



A Identidade Híbrida Revelada no Quadrinho “Belém Imaginária”¹

Diego Andrade de Araújo²

Universidade Federal do Pará

Resumo

A região amazônica é marcada pela forte influência de suas narrativas orais, que remetem a uma herança mitológica dos povos indígenas. A influência dessas narrativas no cotidiano de cidades como Belém (PA) é tamanha que, por vezes, é possível mesclar mito e realidade; real e imaginário; num contexto híbrido. Com esta premissa, e tendo na literatura um processo comunicativo com formas de articulação histórica e cultural específicas, este artigo visa analisar o quadrinho paraense “Belém Imaginária”, que mescla o cenário da cidade de Belém com suas próprias lendas, tendo como foco, o olhar de um garoto que - a princípio - pertence ao mundo “real”, mas a cada capítulo da trama, percebe o quanto o “imaginário” é parte de sua própria essência. Para esta análise, serão utilizadas abordagens sobre o contexto das cidades e a relação entre os conceitos de homem dicotômico e o homem híbrido.

Palavras-chave: Cidade; identidade; hibridismo; real; imaginário, mito.

1. Introdução

As lendas amazônicas sempre foram alvo de diversas adaptações na música, teatro e até mesmo no cinema. No entanto, um gênero ainda inexplorado, neste meio de adaptações, são as histórias em quadrinho. No ano de 2004, o Estúdio Casa Velha³, com apoio do IAP (Instituto de Artes do Pará), lançou o quadrinho “Belém Imaginária”, que traz em seu enredo uma história inusitada de um garoto do mundo real, que viaja para uma Belém, que existe apenas no imaginário.

Este imaginário está ligado a todo o universo imagético criado pelas narrativas orais amazônicas, que permeiam o cotidiano de quem vive na cidade de Belém, como o Boto, o Mapinguari, a Iara, os pajés, etc. Além disso, outros aspectos também são

¹ Trabalho apresentado no NP Comunicação e Culturas Urbanas, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Diego Andrade de Araújo é Bacharel do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Pará e atualmente cursa o 3º semestre do curso de Mestrado em Estudos Literários da Universidade Federal do Pará. E-mail: andradepeg@yahoo.com.br.

³ Nome do selo criado pelos quadrinhistas Volney Nazareno, Carlos Paul, Otoniel Oliveira e Fernando Carvalho. Em 2005, o grupo lançou outra publicação em quadrinhos, intitulada “Encantarias – A Lenda da Noite”, também com o patrocínio do IAP.



mostrados nos cenários da cidade, imagens que não fazem parte das “lendas amazônicas”, mas participam deste “imaginário”, como a Belém da *belle époque*⁴, que pode ser lembrada na obra analisada através da representação de bairros antigos, como a Cidade Velha, bairro histórico de Belém. Desta mescla de elementos, surge uma narrativa que reflete, em diversos pontos, a condição de um indivíduo, O que se encaixa no perfil de hibridez, descrito nos textos de Donaldo Schüler (1995)⁵. No caso, este indivíduo é o personagem Saulo, protagonista da aventura narrada no quadrinho. Sabendo que a narrativa, seja ela histórica ou ficcional, é o que articula a experiência social do tempo e do espaço (BARBOSA, 2007, p. 14-18), tomamos o texto de “Belém Imaginária” como objeto de observação sobre as articulações narrativas do imaginário e do tempo paraenses na contemporaneidade.

“Belém Imaginária” é dividido em quatro capítulos; adotamos como método uma forma de descrição analítica de alguns desses capítulos para demonstrar a influência dos cenários e referências contidas na história, como prova de uma hibridez cultural, tanto na cidade, quanto nos personagens.

2. A chegada de Saulo a Belém Imaginária

A história começa com o personagem Saulo, uma criança de aproximadamente 12 anos, acordando no chão de uma rua feita de blocos de pedra, desorientado e sem saber onde está. Quando ele recupera a consciência, percebe que está cercado por urubus, num cenário que lhe parece familiar e ao mesmo tempo estranho. Deve-se ressaltar que estes urubus não são exatamente aves, e sim, seres antropomórficos, algo que poderia ser chamado de “homem-urubu”, que representam os estivadores do Ver-o-Peso.

Neste caso, representa-se a ligação entre o homem (estivador) e a ave (urubu) feita a partir do contexto histórico do Ver-o-Peso. Todos os dias dezenas de trabalhadores chegam com seus barcos de pesca para descarregar sua carga, enquanto revoadas de urubus vigiam o local, à espera dos restos deixados pelos pescadores. Essa

⁴ Termo francês utilizado para caracterizar a época de luxo e riqueza vividos pela sociedade paraense na época da exploração do látex na Amazônia.

⁵ Doutor em Letras e Livre-Docente pela UFRGS e pela PUCRS. É professor titular aposentado em Língua e Literatura grega da UFRGS E professor do Curso de Pós-graduação em Filosofia da PUCRS.



relação próxima e cotidiana entre “homem e urubu” foi a inspiração para a cena do quadrinho Belém Imaginária, no qual surgem seres híbridos, meio homem, meio urubu.

Assim como os urubus, os diversos personagens que circulam pela cidade são animais com características humanas. Eles falam, andam e se vestem como qualquer pessoa normal. Saulo sai correndo pelas ruas da cidade ao se deparar com os urubus, que confundiram o garoto com uma carniça. Nesta fuga, ele se depara com um imenso búfalo montado por um índio, que possui o aspecto de uma “polícia montada”. Acima do índio, uma placa na esquina indica o nome “José Malcher”. Correndo desesperadamente no local que parece ser um retrato antigo do Ver-o-Peso, Saulo atrai a atenção ladrões. Seus algozes são os temidos “Ratos D’água”, que também começam a persegui-lo ⁶. Neste momento ele é salvo por um imenso “Homem Peixe-boi”, que o leva para uma taberna ⁷.

No local, Saulo conhece uma jovem pajé ⁸ chamada Iaçá ⁹, que se transformará na sua guia pela cidade. Neste ponto da história, o protagonista diz não se lembrar de nada antes do episódio ocorrido na rua; ele apenas sabe seu nome e não reconhece o mundo ao seu redor, um lugar que lhe parece ao mesmo tempo diferente e familiar. A cena segue com os seguintes diálogos:

PEIXE BOI: Ora tu não sabes? Aqui é antiga Terra das Mangueiras. Adonde mais é que podia sé?

SAULO: Terra das Mangueiras? Eu tenho a vaga lembrança desse nome, mas...

IAÇÁ: Tu não és daqui?

SAULO: Fala sério! Acho que eu estou é sonhando acordado!¹⁰

O dialogo segue, confirmando ao leitor, que Saulo não sabe onde está e deseja voltar para casa. Iaçá decide levar o garoto para a casa de suas três tias, representadas

⁶ Nome pelo qual são conhecidos os ladrões que agem na margem dos rios. Algo equivalente ao termo pirata.

⁷ Nome dado a pequenos estabelecimentos comerciais, muito populares no interior da região norte e na capital paraense.

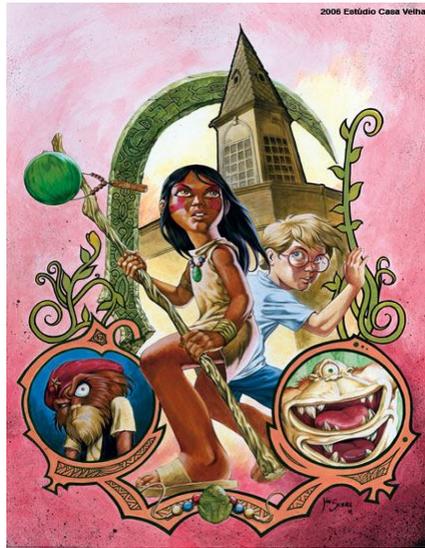
⁸ Nome dados as pessoas, homens ou mulheres, que costumam agir como xamãs ou curandeiros na região amazônica.

⁹ Referencia ao nome da índia, que segundo a lenda, teria dado origem ao açaí, fruta típica da região amazônica.

¹⁰ Belém Imaginária, 2004, p. 08.

por três senhoras que se assemelham as famosas “benzedeiras”¹¹ da região amazônica. A idéia é fazer com que as sábias senhoras digam do onde ele veio. Antes de saírem da taberna, o grupo (Saulo, Peixe Boi e Iaçá) encontra o “Mucura”, que é retratado como um “espertalhão”, tentando tapear Saulo. O Peixe Boi, dono do estabelecimento, rapidamente joga o incômodo visitante na rua (Figura 1).

Figura 1. Capa do quadrinho “Belém Imaginária”.



2.1 Primeiras impressões sobre a “Cidade das Mangueiras”

Nesta pequena apresentação do primeiro capítulo, conhecemos o personagem Saulo e um de suas principais companheiras durante sua jornada: Iaçá, uma menina, que aparentemente possui a mesma idade de Saulo, no entanto, ela possui poderes sobrenaturais provenientes de sua herança indígena e de sua responsabilidade como pajé, como será explicado no segundo capítulo da história.

Dentre os destaques deste primeiro capítulo - vale ressaltar - em primeiro lugar, a caracterização da cidade intitulada “antiga Terra das Mangueiras”. O cenário é todo montado em cima da paisagem do bairro belenense da Cidade Velha e o mercado do Ver-o-Peso do final do século XIX. Casarões antigos, ruas feitas de blocos de pedra, carroças, roupas que lembram a vestimenta do caboclo, além de uma grande variação de

¹¹ Termo utilizado pela população de Belém e interiores do Estado do Pará, para designar as mulheres, geralmente idosas, que utilizam rezas e ervas para curar os enfermos.



desenhos e traços marajoaras que adornam não só os vasos mostrados na feira do Ver-o-Peso, mas também, casas, paredes e colunas de casarões.

A cena em que a “polícia montada”, representada pelo índio montando um imenso búfalo, situa o local da ação como “José Malcher”, faz referência a uma das principais avenidas do centro de Belém.

Os animais antropomorfos são todos representados por bichos que fazem parte do cotidiano amazônico, seja nos zoológicos, reservas, matas ou simplesmente, do próprio vocabulário do paraense, como: urubu, mucura, peixe, macaco, boto e etc.

Percebe-se, a princípio, a intenção do quadrinho em demonstrar uma cidade que mistura as influências culturais entre passado, presente e folclore das lendas amazônicas. Seres místicos, cenários históricos e a presença de Saulo, um personagem do mundo real¹² compõe este cenário, que mostra uma cidade que está marcada na história de Belém, como uma grande herança cultural, porém, este mesmo legado dito como parte da identidade da cidade, nada mais é do que a reprodução de estilos arquitetônicos europeus, influenciado principalmente pelos franceses durante a Belle Époque.

Tendo como base o texto “Das Cidades”, de autoria do Prof. Dr. Luís Heleno Motoril Castelo (2007)¹³, que aborda a questão do cenário urbano de Belém no romance do autor paraense Dalcídio Jurandir, pode-se fazer uma breve comparação entre a cidade imaginada pelo personagem Alfredo (de Jurandir) e a cidade encontrada por Saulo. Este cenário seria uma espécie de “utopia”, que misturaria a realidade com o mundo imaginado por Alfredo e tantos outros, que sempre desejam encontrar uma cidade dos sonhos.

A consciência individual de Alfredo é também coletiva, seu sonho é um fio condutor entre o passado naturalmente constituído e o futuro historicamente realizado na cidade, o moderno como novo. A natureza fundindo-se à cidade e vice-versa pode ser vista como a fusão de uma temporalidade pretérita com a futura, a fusão do velho com o novo gerando a utopia. (CASTILO, L. H. M., 2007, p. 147).

Alfredo e Saulo são personagens completamente distintos e este artigo não visa compará-los, no entanto, o imaginário em relação é um elo entre os dois, sendo que

¹² Neste ponto, pressupõe-se que Saulo pertença ao mundo real, onde as lendas não convivem de modo físico e não interagem de maneira direta com a cidade. Sua interação é apenas no nível da oralidade e literatura.

¹³ Doutor em Literatura Comparada e professor da Universidade Federal do Pará.



Alfredo apenas sonha com esta cidade utópica, uma cidade que para ele está ligada à modernidade, educação e uma sociedade menos opressora e mais justa que a de Cachoeira do Arari, no Marajó. Enquanto isso, Saulo vivencia a experiência de estar numa “Belém Imaginária”, no sentido que abrange a cidade de Belém, em seu tempo considerado como “áureo”, além de mostrar os seres místicos das lendas interagindo normalmente no cenário. Uma mescla de influência entre um passado idealizado e o presente, que acaba por gerar a referida utopia.

3. Mistérios e Revelações

No segundo capítulo de “Belém Imaginária”, Saulo é levado por Iaçá para a casa de suas tias. A viagem é feita de canoa, e o cenário, com diversas casas de palafitas na beira do rio, remonta ao bairro da Vila da Barca, região portuária e periférica da cidade. Os garotos aportam numa grande casa de madeira, de vários andares e cômodos, decorada com diversos desenhos e vasos marajoaras.

O interior da casa lembra uma grande loja de artesanato e ervas, porém, trata-se da casa das três tias de Iaçá: Castanha, Pupunha e Andiroba. Saulo é apresentado às três senhoras, que tem um visual muito parecido com as erveiras e curandeiras do Ver-o-Peso.

Após uma refeição regada à sopa de mocotó, as tias analisam o caso de Saulo e chegam à conclusão de que ele não pertence ao “mundo deles”, como mostra o diálogo a seguir:

PUPUNHA: Pelo o que a gente pôde sabê, tu num pertence a esse lugar...

CASTANHA: ... E a gente não sabe como te tirar daqui pruguê...

ANDIROBA: ... Num temo o conhecimento necessário pra isso!

SAULO: Quer dizer que não tem como eu voltar pra casa?

IAÇÁ: Mas então... Quem nesta terra pode ter o conhecimento para ajudar o Saulo?

PUPUNHA: Bem, eu acho que...

CASTANHA: Talvez a...

ANDIROBA: Boiúna.



SAULO: Quem?

CASTANHA: Os mais antigos contam causos sobre uma criatura tão antiga quanto o chão que a gente tá pisando.

PUPUNHA: Inclusive dizem que ela vive **embaixo do nosso mundo...**

CASTANHA: ... E talvez ela tenha as respostas que tu estás querendo.¹⁴

A partir deste momento, Saulo procurar saber um pouco mais sobre a boiúna. Iaçá diz que sua mãe Jussara¹⁵ sempre lhe contava histórias sobre esta lenda, que na verdade é a poderosa cobra grande. A garota diz que a cobra tem o tamanho do mundo deles, por isso, a serpente está em todos os lugares, presa embaixo da terra.

Segundo Iaçá, a boiúna é um das criaturas mais antigas e poderosas que existe, no entanto, ela foi contida por “Nhandé Cy¹⁶, a mãe provedora das luzes”, responsável colocá-la embaixo da terra, onde não fará mal a humanidade. Iaçá ainda diz a Saulo, que a cobra grande é mantida em seu cárcere subterrâneo, graças à “constante vigília de Nhandé Cy”, pois “ela é a única que tem poder para manter a criatura lá embaixo”, “Se algum dia ela acordar, trará ruína ao nosso mundo. É capaz da cidade desaparecer sob as águas”¹⁷.

3.1 A identidade híbrida revelada

No segundo capítulo de “Belém Imaginária” somos apresentados a novos personagens, cenários e situações, que remetem a mais lendas amazônicas. O primeiro tópico a ser ressaltado nesta análise é o vocabulário, que diferencia Saulo dos moradores da Terra das Mangueiras desde o início da história. Enquanto o garoto possui uma fala típica de um morador de centros urbanos, outros personagens como Iaçá, as três tias e o resto dos habitantes da Terra das Mangueiras falam com sotaque e expressões típicas do caboclo amazônico.

Outro ponto interessante a ser observado é a lenda da boiúna. A história, da maneira como foi narrada pela personagem Iaçá, mostra um poderoso ser mitológico,

¹⁴ Belém Imaginária, 2004, p. 14.

¹⁵ Outro termo utilizado para o fruto açaí.

¹⁶ Referente a “Nossa Senhora” na linguagem popular do caboclo amazônico.

¹⁷ Belém Imaginária, 2004, p. 14.



nascido das águas, proveniente da cultura ancestral dos povos indígenas, que teria o poder de dominar o mundo, porém, “Nhandé Cy¹⁸, a mãe provedora das luzes” teria dominado a criatura e aprisionado nas entranhas da terra.

A história da “Cobra Grande” é narrada de diversas formas em toda Região Norte do Brasil, inclusive em Belém. Por isso, pode-se considerar a serpente gigante como uma figura arquetípica, presente na mitologia de diversos povos do mundo. Contudo, é necessário perceber a mistura de conceitos colocados nesta lenda, da maneira como foi retratada no quadrinho. Nota-se uma forte influência da relação metrópole/colônia, centro/periferia, catolicismo/paganismo nesta história. Tendo como base o texto “Do Homem Dicotômico ao Homem Híbrido” de Donaldo Schüller (1995), pode-se afirmar que a lenda da Cobra Grande, dentre tantos elementos dentro da narrativa de “Belém Imaginária”, é um dos grandes símbolos do hibridismo cultural. Segundo Schüller (Schuler, 1995, p. 11), “o híbrido mistura cores, idéias, textos sem anulá-los”.

Como exigir pureza do que nasceu impuro étnica e literariamente? Ora, a pureza, desde as idéias platônicas, perece de sua imobilidade. A renovação vem das sombras, da margem, do mundo em movimento, de discursos rebeldes à gramática e à lógica. O híbrido mistura cores, idéias e textos sem anulá-los (SCHÜLLER, 1995, p. 11).

A Cobra é um dos maiores símbolos da mitologia amazônica, descrita pela personagem Iaçá como um dos seres mais poderosos daquele mundo (o mundo de “Belém Imaginária”), porém, a única força que pode detê-la é Nossa Senhora, um dos principais ícones do catolicismo. Neste trecho fica clara a mescla entre a cultura do centro – catolicismo – e a cultura da periferia – a Cobra Grande – gerando uma narrativa que engloba as duas culturas, sendo que a periférica, acaba por ser subjugada pela força do centro. Afinal, se a Cobra é a maior força do mundo pagão amazônico, somente Nossa Senhora, uma das maiores forças religiosas do mundo católico ocidental, poderia ter poder “simbólico” para interferir na ameaça proveniente da periferia.

A analogia mitológica da “Belém imaginária” com o poder simbólico de determinados personagens revela as formas de estruturação do poder e das hierarquias sociais na cultura, ou seja, nos valores, juízos e crenças estabelecidos como *habitus*. Bourdieu menciona uma visão “teológico-política” da história, relacionada ao jogo das

¹⁸ Referente a “Nossa Senhora” na linguagem popular do caboclo amazônico.



lutas sociais e de produção de significação cultural, onde as narrativas de poder expressas no lendário e na mitologia populares podem atuar na imposição de valores benéficos ou malignos a determinadas propriedades da história (2007, p. 79).

O trecho abaixo esclarece como a hibridez cultural age e cria novos valores e conceitos:

A hibridez floresce nas culturas empurradas para a margem. Lançados à periferia, se misturam estilos, línguas, costumes. Como exigir pureza do que nasceu impuro étnica e literalmente? Ora, a pureza, desde as idéias platônicas, parece de sua mobilidade. A renovação vem das sombras, da margem, do mundo em movimento, de discursos rebeldes à gramática e à lógica. Longe de absolutos, acontece a coexistência de mutilados. O híbrido mistura cores, idéias e textos sem anulá-los. A neutralização de diferenças propiciaria o advento de nova essência. (SCHÜLER, Donaldo, 1995, p.20).

Canclini (2006, p. XIX) observa que, de uma forma particular, os efeitos globalizantes do mercado de bens imateriais e simbólicos, que favorecem os processos de hibridação cultural, são notáveis em cidades com baixos índices de crescimento econômico, populacional e parâmetros culturais mais discretos – na leitura de Néstor Canclini, sistemas culturais discretos apresentam códigos e práticas simbólicas concretizadas pelo tempo, segundo a dinâmica da hibridação, estes sistemas agora discretos originaram-se da integração de referências diversas e, ao hibridaram-se novamente, passarão a compor novos sistemas discretos futuramente.

O resultado desta mescla de discursos é um novo conceito, que admite a coexistência de idéias opostas - centro e periferia – na mesma narrativa, à exemplo da Cobra Grande e da Nossa Senhora. Está idéia também pode ser aplicada, por exemplo, em relação aos casarões antigos, retratados no quadrinho, que foram criados com base na arquitetura européia, ainda no período da Belle Époque. Esta herança arquitetônica divide o mesmo espaço com outros cenários, como o bairro da Vila da Barca, no qual as casas são palafitas, à beira do rio.

4. O desenrolar da história

A história segue com a busca de Saulo e Iaça por alguma pista que os leve até a Boiúna. Eles passam pelo centro da cidade, onde encontram mais referências da cidade de Belém, com o relógio da Praça do Relógio e o mercado de frutas e peixes do Ver-o-Peso.



Nesta passagem pelo centro da cidade, Saulo e Iaçá conhecem Enilson, um pequeno macaco, que estava cobrando uma dívida do Boto, no momento em que este tentava atravessar a rua sem ser percebido. Enilson se torna o guia da longa jornada, que levará até a Boiúna.

Próximo do anoitecer, as duas crianças seguem até a casa de Enilson para conseguir mais informações e ficarem protegidos da bruxa conhecida como Maria Cipó¹⁹. A tal bruxa surge na rua para negociar com o Mucura o seqüestro de Saulo.

Enquanto isso, em casa, Enilson aceita participar da busca pela Boiúna quando mostra aos garotos uma série de objetos desconhecidos que teriam surgidos num antigo mangue da região. Assim como Saulo, todos os objetos não pertencem ao mundo da Terra das Mangueiras. Dessa forma, os três decidem ir até o mangue para tentar descobrir de onde vêm os objetos, no entanto, ao chegar aos portões do antigo mangue, esbarram com a vigilância de vários guerreiros indígenas, montados em búfalos.

O personagem Mucura reaparece na trama oferecendo ajuda para chegar ao mangue por uma passagem secreta, nos subterrâneos da cidade. O grupo aceita e logo está atravessando o rio, enfrentando desafios como a fúria da Iara²⁰, mãe dos rios. Depois de várias dificuldades, o grupo formado por Saulo, Iacá, Enilson e Mucura chega a outra galeria de túneis que os levam até um porto subterrâneo, onde são recebidos por um velho frade, chamado por Iaçá de “Pay- Abaré”.

O religioso guia o grupo até a superfície, um novo cenário que acaba se revelando igual ao interior da Catedral Metropolitana de Belém²¹. Numa série de desencontros, Saulo é seqüestrado por Mucura, enquanto Iaçá e Enilson voltam para floresta na tentativa de achá-lo. No local, eles acabam conhecendo o Mapinguary²², que revela ter visto Saulo ser levado por Mucura à “Terra dos Mortos”, conhecida também como “A Terra de Soledade²³”.

A Terra dos Mortos também é o lar de Maria Cipó, que mantém Saulo aprisionado, com o objetivo de transferir a sua maldição para o garoto. Os três amigos,

¹⁹ Referência a feiticeira conhecida também como “Matinta Pereira”. Uma entidade mística, que se transforma no pássaro de mesmo nome. Sua presença sempre é considerada como sinônimo de mal- agouro pelos caboclos amazônicos.

²⁰ Entidade mitológica popular conhecida também como “Mãe d’Água” é um lenda amazônica que retrata uma entidade feminina, responsável por controlar e proteger os rios amazônicos.

²¹ Também conhecida como Igreja ou Catedral da Sé. Foi construída em 1755, pelo arquiteto Antônio Landi, em estilo barroco-colonial e neoclássico. A igreja está localizada no bairro da Cidade Velha, próximo a baía do Guajará.

²² Criatura mitológica do folclore amazônico, baseada numa preguiça pré-histórica gigante. A lenda diz que ele é enorme, forte, possui apenas um olho e uma boca na barriga.

²³ Referência ao Cemitério da Soledade, um dos mais antigos de Belém.



Iaçá, Enilson e Mapinguary lutam arduamente contra a bruxa, que acaba sendo derrotada. Porém, Saulo está “mundiado”²⁴ pela maldição de Maria Cipó, que o desejava pelo fato do menino também possuir certa “magia” dentro dele.

Iaçá e Enilson levam o garoto até Pay-Abaré, que decide revelar onde está a Boiúna. Durante o trajeto, composto por longas galerias, o frade conta a possível origem da cobra: seu verdadeiro nome é Caninana e ela nasceu à beira do rio, junto com seu irmão Honorato, em tempos muito antigos. Canina sempre foi uma criatura má e um dia, Honorato, que era bondoso e justo, decidiu punir a irmã. Os dois lutaram e Caninana ficou muito ferida, quase morta, escondendo-se em galerias subterrâneas. Com o tempo, ela acabou ficando presa nos túneis e em cima dela foi construída a cidade de Belém. O frade ainda complementa dizendo que a serpente está presa porque “Deus deve tê-la colocado aqui para a remissão de seus pecados”²⁵.

Todas essas referências arquetípicas apontam para a punição do homem por seus pecados, desvios da ética e da moral construídas, segundo Weber (2001), pelos valores cristãos e capitalistas, e impostos globalmente à época das grandes navegações e colonizações. A punição é um princípio cristão usado politicamente no controle social, na construção de uma ética e moral cerceadoras e, no caso da sociedade paraense, relacionado à construção de uma nova sociedade mercantilista.

Ao terminar sua breve narrativa, o frade apresenta os garotos à cobra Caninana. O tamanho da serpente é tão gigantesco que apenas o olho do ser encantado preenche todo o espaço de uma das galerias. A serpente livra Saulo da maldição e diz que está observando toda a movimentação do grupo, desde o início de sua jornada.

Segue a fala de Caninana sobre a vinda de Saulo a Terra das Mangueiras:

CANINANA: Viestes para cá porque de certa forma teu coração sempre esteve aqui. Foi isso que chamou a atenção do mal sobre ti. Eu sinto agora que tens dúvidas sobre ou partir. Deves ir.²⁶

Em outro trecho, a cobra dá mais detalhes sobre a volta de Saulo para casa. Enquanto isso, Iaçá coloca um Muiraquitã²⁷ no pescoço do garoto. O amuleto tem o poder de mandá-lo de volta para seu mundo:

²⁴ Mesmo que “encantado” ou “enfeitado”.

²⁵ Belém Imaginária, 2004, p. 54.

²⁶ Belém Imaginária, 2004, p. 56.

²⁷ Amuleto indígena das tribos Icamiabas.



CANINANA: O mal te trouxe desta vez, quando não era a tua hora. Volta pra casa e termina teu caminho lá. E quando for a hora, quando um coração verdadeiro te quiser aqui e tu te lembrares de voltar, quem sabe... Tu voltes²⁸.

A história finaliza com um idoso chamado Saulo, sentado num banco em frente ao Theatro da Paz, na Praça da República²⁹. Todo o cenário e estilo de pintura da história mudam drasticamente, e ao invés de mostrar um mundo fantasioso, revela de forma retratista a realidade de Belém.

O idoso, ainda sonolento, confunde sua enfermeira com Iaçá e por um breve momento fecha os olhos. Em outra cena ele aparece abrindo as mãos e revelando o muiiraquitã. Num breve pensamento, Saulo repete sua primeira fala na história ao dizer que estava sonhando e não sabia o que era real ou imaginário. Desta forma, ele volta a ser criança e reencontra os amigos da Terra das Mangueiras, numa cena do pôr-do-sol, à beira do rio.

SAULO: Então deixo o sonho seguir seu curso, sem esperar o momento de acordar.

4. Considerações finais

A descrição das principais passagens de Belém Imaginária, até seu final, foi necessária para explicitar ainda mais as questões abordadas neste artigo, relevante à constatação do hibridismo cultural no imaginário narrativo da cultura paraense. O maior exemplo, neste trecho final, é o personagem Pay-Abaré, um frade, representante da igreja católica, que interage normalmente com uma pajé e demais criaturas míticas como Mapinguary. Além disso, o padre é o guardião do segredo da cobra Caninana, que segundo ele, está presa embaixo da catedral por vontade de Deus.

Essa mistura de conceitos também é proveniente da influência da centro/metrópole sob a narrativa colônia/periferia. O texto “Imagens da Amazônia: Olhares Interculturais”, de Bendita Afonso Martins (1989)³⁰ descreve esse processo por meio da lenda do boto, que depois da influencia dos colonizadores, transformou a narrativa indígena num retrato social da época, em que os colonizadores eram

²⁸ Belém Imaginária, 2004, p. 57.

²⁹ Uma das maiores praças da capital paraense, localizada no centro da cidade.

³⁰ Doutora em Letras: Literatura, História e Memória Cultural, pela Universidade Federal de Minas Gerais.



responsáveis por atos libidinosos contra as moças da região amazônica. Por isso, o boto é retratado como um homem alto, branco, loiro, de olhos azuis e que seduz as mulheres.

Neste mesmo contexto, é possível enquadrar a lenda da Cobra Grande como mais uma forma de representação míticas das circunstâncias socioculturais locais, sendo o mito um processo comunicativo popular. A Cobra Grande, tanto na narrativa “Belém Imaginária”, como na tradição popular da região amazônica, sempre é retratada com um mistura de religiosidade e paganismo, à exemplo do sincretismo religioso utilizado pelos negros para associar as suas crenças à Igreja Católica. O mecanismo funciona como uma reinvenção das lendas:

Os mitos e lendas representam, ainda, a história atemporal, aquela que se repete e permanece enquanto representação ativa da identidade cultural de uma comunidade, permeados ou amparados pela sabedoria, experiência e pelo processo de atualização inerente ao ato de contar histórias. Cada narrador conta histórias de seu modo, a margem de variação é imensa, conforme a capacidade e imaginação de cada pessoa. O processo do repasse das histórias não se completa, do real ao escrito, à interação ao vivo ou mediada pelos recursos eletrônicos, de volta ao oral. A incompletude se evidencia a cada performance, a cada interação. O jogo do viver, narrar, representar, interagir é partida interminável a desafiar novos integrantes para outros repasses. (MARTINS, 2005, p.50).

Desta forma, pode-se afirmar que as lendas amazônicas estão em constante processo de adaptação e transformação. A forma como elas foram retratadas no quadrinho “Belém Imaginária”, só reforça a idéia de hibridez cultural no discurso destas lendas. Até mesmo o quadrinho poder ser tomado como um exemplo de “repasso”. Com uma linguagem híbrida, traz ao leitor a possibilidade de perceber a narrativa por meio de imagens e texto, algo que permite uma apreciação mais detalhada da história. Mas como foi dito ainda à pouco, o repasse é constante, incompleto e formará diversos ciclos, que trarão cada vez mais a influência de novos conceitos e narrativas.

Referências bibliográficas

BARBOSA, Marialva C. **Percursos do olhar**. Rio de Janeiro: EdUFF, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

BOSCOV, Isabela. Heróis do lucro. **Revista Veja**, São Paulo: Editora Abril, 7 de abril de 2007, nº 1.998, p. 118.



CANCLINI, Néstor G. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 2006.

CASTILO, L. H. M. **Das Cidades**. Estudos comemorativos Marajó – Dalcídio Jurandir – 60 anos. Belém: Unama 2007, p. 147 -156.

MARTINS, Benedita Afonso. **Imagens da Amazônia: olhares interculturais**. Revista USP/ Coordenadoria de Comunicação Social, Universidade de São Paulo. n.1, mar./mai. 1989, p.41-50.

SCHÜLER, Donaldo. **Do Homem Dicotômico ao Homem Híbrido**. Imprevisíveis Américas: questões de hibridação cultural nas Américas. Porto Alegre : Sagra : DC Luzzarro : ABECON, 1995, p.11 – 20.

ESTÚDIO CASA VELHA. **Belém Imaginária**. IAP (Instituto de Artes do Pará). Belém. 2004.

WEBER, Max. **A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo**. São Paulo: Martin Claret, 2001.