



## **A Dialética de Minduim: Uma Mensagem Ideológica Voltada para os Adultos.<sup>1</sup>**

Vanessa de Lima BEZERRA<sup>2</sup>

Tales Augusto Queiroz TOMAZ<sup>3</sup>

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

### **Resumo**

O presente artigo busca tratar de forma crítica as tirinhas e desenhos animados do escritor Charles Schulz, mais especificamente, seus personagens da série Peanuts e seu papel dentro da sociedade do pós-guerra Norte-Americana, em que foi lançado, e sua influência na indústria cultural durante os cinquenta anos em que foi publicado, até o seu fim com o falecimento do autor. Utilizando textos sobre a indústria cultural, sob a visão de Theodor Adorno e Umberto Eco e artigos científicos tratando da linguagem dos produtos de entretenimento, procura-se estabelecer relação das características dos personagens de Schulz e a sociedade em um nível cultural e psicológico de uma realidade pós-guerra, fazendo uma descrição da indústria cultural em que surgiu e a aceitação desse produto de entretenimento em relação ao público.

### **Palavras-Chave**

Snoopy, Charlie Brown, Indústria Cultural, Pós-Guerra, Charles Schulz.

### **Introdução**

Na época conhecida historicamente como pós-guerra, o mundo teve de se reconstruir em vários aspectos substanciais, entre eles, na indústria cultural. Nessa época, a indústria tinha características próprias de uma humanidade fragilizada. “A prosa literária que vai do final da guerra até aproximadamente meados da década de 1970 é marcada por um misto de desconfiança, medo, angústia e alienação.” (BELLEI, 2010)

Imaginando uma realidade que hoje é simplesmente história, fica difícil saber como realmente funcionavam as coisas na época da segunda guerra mundial, mas fazendo um esforço cerebral, fica fácil assimilar alguns fatos: as pessoas não tinham certeza de como seriam suas vidas a partir do fim da guerra, não tinham nenhuma garantia de que a guerra não fosse continuar depois de algum tempo. Suas economias e casas foram atingidas, sem falar da mente das crianças que, agora, tinham medo de suas próprias sombras. As donas de casa temiam sair para comprar no mercado, com medo... Mas medo de que? Não havia mais bombas caindo sobre o país e alguns lugares nem sequer haviam visto guerra nenhuma. O medo era simplesmente do futuro. Um futuro incerto com um passado sangrento.

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

<sup>2</sup> Estudante do 5º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda.



Os acontecimentos de 11 de Setembro fizeram um estrago psicológico bem parecido com o das guerras mundiais. Mesmo as pessoas que não haviam sido atingidas, passaram a temer um grupo pequeno de homens barbados e, aqui mesmo no Brasil, as pessoas ficaram chocadas e temerosas. A diferença é que na época da Guerra, as pessoas estavam com medo, não de um grupo de homens estrangeiros, mas estavam com medo de seu próprio país e da destruição que foram causaram em apenas alguns segundos.

Para pessoas que não tinham conhecimento nenhum de ciência, o aparecimento de uma bomba que, sozinha, sumiu com duas cidades inteiras, sem deixar nem os ossos das pessoas para trás, foi como se extraterrestres tivessem invadido a Terra. E foi aí que pessoas com uma criatividade além do comum, disseram: Por que não?

É nesse contexto que surgem personagens fortes em um novo seguimento da indústria cultural, as histórias em quadrinhos. Os quadrinhos ganharam força, pois as pessoas se sentiam protegidas, mesmo que fosse apenas ficção. Personagens como Superman, Batman, Capitão América, fizeram com que o povo entendesse que a bomba atômica não foi algo ruim e perverso, e sim, apenas a demonstração do que acontece com quem se mete com os Estados Unidos da América. Exagero?

Os Estados Unidos são campeões na criação do medo, principalmente do outro, seja ele quem for. O outro, que na maioria das vezes representa o mal, muda de perfil de acordo com o contexto: comunista, vietnamita, ou ainda, personificados em Fidel Castro, Sadan Hussein e Osama Bin Laden. (FRESSATO, 2004)

Assim como a indústria cultural americana tem poder de persuasão forte na cultura de massa mundial para colocar de vilões aqueles que desejam, podem também colocar uma nova forma de pensar na população, oportunidade que surgiu através das novas formas de entretenimento, como os quadrinhos.

A forma fácil da linguagem e os desenhos icônicos, muitas vezes com expressões exageradas, conquistaram logo de cara as crianças, e os adultos curiosos logo descobriram o que eram histórias em quadrinhos para gente grande.

Os quadrinhos são fruto de uma sociedade industrializada. O modo de vida sofreu várias modificações, principalmente no que diz respeito ao tempo. A eficiência passou a ser associada à agilidade e em todos os aspectos da vida (trabalho, família, lazer) passou-se a procurar uma maneira de economizar tempo. (DECLOEDT, 2007)



E nessa bagunça, onde entra o Peanuts?

Com a sociedade cada vez mais capitalista e interessada nos lucros, a rapidez com que as informações das histórias em quadrinhos eram absorvidas, fez com que começasse um novo nicho de histórias: as adultas. Foi nesse contexto em que surgiram revistas como a MAD e tirinhas com fundo crítico, surge Charles Schulz com suas tirinhas brilhantes.

A princípio, as tirinhas de Schulz, que tinham como título “Li'l Folks”, não agradou muito ao público, junto com um personagem que, na época era apenas um esboço de Snoopy. Depois de Schulz ser contratado pela United Feature, a tirinha passou a se chamar Peanuts, que no Brasil, traduzido e adaptado por Ziraldo, ficou conhecido como Minduim. Os desenhos desproporcionais e suas crianças precoces (Eco, 1998) conquistaram o público no início dos anos 60 e tratavam de temas polêmicos.

Charlie Brown era algo novo nos quadrinhos: uma pessoa real com problemas reais. O leitor conseguia conhecê-lo, seus medos, simpatizar com seu senso de inferioridade e alienação. (MICHAELIS, 2001).

Charlie Brown, o garoto problemático e sem atrativos é o personagem principal, trazendo junto de sua personalidade peculiar, o interesse do público que até agora não fazia idéia que era possível um anti-herói fazer sucesso. Com suas indagações sobre a realidade da sociedade na qual estava inserido, Charlie Brown fez com que todos se identificassem com seu jeito de perdedor. Lucy, Linus, Schroeder, Snoopy e Pig Pen, formavam o grupo de coadjuvantes que, para complemento da história, se sobressaiam em tudo, deixando o personagem de Charlie Brown ainda mais patético. Lucy, mandona e sabe-tudo, representa na fantasia de Schulz todas as mulheres que já passaram por sua vida, satirizando principalmente sua primeira esposa que, ao dizer que Schulz precisava de um psicólogo, ganhou através de Lucy, uma barraquinha de conselhos psicológicos. Pode-se também dizer, que Lucy seja uma figura representativa da sociedade capitalista moderna. (Eco 1998)

Linus representa uma parte peculiar de cada ser humano, dono de um cobertor que o faz sentir protegido, Linus representa a parte das pessoas que sempre estará presa à primeira infância. Schroeder está no elenco para mostrar aquelas pessoas (que sempre estão presentes), aquelas que se querer são sempre melhores do que os protagonistas. Músico erudito virtuoso, Schroeder é tudo que Charlie Brown gostaria de ser. Patty Pimentinha é a amiga, sempre presente para oferecer conselhos, é a única que parece se importar com Charlie Brown, e



mesmo assim, não está sempre presente. E por fim, Snoopy, o cachorro cujo sonho é ser gente, sempre sonhando com o dia em que poderá ser um piloto de verdade.

O autor de Peanuts, Charles Schulz, encontrou a fórmula para seus personagens em uma realidade de depressão pós-guerra, colocando neles, todas as características de uma sociedade conturbada, confusa e em transição, mergulhada em uma evolução desenfreada do capitalismo. A descrição de seus personagens, leva a conclusão de que ao retratar a realidade do homem médio norte-americano, Schulz pinta um homem inseguro e sem atrativos, dada a grande insegurança causada pelo avanço da ciência e sua capacidade, na época demonstrada, de destruir milhares de vidas em questão de segundos.

Os sistemas culturais e ideológicos mantidos dentro da memória coletiva, pelo cinema, estão freqüentemente estruturando e modelando a maneira como as pessoas vêem e lêem o mundo. (LOTMAN, 1981)

Num contexto pós-guerra, a indústria cultural se focava em passar ao cidadão, um pensamento mais feliz e positivo ao olhar para o futuro da humanidade, enquanto Schulz na contramão mostrou ao mundo personagens infantis que representavam seus medos, dificuldades e fazia com que esses atributos fossem considerados de forma mais descontraída e, ainda assim, abordados e criticados.

Eles parecem ocupar certa hierarquia sobre o conjunto de textos da memória ocidental, o que explica sua constante reprodução e sua influência estruturante sobre os textos contemporâneos, especialmente os cinematográficos. (DORNELES, 2006)

Todos esses personagens remetem a uma realidade de um país ainda afetado pelos efeitos da guerra, sendo uma inovação em termos de características dos personagens e apostando na ideia do anti-herói, nos levam a alguns questionamentos: Qual era o perfil do homem médio norte-americano no contexto pós-guerra, segundo os personagens de Schulz? Como o formato de discurso e exposição de ideias apresentadas em Peanuts foram recebidos pelo contexto da indústria cultural da época?

Essas são as perguntas que este artigo vai procurar responder, a fim de que possa relacionar a ideologia dos personagens de Charles Schulz com a realidade da indústria cultural pós-guerra e sua influência na cultura atual.



É importante saber, se tratando de um produto cultural destinado ao público adulto, quais as ideias que Charles Schulz passava em suas tirinhas e desenhos animados, a fim de entender a mentalidade da época de seu lançamento, se era isso que era produzido pela indústria cultural na época, e por que elas fizeram sucesso durante os cinquenta anos em que foram produzidas.

O material teórico utilizado, contém textos que tratam da Indústria Cultural, seus malefícios e benefícios dentro da sociedade, textos que falam sobre o surgimento e formato utilizado em histórias em quadrinhos que datam do surgimento das tirinhas e desenhos de Schulz e artigos de comparação de enredo com elementos da história, cultura, e da indústria cultural. Todo esse material será comparado com o material produzido pelo autor, a fim de responder às perguntas já mencionadas.

### **Contextualização Histórica da Indústria Cultural**

A Indústria Cultural na época pós-guerra encontrava-se em transição, aderindo características tanto psicológicas do povo em geral, quanto características de levantamento da auto-estima da população. O medo que se instalou e assombrava as pessoas em cada esquina, fazendo com que temessem por uma guerra que já havia terminado e sofressem a ansiedade de um futuro incerto, sem nem ao menos lhes dissessem ser necessário tal medo.

Nesse período, muitas gerações se criaram acreditando que uma guerra nuclear poderia ter início a qualquer momento, o que devastaria a humanidade.

A guerra não aconteceu, mas durante quarenta anos foi uma possibilidade diária. (FRESSATO, 2004)

Imaginar uma realidade onde as pessoas passavam dia após dia temendo por suas vidas, não dando valor àquilo que já haviam conquistado, torna mais fácil a compreensão do porque do surgimento de personagens protetores da pátria. A população necessitava de alguém para lhes dar esperança, de lhes dizer que nada de mal iria atingi-los.

Tudo começa com Superman, em 1938, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Ele criava grande fascínio pela força descomunal que tinha, pela capacidade de voar, lançar raios de calor dos olhos, além de enxergar através das coisas e, como não, voar. Também criava forte identificação com o público, afinal o personagem era apenas humano quando se escondia por traz do jornalista Clark Kent, frágil e dominado por sua paixão, Lois Lane, e seu chefe. Esse tipo de herói que se esconde por traz de uma máscara de humildade e fraqueza foi utilizado em larga escala pelos diversos autores que criaram a infindável quantidade de heróis nesse período, com algumas variações, como o Batman que não possuía superpoderes, mas era muito hábil nas lutas e apoiado por um forte aparato tecnológico. (DECLUEDT, 2007)



Os personagens protetores dessa época, trouxeram ao público uma perspectiva de segurança que se aliava às suas preocupações, de modo que se tornassem esperança de um país melhor. A criação de um modelo para as histórias, fazendo com que o personagem tivesse sempre uma jornada messiânica, fez com que o público se acostumassem a ver personagens com problemas no início, mas que se tornaram heróis vencedores no final, que era, em suma, o que a população sentia a respeito do futuro de seu país depois de certo tempo. Sentiam que era um país que começou sem graça, sofrendo preconceito dos países europeus, mas que depois da guerra, daria uma volta por cima e seria o herói do mundo. (FRESSATO, 2004)

Aí vem Charles Schulz com sua imaginação incomparável, trazendo à Indústria Cultural, um novo formato de texto, com personagens infantis que tem problemas de adultos. A forma como seus personagens entravam em contato direto com o público e seus problemas, era inovadora, a final, nunca um herói de histórias em quadrinho havia sido um anti-herói, com características depressivas e pensamentos antissociais. O autor da biografia de Schulz, David Michaelis, diz em seu livro como a coragem de trazer ao mundo das histórias em quadrinhos um personagem de características tão singulares, em contrapartida aos personagens de ação que dominavam o cenário desse seguimento, tornou-se a maior sacada da época.

This was something new in the newspaper comic strip. At mid-century the comics were dominated by action and adventure, vaudeville and melodrama, slapstick and gags. Schulz dared to use his own quirks — a lifelong sense of alienation, insecurity and inferiority — to draw the real feelings of his life and time. (MICHAELIS, 2001)

A utilização das características do próprio autor, foi o que deu vida aos personagens, fazendo com que eles, por mais fora do padrão que estivessem, tornassem-se relativamente parte de uma relação de simpatia com público. Em uma Indústria Cultural que forçava os ideais de um “American way of life”, Peanuts revolucionou o pensamento do homem médio-americano, trazendo-o a uma realidade de exclusão, para dizer que ele não estava sozinho no mundo, que haviam outros tão deprimidos com a guerra e seus resultados quanto ele.

## Tradução dos Elementos Textuais

A lifelong student of the American comic strip, Schulz knew the universal power of varying a few basic themes. He said things clearly. He distilled human emotion to its essence. In a few tiny lines — a circle, a dash, a loop, and two black spots — he could tell anyone in the world what a character was feeling. (MICHAELIS, 2001)

Charles Schulz utiliza-se de seis personagens principais para criar seu enredo. Cada personagem do gênero masculino, representava uma parte do autor e cada personagem feminino, representava as mulheres da vida de Schulz. Aqui uma tradução do comportamento dos personagens será feita, com base na tradução feita por Umberto Eco.

**Lucy:** “a sociedade está pronta a rejeitá-lo na figura de Lucy, matriarcal, pérfida, segura de si, empresária de lucro certo, pronta a comerciar uma prosopopéia falsa de fio a pavio, mas de indubitável efeito” (ECO, 1998)

Lucy torna-se na vida de Charlie Brown, uma representação da sociedade, com seu estilo seguro e demonstrações de capitalismo puro, apenas rejeita o indivíduo comum, por não lhe oferecer nenhum tipo de vantagem. Já com Schroeder, Lucy mostra-se apaixonada, pronta para bajulá-lo até conseguir dele atenção, a final, ele mostra através de seu talento promissor, uma visão de sucesso, que não poderia passar despercebida pela sociedade capitalista representada por Lucy.



**Linus:** “Linus, o menor, já aparece, ao contrário, onerado de todas as neuroses, e a instabilidade emotiva seria a sua condição perpétua, se, com a neurose, a sociedade em que vive não lhe tivesse oferecido também os remédios” (ECO,1998)

Logo de cara, percebe-se em Linus uma representação do homem e sua dificuldade em deixar para trás seus traumas de infância e os problemas que estes lhe acarretam, como a instabilidade emotiva que, sem seu cobertor (representação física de um “amuleto” de sanidade), aparecem de forma assustadora. Em algumas tirinhas e episódios da série, Linus é afastado de seu cobertor e entra em desespero puro e simples, de menino abandonado de seu amuleto, ou de homem emancipado contra a vontade daquilo que o torna são de alguma forma.



### **Schroeder:**

Schroeder, ao contrário, encontra a paz na religião estética: sentado ao seu pianinho de araque, de onde tira melodias e acordes de complexidade transcendentais, afundado em sua total admiração por Beethoven, salva-se das neuroses cotidianas, sublimando-as numa alta forma de loucura artística. Nem mesmo a amorosa e constante admiração de Lucy consegue comovê-lo (ECO, 1998)

Ao contrário de Charlie Brown, Schroeder encontra em sua música um refúgio para a loucura que a sociedade lhe proporciona, sem entrar na falta de auto-estima representada por Charlie, ele passa a desligar-se do mundo em um mundo bem particular: a música. Sua facilidade ao tocar melodias de complexidade indubitável, é admirável e reconhecida por ele em sua paixão pelo músico Beethoven.

A sociedade, representada por Lucy, tenta tirar de Schroeder seu foco em relação a seu refúgio particular, mas esta parece não afetá-lo de modo pessoal, mas apenas incomodá-lo pela forma triste de bajulação barata. Schroeder representa de forma nítida, a parte do autor que era artisticamente meticulosa.



### Pig Pen:

Também Pig Pen teria uma inferioridade de que se queixar: é irremediavelmente, assombrosamente porco. Sai de casa lindo e penteado, e depois de um segundo, os cordões do sapato se desamarram, as calças caem-lhe sobre os quadris, os cabelos se enxovalham de caspa, a pele e a roupa ficam cobertas de uma camada de lodo... Côncio desta sua vocação para o abismo, Pig Pen faz da sua situação um elemento de glória: "Sobre mim se adensa a poeira dos séculos inumeráveis Iniciei um processo irreversível: quem sou eu para alterar o curso da história?" (ECO, 1998)

Pig Pen mostra através de sua maneira positiva de enxergar sua facilidade de atrair a sujeira, como parte de um processo filosófico e profundo, fazendo com que reverta sua situação de apenas porco, para algo de mais glória do que lhe seria atribuído pela sociedade. O autor coloca Pig Pen como sendo capaz de criar poeira até mesmo em um dia de neve, o que assombra Charlie Brown, ao dizer "você é a única pessoa que consegue fazer uma nuvem de poeira em um dia de neve". Suas colocações sobre a realidade são também de característica única, por se considerar diferente do resto das crianças, toma para si, um título de minoria.



### Snoopy:

Snoopy sabe que é um cão; ontem era um cão; hoje é um cão; amanhã talvez ainda seja um cão; para ele, na dialética otimista da sociedade opulenta, que consente saltos de um para outro status, não há nenhuma esperança de promoção.

As vezes tenta o extremo recurso da humildade "nós, cães, somos tão humildes . . ." (ECO, 1998)

Snoopy é a representação da não aceitação do homem comum, ele pensa, por influência da mídia, que deve ser diferente e que seu destino é ser maior do que ele aparenta ser. Por isso, cada dia é uma tentativa de mudança, às vezes piloto, Snoopy tenta fugir de seu eu e espelhar-se em algo que nunca virá a ser: humano. Essa tentativa de fuga de si mesmo é a representação clara da visão deturpada que o cidadão médio Norte-Americano tinha de si mesmo e buscava fugir através das produções heróicas da Indústria Cultural da época.



### Charlie Brown:

No meio, está Minduim: ingênuo, cabeçudo, sempre inábil e, portanto, votado ao insucesso. Necessitado até à neurose de comunicação e "popularidade", e recebendo em troca, das meninas matriarcais e sabichonas que o rodeiam, o desprezo, as alusões à sua cara de lua-cheia, as acusações de burrice, as pequenas maldades que ferem profundamente.(ECO, 1998)

Minduim, como foi batizado por Ziraldo em sua tradução, é o personagem principal da série. Suas características peculiares são pouco comuns a qualquer personagem de histórias em quadrinhos. Depressivo, solitário e tentando ser aceito por seus colegas como alguém especial, Charlie Brown é a receita do sucesso através do insucesso. A vida do garoto Charlie Brown é marcada pela melancolia, introspecção e reflexão. (ROCHA, 2010) Schulz colocou nesse personagem em particular, todos os seus medos internos, as características que o faziam lembrar de quão ordinário ele na verdade era e foi a partir da percepção genial de colocar em uma realidade de heróis messiânicos um anti-herói com quem todos podiam se relacionar de alguma forma, que Schulz foi consagrado. Seus atributos físicos o definem como um garoto careca que não chama muita atenção para si, não fossem as pegadinhas pregadas por Lucy que sempre estava à sua volta para menosprezá-lo.

Vendo por uma perspectiva mais ativa de sociedade, Minduim era simplesmente uma representação do homem comum, com seus medos, dificuldades e vontade de fazer parte de um grupo que o aceite.





## **Influências na Indústria Cultural Posterior**

A fórmula de Schulz ao dar ao mundo a série Peanuts fez tanto sucesso e influenciou a população Norte-Americana de tal forma que muitas produções relativas à Indústria Cultural tomaram as mesmas medidas de criação. A partir das criações de Schulz, surgiram outras tirinhas como, Mafalda, Calvin e Haroldo, A Turma da Mônica, Hagar o Horrível, entre outras. Influência tão grande que, se tornou receita para seriados e filmes atuais, que trazem o anti-herói como personagem de lições de vida.

Schulz teve a ousadia de apostar num personagem “perdedor” no auge da euforia do pós-guerra, época em que infelicidade era vista não como característica pessoal, mas como um comportamento antissocial. De certo modo, Peanuts antecipou em décadas o modismo da celebração de personagens imperfeitos, como nos atuais sucessos televisivos Glee e The Middle. (ROCHA,2010 sobre MICHAELIS, 2001)

Em termos de legado, as tirinhas e desenhos animados de Schulz, fizeram um trabalho maravilhoso de mostrar aos entendidos sobre a Indústria Cultural na época, que uma produção artística não tem apenas uma forma, mas pode ser feita e interpretada de diversas formas e apreciada por diversas culturas e idades. A aceitação de Peanuts pelo mundo todo, fez com que não só essa série se tornasse um fenômeno pelos cinquenta anos em que foi produzida, mas que dela se desprendessem várias outras produções.

## **Conclusão**

A forma inovadora com que Schulz traz seu produto há sessenta anos ilustra, de forma clara e divertida, os problemas do homem médio norte-americano em um contexto pós-guerra. É evidente o uso de seus personagens para tratar de assuntos polêmicos como política e religião. Seu legado para a Indústria Cultural de hoje, é um reflexo da aceitação que seu formato inovador de escrita teve na Indústria Cultural da sua época de lançamento. É fácil dizer que a partir de suas produções, muitos outros artistas se valeram de sua criatividade e formato de usar crianças para retratar assuntos polêmicos do mundo adulto, em suas próprias produções.

O fato de a fórmula textual de Schulz ter feito tanto sucesso na indústria cultural de sua época, o torna memorável, mas o fato de ter sido copiada e ser usada em textos atuais de sucesso, fazem com que seu trabalho seja imortal. Retratar os acontecimentos de uma sociedade através dos sentimentos do povo foi uma forma formidável e notoriamente capaz de



transmitir a gerações futuras, o pensamento de alienação e medo de uma sociedade pós-guerra, e isso não é apenas entretenimento barato que visa lucro.

## **Bibliografia**

- Bellei, S. L. (31 de março de 2010). *A prosa da pós-guerra*. Acesso em 02 de Novembro de 2010, disponível em Revista Cult: <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/a-prosa-da-pos-guerra/>
- Decloedt, A. L. (29 de Agosto de 2007). *A abordagem do trabalho informal nas histórias em quadrinhos*. Acesso em 02 de Novembro de 2010, disponível em Intercom: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0141-1.pdf>
- Dorneles, V. (Setembro de 2006). *Ideologia para Crianças: O Filme FormiguinhaZ à Luz dos Estudos Culturais*. Acesso em 14 de novembro de 2010, disponível em Intercom: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0946-1.pdf>
- Eco, U. (1998). *Apocalípticos e Integrados*. Perspectiva.
- Fressato, S. (2004). *A Gente Tem Medo de Que?* Acesso em 02 de Novembro de 2010, disponível em O Olho da História - Revista Eletrônica: <http://www.olhodahistoria.ufba.br/artigos/medodeque.pdf>
- LOTMAN, I. M. (1981). *O Problema do Signo e do Sistema Sígnico na Tipologia da Cultura*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Michaelis, D. (5 de Janeiro de 2001). *CHARLES M. SCHULZ: Life and Times*. Acesso em 25 de Novembro de 2010, disponível em Schulz and Peanuts: [http://test.schulzbiography.com/tour/?page\\_id=9](http://test.schulzbiography.com/tour/?page_id=9)
- Rocha, G. (02 de Outubro de 2010). *Sessentão melancólico*. Acesso em 02 de Novembro de 2010, disponível em Diário Catarinense: <http://www.clicrbs.com.br/diariocatarinense/jsp/default2.jsp?uf=2&local=18&source=a3060401.xml&template=3898.dwt&edition=15611&section=1315>

