



Brasildade e Amazonidade nas Histórias em Quadrinhos Nacionais¹

Moana Luri de Almeida²

Universidade Federal do Pará

Resumo

As histórias em quadrinhos (HQs) brasileiras que mostram a Amazônia geralmente apresentam uma região exótica, rica em belezas naturais, mas “pobre” em pessoas. Nos livros em quadrinhos, nas revistas, nos gibis, nos fanzines e nas histórias publicadas na Internet, o olhar dos quadrinhistas brasileiros se assemelha ao dos estrangeiros. Os enunciadores nacionais e os internacionais parecem ter o mesmo lugar de fala, ao mostrar a Amazônia como se não fizesse parte do Brasil – uma região inóspita, distante. Este trabalho procura brasildade e amazonidade nessas HQs, que, por serem produtos culturais, espelham identidades do mundo real. Assim, pretende-se fazer uma reflexão sobre o quanto há de brasileiro, amazônida ou estrangeiro nos quadrinhistas brasileiros que criam a partir do cenário amazônico.

Palavras-chave

Brasildade; Amazonidade; Identidades; Quadrinhos.

Introdução

Espera-se que os brasileiros mostrem conhecer mais sobre a Amazônia do que os estrangeiros. No entanto, o que observamos na maioria das vezes é que os dois olhares se assemelham em vários aspectos. É como se, cultural e historicamente, a região ficasse tão longe de São Paulo quanto de Nova Iorque.

A sensação de distanciamento está intimamente ligada à de estranhamento, como nas estórias para ninar crianças: com a intenção de dar asas à imaginação e um ar de mistério aos contos, tornando-os mais interessantes, as mães iniciam da seguinte forma: “Era uma vez, há muito, muito tempo, em um reino muito, muito distante...”. A história da Amazônia, seja na época da colonização, seja hoje em dia, geralmente é contada de maneira semelhante – uma terra distante e misteriosa, sempre ligada ao passado.

A convergência de olhares pode ser facilmente observada quando analisamos quadrinhos estrangeiros e nacionais que se passam na Amazônia. “Mister No”, de Ser-

¹ Trabalho apresentado ao GT de Iniciação Científica (graduação), do VI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte.

² Aluna do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda. Redatora na Academia Amazônia de setembro a dezembro de 2005, para a produção do Minuto da Universidade, programa sobre a UFPA veiculado na TV Liberal, afiliada local da Rede Globo. E-mail: moanaluri84@yahoo.com.br



gio Bonelli (Itália), mostra uma floresta exuberante e misteriosa, assim como “Jaguara: guerreira e soberana”, de Altemar Domingos (Brasil); “Liberdade: Um sonho americano”, de Frank Miller e Dave Gibbons (EUA), apresenta a floresta como salvadora do planeta, só podendo ser salva nas mãos do governo dos Estados Unidos, assim como “*Spirit of Amazon*”, de Orlando Paes Filho (Brasil).

Por outro lado, há quadrinhistas que procuram se diferenciar, como Flavio Colin com a sua brasilidade e o Estúdio Casa Velha (Volney Nazareno, Carlos Paul, Fernando Augusto e Otoniel Oliveira) com a sua amazonidade. O autor carioca era nacionalista assumido e, como tal, procurava diferenciar-se ao máximo dos padrões estadunidenses tanto nos traços como nos roteiros. Já o grupo belenense, embora se assemelhe bastante aos mangás, aborda temáticas regionalistas e mostra um pouco do caráter urbano e da linguagem paraense. Seu foco está mais nas pessoas do que na natureza.

O olhar distanciado do observador (não-amazônida) com relação ao observado (amazônida) tem suas origens na colonização do Brasil. Nos primeiros séculos de exploração, o observador era europeu; atualmente, o próprio brasileiro também passa a cumprir esse papel. Tendo em vista que o europeu pisou o solo brasileiro muito depois que os povos indígenas, ele deveria se considerar “o outro”. Entretanto, o sentimento de superioridade do invasor criou uma inversão de papéis, em que o nativo é “o outro”, passível de desconfiança e estranhamento. A lingüista Teixeira (2000, p. 94) assinala:

Visto pelo estrangeiro, é ele o estranho, é ele o outro. É ele que precisa ser moldado à feição do conquistador. Essa gente estranha, limpa e bela, esquiva e bárbara, essa gente fica para sempre fixada no imaginário brasileiro como outro.

Seja negativamente, seja positivamente, o “nativo” geralmente é representado na mídia como selvagem, perigoso, atrasado, animalesco. Por um lado, estas características causam repulsa, medo, desprezo. Por outro, fazem dele o protetor das florestas, e o “museu racial vivo” do Brasil, nas palavras da semióloga Araújo (2001, p. 17). A animalização dos “povos da floresta” os torna parte inseparável da floresta em si, pois pressupõe-se que pessoas semelhantes a animais irracionais não têm lugar nas cidades. O lingüista Lopes (2000, p. 13) infere que

é fácil de supor que o primeiro olhar que o branco dirigiu ao lugar onde pisava a terra até então desconhecida tivesse *um olhar de estranhamento*. Nele se alternavam a decepção por não encontrar ali o que esperava achar – fosse isso o que fosse –, com a surpresa de, em troca, achar coisas que nunca sonhara encontrar; decepção e surpresa que haveriam de lhe inspirar, por certo, uma emoção de-



sencontrada, mista de atração e de repulsa para com tudo o que ele fitava como um objeto, *seu objeto*.

A contradição entre a atração e a repulsa faz com que, por exemplo, a zoomorfição da personagem Jaguará no livro em quadrinhos “Jaguará: guerreira e soberana” seja mostrada como se fosse edificante. Quando ela é comparada a um macaco pelo narrador, é como se isso fosse um elogio pelas habilidades da índia. Contudo, tal denominação traz consigo vários pressupostos: de que macacos não têm o poder da palavra, são incapazes de construir civilizações, precisam evoluir, fazem parte da paisagem da floresta, e assim por diante.

Através desse olhar sobre a Floresta Amazônica, os conceitos de céu e inferno se confundem. Koch *et al.* (2000, p. 72) fala sobre quando os europeus chegaram: “Na cabeça de uns surgia o purgatório, na de outros, o paraíso, e na maioria dos cristãos, as imagens de ambos alternadamente”.

Teles (1996, p. 21) acredita que o enraizamento dessas idéias sobre a Amazônia dificulta a instalação de outros sentidos, isto é, o imaginário coletivo continua ligando a região ao passado, impossibilitando a chegada de novas informações que a ligam ao presente. A lingüista diz, na mesma página: “Assim como os nossos colonizadores têm (...) sentido(s) sobre nós, a história que nos contaram de nós interfere nos sentidos que fazemos de nós”. É por essa razão que as histórias em quadrinhos brasileiras sobre a Amazônia a representam semelhantemente às estrangeiras.

Assim, os discursos se repetem ao longo dos séculos, e quanto mais são repetidos, mais se fixam no imaginário. Bhabha (1998, p. 105) explica:

A fixidez, como signo da diferença cultural/histórica/racial no discurso do colonialismo,³ é um modo de representação paradoxal: conota rigidez e ordem imutável como também desordem, degeneração e repetição demoníaca. Do mesmo modo, o estereótipo, que é sua principal estratégia discursiva, é uma forma de conhecimento e identificação que vacila entre o que está sempre “no lugar”, já conhecido, e algo que deve ser ansiosamente repetido.

A fixidez gera um processo de ambivalência, que exige a repetição de algo já sabido de todos, a exemplo do Globo Repórter, que constantemente produz reportagens sobre uma Amazônia misteriosa, rica em biodiversidade, onde habitam ribeirinhos detentores dos segredos das ervas medicinais etc. Segundo Bhabha (1998, p. 106), a ambi-

³ O discurso do colonialismo, ou colonial, se difere do discurso fundador pelo fato de necessariamente “apresentar o colonizado como uma população de tipos degenerados com base na origem racial de modo a justificar a conquista e estabelecer sistemas de administração e instrução”, conforme Bhabha (1998, p. 111). “A população colonizada é então tomada como a causa e o efeito do sistema”, de acordo com o mesmo autor (1998, p. 127).



valência “produz aquele efeito de verdade probabilística e predictibilidade que, para o estereótipo, deve sempre estar em *excesso* do que pode ser provado empiricamente ou explicado logicamente”.

Por outro lado, a insistência na visão do exótico não é apenas herança do colonialismo, mas também faz parte da natureza humana. Acredito na procura constante do ser humano pelo diferente, pois o desconhecido fascina, ao mesmo tempo em que amedronta. O historiador francês Gruzinski fala para jornalista Corrêa (2002) que os europeus procuram exotismo no Brasil na mesma medida que os próprios brasileiros:

Eu acho que exageramos as diferenças porque buscamos sempre as particularidades, o exótico. Os franceses podem achar interessante o samba, o candomblé, mas é preciso saber que há também intelectuais no Brasil e tão bons quanto da Europa. Não queremos reconhecer... porque é muito próximo de nós... (...) São também vocês [brasileiros] que criam essa diferença. É a dimensão de colonização interior, vocês dão essa imagem estereotipada... Vocês vendem muito mais samba do que Villa Lobos. (...) nessa relação colonial, os colonizados também são responsáveis, não só os colonizadores.

Na maioria das histórias em quadrinhos que falam sobre a Amazônia, a cultura amazônica é valorizada como produto precioso e ameaçado pela globalização ou pela chamada “ganância do homem”; ao mesmo tempo, é desvalorizada como vítima que não fala por si, mas precisa de advogados que lhe tomem a palavra. É o caso, por exemplo, do capítulo “Os povos da floresta” no livro “Amazônia: ecologia em quadrinhos”, da paulista Cláudia Lévy. Neste capítulo, um jacaré fala sobre os “povos da floresta”: “se acabarem com os índios, toda essa sabedoria ficará sepultada com a floresta. Mas o homem civilizado parece não se importar com isso... Vive expulsando o índio de suas terras... E forçando-o a adotar outros costumes”.

O jacaré está em uma posição enunciativa que lhe permite falar sobre os “povos da floresta”; estes, ao contrário, não falam. O réptil possui mais características humanas do que os ribeirinhos, seringueiros e indígenas. Esse capítulo lembra, ainda, de ribeirinhos e seringueiros: “Mas o progresso é **mais violento** [destaque da quadrinhista] que a pororoca... E expulsa também os ribeirinhos e os seringueiros”.

A cultura amazônica é uma grande mistura de culturas indígenas, européias e africanas, do ambiente rural e do urbano, que abriga tanto os costumes estadunidenses que chegam pelos meios de comunicação, como os costumes herdados regionalmente. O amazônida não abre mão do sanduíche, assim como não dispensa o tacacá. Benchimol (1999, p. 438) destaca

a extraordinária capacidade que a sociedade amazônica demonstra em acolher, absorver, assimilar e integrar povos e culturas diferentes. E, sobretudo, nesse contínuo processo de adaptação, de renovar-se a si mesma, influenciando e se deixando influenciar, sem perder o seu caráter e a sua identidade brasileira e tropical.

Para definir cultura amazônica, recorro ao poeta Loureiro (2001, p. 65):

A cultura do mundo rural de predominância ribeirinha constitui-se na expressão aceita como a mais representativa da cultura amazônica, seja quanto aos seus traços de originalidade, seja como produto da acumulação de experiências sociais e da criatividade dos seus habitantes. Aquela em que podem ser percebidas, mais fortemente, as raízes indígenas e caboclas tipificadoras de sua originalidade, florescentes ainda em nossos dias. Contudo, é preciso entender que a cultura do mundo ribeirinho se espalha pelo mundo urbano, assim como aquela é receptora das contribuições da cultura urbana.

Ao referir-se à originalidade, Loureiro não está afirmando que outras culturas sejam incapazes de se expressar artisticamente com originalidade, mas sim que a cultura amazônica é original porque se distingue das demais, tem uma identidade diferenciada. Segundo o mesmo autor (2001, p. 42):

ao tratar-se de uma cultura amazônica do caboclo, ela será entendida como expressão da sociedade que constitui a Amazônia contemporânea à história dessa sociedade e contemporânea à da ocidental. Uma cultura dinâmica, original e criativa, que revela, interpreta e cria sua realidade. Uma cultura que, por meio do imaginário, situa o homem numa grandeza proporcional e ultrapassadora da natureza que o circunda.

Assim, a relação do caboclo com a natureza é um item muito importante na formação do imaginário amazônico, mas o homem ultrapassa a natureza, pois vive na paisagem; não é a paisagem. As exigências para preservar a floresta a todo custo concedem aos povos que nela vivem o mesmo valor dos animais: o valor de algo que deve ser preservado, mas não tem o poder de fala, pois apenas faz parte da paisagem. Benchimol (1999, p. 450) alerta para

as influências, pressões e constrangimentos ecológicos e ambientais que, partindo de dentro ou fora do país, podem frear ou inviabilizar o desenvolvimento, transformando a Amazônia num santuário ecológico para desfrute da vida selvagem, para vender paisagem para o ecoturismo exótico e de aventura.

O turismo na Amazônia pode ser muito interessante para o desenvolvimento econômico da região, no entanto, torna-se prejudicial quando convida as pessoas a co-



nhecer somente a floresta, deixando de lado as pessoas. A cultura dessas pessoas, por sua vez, não deve ser padronizada para que danças típicas e colares indígenas sejam vendidos como ímãs para turistas ou produtos de exportação; deve, sim, ser observada com o respeito que uma cultura rica, tradicional mas também atual, merece.

As historinhas do Papa-Capim, do Maurício de Souza; a série “Muiraquitã”, de Wellington Srbeq; a HQtrônica⁴ “Dinossauro do Amazonas”, de Antonio Eder; “Lobo Guará”, de Carlos Henry; “Itabira”, de Emir Ribeiro; entre outras. Essas histórias em quadrinhos apresentam uma Amazônia exótica para agradar não o público de fora do país, mas sim o local. Assim, o Brasil passa a ser turista de si mesmo.

1 O Que é História em Quadrinhos Brasileira

Não se sabe ao certo quando e como surgiram as histórias em quadrinhos brasileiras. Este assunto gera muita polêmica entre os estudiosos, os amantes e os criadores de quadrinhos, pois há controvérsias sobre o que poderia ser chamada de HQ brasileira. O quadrinhista Silva (2005, pp. 18-9) levanta cinco alternativas: 1. é aquela realizada por um brasileiro; 2. é aquela publicada no Brasil; 3. é aquela realizada por um brasileiro e publicada no Brasil; 4. é aquela culturalmente caracterizada como brasileira; 5. é aquela que dialoga com o leitor brasileiro e para ele foi dirigida.

A primeira alternativa desconsidera que muitos quadrinhistas brasileiros “realizam obras para editoras norte-americanas e européias, geralmente com personagens de propriedade dessas editoras”, conforme Silva (2005, p. 18). Além disso, leva a outra dúvida: brasileiro é só quem nasceu no país ou o estrangeiro radicado aqui também está incluso? De acordo com o roteirista e pesquisador belenense de quadrinhos Marat (2005, p. 11):

Desde as primeiras experiências de Angelo Agostini nos Quadrinhos, a partir de 1865, as Histórias em Quadrinhos no Brasil seguem uma trajetória confusa, em busca de uma identidade própria. A confusão começa com o próprio Agostini, que não era brasileiro, mas italiano. Fica a dúvida sobre quem teria sido o primeiro brasileiro, de fato, a publicar Quadrinhos no Brasil.

A segunda alternativa não leva em consideração que há várias HQs estrangeiras publicadas no Brasil. A terceira, que algumas têm autores brasileiros, mas são traduções

⁴ HQtrônica, ou História em Quadrinhos Eletrônica, é um termo criado pelo pesquisador de quadrinhos Edgar Silveira Franco – vide Franco (2004).



de publicações estrangeiras, como Moya (1993, p. 34) assinala ao referir-se à revista *O Tico-Tico*:

(...) os desenhos, decalcados de material estrangeiro, continham a assinatura dos ilustradores brasileiros, com exceção de Jota Carlos, que fazia criações suas originais. E de outros criadores, como o piemontês pioneiro das histórias ilustradas no Brasil, Angelo Agostini (...). O mais famoso personagem d' *O Tico-Tico* era Chiquinho, decalque de historieta norte-americana. Durante muitos anos foi considerado, erroneamente, como “típico quadrinho brasileiro”.

A quarta alternativa ignora que alguns quadrinhistas estrangeiros pesquisam a cultura brasileira para escrever, como é o caso do italiano Sergio Bonelli, criador do piloto norte-americano Mister No que viaja pelo Pantanal e pela Amazônia.

A quinta alternativa parece ser a mais plausível, pois se refere à HQ “ideal”. O sonho da maioria dos amantes de quadrinhos no Brasil é de que haja histórias em quadrinhos que dialoguem com o povo brasileiro, mostrem as culturas nacionais e sejam, ao mesmo tempo, lucrativas. Foi o que aconteceu com “Pererê” e “Chiclete com Banana”, mas que não acontece mais. Assim, desconsidero esta alternativa por excluir quase todas as HQs atualmente produzidas por brasileiros no Brasil.

Levando em consideração o quadro atual, escolho a terceira alternativa, sendo que estão inclusos os estrangeiros radicados no Brasil. Infelizmente, a maioria das histórias em quadrinhos brasileiras sobre a Amazônia não dialoga com os amazônidas, apesar de mostrá-los como personagens de suas histórias. Talvez por não os considerar potenciais consumidores das HQs, o quadrinlista desenha uma Amazônia sem cidades, sem diversidade cultural e étnica, sem História. Esta atitude torna difícil a identificação do leitor da Amazônia com a HQ, pois ele sabe que o lugar onde mora não é feito só de florestas e não é morada somente de índios.

Para definir o que é e o que não é HQ brasileira, é preciso saber quais são as suas características principais. A definição de um modelo brasileiro de quadrinhos também é uma grande geradora de polêmicas, pois os estilos são muito variados. Os desenhos, a escrita e a narrativa raramente são vistos como tipicamente brasileiros, pois é difícil encontrar neles pontos em comum que tornem possível o reconhecimento em qualquer parte do mundo.

Quadrinhos como “*Spirit of Amazon*” apresentam um olhar originalmente estrangeiro, que se traduz em roteiro e imagens de quem vê “de fora” o que está “aqui dentro”. Por outro lado, as HQs de temática nacional como “Pererê” de Zivaldo, “Geral-



ção” de Glauco, “A Graúna” de Henfil, entre outras, possuem um olhar “de dentro”, características únicas e extremamente originais, mas estilos completamente diferentes entre si. Em contrapartida, os países que têm mais tradição na arte seqüencial costumam apresentar características facilmente reconhecíveis. Algumas das principais são, de acordo com Silva (2005, pp. 20-1):

a) Comics (EUA): moralismo, pouca pesquisa, ênfase nos gêneros fantásticos, realismo anatômico para o público infanto-juvenil, distorção anatômica para o público adulto, histórias dramáticas sem humor e histórias humorísticas sem drama, modelo seriado sem final definido, pouca segmentação de mercado;

b) Mangás (Japão): narrativa cinematográfica, cenário elaborado, distorção anatômica para o público infanto-juvenil, realismo anatômico para o público adulto, humor freqüente, grande segmentação de mercado, vinculação clara e exclusivista com a cultura nipônica, modelo folhetim (novelesco), personagens carismáticos;

Pode-se acrescentar algumas características que se repetem nas HQs de cada país, tomando como exemplo os “*X-Men*” (*comics*: homens muito musculosos, mulheres musculosas de seios fartos e quadris estreitos, uniformes colados de cores berrantes), “*Dragonball*” (mangá: olhos grandes, nariz pontudo, cabelos espetados, pernas compridas) e “*Tintim*” (*bande dessinée*: desenho simplificado e infantil de cores suaves, pontinhos no lugar dos olhos, boca pequena).

Apesar da dificuldade em definir um padrão brasileiro de arte seqüencial, Silva (2005, p. 22-4) sugere algumas características: pouca ou nenhuma pesquisa, ênfase no gênero fantástico, cenário pouco elaborado, realismo anatômico para o público infanto-juvenil, distorção anatômica para o público adulto, humor freqüente, personagens bem construídos. Os álbuns e os livros em quadrinhos têm sido mais freqüentes, apesar do gosto do brasileiro por novelas e folhetins, devido à falta de oportunidades em publicações seriadas.

Quanto ao que se chama comumente de “herói brazuca”, Silva (2005, p. 24) opina: “Os heróis brasileiros têm uma tradição que não combina muito com o estereótipo de herói anglo-americano que reconhecemos na mídia”. O “herói brazuca” seria aquele desenvolvido nos moldes estadunidenses, ao passo que o herói brasileiro costuma estar ligado ao estereótipo do “jeitinho brasileiro”, que a lingüista Ferreira (2003, p. 77) assim analisa:



há mesmo uma simpática tolerância e uma aceitação consentida para com esse modo de ser que identifica e distingue o brasileiro. Um [*sic*] leitura que pode ser feita do clichê é a de que ele funciona como um mecanismo compensatório para o brasileiro, frente a tanta adversidade.

Assim, o herói brasileiro não seria propriamente um anti-herói, mas sim um personagem à procura da felicidade, mesmo que para atingi-la precise ser imoral em algumas circunstâncias.

Alves (2002, p. 12) define o super-herói brasileiro de duas formas:

Uma constrói um personagem ancorado em referências nacionais, erguendo uma identificação com nossos arquétipos de nacionalidade, e ao mesmo tempo é desmistificadora do herói; a outra, se utiliza das referências hegemônicas do super-herói clássico mas constrói uma tipologia híbrida, ao mesclar ao humor e o [*sic*] mito do herói épico.

Na opinião do mesmo autor (2002, p. 16), o leitor brasileiro se identifica com a paródia nas histórias em quadrinhos, que deve estar sempre presente, mas sem perder de vista as exigências do mercado:

O super-herói brasileiro das hq's não deve abrir mão da paródia, do humor e do deboche, sob o risco de se tornar um “*caxias*”, sério e sem identificação com o leitor; mas deve inserir em seu discurso elementos que o tornem competitivo no desigual mercado brasileiro de quadrinhos.

Pode-se dizer que os heróis da maioria das tramas são “brazucas”, pois têm caráter impecável, especialmente os indígenas. Estes muitas vezes se parecem com os índios das histórias de faroeste, como os protegidos de Tex Willer, que demonstram orgulho de pertencer à sua tribo e manejam suas armas com valentia. São assim “Itabira”, de Emir Ribeiro; “Lobo Guará”, de Carlos Henry; os indígenas em “Jaguara: guerreira e soberana”, de Altamar Domingos; dentre outros. As histórias geralmente apontam para um fundo moralista que defende a preservação das florestas, das quais fariam parte as plantas, os animais e os índios, normalmente vistos como uma massa homogênea cuja cultura deve ser salva.

Por que tantos quadrinhistas brasileiros copiam estilos estrangeiros, em vez de criar seus próprios? Posso levantar algumas possibilidades:

- a) Os autores gostam bastante das HQs estrangeiras e por isso as copiam;
- b) Como os *comics* e os mangás são os mais difundidos no mundo, estes seriam os únicos estilos que os autores saberiam utilizar;
- c) Os autores só valorizam o que “vem de fora”;



d) Os autores acreditam que o mercado exige quadrinhos nesses estilos, por isso investem no que teria maior aceitação do público.

Creio que nenhuma das hipóteses deve ser completamente descartada, porém, a última parece ser a mais razoável e, até certo ponto, explica todas as anteriores. O mercado editorial para quadrinhos no Brasil oferece poucas oportunidades e, por isso, muitas vezes os quadrinhistas se sentem inseguros para inovar, preferindo adotar os estilos de *comics* e mangás, que geralmente são os que lotam as bancas de revistas. Por haver quadrinhos estrangeiros em quantidade muito superior à de brasileiros nas bancas, em geral o primeiro contato do leitor é com os estrangeiros. Conseqüentemente, o gosto e o conhecimento sobre HQs ficam em grande parte restritos aos de outros países, justificando as opções **a**, **b** e **c**.

2 Culturas Híbridas no Brasil e Cultura Homogênea nas HQs

A Amazônia é tratada, na maioria dos quadrinhos brasileiros, como “exótica” e “pura”, onde habitam os “povos da floresta” (indígenas e ribeirinhos). Adorno e Horkheimer diriam que isto é culpa da indústria cultural e dos meios massivos, que propagam estereótipos e estimulam a alienação para um sujeito assujeitado. No entanto, acredito em co-enunciadores heterogêneos e ativos no processo da comunicação, que buscam preencher o local vazio em que deveria estar a idéia do que é, de fato, a Amazônia. Segundo Barbero (1993, p. 23):

(...) a alienação não pode ser convertida em efeito da operação industrial em si, pois a seu modo a indústria cultural *trabalha* os mecanismos básicos de identificação e projeção, que na era da racionalidade instrumental dão forma à demanda de mitos e de heróis. Se uma mitologia “funciona” é porque de algum modo responde a interrogações e vazios não preenchidos, a medos e esperanças onde nem o racionalismo, na ordem dos saberes, nem o progresso, na ordem dos haveres, conseguiram extinguir ou satisfazer.

Devemos levar em consideração que as pessoas em geral se sentem, muitas vezes, desesperançosas no mundo contemporâneo. Em um mundo de incertezas, elas desejam ter certeza de que o futuro será melhor, e se agarram à esperança de que a floresta será a sua salvação, tanto do ponto de vista biológico – nenhuma espécie animal pode desaparecer – como medicinal – na biodiversidade estaria a cura para o câncer, a AIDS etc – e cultural – a “cultura dos povos da floresta” não pode se perder.

Enfim, as pessoas têm medo. Medo de que os animais entrem em extinção, as árvores sejam derrubadas e queimadas, o folclore seja esquecido ou deturpado, a Terra



se transforme em uma grande esfera cinza e morta. Por isso, os discursos sobre a Amazônia depositam na floresta a esperança de salvar o planeta e garantir o bem-estar das futuras gerações.

Com a finalidade de ocultar a tradução da cultura regional para o discurso hegemônico, procura-se criar uma espécie de regionalismo exagerado, no qual a cultura dos “povos da floresta” é exaltada e a do “homem branco”, demonizada. Esses personagens amazônicos idealizados são os “mocinhos” das histórias, enquanto os que vêm de fora fazem papel de vilões, em um maniqueísmo que divide os “puros” dos “impuros”. Neste ínterim, segundo Barbero (1993, p. 28), a história das comunidades “somente poderá ser narrada legendariamente, com base em essências e arquétipos”.

A valorização da identidade das HQs começou no Brasil após o golpe de 64, pois, como se sabe, as ditaduras exigem patriotismo para justificar o autoritarismo, isto é, para que as massas sintam que os sacrifícios individuais valem a pena na obtenção do bem nacional. Marat (2005, p. 11) diz: “1964 trouxe não só os militares, como também os militantes do nacionalismo nas HQs. Fosse no humor, no terror ou na aventura, os heróis precisavam ter sua brasilidade bem exposta e até exaltada nas histórias”.

Após o término da ditadura militar, o movimento de nacionalização das HQs continuou, talvez como defesa contra a globalização. Muitos quadrinhistas sentiam que tinham uma obrigação, ou missão a cumprir: criar uma identidade própria. Na introdução de seu livro “O Curupira”, Flavio Colin desabafa: “Uns brasileiros assumem nome americano e desenham super-heróis. Não faço isso nem a pau. Quero escrever histórias sobre o Brasil. Esse país não se conhece”.

Todavia, como foi visto anteriormente, não necessariamente têm brasilidade os quadrinhos que mostram mitos e lendas brasileiros, a riqueza natural das florestas e a “História” do Brasil – comumente baseados em rápidas pesquisas a livros que dão prioridade ao discurso das elites em detrimento das narrativas populares. Não me refiro somente ao Flavio Colin, mas também a vários quadrinhistas preocupados com a “invasão” dos estrangeiros nas artes do Brasil.

Franco (2005, p. 42) defende o que chama de “bom quadrinho universal” em lugar das HQs brasileiras protecionistas, e se pergunta:

Nossa cultura não é uma bela alegoria sincrética unindo traços das culturas Ibérica, Africana, Indígena etc? Quer dizer que está na hora de estagnarmos tudo e não permitirmos mais o diálogo entre nossa dinâmica cultural e a de outros povos?



Acredito que a razão da fluidez e da indefinição por que passam os quadrinhos brasileiros esteja no fato de, na verdade, já não existirem mais identidades definidas no Brasil. As características que definem “Chiclete com Banana” como brasileira e “*Sailor Moon*” como japonesa seriam uma espécie de ilusão, pois nada é puro hoje em dia. Hall (1998, p. 62) destaca que “*As nações modernas são, todas, híbridos culturais*”. Barbero (1993, p. 21) nos lembra que:

O que experimentamos culturalmente como próprio (...) responde cada dia mais ao que a dinâmica e a lógica das comunicações de massa nos faz sentir como tal. O que está mudando não são apenas os conteúdos – perdidos ou deformados – de nossas identidades, mas também a própria maneira de se perceber o próprio e o alheio, o nosso e o outro.

Então, cabe questionar se a construção de uma identidade cultural nos quadrinhos brasileiros exige a construção de um muro imaginário que separe os criadores nacionais da influência dos demais. Será que a homogeneização cultural advinda da globalização deve ser combatida por outra homogeneização – a do “todo nacional”? A arte seqüencial no Brasil nasceu da mistura com os *comics* e está crescendo através da mistura com diversas outras fontes, assim como a música, a dança, a culinária etc.

Segundo Hall (1998, p. 8), “as identidades modernas estão sendo ‘descentradas’, isto é, deslocadas ou fragmentadas”. A facilidade que o sujeito tinha de se classificar em um contexto social e cultural já é pequena atualmente, pois a identidade não é mais sólida nem estável. Para ele (1998, p. 10), “(...) naquilo que é descrito, algumas vezes, como nosso mundo pós-moderno, nós somos também ‘pós’ relativamente a qualquer concepção essencialista ou fixa de identidade”.

A maioria das HQs brasileiras sobre a Amazônia segue a tendência do mundo globalizado de que fala Hall, em que o sujeito é fragmentado, “composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (1998, p. 12). Entretanto, é interessante observar que a mistura de estilos nas referidas HQs se contrasta com a “pureza” de seus personagens, que não são miscigenados, mas sim divididos em índios e brancos, brasileiros e estrangeiros.

Em entrevista a Corrêa (2002), o historiador Serge Gruzinski opina que:

Nem todos os brasileiros, por exemplo, são mestiços. Mas a cultura brasileira é uma cultura mestiça. O lado positivo é a capacidade dos indivíduos de acumular, adicionar patrimônios culturais. É muito mais rico ter três culturas do que ter uma só. Mas isso na medida em que o indivíduo é livre para poder escolher o patrimônio, eis a dimensão positiva. A negativa é quando uma mistura é impos-



ta, ligada a uma mesma área, a áreas extremamente limitadas que podem só dizer respeito a alguns aspectos da vida cotidiana e ao lazer, e as quais os indivíduos não podem escolher. É uma questão de liberdade.

Ao falar sobre a mistura imposta, Gruzinski se refere à colonização das Américas, quando a Igreja e as Coroas européias impuseram suas leis, línguas, religiões e costumes aos povos que aqui viviam. Essa mistura não deve ser confundida com a que ocorre atualmente, como a “invasão” cultural dos Estados Unidos no mundo inteiro, pois esta não é imposta. Ela fascina e seduz, não impõe. O mundo compra e absorve a cultura estadunidense para o próprio entretenimento, ao contrário dos povos americanos no século XVI.

Embora não haja imposição, há a redução (e o reducionismo) da diversidade cultural. Por um lado, a mistura com outras culturas enriquece e diversifica; por outro, o complexo de inferioridade e o fascínio pela cultura de países mais desenvolvidos economicamente faz com que o nacional pareça inferior ao estrangeiro. Parece que o bom de hoje vem de fora, enquanto que o bom daqui ficou no passado.

Onde está o brasileiro atual nas HQs analisadas? Os brasileiros plurais em culturas, raças e até em caráter? A denúncia contra a destruição das florestas amazônicas e dos “povos da floresta” acaba suprimindo aquele que deveria ser o personagem principal: o brasileiro.

Considerações Finais

Em grande parte das histórias em quadrinhos brasileiras sobre a Amazônia, a região 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). Apesar de alguns quadrinhistas procurarem mostrar-se patriotas, cada um à sua maneira, em geral 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.

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.

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. Posso citar como exemplo a HQtrônica “O Dinossauro do Amazonas”, 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.

Espero que possamos ler, no futuro, histórias em quadrinhos em que os brasileiros retratem a Amazônia e seus habitantes com mais empatia e respeito pela riqueza de identidades culturais brasileira.

Referências bibliográficas

ALVES, Bruno Fernandes. **Superpoderes, malandros e heróis**: a paródia como paradigma na construção do super-herói brasileiro nas histórias em quadrinhos. *In*: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002. Salvador, BA. 17 p.

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

BARBERO, Jesús-Martín. **Indústrias culturais**: modernidade e identidade. São Paulo: Intercom, 1993. 163 p.

BENCHIMOL, Samuel. **Amazônia**: formação social e cultural. Manaus: Editora Valer/Editora da Universidade do Amazonas, 1999. 480 p.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998. 394 p. (Coleção Humanitas).

CORRÊA, Mônica Cristina. **O pensamento mestiço**. <http://www.estadao.com.br/ext/frances/gruzinski.htm>, acesso em 23 de dezembro de 2006. O Estado de São Paulo, 2002.



FERREIRA, Maria Cristina Leandro. A antiética da vantagem e do jeitinho na terra em que Deus é brasileiro (o funcionamento discursivo do clichê no processo de constituição da brasilidade). In ORLANDI, Eni Pulcinelli (Org.). **Discurso fundador**: a formação do país e a construção da identidade nacional. Campinas: Pontes, 2003. 171 p. 3ª edição.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004. 286 p.

FRANCO, Edgar Silveira. Quadrinhos brasileiros ou universais? In GUIMARÃES, Edgard (Org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. 92 p. (Coleção Quiosque, 12).

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1998. 2ª edição, 102 p.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça *et al.* A descoberta do Brasil pela Amazônia: o relato de viagem de Gaspar de Carvajal. 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.

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.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura amazônica**: uma poética do imaginário. São Paulo: Escrituras Editora, 2001. 437 p.

MARAT, Marcelo. Qual a cara da HQ brasileira? In GUIMARÃES, Edgard (Org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. 92 p. (Coleção Quiosque, 12).

SILVA, Cesar. O que é história em quadrinhos brasileira. In GUIMARÃES, Edgard (Org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005. 92 p. (Coleção Quiosque, 12).

TEIXEIRA, Lucia. Quem é esse povo? 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.

TELES, Maria Clara. **Amazônia**: na e-fusão dos (s)eus sentidos, a encantação, o a-sombramento, as vi(s)agens: “um gesto de leitura”. Dissertação de Mestrado – Curso de Pós-Graduação em Letras. Belém: Universidade Federal do Pará, 1996. 88 f.