se, entre outros, dois temas que têm em comum a violência e a morte e ainda chocam o leitor mesmo considerando o anacronismo natural de que se revestem: a matança de animais e a guerra.

A carnificina de animais selvagens é a mais impressionante porque, há bastante tempo, desde que se procura preservar a natureza e sua fauna em todo o mundo, caçadores não se projetam como heróis.

Durante muito tempo, com mais ou menos violência no argumento, a maioria dos personagens do *Tico-Tico* participava com frequência de aventura cinegética que significa a arte da caça, termo de época muito conhecido. É verdade que, naquele tempo, a maioria dos



jovens leitores tinham como objeto de desejo a funda ou bodoque artesanais para perseguirem a passarinhada inocente dos pomares, quintais e terrenos baldios.

A evidência dessa simpatia do público de todas as idades pela caça é o fato de que Tinoco, o caçador de feras, um mentiroso compulsivo que inventava caçadas mirabolantes para o amigo Mr. Brown, criado por Théo, sempre esteve entre os heróis mais lembrados e queridos da revista.

A caça tem uma tradição que explica essa tendência, ligada ao instinto primevo de sobrevivência da espécie humana. O comportamento humano prático-moral, ainda que sujeito à variação de uma época para outra e de uma sociedade para outra, remonta até as origens do homem como um ser social.

Na época medieval a caça restringia-se à nobreza, todavia outras camadas sociais, sobretudo a popular, a ela se dedicaram para complementar a magra subsistência, proteger a plantação e a criação do ataque de animais predadores.

Os nobres a praticavam nos momentos de ócio, mas aliavam o esporte ao preparo para guerra, treinando para o combate final, o corpo a corpo, perseguindo a cavalo, javalis, ursos e veados que simbolizavam o inimigo.

Atualmente a caça é um esporte caro e pouco exercido, mas ao lado da pesca e da atividade extrativa já representou muito para os índios e para os demais que aqui aportaram num tempo em que a Mata Atlântica dava sustento a todos os habitantes do Brasil. Posteriormente, tornou-se um comércio valorizado de peles, couros, penas, aves ornamentais ou canoras, animais para exposição e o próprio esporte de lazer e fortes emoções como os caros e sofisticados safáris africanos e a pesca estimulada pelo turismo ecológico.

Max Muller matou, numa contagem superficial, quinze peças: carnívoros de grande porte, ursos, sáurio, baleia e dromedário. Esse morticínio tem, em parte, explicação pois A.Rocha era perito em desenhá-los e muitos deles foram mortos em legítima defesa.

Hoje, há um estranhamento do homem moderno ao visualizar essas cenas pois, embora tardia, as primeiras medidas legais em relação a defesa dos animais no Brasil foi o Decreto nº 23. 672 de 2 de janeiro de 1934 - Código de Caça e Pesca. Entre outras medidas reguladoras, ele proibiu a caça profissional

A caça à baleia no Brasil foi sugerida aos reis de Portugal desde o século XVIII e existiu até a metade do século XIX. Não era a carne, mas o óleo extraído da gordura que

interessava. Queimando nos lampiões, iluminava a elegância das mulheres brasileiras, adeptas do espartilho feito com barbatanas, cerdas filtradoras de alimentos existentes na boca das baleias. A Praia do Arpoador, em Ipanema, lembra-nos essa atividade pesqueira. A sociedade como a cultura não está congelada, já não se admite a pesca da baleia, não se caçam mais tigres de Bengala, um animal protegido na Índia, assim como os orangotangos e leões na África.

A realidade moral varia historicamente e com ela variam seus princípios e suas normas. Culturalmente o que é válido para uma comunidade não o é, necessariamente, para outra.

A pesca à baleia foi proibida no litoral brasileiro por uma lei de 1986, sancionada pelo Presidente Sarney. O Japão, com a justificativa de realizar uma “pesca científica”, a Noruega e a Islândia, com a de “tradição costeira”, continuam essa atividade.

Qual o princípio ético e moral quando vidas estão em jogo? O que justificaria a indiferença com que tiramos a vida dos animais?

Há razões para se sustentar que tirar a vida de uma pessoa constitui um erro mais grave do que tirar a vida de um ser que não é uma pessoa? Seja como for, alguns animais parecem dotados de consciência como já foi provado em experiências de laboratório com animais não humanos. Os grandes macacos, chimpanzés, gorilas e orangotangos, podem ser os casos mais evidentes, mas existem outros como cães, gatos e até peixes e golfinhos.

Alguns animais parecem ser racionais e conscientes de si. As razões contra tirar-lhes a vida são tão fortes quanto as que dizem respeito à eliminação de seres humanos com deficiências mentais.

Em nossa sociedade, a maior parte concorda, deixando de lado casos especiais de autodefesa, que é errado matar qualquer ser, humano ou não.

Max Muller e a maioria dos demais contos e adaptações de lendas de Rocha servem também para desmistificar a idéia que ficou no imaginário dos antigos leitores do *Tico-Tico*, de que não havia violência nas páginas do semanário. Nas histórias de animais produzidas por Rocha, a lei da selva ou a cadeia alimentar como se queira qualificar o fato de que o mais forte devorava o mais fraco foi apresentada de maneira trágica. Os animais se matavam entre si e o homem quando não matava os animais era morto por eles.

A imagem de Max Muller, um herói caçador, começou a surgir nos dias anteriores à I Guerra Mundial. O prestígio do herói que vivia aventuras emocionantes, firmou-se entre os leitores adolescentes prestigiado vigorosamente pela mídia que deu a Max, desde o começo da história, lugar nobre na capa, duas vezes por mês. No aniversário da revista, em outubro de 1913 ele já alcançava lugar de destaque, realçando-se junto aos heróis mais populares e antigos na capa comemorativa. O mesmo aconteceu no *Almanaque do Tico-Tico* de 1914, onde o pássaro homônimo, assiste o desfile das tropas representadas por cartazes com o nome das principais seções da revista. O único herói representado, em carne e osso, era Max Muller. A arma na mão de Max Muller é um signo da violência, que afasta o homem da sua natureza. Se a morte natural é aceita como contingência, a morte provocada torna-se estranha, porque o homem foi expropriado do seu direito natural.

A ética tem necessidade de por em prática o respeito pela vida e fazê-lo igualmente tanto em relação a pessoa quanto a tudo que deseja viver. Isso já é um princípio moral: é bom conservar a vida, é ruim destruí-la.

No final das aventuras de Max Muller, a guerra não causa tanta estranheza quanto a morte dos animais porque a sociedade, na verdade, nunca conseguiu bani-la e exatamente neste momento, abril de 2003, a crueza da tela da TV ofende a sensibilidade de todos os pacifistas do mundo. A invasão do Iraque foi coberta instantaneamente pela mídia global graças aos avanços tecnológicos que, nem sempre, corresponderam a um aperfeiçoamento ético. Muitos americanos preferiram assistir a BBC, uma TV estatal da Inglaterra, do que as estações do seu próprio país, acusadas de parcialidade.

A guerra se refere basicamente a um conflito armado de extensão considerável, conduzido por forças armadas governamentais durante um período definido de tempo.

Com o prosseguimento da guerra e a crescente revolta da opinião pública mundial contra a Alemanha, a periodicidade da história de Max foi se espaçando e, depois de sete meses de ausência, voltou para ser encerrada em um único capítulo.

O Tico-Tico, apesar de acompanhar a neutralidade do Estado brasileiro, naturalmente dispensava atenção à guerra pela ideologia pacifista ou não dos seus colaboradores, quer pela simpatia quanto as facções em conflito, quer pelo fato de que o assunto não podia ser, obviamente, ignorado. O encerramento de *Max Muller*, apesar do interesse que despertava



entre os leitores, deveu-se ao acirramento do conflito europeu pois ocorreu bem antes do Estado de Guerra.

Ostensivamente pelas capa colorida com o Chiquinho passando em revista as tropas ou discretamente com ele fardado, em pequenos desenhos feitos a nanquim pelos leitores. Em artigos seriados de cunho didático como *A guerra através dos tempos*, ou de atualidade como *A Guerra Européia*, mapas e retratos dos líderes de ambos os campos, o anúncio do jogo *A Guerra em Família! Um magnífico passatempo para as crianças*. As cidades destruídas da Bélgica, como parte da página recortar e armar, substituindo motivos pacíficos e bucólicos como o carro do Zé Macaco ou a casa de campo, a guerra permeava essa ou aquela seção do Tico-Tico, de uma maneira equilibrada como convinha ao espírito da revista.

Inicialmente, o periódico manteve-se neutro em relação ao conflito porque o Estado, governado pelo Marechal Hermes da Fonseca até 1917, encontrava-se nessa situação. Evidentemente, a opinião pública se dividia, pois no sul existia grande número de imigrantes alemães e uma propaganda favorável. Também os intelectuais eram contra ou a favor da participação do Brasil na guerra. Em 1916, sete meses depois que *Max Muller* desapareceu do *Tico-Tico*, Olavo Bilac, Pedro Lessa e Miguel Calmon fundaram a Liga de Defesa Nacional que pregava o nacionalismo e o serviço militar obrigatório. Era presidida por Ruy Barbosa, favorável ao apoio brasileiro aos aliados.

Em 31 de janeiro de 1918, a Alemanha notificou aos governos neutros um bloqueio sem restrições em redor das costas da Inglaterra, França, Itália e na parte oriental do Mediterrâneo. Em 3 de abril o cargueiro brasileiro Paraná foi afundado no canal da Mancha e, em consequência, o Brasil, no dia 11 de abril, anunciou o rompimento das relações diplomáticas e comerciais com a Alemanha. Seguiram-se mais dois afundamentos em 22 de maio e 25 de outubro. Dois dias depois, 27 de outubro de 1918, o governo de Wenceslau Braz, reconhecia e proclamava o Estado de Guerra iniciado pelo Império Alemão contra o Brasil.

Pouco antes, um outro Muller, o Ministro do Exterior brasileiro Lauro Muller, fora substituído no cargo por ser descendente de alemães.



Conclusão

Max Muller, o primeiro herói brasileiro dos quadrinhos realistas e de aventuras dramáticas criado no Brasil e no mundo no século XX, não se coaduna com a estrutura ideológica da sociedade brasileira. Fora a utilização do símbolo nacional, está imerso na cultura alienígena. O espaço e as personagens da narrativa são fortemente influenciados pela literatura de massa dos países colonialistas. O destino do herói é marcado pela mão condutora do tutor, um aristocrata inglês e coronel do Império Britânico, Mr. Greener, que exerce grande influência na sua infância e juventude.

O Tico-Tico acompanhou a neutralidade do Estado Brasileiro, mas Rocha, como intelectual, tinha três opções em relação ao destino de Max: voltar ao Brasil, permanecer na Inglaterra, ou definir-se pela Alemanha e sua participação no morticínio. Evidentemente era simpático à causa germânica e aproveitou-se da mídia em que trabalhava para manifestar-se.

Nesse livre arbítrio ficcional da personagem, o chamado do sangue paterno suplanta a nacionalidade e a amizade. O que pensar em termos éticos em relação aos brasileiros que se alistaram no Exército Americano durante a recente Guerra do Iraque, trazido ao conhecimento público pela mídia brasileira?

Em *Max Muller*, o mito de que o *Tico-Tico* não apresentava histórias com cenas violentas cai por terra. A violência é facetada em suas várias expressões como seqüestro, traição, suicídio, tentativas de homicídio, matança indiscriminada de animais selvagens, lutas contra piratas e finalmente a guerra.

Atualmente há uma manifesta intenção internacional de proteger o meio ambiente, sua fauna e flora. A mídia preocupa-se de uma maneira especial em informar e alertar a sociedade sobre esses assuntos, cujos partidários mais radicais chegaram a se reunir em partidos políticos.

A ética nesse aspecto está prevalecendo com o apoio da mídia e da sociedade e imposta de maneira global pela força da Lei aos caçadores e contrabandistas de presas de elefantes, chifres de rinocerontes e antílopes, mãos de gorilas e olhos de boto.

Os homens se transformam e com eles a cultura e seus modos de agir. A guerra preventiva desencadeada pelo Governo Bush contra o Iraque, apesar dos protestos mundiais, da ONU e até do próprio ex-presidente americano Jimmy Carter, um prêmio Nobel da Paz,



parece ter se tornado uma doutrina bélica agressiva dos Estados Unidos. Contudo, apesar do apoio interno na América, parte da mídia mundial, não só pensa como age, criticando-o. Isso é Ética.

A I Guerra Mundial foi considerada *a guerra para acabar com todas as guerras*, mas isso não aconteceu. Outras vieram depois dela. A Carta das Nações Unidas impõe, ainda hoje, a praticamente todos os Estados o dever de não lançarem mão de hostilidades a não ser em legítima defesa individual ou coletiva, por solicitação do Estado em cujo território ocorre a luta, ou com a autoridade das Nações Unidas. Se elas funcionarem, raramente existirá uma situação em que os beligerantes sejam juridicamente iguais. O iniciador das hostilidades é um agressor e o seu inimigo um defensor ou participante da ação internacional.

Essa tentativa de ética para a guerra, diferentemente da conservação do meio ambiente quanto a matança de animais selvagens, tem falhado tragicamente. Os Estados Unidos, que pela sua hegemonia poderia incrementar a paz apoiando as Nações Unidas, faz o inverso. Nivelando-se aos matadores clandestinos de gorilas africanos, alimenta pela imparcialidade hipócrita a tragédia Palestina, e invade o Iraque baseado em acusação até agora não provada.

A figura solitária de Max Muller, mirando na direção do inimigo, lembra o soldado americano nos postos fortificados do Iraque, visando uma população revoltada pela invasão que recebeu o repúdio da humanidade, mas que a maioria da sociedade e da mídia americana aprovam. Esse apoio, baseado no sentimento generalizado de vingança ao 11 de setembro, a tradição nacional de união em torno do presidente e sob a máscara de um nacionalismo perverso, beneficia as ações pessoais e a política antiética do governo de George W. Bush e assessores, ameaçando a liberdade e a soberania das demais nações.



Bibliografia

Periódicos:

Almanaque do Tico-Tico 1914. Rio de Janeiro, Editora O Malho.

O Tico-Tico. 1913-1918. Rio de Janeiro, Editora O Malho.

2. Livros e Dicionário

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

D.McCANN, Frank 1982. *A Nação Armada*. Recife: Editora Guararapes, 1982.

HORN, Alfred. *The World Encyclopedia of Comics*. New York: Chelsea House, 1976.

LIMA, Hermes. *História da Caricatura Brasileira*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963.

SINGER, Paul. *Ética Prática*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WAINER, Ann Helen. *Legislação Ambiental Brasileira*. Rio de Janeiro: Edição Revista Forense, 1999.