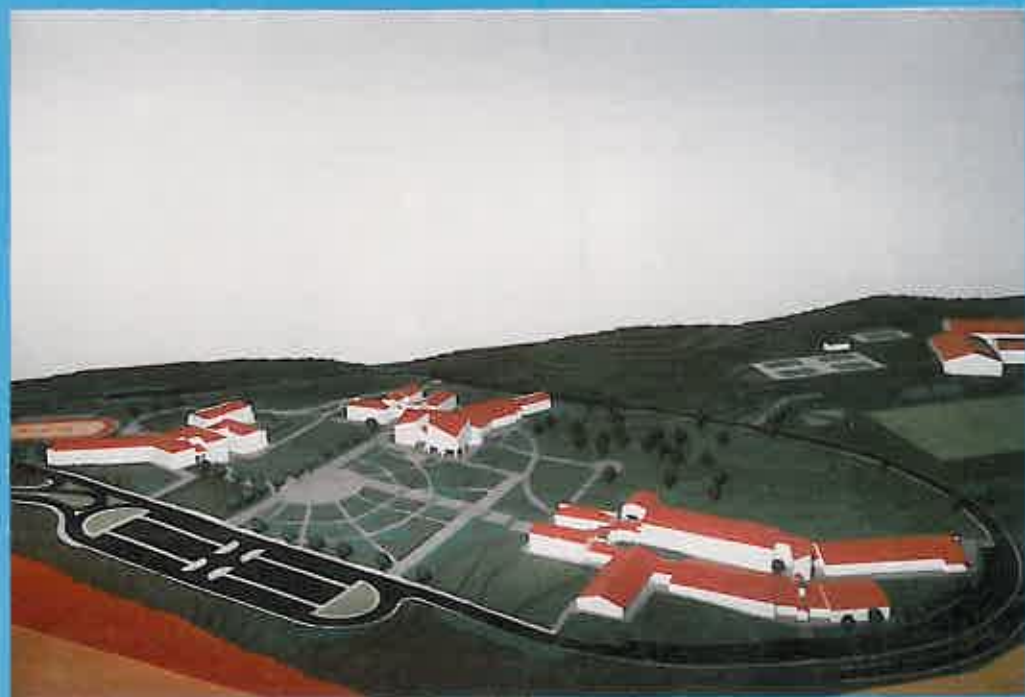


EDUCAÇÃO

e

TECNOLOGIA



Revista do Instituto Politécnico da Guarda

"EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA"

Revista do Instituto Politécnico da Guarda

DIRECTOR: João Bento Raimundo

REDACÇÃO: Rua Comandante Salvador do Nascimento
Telef. 21634 6300 GUARDA

PROPRIEDADE: Instituto Politécnico da Guarda

EXECUÇÃO GRÁFICA: Secção de Reprografia do IPG

Depósito Legal N.º 17.891/87

Reprodução total ou parcial proibida

Nº 5 / Setembro / 89

ABERTURA PARA O MUNDO ...

"Português que viva apenas para Portugal, como acho queria o Velho do Restelo, não tem significado algum nem vale a pena existir no mundo; temos de viver para o universo, ou seremos inúteis".

Agostinho da Silva

Sempre defendemos a formação integral do indivíduo. Tal significa, para nós, em termos globais, o crescimento perante conhecimentos gerais e específicos; o acordar das potencialidades de cada um; a afirmação do indivíduo perante ele próprio, em primeiro lugar, perante os outros e o mundo, depois; o, já tantas vezes referido, saber, saber fazer, saber ser; enfim, um caminhar efectivo para a realização e para a felicidade.

O presente número, o quinto, de "Educação e Tecnologia", enquanto "um espaço aberto", objectivo — génese da sua existência e da sua afirmação — na linha do que atrás referimos, inclui já a participação de professores de Instituições ligadas ao Instituto Politécnico da Guarda pelo Programa Erasmus. Isto constitui um sinal evidente da cooperação que, a vários níveis, há alguns meses atrás, foi acordada em protocolos com Bayonne, Brighton, Coventry, Créteil, Pau e Salamanca.

Este aprofundamento de relações entre instituições europeias de ensino superior veio favorecer a vivência do espírito comunitário e imprimir nos alunos a consciencialização do conceito da nova Europa da cultura e dos cidadãos.

Defendemos e prosseguimos um caminho de abertura para o mundo das coisas, das pessoas e do saber, numa perspectiva integradora em que a verdadeira dimensão do humano se procure, se veja e se consubstancie na efectiva comunhão do universal.

João Bento Raimundo

Presidente da C. I. do
Instituto Politécnico da Guarda

TIPOLOGIA DAS PERSONAGENS NA BANDA DESENHADA

As personagens de Hergé nas aventuras de Tintim

Duarte Nuno Moreno *

I - INTRODUÇÃO

Com este trabalho⁽¹⁾ proponho-me fazer uma caracterização de 3 personagens, a partir da leitura e conseqüente levantamento de dados de 3 aventuras de Tintim.

Após a observação e registo das atitudes e manifestações de cada personagem em cada aventura, partirei da amostra de forma a poder generalizar e reconstituir personalidades com um carácter próprio e individualizado.

II - HERGÉ: Criador dum Universo

Hergé nasceu em Bruxelas (Bélgica), a 5 de Maio de 1907. Desde muito cedo, adere ao movimento escutista que o influenciará muito na sua maneira de encarar a vida e mais tarde servirá de base para construção duma personagem antepassada de Tintim.

Do seu nome verdadeiro, Georges Prosper Remi, adopta o pseudónimo de Hergé pela primeira vez em 1924. Hergé surge da inversão das letras iniciais do apelido (RE), e do nome próprio (GE). Com 18 anos, terminados os estudos, HERGÉ começa a trabalhar no serviço de assinaturas do jornal diário Belga "Le XX^e Siècle".

* Estudante da E.S.E.G.

[1] Nota: Este trabalho foi realizado no âmbito da disciplina de Literatura Infantil por um aluno do 3º ano do Curso do Ensino Básico da Escola Superior de Educação (IPG).

Pareceu-nos que a abordagem simples, mas concisa e concreta, lhe confere a qualidade necessária para a sua divulgação e achamos que esta iniciativa poderá servir de estímulo para futuras publicações de estudos elaborados pelos alunos.

Em 1926, edita na revista Escutista "Le Boy Scout" as primeiras aventuras de Totor, antepassado directo de Tintim, cujos traços lembram o seu irmão mais novo, Paul.

O nome da cadelinha branca, companheira inseparável de Tintim (Milú), foi dado em memória duma sua namorada de adolescência.

Foi, pois, no diário belga "Le XX^e Siècle" que Hergé iniciou e desenvolveu a sua obra genial. Com o estímulo do director, o abade Norbert Waller, passa a trabalhar como ilustrador.

Todas as quintas-feiras (dia de descanso das escolas belgas) eram publicadas as primeiras aventuras de Tintim.

O jornalismo é uma das componentes essenciais das suas aventuras: Tintim nasce com a profissão de repórter. Hergé foi jornalista, profissão que lhe ensinaria a conciliar o rigor e a qualidade com a modéstia e a eficácia.

O mundo da imprensa povoa o Universo de Tintim, sendo frequentes as notícias que desencadeiam a acção. No entanto, Tintim só escreveu um artigo em toda a série de aventuras; há um único álbum, editado em 1929, em que Tintim escreve um longuíssimo artigo (aconteceu no primeiro álbum "Les Aventures de Tintim, Reporter au Pays des Soviets").

Hergé é algumas vezes acusado de reaccionista e racista; mas no decorrer da sua obra, ele mostra claramente o contrário. Luta essencialmente contra os poderosos e os seus clãs e a sua simpatia pelos índios acompanha-lo-á por toda a vida.

Em 1934, a Casterman passa a ser a sua editora de sempre.

O universo da sua obra, ainda com algumas ingenuidades, começa a estruturar-se.

O mundo dos clãs e das máscaras atinge um dos pontos altos (Tintim passa a vida a desmascarar pessoas e situações).

Ainda em 1934, Hergé conhece Tchang Tchong-Jen, um jovem chinês, estudante de belas-artes em Bruxelas.

Este encontro, decisivo, dará origem não só a uma nova personagem, como levará Hergé a ter maior cuidado com a documentação, sendo mais rigoroso na descrição dos povos, dos ambientes até ao mais pequeno pormenor, o que tornará famosa a exemplar "Escola de Bruxelas".

Hergé remete para Tintim a sua revolta contra a injustiça e a intolerância. Crítica regimes e os seus protagonistas, através da criação de personagens e suas acções.

Rodeia-se de bons colaboradores e no pós-guerra a sua obra tem novo fôlego, agora com técnicas mais aperfeiçoadas (cor, formato, investigação museológica, etc).

Em 1956 dá-se a criação dos estúdios Hergé, reunindo uma dezena de colaboradores entre os quais: Jacques Marton, Roger Leloup, Joel Azara e sobretudo Bob Moor, considerado o seu braço direito até ao fim da vida.

Percorridos os quatros cantos da Terra, só faltava a lua

("Rumo à Lua" e "Explorando a Lua"), uma obra-prima de antecipação e de humor. O humor é, aliás, a componente mais decisiva para a perpetuação do êxito e fascínio do mundo de Tintim.

Já tarde, Hergé começa a viajar. Antes fizera-o apenas através das suas personagens; agora vai frequentemente à Suíça, procurando a calma e o sossego.

Em 1971 realiza a sua primeira viagem aos E.U.A., estabelecendo contactos com os índios Sioux.

É produzido o primeiro filme (1960) com autores de carne e osso, inspirado nas aventuras de Tintim. Em 1969 é feita a única longa metragem, de desenho animado, com base numa aventura de Tintim "Le Temple de Soleil". Várias obras têm sido editadas a partir do grandioso trabalho de Hergé.

Em 1976, surge um filme documental intitulado: "Eu Tintim", inaugurando-se em Bruxelas uma estátua a Tintim e Milú de autoria de Nat Neujeau.

Dois asteróides em 1982, são baptizados com os nomes de "Hergé" e "Castafiore".

Estas e outras manifestações celebram a obra transcendente de Hergé, tornando-a numa das mais significativas criações do século. São muitas as marcas deixadas nos seus contemporâneos e, embora inimitável, a sua influência amplia-se e diversifica-se da banda desenhada ao grafismo, da publicidade à pintura. É uma das figuras mais traduzidas de sempre!

O seu criador morre a 3 de Março de 1983, perto de Bruxelas, vítima duma leucemia.

1 - Nascimento e Génese das Personagens

Duma maneira geral, as personagens de Hergé nascem das suas vivências, do seu inconformismo, da sua revolta, enfim, das suas paixões. Hergé soube criar uma família "fantástica" a partir da realidade que o envolvia.

O desfile de personagens vai surgindo no tempo até atingir quase a perfeição: cada uma delas nasce imprecisa, amadurecendo ao longo do tempo, como reflexo da maturidade do seu criador.

A evolução da civilização está retratada em cada personagem, abordando as variadíssimas faces dum Mundo em mutação.

Esta permeabilidade de cada personagem a tudo o que acontece de novo no Mundo, constitui um aglomerado de fantasia que toca de perto a realidade!

Como a civilização, também a obra de Hergé foi evoluindo; essa evolução baseia-se essencialmente na criação de mais personagens e no amadurecimento de outras. Elas não nascem por mero capricho do autor: surgem como extensões suas, como

uma necessidade de prolongamento no espaço e no tempo. São um testemunho que fica para a posteridade. Começam a sua viagem numa mente só e terminam no imaginário da Humanidade.

O olhar atento sobre os acontecimentos (actualidade do seu tempo), faz nascer a cada instante novas personagens que representam os poderosos e grupos ou clãs organizados que em cada época manipulam o desenrolar da história. Disso são exemplo personagens como: o ditador Musstler (uma mistura de Mussolini e Hitler) Rastap Apoulos, o ditador Tapioca, etc...

Outras personagens, no entanto, surgem predestinadas ao sucesso pelo enriquecimento e carinho que o autor lhes imprime. Nascem da necessidade íntima do desabafo; formam um grupo de família perfeita, constituindo personagens tipo.

O primeiro entre eles, e o expoente máximo da série, é Tintim.

Desde o seu aparecimento, Tintim foi-se transformando num herói dos nossos dias. Aparece como uma personagem "tosca", mais não sendo que o retrato e manifestação dum pequeno escuteiro (Totor). É interessante verificar como Hergé transporta, para as personagens, aspectos psicológicos e físicos de alguns familiares, amigos e até de si próprio. Inicialmente Tintim apresentava grandes semelhanças físicas com o seu irmão mais novo e psicologicamente é, segundo o próprio Hergé: *"um pouco de mim, mas principalmente aquilo que eu não fui e gostaria de ter sido"*.

Tintim é o começo e o centro da obra de Hergé. Depois, a juntarem-se à sua intimidade, vieram outras personagens, que nalguns aspectos o ultrapassaram em originalidade. Não há datas concretas do aparecimento de cada personagem no rol de aventuras criadas por Hergé.

Sabe-se que os irmãos gémeos, detectives Dupont e Dupond, foram os primeiros a surgir. A sua criação advém dum conhecimento que Hergé travou, no passado, com dois detectives americanos.

Em 1941, surge outra das figuras inspiradas em personagens reais, desta vez o marinheiro que acolheu Hergé, de seu nome Henry Monfried.

Entra em cena a figura mais rica, humana e cativante da série, o Capitão Haddock.

O núcleo central de personagens, completa-se com a chegada de Triphon Tournesol (Prof. Girassol), em 1945, cujo mundo próprio, alheado do quotidiano, mas sábio e seguro, se choca com a ferocidade verbal do Capitão.

As várias fases da obra de Hergé constituem-se por incidências contestatárias, o culto pela viagem e precisão etnográfica, com a marca constante do humor e da amizade. O nó central das últimas aventuras de Tintim é constituído pelo ciclo doméstico e familiar.

Na obra de Hergé as personagens, apesar de evoluírem e de se aperfeiçoarem, não têm tempo, ou seja, em cada uma delas não há a marca do envelhecimento.

O Tintim continua, hoje, tão jovem como há 60 anos quando apareceu. As personagens movimentam-se e agem sem a angústia e o medo do envelhecimento.

a) As Personagens do Humor e da Amizade

O humor é uma marca constante da obra de Hergé. Algumas personagens foram eleitas para protagonizar situações humorísticas, dando a cada aventura um cunho de boa disposição, elevando a obra ao mundo do riso.

É o capitão Haddock que "nos fornece" mais momentos de humor com as suas atitudes inesperadas e o seu descontrole verbal. Também os irmãos Dupont-Dupond, pela sua incompetência e distração irrompem em actos contraditórios com a verdadeira função de um detective. Finalmente, o Professor Girassol, pela sua deficiência auditiva e feito alheado, provoca situações embaraçosas e ridículas.

A par do humor, o sentimento da amizade envolve toda a obra de Hergé, mas este sentimento é essencialmente protagonizado pela figura universal de Tintim.

Na sua viagem pelo Mundo ele parece espalhar o grão de fraternidade, dando as mãos à justiça, lutando com todos os meios para proteger os mais fracos em nome da amizade.

O facto de o pequeno herói sair sempre vencedor poderá ser um sinal discreto da crença e esperança profunda que Hergé tinha no amor entre os Homens.

A amizade está implícita desde a relação íntima entre Tintim e Haddock (e Tintim / Tchang) até à extensão global da comunhão entre os povos e do respeito pelo outro.

2. - Estudo Comparativo

Três Aventuras/Três Personagens

Na aventura "O Templo do Sol", Tintim é apresentado explicitamente como repórter. O fio central da história consiste na investigação e procura do seu amigo professor Girassol que fora raptado. Depois de muitos contratemplos Tintim e Capitão Haddock chegam à cordilheira dos Andes, ao interior duma tribo índia, onde se encontra aprisionado o sábio Girassol.

A aventura termina depois de muitas contrariedades e medos. Tintim, capitão Haddock e professor Girassol são condenados à morte (condenados à fogueira), sendo salvos à última hora pela coincidência dum eclipse solar que põe em alvoroço toda a comunidade índia.

- a) Anotação de atitudes e sentimentos das personagens em cada aventura.

AVENTURA 1 - "O TEMPLO DO SOL"

TINTIM:

- Repórter (pág. 1); perspicaz (pág. 7); corajoso (7); destemido (7); enfrenta contactos físicos e vence (10); manifesta agilidade e sangue frio (16, 17); espírito de justiça (20, 21); defensor dos mais fracos (20, 21); persistente (22); bastante lúcido (24); conversa bem e interroga (24); tem pesadelos (25); é prudente (28); acções rápidas e espírito de líder (28, 29); fiel e bom amigo (29); preocupa-se com o bem-estar dos outros (36); age rapidamente em socorro de outrem (38); imaginativo (44); cauteloso (46); fala várias línguas (francês, inglês, espanhol); é inteligente (50); diplomata (50); delicado (51); raciocina eficazmente em situações delicadas (53); manifesta conhecimentos de história e ciências (53); manifesta alegria pela descoberta duma solução (55); faz ginástica para relaxar (56); é modesto (64).

CAPITÃO HADDOCK:

- Capitão de longo curso (pág.1); boa disposição provocada pelo pisco (bebida alcoólica do Perú); bom humor (pág. 4); insultos à lhama (4); comportamentos instáveis: boa disposição/mau humor; manifesta conhecimentos da marinha (6); ingenuidade (7); medroso (7); quando tem medo, insulta o inimigo (11); é trapalhão (11); é impaciente (12); é explosivo; profere palavras insultuosas(14); alegria ingênua;tem ideias fixas (23); furioso e atrapalhado (26); espalhafatoso (27); irreverente (28); surpreende-se com facilidade (28); apouquetado, exterioriza sentimentos duma forma exuberante (30); muito prudente (30); zangado (32); teimoso (32); não aceita conselhos dos outros (32); toma atitudes repentinas (34); reage ao cheiro do rum (34); desastrado e incontrolável (35); precavido (36); manifesta ansiedade (36); saturação (36); inadaptação a novos ambientes (37); dialoga sozinho,é distraído (40); tem amor pelo seu boné; abatimento a desilusão (44); receoso; espalhafatoso (45); é impulsivo (52); persistente; resiste com violência a uma ameaça; canta e pula de alegria (63).

PROFESSOR GIRASSOL:

- Sonhador; sonha com os pontos cardeais; é tratado como refém; narcotizado(pág. 14); actua como um sonâmbulo (14); é distraído; manifesta-se desligado da realidade (59);

confunde situações (reais/imaginadas); faz afirmações desintegradas do contexto.

PERSONAGEM 1 - TINTIM

Como repórter, Tintim manifesta-se extremamente perspicaz e destemido. No desenrolar da história é ele o responsável por todas as soluções encontradas, pondo à prova a sua inteligência e imaginação, nunca deixando, no entanto, de ser cauteloso.

Enfrenta contactos físicos, vencendo os adversários com manifesta agilidade e sangue frio.

A manutenção da agilidade e boa condição física é feita com exercícios frequentes de ginástica.

A sua lucidez não evita que ele tenha pesadelos mas, quando em acção, raciocina eficazmente, mesmo em situações delicadas, ficando alegre quando encontra uma solução. Nos maus momentos não deixa de se preocupar com o bem-estar dos que o rodeiam, sendo um fiel e bom amigo. Na relação com estranhos demonstra uma grande prudência e diplomacia. Persistente em tudo aquilo que se propõe fazer, atinge, por vezes, o ponto da teimosia.

Em relação aos seus feitos, quando enaltecidos por alguém, a sua atitude é sempre de grande modéstia.

PERSONAGEM 2 - CAP. HADDOCK

Capitão de longo curso, Haddock é-nos apresentado nesta aventura como um indivíduo extremamente instável. Grande apreciador de rum, "wisky" (ou qualquer outra bebida alcoólica) e duma boa cachimbada, passa com facilidade da boa disposição ao mau humor que se manifesta simplesmente por gestos explosivos, proferindo também palavras insultuosas a objectos, pessoas ou animais.

A presença de qualquer bebida alcoólica é sinónimo de boa disposição e bom humor.

Quando necessário, manifesta conhecimentos da marinha. Em situações de risco, o medo leva-o a insultar seja o que for; torna-se trapalhão e impaciente. Ao contrário de Tintim, tem grande dificuldade em adaptar-se a novos ambientes: (floresta, mosquitos, papa-formigas, macacos, etc.).

É um homem de hábitos, agarrando-se muito àquilo que lhe é habitual e íntimo: a cachimbada e o "wisky" a horas certas, manifestando até um apego enorme ao seu boné de marinheiro.

No decorrer da aventura, envolve-o uma gama variada de sentimentos; por vezes fica amedrontado como uma criança, abatido e desiludido com uma provável perda de Tintim, noutras ocasiões é espalhafatoso e irreverente, exteriorizando os sentimentos duma forma exuberante.

Perde o controle com facilidade, proferindo insultos a tudo o que o rodeia, tornando-se tão desastrado que destrói alguns planos traçados por Tintim.

Mas quando acalma, tudo é bom e belo para ele, manifestando uma alegria ingênua, através dum sorriso franco e aberto de criança.

PERSONAGEM 3 - PROFESSOR GIRASSOL

Como refém, o professor Girassol, é o principal desencadeador de toda a acção. É vítima duma vaga de raptos de vários sábios da Europa.

Sendo um homem do saber, é procurado e tornado vítima duma organização e das feitiçarias índias. É narcotizado para melhor o dominarem. Depois da sua libertação, manifesta as reacções de sempre: um homem alheado do Mundo, confundindo situações reais e imaginadas, proferindo afirmações completamente desintegradas do contexto em que se encontra.

AVENTURA 2 - TINTIM NO TIBETE

Uma notícia desencadela a acção.

A queda de um avião no Nepal (Tibete), levará Tintim a investigar o desaparecimento do seu amigo chinês, Tchang. No essencial, a obra revela o desencadear de todo o processo de busca, executado por Tintim e capitão Haddock. Inicialmente há uma incerteza de que o amigo viajasse efectivamente no avião sinistrado, o que angustia muito o jovem Tintim. Depois vem a incerteza do local do sinistro e, finalmente, a incerteza e fascínio da aventura.

Tintim e capitão Haddock vão para a Índia, dirigindo-se ao Nepal; juntamente com um grupo de carregadores Sherpas, sobem ao cume das cordilheiras do Tibete.

Dá-se o confronto, com o medo, o frio, o perigo, as lendas e superstições, personificado pelo Abominável Homem das Neves (Yeti).

Tudo acaba em bem quando, instalados num convento de monges Tibetanos, reencontram o seu amigo Tchang, que se perdera após a queda do avião e fora recolhido e acarinhado pelo tão temido e Abominável Homem das Neves (Yeti).

TINTIM:

-Aprecia a marcha (pág. 1); gosta da montanha (pág. 1); joga xadrez (pág. 2); tem um pesadelo (3); manifesta-se perspicaz e persistente; acredita nos pressentimentos (6); apreciador de arte (12); é telmoso e convicto; evita sacrificar o próximo (114); preocupa-se com o bem-estar dos outros (14); manifesta-

-se sensível (29); auto-crítica-se (31); é cauteloso (31); relata pormenorizadamente o que lhe acontece (33); manifesta sentido de pesquisa (34); revela conhecimentos de anatomia (35); sente-se desiludido (35); bom observador (37); demonstra conhecer bem o capitão (38); toma atitudes convincentes, demonstrando ter rasgos de psicólogo (38); é fisicamente ágil (39); amor fraterno (48); demonstra coragem, tenacidade e amizade (61).

CAP. HADDOCK:

- Não gosta da marcha (pág. 1); não aprecia a montanha (pág. 1); não gosta da actividade física e do risco; joga xadrez (2); repreende Tintim (3); anti-supersticioso (3); reconforta Tintim (5); não gosta de aventuras; goza de certos hábitos (álcool, cachimbo); amável e simpático para com as senhoras (7); age repentinamente (7); distraído (9); profere insultos (11); é curioso (11); bebe enquanto marcha (15); fica eufórico; adormece a andar e tem um sonho (16); não gosta que o incomodem de noite (17); sente vaidade quando obtém sucesso (18); age contra as superstições ou normas instituídas (21); só acredita no que vê (23); é esquecido (24); é desconfiado (25) com o álcool perde o medo e transforma-se num pseudo-corajoso (38); revela-se um marinheiro sem prática; sente-se arrasado fisicamente; utiliza uma linguagem característica; sente-se feliz por regressar a casa (50); é impaciente (54).

PROF. GIRASSOL:

- A surdez torna-o alheio à realidade que o envolve; interpreta tudo ao contrário.

PERSONAGEM 1 - TINTIM:

No decorrer desta aventura, Tintim manifesta uma grande sensibilidade e capacidade de entrega e amor ao próximo. É a força da amizade que o leva a apostar a vida numa aventura de risco. Mais uma vez a sua perspicácia provoca o desencadear duma nova aventura.

Metódico e cauteloso, Tintim parte convicto de que pode salvar o seu amigo. Desta vez não é o gosto da montanha nem o prazer da marcha que o levam tão longe; é a sua persistência e uma certa crença em pressentimentos que o faz partir para a aventura. Em vez de ficar comodamente a passar férias de montanha, jogando xadrez e lendo, sacrifica-se pelo seu amigo chinês, indo ao encontro do desconhecido.

No local do sinistro, Tintim comove-se quase até às lágrimas. Sensibilizado persiste na sua tarefa, apesar dos conselhos desanimadores dos que o acompanham. Manifesta

sentido de pesquisa e espírito de observação. Em momentos de desânimo da equipa de busca, ele fala e age duma forma convincente, recuperando forças para ele dar aos outros.

PERSONAGEM 2 - CAP. HADDOCK

Nesta aventura, o carácter e a personalidade de cap. Haddock opõem-se constantemente a Tintim.

É um ex-marinheiro acomodado que detesta aventuras e alimenta o sedentarismo à custa de uma série de hábitos (o álcool, o cachimbo, o jogo, a leitura, etc.).

O seu feitio repentino e instável, provoca situações embaraçosas e cómicas; apesar de contrariado não abandona Tintim, reconfortando-o pela situação de pesar. Na montanha vence o cansaço, bebendo "wisky" que transporta em "stock" na mochila; sob o efeito do álcool fica eufórico, tornando-se num pseudo-herói.

Manifesta-se contra qualquer tipo de normas instituídas ou superstições. Não acredita em credices, como a existência do Abominável Homem das Neves (só acredita no que vê!).

Muda facilmente de ideias e comportamento, apresentando actos repentinos, mas é também facilmente seduzido e convencível. Em momentos de desespero reflecte sobre a vida e não hesita em morrer, se for preciso, para salvar Tintim.

Em alturas decisivas torna-se impaciente e trapalhão. Quando algo o amedronta ou contraria, profere uma "rapsódia" de insultos sem sentido lógico, mas que o fazem sentir-se melhor (desabafo).

Não compreende nem aceita bem os costumes e a cultura de povos diferentes, acabando sempre por entrar em conflito com o que o rodeia.

No fim, sente-se feliz por regressar a casa, ao seu doce lar (Castelo de Moulinsart).

AVENTURA 3 - "AS JÓIAS DE CASTAFIORE"

Trata-se de um caso policial. Um falso roubo de jóias da famosa cantora milanesa, Bianca Castafiore, desencadeia a acção.

A visita inesperada de Bianca Castafiore ao Castelo de Moulinsart, vai tornar-se um pesadelo para o capitão Haddock, não só pelo desagrado que tem pela sua voz, mas principalmente pelas numerosas contrariedades e casos estranhos que se irão passar. O cenário desta aventura é limitado, passando-se toda a acção no espaço interior e envolvente do castelo de Moulinsart. No entanto, trata-se duma intriga empolgante, em que Hergé parece brincar com o leitor ao gato e ao rato.

Finalmente o mistério do roubo é desvendado por Tintim, apesar dos esforços, em vão, dos detectives Dupont-Dupond.

A história termina com o regresso de B. Castafiore à Itália e, consequentemente, o regresso da calma e do sossego a Moulinsart.

TINTIM:

- Calmo e razoável nas suas atitudes (pág. 7); amável (12); perspicaz (14); manifesta bom senso (14); atento aos acontecimentos (16); compreensivo (37); evita magoar as pessoas (delicado); é persistente (40); preocupa-se com a saúde e condição física, é sensível (41); dedica-se à leitura (43); tem gosto pela investigação policial (45); dá conselhos aos outros (indirectamente); é piedoso (48); procura períodos de reflexão (isolamento) (53); faz entrevistas (repórter); tem ideias repentinas (58).

CAP. HADDOCK:

- Amante da primavera e da natureza (pág. 1); é impaciente (pág.2); faz caretas (3); recusa-se a deixar ler a sina (3); é prestável (4); solidário com os outros (4); canta alto (5); evita a presença de Castafiore (7); insulta o papagaio; é alvo de azares sucessivos; cede alojamento aos ciganos (13); tem pesadelos (15); incapaz de ficar parado muito tempo (18); simula ameaças que nunca cumpre (26); não gosta de ser usado (notícias falsas) (28); revela espírito crítico (36); manifesta confiança no seu criado (Nestor) (38); negligente (41); dedica-se à leitura; é tímido e delicado para com as senhoras; é desastrado (54).

PROF. GIRASSOL:

- É distraído (pág. 4); sofre de surdez (pág. 7); delicado com as senhoras (9); inventor (20); percebe tudo ao contrário (20); alheio ao que se passa à sua volta (21); gera confusões com os seus mal-entendidos (23); é desastrado (32); zanga-se sem razão (33); surpreende-se com ele mesmo (42); utiliza um pêndulo para se orientar (46); manifesta espírito inventivo (49).

PERSONAGEM 1 - TINTIM

A perspicácia de Tintim é posta à prova nesta história. Interessa-se pela investigação e enredos policiais. Para obter informações realiza entrevistas (jornalista-repórter).

Quando confrontado com situações difíceis, analisa com cuidado os acontecimentos, tendo ideias repentinas que lhe fornecem a solução.

Na sua acção evita sempre magoar os outros. Manifesta-se compreensivo, amável e por vezes até piedoso. As suas atitudes são calmas e razoáveis e as suas opiniões manifestam bom senso.

No Castelo de Moulinsart, Tintim vive calmamente, apreciando uma boa leitura, passeios ao ar livre e nunca descurando a sua saúde e condição física.

PERSONAGEM 2 - CAP. HADDOCK

A vida pacata e descontraída do Cap. Haddock em Moulinsart, é interrompida pela vinda de B. Castafiore com quem ele nada simpatiza. No Castelo de Moulinsart dá os seus passeios pela floresta, apreciando o despertar da primavera. Fica indignado com as condições de vida dum agrupamento de ciganos e permite que eles acampem no seu terreno junto ao castelo. Manifesta-se assim solidário com os outros, atenuando a miséria dos ciganos.

Quando está alegre, canta alto, bebe e fuma o seu cachimbo.

Com a vinda de B. Castafiore, surgem alguns problemas e o capitão acaba por ter uma entorse no pé, devido a uma queda, passando a deslocar-se em cadeira de rodas. Torna-se impaciente, incapaz de estar parado e insulta o papagaio de B. Castafiore.

Alvo de azares sucessivos, simula ameaças constantes que nunca cumpre, porque sendo aparentemente rude, tem uma alma simples e boa de criança.

Perante as senhoras é tímido e delicado (mesmo perante B. Castafiore).

PERSONAGEM 3 - PROF. GIRASSOL

O invariável prof. Girassol permanece alheado e distraído. É delicado para com as senhoras fazendo no entanto observações despropositadas.

Por vezes gera confusão com os seus mal-entendidos. Tem gestos rápidos e desastrados. A sua audição deficiente leva-o a zangar-se sem razão, acontecendo até surpreender-se consigo mesmo. Utiliza um pêndulo para se orientar (no meio da desorientação que é ele mesmo).

É curioso e inventivo; cria uma nova variedade de rosas, através de cruzamentos, a que se dá o nome de "Bianca Castafiore".

3 - Caracterização das Personagens

a) Perfil psicológico e aspectos comportamentais

Após a leitura de três histórias da série "As aventuras de Tintim" posso, agora, delinear os traços gerais de personalidade e carácter que compõem cada uma das personagens.

A convergência de comportamentos, de atitudes, de reacção às situações criadas, a relação com os outros e até a subtilidade de

algumas manifestações, permitem esboçar uma imagem psicológica que poderia ter equivalência a um ser vivente.

Tintim, surge-nos como um jovem inteligente, perspicaz, com uma grande força de vontade e persistência. Tem o gosto da aventura e a sua curiosidade leva-o a conhecer frequentemente novas gentes e novos lugares. Na relação com os outros ama fielmente os mais íntimos, utilizando uma grande diplomacia e cautela para com os estranhos.

De uma maneira geral é simpático e compreensivo, sabendo perdoar e não criando situações de rancor ou ódio. A sua formação revela princípios preconizados por Baden Powel (o pioneiro do Escutismo). Jovem saudável, procura levar uma vida regrada, eliminando os hábitos nocivos e praticando exercício físico com frequência.

Muito sensível, é bom apreciador de arte e literatura.

É de carácter prático, adaptável ao desconhecido, mas prevenido e cauteloso.

Amigo íntimo de Tintim e companheiro de muitas aventuras, o capitão Haddock surge-nos um pouco como o seu oposto. Homem maduro, ex-oficial da marinha, procura descanso e sossego, instalando-se no Castelo de Moulinsart que adquiriu para passar os seus últimos dias.

Criou no seu "refúgio" uma série de hábitos que alimenta com especial dedicação. Aprecia o álcool, de preferência "run" ou "wisky" não abandonando nunca, o seu cachimbo, símbolo típico dum marinheiro aposentado.

No entanto, o apego que tem a Tintim, leva-o a partir constantemente para novas aventuras, o que o deixa emocionalmente desequilibrado. Apela ao sossego e calma do seu lar e parte contrariado, exibindo comportamentos instáveis. Possui um vocabulário muito próprio, cheio de adjetivos e frases feitas.

Profere insultos sem significado lógico, como desabafo ou refúgio ao medo.

Desabafo comum - Com mil ratos e trovões ; canibal; baco; belzebu; satanás; coruja enferrujada; miserável; cambada de trogloditas; embusteiros (intruções); bugre selvagem; iconoclasta; flibusteiros; piratas; odorífero; bexiguento; zapotecas; patagões; mazorqueiros; mercadores de tapetes; moleirões; Incas de carnaval; velhacos antropopitecos; imitação de equilibrista; piromaníaco; grande logogrifo; macrocéfalo; anfitrião; rocambole; ectoplasma; filoxera; diplococus; megalómano; antropófago; selenita; sátrapa.

Rapsódia de insultos proferidos duma só vez ao Abominável Homem das Neves, por lhe ter roubado o whisky!!!

Apesar de tudo tem uma alma sã que manifesta num sorriso aberto e franco de criança ingénuo.

Tintim e o capitão Haddock encontravam-se esporadicamente com o seu amigo, o famoso prof. Girassol. Famoso pelas suas invenções e descobertas científicas, o prof. Girassol apresenta uma grande curiosidade e espírito inventivo.

É considerado um sábio! Vive num mundo próprio, alheado da realidade, congeminando novas ideias e invenções.

É de relação difícil não só pelo seu feitio "introverso" mas também por uma deficiência auditiva que o impede de estabelecer um diálogo coerente.

É inofensivo e quando se ofende (quase sempre sem razão!), resmungua sozinho, refugiando-se no seu pêndulo que lhe dará a direcção certa para encontrar uma solução de bem estar (ou de qualquer outro tipo).

b) O vestuário como manifestação exterior dum tipo de personalidade e carácter

VESTUÁRIO COMUM DE CADA PERSONAGEM:

Tintim:

- camisola azul clara; camisa branca; calças castanhas (curtas); sapatos castanhos; peúgas brancas; casaco preto; camisola de gola alta, azul escura (com o desenho de uma âncora).

Capitão Haddock:

- calças pretas; botas castanhas; chapéu de marinheiro (preto e dourado); sobretudo verde; camisa verde; camisa branca; gravata fina e preta.

Professor Girassol

- calças pretas; sapatos pretos; chapéu de cor verde (tipo côco).

A maneira de vestir pode manifestar, mesmo que subtilmente, o carácter de cada indivíduo. Nas aventuras de Tintim, as personagens têm uma forma própria de agir, assim como têm uma forma própria de vestir.

A alternância do vestuário é feita consoante as circunstâncias e o ambiente envolvente. No entanto, o vestuário marca o tipo de personagem.

No decorrer de cada aventura, as personagens podem mudar a sua forma de vestir mas, normalmente, no desfecho da história encontram-se com o seu vestuário habitual.

Também em termos de vestuário, a personagem Tintim é a mais flexível, camuflando-se, por vezes, com disfarces estranhos; no entanto, em momentos decisivos encontra-se com a roupa que o caracteriza, talvez para o leitor não perder a imagem do herói.

III - CONCLUSÃO

Apresentei a minha visão de cada personagem. Depois do trabalho executado apercebi-me, claramente, que os traços atribuídos a cada um deles, para a sua montagem e caracterização, não se limitaram à leitura das três aventuras.

Desde pequeno que conheço e leio as aventuras de Tintim. Seria pois, impossível, eliminar a carga afectiva que me liga a esta família do fantástico e o seu pequeno herói de sempre que é Tintim!

BIBLIOGRAFIA

ÁLBUNS DE TINTIM

- O Templo do Sol"
- "Tintim no Tibete"
- "As Jóias de Castafiore"

Jornal " O Expresso, A Revista, 7 - Janeiro 1989"
Jornal da Educação, Abril 1979.