



A Amazônia sob o Olhar de Quadrinhistas Brasileiros: um Estudo sobre as Obras “Jaguara: Guerreira e Soberana” e “*Spirit of Amazon*”¹

Moana Luri de Almeida²

Orientadora: Prof^a Dra. Netília Silva dos Anjos Seixas

Universidade Federal do Pará

Resumo

A Amazônia frequentemente é retratada, desde a colonização do Brasil, como uma região exótica, rica em belezas naturais, mas “pobre” em pessoas. Nos relatos de navegantes europeus, em livros didáticos, no cinema, em programas de televisão, dentre outros meios, as marcas do discurso fundador estão presentes. As histórias em quadrinhos também são grandes difusoras de estereótipos a respeito da Amazônia, pois refletem o modo como os leitores anseiam vê-la. Este trabalho se propõe a realizar uma análise de discursos das histórias em quadrinhos “Jaguara: guerreira e soberana”, de Altamar Domingos, e “*Spirit of Amazon*”, de Orlando Paes Filho. Com isto, espero fazer uma reflexão sobre o olhar que alguns brasileiros apresentam sobre a Amazônia.

Palavras-chave

Amazônia; histórias em quadrinhos; análise de discursos.

Introdução

A história em quadrinhos (HQ) é um produto cultural atravessado por muitos discursos e, assim, traz em sua superfície textual elementos que podem indicar como o cidadão enxerga o seu país.

Este trabalho foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica. Além de livros, consultei jornais, revistas e *websites*. Analisei a revista em quadrinhos “*Spirit of Amazon*”, minissérie em cinco edições do designer paulistano Orlando Paes Filho, e o livro em quadrinhos “Jaguara: guerreira e soberana” de Altamar Domingos. Tomei como parâmetro a análise de discursos francesa, que, segundo Possenti (1990, p. 14),

consiste num conjunto de procedimentos cujo objetivo é responder às seguintes perguntas: quem fala? a quem se fala? o que significa o que se fala? (...) pretende descobrir a interrelação entre quase-regularidades lingüísticas e quase-regularidades exteriores à língua que forem relevantes em relação a um conjunto x de enunciados.

¹ Trabalho apresentado no XXX Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação.

² Estudante do 4º ano do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, na Universidade Federal do Pará. E-mail: moanaluri84@yahoo.com.br

A seleção das HQs foi baseada no fato de terem muito em comum, assim como seus autores: ambos são naturais de regiões brasileiras fora da Amazônia; ambos os quadrinhistas realizam trabalhos publicitários para grandes empresas, como a McDonald's; ambos declaram intenção nacionalista na criação das obras, nas obras em si e em entrevistas disponíveis na Internet; ambas as HQs apresentam estilos com forte influência dos quadrinhos estadunidenses, tanto nas características quadrinhísticas como no imaginário que liga a Amazônia ao “exótico”.

O objetivo geral é compreender o modo como a Amazônia é representada pelos artistas citados, e por quais possíveis motivos a região é mostrada desta ou daquela maneira. Para tanto, foram encaminhados os seguintes objetivos específicos:

- a) Investigar qual a medida da influência estrangeira nos formatos das histórias em quadrinhos brasileiras e por quê;
- b) Comparar as duas HQs, de forma a observar suas semelhanças e diferenças de acordo com o contexto em que foram produzidas.

As hipóteses que levanto são as seguintes:

- a) Os autores representam a Amazônia de forma estereotipada, mostrando-a como uma imensa e rica floresta e ocultando o fato de que a região também é feita de cidades e pessoas, com História e política;
- b) O olhar dos quadrinhistas brasileiros se assemelha ao olhar estrangeiro, da época da colonização e de hoje. Eles possuem o mesmo lugar de fala;
- c) Os estereótipos tornam as HQs mais vendáveis, pois exploram o exótico e atizam a curiosidade dos leitores. Provavelmente, uma floresta misteriosa e cheia de perigos, com habitantes exóticos e fortes, é mais vendável do que a realidade – os quadrinhistas mostram o que seus consumidores possivelmente desejam ver em HQs de aventura.

O discurso fundador pode ser identificado nas referidas HQs, que remontam a discursos estabelecidos desde a colonização do Brasil, e que são repetidos até hoje, pois já fazem parte do imaginário coletivo. Orlandi (2003, p. 24) conceitua:

E concluímos que é discurso fundador o que instala as condições de formação de outros, filiando-se à sua própria possibilidade, instituindo em seu conjunto um complexo de formações discursivas, uma região de sentidos, um sítio de significância que configura um processo de identificação para uma cultura, uma raça, uma nacionalidade.

Neste trabalho, o leitor de quadrinhos é considerado co-enunciador no processo de enunciação, sendo capaz de criticar as HQs em depoimentos na Internet ou de,



simplesmente, não comprá-las. Atualmente, os discursos distorcidos sobre a Amazônia não estão a serviço dos Estados Unidos, ou da elite brasileira, ou do Estado, a fim de assujeitar a população; os discursos já fazem parte do imaginário brasileiro. Não submetem, mas seduzem.

A chamada “arte seqüencial” ainda é pouco estudada no meio acadêmico. A maioria das pesquisas na área é voltada para a História ou a linguagem dos quadrinhos, no entanto, poucos estudiosos analisam seu conteúdo em um dado contexto. Neste ínterim, o presente trabalho procura contribuir para a valorização dos quadrinhos como objetos de estudo acadêmico.

Nos capítulos seguintes, realizo a análise de discursos de “Jaguara: guerreira e soberana” e “*Spirit of Amazon*”, sem perder de vista que minha análise nada mais é do que “a interpretação criada pelo pesquisador, que na realidade é um outro discurso, produzido sobre outras condições de produção e do qual o primeiro é um componente intertextual entre outros”, conforme Pinto (1999, pp. 15-6). Isto é, não pretendo definir a verdade absoluta, mas sim lançar pontos de vista em relação ao olhar que o “nativo” – no caso, o quadrinhista brasileiro – lança sobre si mesmo.

I. “Jaguara: Guerreira e Soberana”

A personagem Jaguara foi criada em 1995 pelo quadrinhista Altemar Domingos. O livro “Jaguara: guerreira e soberana” foi publicado dez anos depois e os *websites* www.jaguara.art.br e <http://jaguarahq.blig.ig.com.br/> informam que o segundo livro está prestes a ser publicado. A índia seria uma guerreira da tribo dos krenakores.

A história consiste no rito de passagem pelo qual a índia Jaguara deve passar, a fim de tornar-se líder da tribo dos krenakores. Para isso, conta com a ajuda de fiéis guerreiros e do pajé Tendencyberaba. A heroína enfrenta o monstro Jurupari e seus servos Saci e Curupira, índios e animais enfeitiçados por Jurupari, além de um grupo de exploradores, comandado pelo tenente russo Roger, em busca de ouro e fama na Floresta Amazônica. Para proteger a floresta dos espíritos malignos, deve recuperar uma lança sagrada com poderes mágicos.

As cores no interior do livro são muito vivas e variadas, causando até uma certa poluição visual para destacar o chamado “colorido amazônico”. Esta referência à variedade de cores nas florestas da região é sempre reiterada na mídia, pois faz parte do

imaginário coletivo, assim como os cheiros, as chuvas, a tranquilidade da vida do ribeirinhos etc. As cores da bandeira nacional ganham destaque especial, devido ao caráter nacionalista da obra – a bandeira pode ser encontrada aos pés de Jaguará na capa, por exemplo (vide Fig. 01).

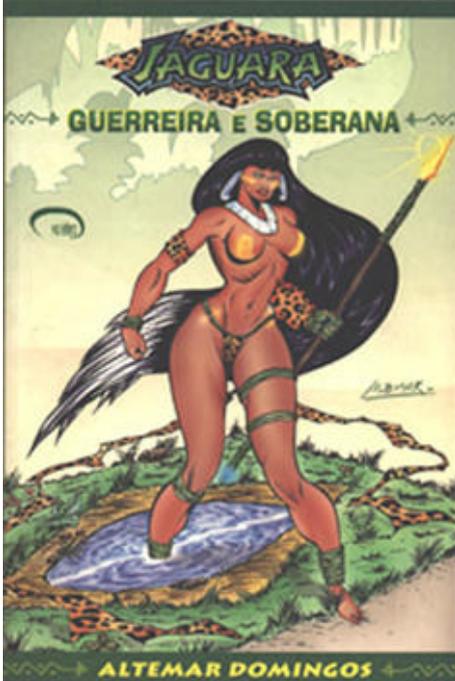


Fig. 01
Capa do livro “Jaguara: guerreira e soberana”

A tribo do livro em nada se parece com a verdadeira, nem da época em que viviam isolados dos não-índios, nem da atual. O enredo se passa no presente, mas todos os personagens indígenas estão ligados ao passado, caracterizando o discurso primitivista. “A idéia dominante é a de que o índio autêntico é o índio primitivista. O índio só seria índio se conservasse sua ausência de história, não evoluísse, não se modificasse com o tempo”, segundo Araújo (2001, p. 16). Entretanto, o antropólogo Oliveira (1995)³ esclarece que “o que conta efetivamente é que uma dada coletividade se auto-identifique como indígena, sendo índios todos os indivíduos que são por ela reconhecidos enquanto membros desse grupo étnico”.

A tribo do krenakores realmente existe, mas se auto-denomina panará. Krenakore é uma designação de cunho pejorativo dado pelos rivais kayapó metuktire (os txukarramãe, conhecidos na mídia com o cacique Raoni); significa “cabeça cortada redondo”. Altemar Domingos nomeou seus personagens de krenakores por dois possíveis motivos: falta de pesquisa ou escolha pelo nome mais exótico.

Acredito que a escolha dos panarás para a criação da HQ se deva ao exotismo que os envolve, pois eram conhecidos como “índios gigantes”, devido à estatura acima

³ Quando não for(em) citada(s) a(s) página(s), deve-se subentender que a fonte de informação é a Internet.

da média dos povos indígenas no Brasil. Essa “fama” era muito difundida pelos inimigos txucarramãe, a fim de parecerem mais valentes diante do rival. “O encontro com os Panará foi o mais divulgado ‘primeiro contato’ de um grupo indígena na época das telecomunicações modernas”, segundo Arnt *et al.* (1998, p. 69).

Embora o mito de que os panarás eram gigantes já tenha sido desfeito ou relativizado há mais de trinta anos, o livro “Jaguara: guerreira e soberana” o explora em diversos momentos, caracterizando-os como guerreiros perigosos e selvagens, de estatura exagerada.

Em vários momentos ao longo da HQ, Jaguara apresenta comportamentos animais, enfatizados pelos desenhos e pelos comentários do narrador. A personagem pula de galho em galho, movimento que jamais fez parte dos costumes dos verdadeiros panarás. Tudo leva a crer que as cenas foram inspiradas em “Tarzan: o homem das selvas”, personagem que nada tem a ver com a cultura amazônica. Como exemplo, cito as seguintes falas do narrador: “Jaguara sobe nos cipós como se fosse um habilidoso primata”; “Suas perseguições aéreas atrás de macacos deram resultado”. A comparação de indígenas com animais está presente nos relatos dos colonizadores europeus e é espantoso perceber que continua sendo utilizada.

O personagem Jurupari é desenhado como uma espécie de demônio, vermelho e com aparência de gárgula. Ele vive aprisionado em um mundo subterrâneo, onde há fogo, fumaça e índios dilacerados, uma referência clara ao inferno cristão. O Curupira é chamado de Kurupira e o Saci, de Saci-Aíba; são servos de Jurupari, portanto o ajudam em seus planos para corromper as pessoas fracas.

No entanto, Barbosa Rodrigues (1890 *apud* Silva, 1957, pp. 109-11) esclarece que o Jurupari não possui encarnação nem reino próprio, pois vive só no pensamento. O curupira e o saci, normalmente interpretados nas lendas como seres independentes e protetores da floresta, na HQ são pequenos demônios a serviço de Jurupari. Os desenhos do Kurupira e do Saci-Aíba lembram a imagem que se faz dos duendes, seres fantásticos que fazem parte das culturas européia e norte-americana. Lembram o Duende Verde, inimigo do Homem-Aranha.

Na época da colonização do Brasil, adaptar as lendas nativas para o cristianismo era uma estratégia interessante para os jesuítas. Hoje em dia, demonizar personagens do folclore faz parte de uma estratégia bem diferente: a de colocar tudo nos moldes da cultura dita predominante, pois os membros desta cultura são os possíveis compradores das histórias em quadrinhos.

Na Apresentação do livro, Domingos diz acreditar no potencial da cultura brasileira, referindo-se ao folclore, e das histórias em quadrinhos nacionais. Porém, acredito que o artista não deve se restringir a criar sob a ideologia do nacionalismo, ou do regionalismo; mas quando o fizer, deve se comprometereticamente com a obra e no que ela se inspira. Domingos tentou valorizar o Brasil desenhando a Amazônia, mas para isso desvalorizou os amazônidas.

II. “*Spirit of Amazon*”

A minissérie em quadrinhos “*Spirit of Amazon*” foi lançada no Brasil em 1998 e nos Estados Unidos em 2003, com o nome de “*Spirit of the Amazon*”. Foi criada pelo designer Orlando Paes Filho e realizada em sua produtora, a *NW Studios*, que abriu uma filial nos Estados Unidos em 2002 chamada *NW Studios USA*. Não tem *website* oficial, mas foi bastante divulgada na mídia, principalmente em portais sobre quadrinhos.

Deveria ter cinco edições, porém foi cancelada após a quarta edição. Os autores alegam que foram obrigados a deixar a história sem conclusão devido a uma briga com a Distribuidora Nacional de Publicações (Dinap), da editora Abril. No entanto, vários leitores acreditam que a minissérie foi cancelada devido a vendas inexpressivas, de acordo com vários comentários espontâneos disponíveis na Internet.

“*Spirit of Amazon*” foi a primeira minissérie de super-heróis em quadrinhos totalmente produzida no Brasil, embora tenha sido modificada na *NW Studios USA* para o lançamento nos Estados Unidos. Uma HQ feita por brasileiros, para estrangeiros – o que se reflete até no título, em inglês.

A minissérie conta a história de cinco alienígenas (Aranos, Kaena, Shaula, Alanya e Avalon) que combatem governantes corruptos – dentre eles, os políticos brasileiros – e o vilão Sydow (dono da fictícia empresa Unicon, que polui o meio ambiente para obter maiores lucros), a fim de proteger a natureza, especialmente a Floresta Amazônica. Os heróis são liderados pelo sábio extraterrestre Volko.

Na HQ, os indígenas principais pertencem à tribo waimiri atroari, que na vida real se autodenominam kinja. Na reserva onde vivem, índios de diferentes tribos convivem em harmonia, mas todos são iguais e não têm nomes. Eles não têm importância alguma para a história e o único representante que pode ser reconhecido em meio à massa de índios idênticos é o pajé Payanã (vide Fig. 02). Paes Filho utiliza o

nome de uma tribo que existe, mas não respeita sua cultura e sua História. Segundo Carvalho (2006), os waimiri atroari vivem no sul de Roraima e no norte do Amazonas e atualmente vivem na Reserva Waimiri Atroari, na divisa de Roraima com o Amazonas.



Fig. 02
Kaena pousa sobre a
“Reserva Yanomani”

Os brasileiros, por sua vez, são retratados como incompetentes e dependentes de ajuda “exterior”. Quando Sydow envia dois submarinos carregados de ogivas nucleares para a Amazônia, apenas um satélite francês consegue descobrir o perigo, avisando o governo brasileiro. Este, contudo, não tem capacidade organizacional ou bélica para enfrentar os inimigos, o que obriga a inteligência francesa a alertar o Pentágono.

“Para compreender o que via, ele, observador, precisaria reencontrar no objeto observado algo semelhante aos traços familiares dos objetos que ele já tivesse visto na Europa”, conforme Lopes (2000, p. 14). Assim, o clima, a abundância de água e alimentos, os corpos nus dos indígenas, tudo lembrava o Paraíso antes da expulsão de Adão e Eva. Em “*Spirit of Amazon*”, a serpente destruidora da paz seria o homem

branco, e tanto o Paraíso como o Inferno estariam representados pela Floresta Amazônica. A coloração, em geral escura, é viva quando mostra a parte inexplorada da floresta, porém sombria no resto da HQ. O lado misterioso e ameaçador da Amazônia é uma constante nas representações da região.

O executivo da *NW Studios* na época de maior divulgação, Vinicius Tavares, declara em entrevista para Hughes (2003) que a Universidade de São Paulo e a organização não-governamental S.O.S. Amazônia teriam colaborado com Orlando Paes Filho através do fornecimento de “informações relevantes e atuais sobre política, leis e assuntos ambientais”. Contudo, “*Spirit of Amazon*” contém erros básicos de ecologia, que certamente não passariam despercebidos por profissionais dessas instituições. Além disso, os referidos doutores, pesquisadores e ativistas deveriam estar – e talvez estivessem – mais informados a respeito da atual situação dos povos indígenas no Brasil, não permitindo enganos como a locação dos kinjas em uma chamada “Reserva Yanomani”. Pode-se inferir, conseqüentemente, que os colaboradores citados não tiveram uma participação tão ativa quanto o entrevistado afirma. A declaração pode ter sido feita para dar legitimidade à série de quadrinhos.

Dentre os erros de ecologia, posso apontar os ambientes aquáticos que aparecem na HQ. As águas são sempre muito azuis, apesar de os rios da Amazônia serem, em geral, barrentos, e os seres desenhados são oceânicos (golfinhos, corais, peixes ornamentais como o peixe-palhaço etc.). O mico-leão-dourado, que ocupa uma página inteira, na verdade vive na Mata Atlântica, em alguns municípios do Rio de Janeiro. Na história, os kinjas levam os feridos para perto da fictícia Lagoa Sagrada do Boto-Rei, cujo boto teria poderes curativos. Porém, o mamífero desenhado não é um boto, mas sim um golfinho.

No início da quarta edição, descobre-se que o vilão Sydow é, na verdade, um extraterrestre chamado Yatckar 21, da raça dos Tecno-Lordes, adepta da tecnologia e que causa morte e destruição por todo o universo. Pretende devastar a Amazônia para que, com os humanos mais voltados para a tecnologia, possa recriar seu planeta.

É interessante ressaltar quatro pontos que se completam em seus significados simbólicos: **a)** o capitalismo como um sistema essencialmente inadequado; **b)** os capitalistas detentores de poder como pessoas de mau-caráter; **c)** a tecnologia como inimiga da humanidade; **d)** a natureza como protetora e salvadora da humanidade. A exaltação da natureza, da qual os indígenas são vistos como uma extensão, em contraste



com a tecnologia que o sistema capitalista – personificado em empresários e políticos corruptos – utiliza para destruir, é a repetição de sentidos historicamente fabricados.

Existe uma contradição na HQ com relação ao modo como as novas tecnologias são recebidas; ora são responsáveis pela destruição do planeta nas mãos dos vilões, ora pela salvação do planeta quando utilizadas pelos heróis. O discurso dos quadrinhistas oscila entre a repulsa e o fascínio pela tecnologia, uma atitude muito presente na América Latina: a que deseja as novidades que vêm de fora, com o desenvolvimento de fora. A percepção de que tecnologia não significa, necessariamente, desenvolvimento, acaba gerando revolta contra os países ricos e, algumas vezes, contra a tecnologia em si.

III. Comparação entre as duas HQs

As histórias em quadrinhos “Jaguara: guerreira e soberana” e *‘Spirit of Amazon’* têm muitas semelhanças entre si e algumas diferenças. A principal semelhança está no modo como representam a Amazônia, através de um olhar que Dutra (2005, p. 27) descreve como “permanente redescoberta, espanto, distanciamento, encanto e estranhamento; uma região *exótica*, social e culturalmente não incorporada ao todo nacional”. Este olhar parte dos quadrinhistas Altemar Domingos e Orlando Paes Filho que, apesar de brasileiros, apresentam a Amazônia sob uma ótica estrangeira.

Ao ler as duas HQs, confrontei-me com a seguinte pergunta: se os enunciadores não tinham a intenção de pesquisar a fundo o tema “Amazônia”, ou serem fiéis a ele, por que o escolheram? Talvez porque o tema esteja em voga atualmente, e cada vez mais as pessoas creiam que a região comporta o futuro da humanidade. Ou porque os quadrinhistas acreditem que é isso que se espera deles. Existe uma grande discussão no meio pressionando os quadrinhistas brasileiros, defendendo que eles têm uma “missão” a cumprir: divulgar a cultura do país. Eles não são livres para criar, pois precisam da empatia do receptor que vai comprar a revista e, muitas vezes, do meio em que atuam.

Ambas sofreram grande influência de quadrinhos estrangeiros, especialmente de *comics* (EUA) com características de mangás (Japão), que estavam em voga naquele período. Os traços, as cores, a disposição dos quadrinhos e o modelo de histórias de super-heróis em “*Spirit...*” são típicos de HQs da *Image Comics* nos anos 90. Essas características são menos típicas em “*Jaguara...*”, embora a narrativa cinematográfica criada no Japão e importada para os Estados Unidos tenha sido utilizada.

Nas HQs, os não-índios quase sempre são vilões e têm nomes estrangeiros: em “Jaguara: guerreira e soberana”, todos os não-índios são maus (exceto um) e, em “*Spirit of Amazon*”, só há dois personagens não-índios que são bons. Deste modo, as duas HQs apresentam uma certa xenofobia.

Os vilões não têm preconceito camuflado ou hipócrita, mas sim exagerado e explícito, tornando-o inverossímil. Desta forma, os leitores não conseguem se identificar com os vilões, apenas com os heróis. Na realidade brasileira, uma fala como a do tenente russo Roger (“não vai ser um bando de malditos índios que vai me fazer desistir de todo aquele ouro!”) ou como a de um soldado de “*Spirit of Amazon*” (“Passa com o trator em cima dessa gente [os índios]... Se é que se pode chamar isso de gente...”) causaria indignação na maioria das pessoas. Contudo, essas mesmas pessoas vêem imagens deturpadas de índios em livros didáticos, jornais, revistas, televisão etc., sem que lhes cause revolta.

As histórias em quadrinhos analisadas não demonstram sinal de pesquisas a respeito da História e dos costumes das tribos que utilizaram para criar seus personagens. Os indígenas desenhados são os do imaginário ocidental – um imaginário inventado, que se reproduz e auto-alimenta em gêneros, culturas e lugares variados, advindo de um efeito de sentido que se pretende hegemônico.

Algumas características dos personagens indígenas correspondem às das histórias de faroeste, como “Tex Willer”, “Mágico Vento”, “Blueberry” e outros. São guerreiros, contam o tempo pela lua (vale observar que os kinjas têm um calendário próprio, fabricado por eles), têm como curandeiro um homem mais velho e sábio, usam penas na cabeça e, dependendo do comportamento dos não-índios, podem mostrar-se hostis, amigos ou subservientes. Embora os ameríndios e os índios no Brasil sejam completamente diferentes, no imaginário coletivo eles são parecidos, em razão da carência de informação que a maioria das pessoas tem sobre povos indígenas.

Os krenakores se intitulam panarás e os waimiri atroari se auto-denominam kinja, mas as denominações utilizadas nas HQs são as impostas pelos não-índios. Nas histórias em quadrinhos, assim como na mídia, o modo como os não-índios vêem os índios é levado em consideração em detrimento de como os índios enxergam a si mesmos. Os índios são vistos, eles não se vêem.

Os personagens falam tupi antigo, da família Tupi-Guarani, do tronco Tupi, apesar de as tribos retratadas falarem outras línguas. Os panarás falam a língua panará,



da família Jê, do tronco Macro-Jê, enquanto que os kinjas falam a língua kinja iara, da família Karib, do tronco Tupi.

Nas HQs, os índios usam pinturas corporais no dia-a-dia, feitas aleatoriamente e não-condizentes com as pinturas das tribos reais, cujos desenhos e cores têm diferentes significações. Além disso, enfeitam-se no dia-a-dia e de forma irreal. Os krenakores com cipós, braceletes de couro de onça e acessórios de ouro; os waimiri atroari com colares aparentemente feitos de miçangas, apesar de não aceitarem contato com os brancos, e grandes cocares com variadas penas, que usam mesmo enquanto guerreiam.

As mulheres krenakores vestem biquíni de couro de onça e os homens, tangas compridas que tocam o chão (o que, em uma situação real, dificultaria sua mobilidade); os waimiri atroari usam calções de pano semelhantes aos de Jesus Cristo na crucificação. Seus instrumentos se resumem a arco-e-flecha e lanças. Na vida real, a maioria dos índios já usa roupas e ferramentas da cultura não-indígena.

As diferentes condições de produção geram algumas diferenças entre “Jaguara: guerreira e soberana” e “*Spirit of Amazon*”. Para facilitar a compreensão das informações, construí uma tabela comparativa, disposta a seguir.

“Jaguara: guerreira e soberana”	“<i>Spirit of Amazon</i>”
As cores são variadas e vivas.	As cores são sombrias e escuras.
Os índios são isolados e conhecem os não-índios em certo ponto da narrativa.	Os índios já tiveram contato com os brancos antes do início da história.
Os brasileiros são representados pelos índios (bons). O único vilão brasileiro é Miguel, um personagem coadjuvante. O discurso é patriótico.	Os brasileiros são os governantes corruptos e ineptos.
Defende mais os índios.	Defende mais a floresta (fauna e flora).
Os índios sabem se defender sozinhos.	Os índios precisam da ajuda constante dos alienígenas.
Os índios demonstram ter orgulho de ser o que são.	O pajé diz ter “desgosto de pertencer a um povo que irá se extinguir”.
Foi lançada apenas no Brasil.	Foi lançada também nos Estados Unidos.
Embora não explicitamente, parece repetir o bordão “A Amazônia é nossa!”, o que se pode inferir das referências à bandeira do Brasil e do fato de os vilões não-índios serem expulsos da floresta ou mortos no final da história.	Parece defender a internacionalização da Amazônia, uma vez que o governo brasileiro é representado como corrupto e inepto, enquanto que os estrangeiros são eficientes e, quando querem, conseguem defender a natureza.

As HQs dão a entender que os índios estão inexoravelmente a caminho da extinção, diminuindo a sua importância e conferindo-lhes o papel de cultura que deve

ser salva para o bem da diversidade étnica, mas não de população que deve ser valorizada pela sua relevância nos dias atuais.

A idéia de que os indígenas são fracos e dependem de não-índios bons para ter voz está equivocada. Os panarás lutaram por conta própria para conseguir a demarcação de suas terras originais e conseguiram. Conforme Carvalho (2006), quando foi anunciada a pavimentação da rodovia BR-174 em 1997, a comunidade kinja “se antecipou em elaborar um Plano de Proteção Ambiental e Vigilância Territorial”.

A Floresta Amazônica retratada nas HQs lembra o Eldorado, que aparece na forma de belezas naturais, chamadas por Sydow de “eco-dólares”. Em “Jaguara...”, o tenente Roger viaja para a Amazônia para procurar Manoa, uma espécie de Eldorado. A confusão com o Eldorado hispano-americano é evidente: os heróis de “*Spirit...*” se reúnem em uma base secreta (“O Ninho”) cujo interior é cravejado de brilhantes, e o exterior é formado por duas pirâmides, que podem remeter a povos maias e astecas; em “Jaguara...”, o Rio Iriri nasce da boca de uma escultura parecida com algumas imagens de civilizações pré-colombianas conquistadas pelos espanhóis.

As intenções patrióticas e pedagógicas de Altemar Domingos e Orlando Paes Filho, reveladas por aquele na *Apresentação* do livro e por este em *websites* para divulgação da revistas, evidenciam a falta de posicionamento claro nos roteiros. Inicialmente, propõem-se engajados, inteligentes, complexos e maduros, mas pouco oferecem além de clichês. O toque de engajamento poderia ser uma tentativa de atrair a atenção do leitor para uma HQ diferente, mais voltada para o público informado do que para crianças.

Essa tentativa em parte se deve ao preconceito, ainda atual, de que histórias em quadrinhos são essencialmente infantis. Com a discussão superficial a respeito da preservação da Amazônia, um assunto em voga há mais de duas décadas, a HQ poderia seduzir os jovens, que muitos acreditam ter espírito questionador, mas limitado. Ora, se isso fosse verdade, provavelmente a “Jaguara: guerreira e soberana” e “*Spirit of Amazon*” teriam tido melhores resultados nas vendas e no gosto do público.

IV. Considerações Finais

Este trabalho se propunha a verificar de que formas o olhar de certos artistas brasileiros recai sobre os compatriotas que vivem na Amazônia, e sobre a região em si,

nas HQs “Jaguara: guerreira e soberana” e “*Spirit of Amazon*”, e por que possíveis motivos. Nestas obras, a Amazônia é representada de maneira estereotipada, como se fosse uma grande floresta, onde habitam apenas índios, sempre ligados ao passado. Desse ambiente, são excluídas outras etnias (negros, caboclos etc), outros ambientes (cidades, meios rurais etc) e outros modos de vida (urbano, ribeirinho etc).

Os quadrinhistas Altemar Domingos e Orlando Paes Filho procuram se mostrar patriotas, cada um à sua maneira, porém negam a diversidade cultural, histórica e social inerente ao país. Apesar de brasileiros, apresentam um olhar semelhante ao de muitos estrangeiros, que procuram na Amazônia somente o exótico.

Consegui, através da análise, comprovar duas hipóteses, sugeridas na Introdução: a de que a Amazônia é representada com muitos estereótipos; e a de que os artistas nacionais possuem o mesmo lugar de fala que os internacionais. Todavia, a hipótese de que os estereótipos aumentam as vendas se mostrou infundada, uma vez que ambas as HQs não obtiveram sucesso no mercado.

No caso de “Jaguara: guerreira e soberana”, talvez a escassez de resposta tanto da mídia como do público se deva à pouca divulgação e à limitada distribuição, já que o livro pode ser vendido pela Internet, mas é dificilmente encontrado em livrarias e está ausente nas revistarias. Por sua vez, “*Spirit of Amazon*” teve divulgação maciça, mas obteve vendas abaixo do esperado e recebeu muitas críticas de leitores brasileiros.

Pode ser que Altemar Domingos e Orlando Paes Filho pensassem, durante o processo de criação, que os estereótipos estimulariam a curiosidade e o interesse do público-alvo, sempre à procura do exótico. Entretanto, as vendas foram aquém do desejado, talvez pelo fato de os quadrinhistas não terem sido capazes de encontrar o equilíbrio entre dois pontos: os personagens devem ser suficientemente parecidos com o leitor, de forma a possibilitar identificação, e suficientemente diferentes, a ponto de causar interesse.

Acredito que a Amazônia tenha sido escolhida pelos quadrinhistas devido a quatro fatores: **a)** a herança da ditadura militar, em que o patriotismo era estimulado em todas as áreas, inclusive entre os artistas de HQs; **b)** a crença em uma “missão” dos quadrinhistas brasileiros, que supostamente têm a obrigação de divulgar “a cultura brasileira”; **c)** o tema em voga, já que a Amazônia sempre está em pauta na mídia e, conseqüentemente, nas falas cotidianas (ou está nas falas cotidianas e, conseqüentemente, na mídia); **d)** a necessidade de diferenciação, haja vista que os

quadrinhistas nacionais precisam concorrer não somente entre si, mas também com os estrangeiros, em um mercado que oferece pouco espaço.

O problema não está no fato de pessoas “de fora” criarem HQs sobre a Amazônia, mas sim no fato de manterem-se alheios a ela. Acredito que os quadrinhistas deveriam assumir a responsabilidade de não retratar a região como se fosse fictícia, um lugar imaginado como o de “O Senhor dos Anéis”, de Tolkien; uma vez que escolheram um ambiente real para ambientar suas histórias, deveriam se comprometer a pesquisar sobre ela, sob o olhar de quem o construiu e constrói: os amazônidas. Se houve pesquisa a respeito da Amazônia, para a construção das HQs escolhidas, foi pouco e mal utilizada.

Sugiro, além disso, que as identidades brasileiras estejam mais presentes nos quadrinhos, com toda a sua pluralidade. Algumas histórias em quadrinhos como “A Turma do Pererê” e “Chiclete com Banana” já mostraram ser possível conseguir retorno financeiro com a criação de novos estilos, com temas nacionais – não necessariamente nacionalistas.

Creio, também, que a Internet pode ser um instrumento muito útil nesse processo, pois a divulgação de HQtrônicas permite a participação de leitores e profissionais de todos os lugares do mundo. A grande quantidade de opiniões espontâneas na Rede a respeito de “*Spirit of Amazon*” é uma mostra do poder difusor do meio. Posso citar como exemplo a HQtrônica⁴ “O Dinossauro do Amazonas”, de Antonio Eder, que possui *website*, *blog* e perfil no Orkut. Se bem utilizados, os recursos interativos possibilitariam correções em informações equivocadas do roteiro, pois os leitores amazônidas, assim como quaisquer outros, podem mandar críticas e sugestões para o autor.

Sob o ponto de vista gráfico, “Jaguara: guerreira e soberana” e “*Spirit of Amazon*” representam a evolução por que vêm passando os profissionais da área, principalmente a partir dos anos 70, quando alguns artistas começaram a trabalhar para grandes empresas estrangeiras. Dentre eles, o paraense Bené Nascimento, que adotou o pseudônimo Joe Bennett e hoje consegue viver de quadrinhos, o que jamais seria possível no Brasil. Espero que o seja, algum dia.

⁴ História em quadrinhos eletrônica. Termo criado por Edgar Silveira Franco e utilizado em seu livro **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004. 286 p.



Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Inesita. **Televisão e indianidade**. Revista Tempo e Presença. Rio de Janeiro: Koinonia, n. 315, p. 13-21, jan./fev. 2001. Ano 23.

ARNT, Ricardo *et al.* **Panará: a volta dos índios gigantes**. São Paulo: Instituto Socioambiental, 1998. 166 p.

CARVALHO, José Porfírio Fontenele de & CAVALCANTE, Marcílio de Sousa. **Quem são os Waimiri Atroari**. <http://www.waimiriatroari.org.br/>, acesso em 09 de janeiro de 2007. Programa Waimiri Atroari, 2006.

DUTRA, Manuel José Sena. **A natureza da TV: uma leitura dos discursos da mídia sobre a Amazônia, biodiversidade, povos da floresta...** Belém: Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (UFPA/NAEA), 2005. 279 p.

HUGHES, Jason. **Spirit of the Amazon: tag-team interview**. <http://www.silverbulletcomicbooks.com/features/104681446568069.htm>, acesso em 14 de janeiro de 2007. *Silver Bullet Comic Books*, 2003.

LOPES, Edward. Ler a diferença. In BARROS, Diana Luz Pessoa de Barros (Org.). **Os discursos do descobrimento: 500 e mais anos de discursos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000. 270 p.

OLIVEIRA, João Pacheco de. **Muita terra para pouco índio? Uma introdução (crítica) ao indigenismo e à atualização do preconceito**. http://br.geocities.com/esp_cultural_indigena/texto2.htm, acesso em 08 de dezembro de 2006. In SILVA, Aracy Lopes da & GRUPIONI, Luís Donisete Benzi (orgs.). **A Temática Indígena na Escola: novos subsídios para professores de 1º e 2º Grau**. Brasília: MEC/MARI/UNESCO, 1995. 575 p.

POSSENTI, Sírio. **Apresentação da análise do discurso**. Campinas: IEL/Unicamp, 1990. 15 p.

PINTO, Milton José. **Comunicação & discurso: introdução à análise de discursos**. São Paulo: Hacker Editores, 1999. 105 p. (Coleção Comunicação).

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Vão surgindo sentidos. In ORLANDI, Eni Pulcinelli (Org.). **Discurso fundador: A formação do país e a construção da identidade nacional**. Campinas: Pontes, 2003. 3ª edição, 171 p.

SILVA, Alberto da Costa e. **Antologia de lendas do índio brasileiro**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1957.