



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

INAIÁ – A PRIMEIRA HEROÍNA UNIVERSAL DOS QUADRINHOS¹

Athos Eichler Cardoso

Mestre em Comunicação Social – UnB

Resumo

Quando **Angelo Agostini** publicou a história em quadrinhos **As Aventuras de Zé Caipora** (1883), criou **Inaiá** como personagem coadjuvante. A personalidade e os feitos dessa mulher corajosa descrita passionadamente por Herman Lima como *jovem índia de busto nu, fortes ancas e formosos seios*, promoveu-a em certos momentos a protagonista, ofuscando o herói. Este ensaio vai resgatá-la para o público como a primeira heroína da história em quadrinho de aventura, antecipando-se, até no erotismo, a personagens como **Connie** (1927) e **Sheena** (1938), na América, e **Barbarella** (1962), na França.

Palavras-chaves: Inaiá, heroína, quadrinhos.

¹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Angelo Agostini e as histórias em quadrinhos.

Angelo Agostini, italiano de nascimento e brasileiro de coração, nasceu em Vercelli, Piemonte, em 8 de abril de 1843. Depois de viver algum tempo em **Paris**, onde frequentou a Academia de Belas Artes, embarcou com a mãe, cantora lírica, para o Brasil.

Começou a trabalhar em São Paulo, onde fundou as revistas **O Diabo Coxo** e **O Cabrião**, e depois no Rio de Janeiro na **Vida Fluminense**, **Revista Ilustrada**, **Don Quixote**, **O Malho** e **O Tico-Tico**, entre outras, ficando famoso.

Morreu um tanto esquecido, em 23 de janeiro de 1910, porém as principais revistas da época publicaram necrológicos, lembrando suas qualidades de jornalista e ser humano. José do Patrocínio, em outra ocasião, sintetizou numa frase simples o ânimo deste grande homem: *O mais brasileiro dos brasileiros*.

O método de trabalho de **Angelo Agostini**, um autêntico defensor dos direitos humanos e da cidadania, caracterizava-se por transmitir suas idéias e notícias, utilizando-se de caricaturas e amplas reportagens em quadrinhos que facilitavam muito o entendimento num país onde mais de 75% da população era analfabeta.

Agostini foi o principal caricaturista do século XIX. São consideradas antológicas as que criticam o Imperador Pedro II e a escravidão, contra a qual lutou ardentemente. Numa época em que a fotografia no Brasil ainda não era utilizada em jornais e revistas, seus desenhos realistas constituíram o melhor repositório iconográfico do período de 1866 – 1906.

Ele foi também o pioneiro das primeiras histórias brasileira em quadrinhos de longa duração. A primeira, **As Aventuras de Nhô-Quim** ou **Impressões de Uma Viagem à Corte**, foi publicada na **Vida Fluminense** entre 1869 e 1872. Os nove capítulos iniciais foram desenhados por Agostini e os outros cinco, por Cândido Aragonéz de Faria, ilustrador e caricaturista com traço semelhante.

As Aventuras de Nhô-Quim narra as desventuras de um **caipira** rico, ingênuo, trapalhão em sua viagem à Corte e no contato com a cultura urbana, aproveitadas para uma série de críticas irreverentes aos costumes, problemas sociais e políticos da época.

Na Europa criticava-se de maneira parecida a pureza e a ingenuidade do homem do campo confrontada com o impacto do transporte ferroviário, a fria recepção e os demais problemas da cidade grande. **Nhô-Quim** é mais uma dessas histórias com temática e traço semelhantes que, no seu viés nacionalista, deu origem a figura folclórica do **caipira** rico que, pela primeira vez na capital, compra um... bonde.

Angelo Agostini, na época em que criou **Nhô Quim**, tinha 26 anos e seu traço estava em formação. Já aos 40, proprietário, principal desenhista e editor da **Revista Ilustrada**, o mais conceituado periódico alternativo do seu tempo, inicia em 27 de janeiro de 1883 a primeira história em quadrinhos de *aventura* com *traço realista* universal: **As Aventuras de Zé Caipora**.

A concepção e a realização dessa história em quadrinhos é *inédita* e *original* em relação às publicadas na Europa, sempre humorísticas e de traço caricatural.

Resumidamente, **As Aventuras de Zé Caipora** narra as peripécias de um jovem burguês carioca que se apaixona por uma moça e tenta, de todas as formas, cativá-la, mas é perseguido por um azar permanente. Essa má sorte, que acabou originando o apelido **Caipora**, é descrita inicialmente na forma de incidentes humorísticos e que vão sendo, gradativamente, substituídos por outros mais sérios. Quando **Zé Caipora**, perdido na mata atlântica, encontra **Inaiá**, a narrativa mergulha num clima de aventura realística que chega próximo do épico.

A saga de Inaiá

Inaiá, vai surgir na história quando o **Zé Caipora**, depois de matar uma onça que o perseguia de galho em galho, numa seqüência antológica da **9ª arte**, é capturado por uma tribo de índios hostis. O cacique **Mundurucu-Açu** condena-o à morte. Assistindo ao julgamento sumário, meio escondida atrás dele, está **Inaiá**. Sua expressão corporal aparenta um misto de curiosidade e timidez que não corresponde à realidade, pois a jovem indígena, que é filha do cacique, está encarregada de alvejar com flechas o **Zé Caipora** amarrado num tronco de árvore. A índia desfere duas flechas na direção de sua cabeça que vão cravar-se centímetros acima do alvo e convence o pai a adiar a sentença para o dia seguinte, pois a penumbra do crepúsculo está prejudicando a pontaria.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Quando os dois selvagens que ficaram de vigia adormeceram, o prisioneiro sentiu que alguém cortava a embira que lhe prendiam os braços. Em seguida, segurando-lhe a mão, procuraram retirá-lo do lugar e uma voz disse baixinho e em bom português: *Siga-me*.

Zé Caipora acompanhou a pessoa que o libertara e penetrou na mata escura, pois a noite, com o céu coberto de nuvens, anunciava tempestade. Na luz de um relâmpago, Zé conseguiu identificar, na figura que o acompanhava, a mesma índia que ao entardecer tentara matá-lo. A chuva começou e novo relâmpago permitiu ver no chão o corpo da onça morta pelo Caipora. Ele contou a luta que tivera com o animal e, recordando-se do local onde deixara a bagagem, recuperou o material. Depois de longa caminhada, sempre orientada pela jovem índia, chegaram à entrada de uma caverna disfarçada por arbustos, sentaram-se e a índia contou a sua história de vida.

*Sou filha do cacique e meu nome é Inaiá. Numa correria contra os brancos, quando tinha cinco anos fui carregada por eles que tiveram pena de mim e me criaram com carinho. Aos 15 anos, fui retomada por meus pais numa outra correria. Fingi que te queria matar para impedir os índios de o fazer. Quando anoiteceu, pedi adiamento do teu suplício para salvar-te. Zé, tomado de emoção e reconhecimento, beijou as mãos da índia com efusão. Os relâmpagos que, de vez em quando, iluminavam a cena, davam um aspecto fantástico a bela **Inaiá**. Os fugitivos, para protegerem-se da tempestade, entraram na caverna que, iluminada pelos relâmpagos, permitia ver um leito feito de folhas que foi oferecido ao Zé.*

Enquanto isso, os guardas acordaram e vendo que o Zé escapara, procuraram-no, em vão, pelos arredores. Imediatamente, apesar da grande tempestade os índios entraram na mata a procura dos fugitivos.

Na caverna, depois de um sono reparador, Zé foi acordado pela índia que ficara de vigia temendo a chegada dos perseguidores. A gruta, explicou **Inaiá**, era conhecida unicamente por ela e seu pai; servia para guardar as presas de guerra e se esconder dos brancos quando necessário.

Não tardou ruído suspeito e **Inaiá**, convencida de que o pai preferira revelar o esconderijo secreto a deixá-los fugir, assumiu a defesa da caverna. Auxiliada pelo Zé, que

usava uma alavanca de ferro, deslocaram uma grande pedra bloqueando a entrada que não ficou completamente obstruída, dando passagem a qualquer um que viesse rastejando.

Não importa, disse Inaiá, empunhando um machado. Que venham...

Uma cabeça não tardou a aparecer. Zé hesitou. Porém, a índia, mais resolvida, despedaçou-lhe o crânio com um golpe de machado. Em seguida, puxando o corpo para dentro, recomendou ao Zé que se encarregasse de outro invasor que se esgueirava. Zé, depois de alguma hesitação, esmigalhou-lhe a cabeça com a alavanca. Cinco morreram assim, sem soltar um grito.

Ninguém mais apareceu pois os filetes de sangue que escorreram para fora da gruta denunciaram a tragédia aos demais selvagens que resolveram, por sua vez, utilizar um novo expediente. Colocaram fogo num monte de grama úmida na boca da caverna e a fumaça começou a penetrar no seu interior.

Ameaçados de morte por sufocação, **Inaiá** mostrou ao Zé uma saída alternativa, um buraco no alto do teto de onde pendia uma corda. Ela subiu primeiro e içou a bagagem que incluía o machado encontrado na caverna. Em seguida, subiu o Zé que, antes de fazê-lo, abateu a tiros um outro selvagem. Depois de apreciarem rapidamente a paisagem vista do alto, **Inaiá** nota quatro perseguidores subindo pela corda e, quando o primeiro chega perto da saída, corta-a com o machado. Os índios despencam no solo. **Inaiá** ordena a fuga sabendo que seu pai deve chegar logo para bloquear aquela saída de emergência.

A previsão se realiza e **Mundurucu-Açu** vendo a corda intacta, uma vez que **Inaiá** tivera a inteligência de substituí-la, resolve descer ao interior da gruta acompanhado de **Cham-Cã**, o guerreiro mais valente da tribo e pretendente de **Inaiá**. Verificando o triste destino dos companheiros o cacique retorna pela corda e junto com os guerreiros indignados, inicia uma feroz perseguição ao casal que, dividindo a carga para andar mais depressa, afastara-se bastante.

Durante essa marcha forçada, **Inaiá** ajuda o **Caipora** a caçar um tatu e ele tenta, em vão, convencê-la a parar e fazer uma refeição. Ela não concorda pois podem ser alcançados. Com a índia sempre na vanguarda a marcha é retomada e Zé carrega o animal nas costas.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Depois de algumas horas, chegam à margem de um rio que a jovem pretendia atravessar utilizando uma pinguela. Todavia, tinha sido arrastada pela forte correnteza das últimas chuvas. Zé pretendeu, novamente, comer o tatu. **Inaiá** argumentou que precisavam improvisar uma nova ponte, abatendo uma árvore alta da margem. Usando o machado, alternadamente, eles começaram o duro trabalho de lenhador. Depois de algum tempo a árvore caída transformou-se numa passadeira com a copa servindo de apoio na outra margem..

Zé; logo que transpôs o rio, fez uma fogueira para assar o tatu. **Inaiá**, mais uma vez, se opôs. Era preciso ainda, cortar os galhos que apoiavam a pinguela daquele lado, para que o tronco caísse no rio, impedindo a passagem dos perseguidores. Dando o exemplo, empunhou o machado e começou o corte e, quando cansou, pediu ao Zé que a substituísse. Ele, amuado e esfomeado, recusou-se e continuou sentado, discutindo. Um tempo precioso foi perdido e, de repente, os fugitivos ouviram gritos dos perseguidores que chegaram à outra margem. Zé compreendeu que **Inaiá** tinha razão e lançou-se, machado em punho, a golpear desesperadamente o último galho que apoiava a pinguela.

Inaiá ajoelhou-se no tronco e, protegendo-se atrás de um galho mais grosso, armou o arco disposta a flechar o primeiro que tentasse passar.

Mundurucu-Açu, vendo que alguns índios pretendiam alvejar o Zé, ordenou que o capturassem vivo, pois queria vingança. Instado pelo cacique os índios iniciaram a travessia, mas o primeiro do grupo que tentou foi varado por uma flecha de **Inaiá** e, como acontecesse o mesmo com o segundo, os demais índios recuaram.. O cacique chamou-os de covardes e ele próprio subiu para o tronco duvidando que a filha fosse alvejá-lo. Vendo-o aproximar-se, a índia saiu detrás do galho e, colocou-se à frente do pai. *Antes de matar o meu protegido*, disse ela, *terás de matar-me primeiro*. O cacique parou e fitou a filha: *Deixe-me passar. – Só depois de morta!* **Mundurucu-Açu** exasperado, tornou a dizer: *Saia da minha frente. – Nunca!*

Enquanto isso, Zé terminou de cortar o galho e o tronco caiu. Agarrados a ele, foram correnteza abaixo, o grupo dos perseguidores e **Inaiá**, para uma cachoeira uns mil metros adiante. Zé, percebendo a tragédia, apanhou o machado e a corda e correu pela margem

tentando acompanhar o tronco e aproveitar qualquer oportunidade para salvar a companheira. Chegou até a lançar a corda na sua direção mas, no ponto em que se encontrava, o rio era mais largo e ela não pôde agarrá-la. Zé tentou seguir o tronco mas foi obstado pela vegetação e teve que abrir caminho a machadadas. Logo ouviu claramente o ruído da cachoeira próxima e avistou, desesperado, o tronco precipitar-se por ela alguns minutos depois. A queda d'água tinha quarenta metros de altura e os desgraçados tiveram morte instantânea.

Passado o primeiro choque, o *Caipora* resolveu prosseguir pela margem do rio e resgatar o corpo de **Inaiá**, evitando que fosse profanado pelos peixes e urubus. Chegando perto da cascata percebeu a grandiosidade do abismo, aproximou-se mais para ver onde a torrente de água despencava e ficou aturdido com o que viu. **Inaiá**, que julgava perdida, estava viva, agarrada desesperadamente a ponta de um galho resistente e que se estendia por sobre a queda de água. Rapidamente ele subiu pela árvore salvadora e, incentivando a amiga a manter-se agarrada ao galho, deslizou sobre a cachoeira e com o auxílio da corda conseguiu içá-la e conduzi-la para lugar seguro.

Cham-Cã, que não seguira o mesmo caminho dos companheiros, tentando passar o rio mais abaixo, testemunhou-lhes a queda. Aterrado com a morte do cacique e de **Inaiá**, a quem muito amava, gritou por ela desesperado.

Inaiá e Zé voltavam pelo mesmo caminho percorrido pelo *Caipora*, quando ela pareceu ouvir o seu nome gritado ao longe. O amigo achou que era impossível alguém ter sobrevivido entre os perseguidores.

De volta ao local onde haviam cortado os galhos para liberar o tronco, serviram-se deles para construir uma choupana. Já no crepúsculo, sentados no abrigo, **Inaiá** revelou ao Zé a sua preocupação com o grito que ouvira. Na sua opinião só podia ser **Cham-Cã** que amava pai e filha e se ele os encontrasse seriam mortos. Zé, precavendo-se, procurou o revólver na mala, mas **Inaiá** alertou-o de que não adiantaria pois seriam assassinados de emboscada. Depois de trocarem mais algumas idéias adormeceram, um ao lado do outro, sobre palhas.

Cham-Cã, que subira, ainda de dia, no alto de um rochedo para suicidar-se, ouviu o eco de machadadas e avistou, ao longe, um filete de fumaça. Deduziu logo que se tratava do foragido e, ansioso por vingança, desceu pela encosta íngreme da pedra para cortar caminho. Andou durante a noite até chegar a margem do rio onde sentou-se para descansar e adormeceu. Na manhã seguinte, quando tentava transpô-lo a nado, foi cercado por jacarés e obrigado a subir numa pedra, já próximo da margem, onde os sáurios famintos tentavam alcançá-lo.

Inaiá, depois de uma noite mal dormida, acordara de madrugada, ouviu gritos e dirigiu-se com o **Caipora** para a margem do rio. Lá avistaram o índio e o **Zé** correu pela margem para socorrê-lo. **Inaiá**, de onde estava, flechou com grande perícia três jacarés que cercavam **Cham-Cã** que, livre das ameaças, nadou para a margem. Mal tinha se erguido na vegetação ribeirinha foi enlaçado por uma terrível sucuri. **Zé**, que tentara socorrê-lo, agarrando-se ao pescoço do ofídio, também acabou enlaçado pela cobra. Ambos foram salvos por **Inaiá** que conseguiu sacar o revólver que **Zé** levava no cinto e disparou um tiro mortal na sucuri. Ladeado por **Inaiá** e **Zé Caipora**, o índio foi amparado e teve seus ferimentos tratados por ervas medicinais que a índia conhecia. Levado para a cabana ficou descansando, enquanto **Inaiá** e o **Zé** se internaram na mata para caçar. Ali ,ficou meditando sobre o comportamento daquele homem estranho que pretendera matar e que, no entanto, chegara a arriscar a vida para salvá-lo. No almoço eles conversaram animadamente pois **Cham-Cã** aprendera a língua dos brancos com **Inaiá**.

Durante a noite, enciumado, **Cham-Cã**, armado de uma faca, tentou matar o **Caipora**, mas foi dissuadido por **Inaiá** que estava atenta e percebera sua intenção. Ela, além de pregar-lhe uma lição de moral, esclareceu que o seu relacionamento com o **Zé** era pura amizade e que o salvara porque era uma dívida que tinha com os colonos que a criaram. **Cham-Cã** aceitou a explicação, arrependeu-se das más intenções, prometendo ao **Zé** sua eterna lealdade.

Zé Caipora tem agora papel mais relevante, pois **Inaiá** e **Cham-Cã** são capturados por uma outra tribo e seriam sacrificados numa fogueira não fosse a coragem do herói que, com a ajuda de dois fazendeiros encontrados na mata, derrotam os índios e libertam os



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

prisioneiros. Em conversa, descobrem que os fazendeiros eram aqueles colonos que haviam criado e até batizado **Inaiá**, quando estivera na civilização.

Zé não quer seguir com os amigos para a fazenda, pois queria reaver sua bagagem, deixada no interior de uma gruta, onde encontrara os fazendeiros antes da libertação de **Inaiá** e **Cham-Cã**. Esses não o deixaram sozinho e a aventura continua quando encontram o local, mas são impedidos de entrar porque uma onça que lá se abrigava salta sobre eles causando enorme susto. Impaciente, Zé resolve apanhar seus pertences, enquanto os amigos ficam de guarda. Acontece que a onça, retornando à toca por uma outra entrada, saltou sobre o herói que, completamente distraído, examinava a bagagem dispersa pelo solo.

A onça, embora ferida no olho por uma flecha de **Cham-Cã**, insistia em agarrar o herói que caíra no chão tal o ímpeto do ataque. **Inaiá** entra na gruta e vai de encontro ao felino empunhando uma faca. A onça deixa o Caipora e investe contra ela, mas é morta com uma facada certa no coração. O Zé, bastante lanhado pelas garras da fera, escapa com vida.

Ao tentar apanhar ervas medicinais crescidas na beira de um precipício, **Inaiá** resvala e cai. Na queda segura-se a um arbusto que não resiste ao seu peso, mas serve para diminuir o impacto numa estreita plataforma que, por sorte, existia mais abaixo. Ali ela fica desacordada até que, localizada por **Cham-Cã**, é salva numa operação complicada de resgate que exige o reforço, inclusive, dos colonos que haviam regressado, preocupados com a demora do grupo em chegar à fazenda.

Zé Caipora e **Inaiá** são transportados em macas improvisadas e na fazenda, a primeira heroína dos quadrinhos, já restabelecida, reintegra-se à civilização, vestindo-se e dedicando-se as tarefas domésticas convencionais.

É importante ressaltar que ao retornar a narrativa para o cenário urbano, Agostini faz crescer a personagem da sinhazinha **Amélia**, a paixão de **Zé Caipora**, para torná-la, com forte enfoque feminista, a primeira heroína branca dos quadrinhos mundiais. Mas, a análise dessa heroína fica para outra ocasião.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Inaiá e os quadrinhos eróticos

Depois de **Inaiá**, somente em 1927, apareceria a segunda heroína adulta de aventuras em traços realistas, **Connie**, criada por outro mestre dos quadrinhos, Frank Goodwin. Mais tarde, como protagonista de aventuras na selva africana, iria surgir **Sheena** (1938), a primeira *good girl* americana, criada por Will Eisner e desenhada inicialmente por Mort Meskin. **Sheena**, muito conhecida pela televisão, vestia-se sumariamente e, como **Inaiá**, sempre salvava dos perigos seu companheiro **Bob**. Mesmo assim nada que se comparasse à sensualidade primitiva da cabocla brasileira de busto nu.

A presença de Inaiá, além de marcar claramente o início da temática de aventura dramática nos quadrinhos mundiais, é também o princípio da *erotização* dos quadrinhos com a presença de **Inaiá**, seios à mostra, vivendo situações, no mínimo, maliciosas. Não é objeto desse trabalho discutir o erotismo, porém, como a **HQ** é uma arte gráfica e conseqüentemente visual, é dentro desse parâmetro que ele será analisado, enfocando dois dos seus aspectos.

O primeiro refere-se à *revelação* do corpo feminino, de uma maneira mais ou menos explícita ou sugerida. Acontece quando a *vestimenta* é reduzida ou é selecionada por modismos de tecido ou de confecção. No caso, o principal procedimento consistirá na valorização da moldagem do corpo feminino, inteiro, ou das suas diferentes partes como as coxas, quadris, seios ou nádegas.

O segundo, mais sutil, refere-se ao desenho de *poses, atitudes ou cenas* mais ou menos sugestivas ou a *reprodução* de atos, como abraços, enlaçamentos e beijos, de caráter fundamentalmente eróticos.

A *época de ouro* dos quadrinhos (1927-1942) apresentou a mais rica efusão desse tipo de erotismo, levando-se em consideração o impacto sobre os padrões morais daqueles tempos. Personagens femininas, heroínas ou vilãs, caudatárias das aventuras de **Tim e Tom** (1928), **Tarzan** (1929), **Brick Bradford** (1933), **Brucutu** (1933), **Flash Gordon** (1934), **Jim das Selvas** (1934), **Agente Secreto X-9** (1934), **Mandraque** (1933), **Terry e os piratas** (1934), **O Fantasma Voador** (1936) e **Príncipe Valente** (1937) fornecem exemplos clássicos desses dois enfoques.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Desenhadas com roupas futurísticas, camisolas transparentes, trapos, longos vestidos de gala com decotes e aberturas generosos, elas deram lugar, depois de **Barbarella** (1968), a um sem fim de personagens que, em álbuns franceses, belgas, americanos, italianos ou espanhóis, dominam o mercado e retratam ,com uma certa constância o sexo explícito. Comparadas com elas, **Inaiá** é uma **Joana D’Arc**, mas que, no final do **Império**, desnuda, causou impacto tão grande que Herman Lima já nos meados do século XX, a ela se refere apaixonadamente como *...a jovem índia de busto nu, fortes ancas e formosos seios ...o mistério da terra e da gente brasileira, a fêmea gentil.*

Angelo Agostini em **Zé Caipora**, além do humor e da aventura, sempre sustentados por um *suspense* no final de capítulo, usa **Inaiá** como ingrediente *erótico*. Essa manipulação é feita dentro dos cânones já analisados, reduzindo sua *vestimenta* e insinuando cenas mais ou *menos sugestivas* de duplo sentido, transformando-a em objeto sexual de **Zé Caipora** e de seus fieis leitores. Assim acontece na cena do **Caipora** e **Inaiá**, dormindo lado a lado, no chão da cabana, construída junto com a índia e na, em que o **Caipora**, ajoelhado aos pés de **Inaiá**, agradece-lhe a liberdade,beijando-lhe as mãos com *efusão*,...o nosso Zé ,agradecido, mal podia conter os transportes da mais delirante...admiração .Logo depois, vendo que Inaiá prepara um leito de folhas para ele, no solo da caverna, não deixa de pensar. *Estou é no paraíso...*

Se a censura de Holywood só foi permitir casais na mesma cama a partir de 1958, e **William Hays**, o grande senhor desse *sistema*, era quem decidia qual o tamanho de um seio, ou o tempo de duração de um beijo na boca, difícil imaginar o que se passava na cabeça dos brasileiros naqueles anos oitenta do século XIX. Mais fácil é entender o erotismo com que Agostini, até com uma certa sutileza artística, pontuou aqui e ali, diga-se a bem da verdade, não só na sua narrativa de aventura, mas também nas suas revistas de humor que, hoje em dia, só podemos comparar ao **Pasquim**.

Há uma explicação para que se entenda essa colocação. Ele era um artista e a arte acadêmica que ditava as normas, na sua época e bem antes dela, aceitava que o desejo de comunicar certas idéias ou estados emocionais, apresentasse imagens do corpo humano desnudo. Nas principais épocas da pintura, o nu inspirou as maiores obras e chegou, até, a



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

ser tema central da arte. Os gregos, séculos atrás, já o utilizavam em suas esculturas clássicas para representar, entre outras figuras mitológicas, deuses e heróis. Mesmo quando deixou de ser objeto compulsivo, manteve sua posição como exercício acadêmico e demonstração de maestria.

Agostini, era também era pintor, tinha o seu próprio atelier onde costumava dar aulas particulares. Parece lógico que desejasse transferir sua experiência para os quadrinhos numa forma artística e consentânea com o papel da personagem. Pondo em prática a técnica que os gregos já utilizavam séculos antes, empregou o nu feminino com suas duas conotações principais para representar herói e atleta. Foi assim que desenhou **Inaiá** de busto nu empunhando o machado ou o arco para defender ou, simplesmente erguendo braço para apontar o caminho ao seu protegido, representando uma deusa clássica como **Diana**, uma figura mitológica como **Ariadne** ou até, com mais propriedade, uma **Amazona** da sua pátria adotiva.

Conclusão

Na viagem do **Zé Caipora** da cidade para o interior, por entre montanhas e matas, havia um cenário propício a exaltação da *aventura* e do *heroísmo*. Certo de que o leitor participava da trama, da ação e do **suspense**, Agostini explorou sua necessidade de novos horizontes, desviou-se do humorismo banalizado e valorizou a aventura. Foi o primeiro desenhista e roteirista de quadrinhos que percebeu, no filão do *romance de aventura*, a importância do *herói* que ultrapassa perigos em viagem ou missão importante, que a história de aventura originou-se dos mitos e épicos da antiguidade e que o *herói*, o mais simples dos arquétipos, vagueia no inconsciente coletivo. Foi tão grande a percepção desse simbolismo que ele criou, também, a primeira *heroína* dos quadrinhos: **Inaiá**, a índia que encarna na mata atlântica, física e espiritualmente ,não só o mito nacional das **Amazonas**, como também o clássico de **Diana**, a caçadora, e de **Ariadne** ao revelar a direção nos labirintos da floresta.

Parece lógico que desejasse transferir sua experiência artística para compor graficamente a personagem que imaginara de uma maneira consentânea com o papel que representava e o ambiente cultural em que vivia, colocasse em prática a herança grega



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

clássica que descobrira na nudez a incorporação de duas energias: a do herói e a do atleta e desse-lhe, ainda que de uma maneira sutil, um caráter erótico.

A feminilidade da moça é proporcional a sua valentia e iniciativa. Essas qualidades perante um Zé urbano lutando pela sobrevivência num meio exótico, estabelece uma relação em que o personagem masculino submete-se a um papel secundário e a coadjuvante, transformada em protagonista é a salvadora, que guia, protege e alimenta. A índia de busto nu, filha do chefe, capturada por brancos mas que regressara à tribo, liberta o prisioneiro por gratidão às pessoas da mesma raça do Zé e que a criaram por um certo tempo. Fugindo juntos, ela não só se iguala como também ultrapassa o companheiro, conduzindo a ação. É por tudo e para tudo, uma autêntica **amazona**, que não hesita em abandonar a tribo, matar seus integrantes, derrubar árvore, enfrentar frente a frente à autoridade paterna, decidir seu destino amoroso, matar uma sucuri a tiros e uma onça, peito a peito com uma faca, tudo em defesa do **Zé Caipora** a quem se liga por laços recíprocos de amizade e solidariedade. **Inaiá**, reintegra-se definitivamente à cultura branca, aprendendo a ler e a bordar

O vóo feminista da personagem pode ter sido curto mas foi autêntico e digno. **Inaiá**, dentro da *cultura indígena*, é a primeira personagem do quadrinho universal a encarnar uma *heroína*.

FONTES e BIBLIOGRAFIA

I. Fontes primárias impressas

1. Revistas

Don Quixote – Rio de Janeiro – 1901-1902

O Malho – Rio de Janeiro – 1905-1906

II. Livros

BESSY, Maurice & CHARDANS, Jean-Louis. **Dictionaire du cinema et de la television**. Paris: Jean-Jacques Pauvert, 1965



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa-Funarte, 1990

CLARK, Kenneth. **The Nude**. Middlesex: Penguin Books, 1960

FILLIPINI, Henri. **Encyclopédie de la bande dessinée érotique**. Paris: La Musardine, 1997

KUNZLE, David. **The comic strip. The nineteenth century**. Califórnia: University Califórnia Press, 1990

LIMA, Herman. **História da caricatura no Brasil**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963.

MOLITERNI, Claude & MELLOTT, Philippe. **Chronologie de la bande dessinée** Paris: Flamarion, 1996