

Universidade Federal do Pará - PPGCOM



## **ETNOGRAFIA EM QUADRINHOS**

Subjetividades e escrita de si  
Tembé-Tenetehara



Otoniel Lopes de Oliveira Junior  
orientadora Ivânia Neves



UFPA - BELÉM  
2016



Universidade Federal do Pará  
Instituto de Letras e Comunicação  
Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia  
Mestrado Acadêmico em Ciências da Comunicação

Otoniel Lopes de Oliveira Junior

**ETNOGRAGRIA EM QUADRINHOS:**  
Subjetividades e escrita de si Tembé-Tentetehara

UFPA - BELÉM  
2016

Otoniel Lopes de Oliveira Junior

**ETNOGRAGRIA EM QUADRINHOS:**  
Subjetividades e escrita de si Temb -Tentetehara

Projeto de disserta o apresentado ao Programa de P s-Gradua o em Comunica o, Cultura e Amaz nia, do Instituto de Letras e Comunica o, da Universidade Federal do Par  – UFPA.

Orientadora:  
Prof.<sup> </sup> Dra. Iv nia dos Santos Neves

# FOLHA DE APROVAÇÃO

Otoniel Lopes de Oliveira Junior

## ETNOGRAGRIA EM QUADRINHOS: Subjetividades e escrita de si Tembé-Tentetehara

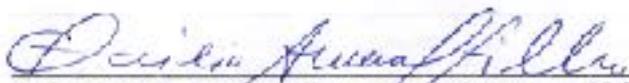
Projeto de dissertação apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia, do Instituto de Letras e Comunicação, da Universidade Federal do Pará – UFPA.

Aprovado em:

Conceito: aprovado

Banca Examinadora

  
Prof.ª Dra. Ivânia dos Santos Neves - orientadora (PPGCOM-UFPA)

  
Prof. Dr. Otacilio Artur de Fátima - examinador interno (PPGCOM-UFPA)

  
Prof.ª Dra. Luciana de Oliveira - examinadora externa (PPGCOM-UFMG)

AINDA ESTÁ AÍ ?



PODE SE RETIRAR - VOCÊ NÃO SE IMPÕS COMO PERSONAGEM.



NÃO EXISTE TEMPO EM QUADRINHOS; SÓ ESPAÇO.



METALINGUAGEM É TEDIOSO, VOCÊ SABE... A PERSONAGEM TEM QUE SER EXUBERANTE.



http://www.brasil.org/Comics/animacao/laerte/laerte.htm

©LAERTE



NATAL  
DE  
2.050

Aos meus pais, por me fazerem ver, olhar e enxergar.

À L.L. pela sua paciência e pela falta dela.

À minha orientadora pela sensibilidade.

Aos Tembé-Tenetehara, por tudo.

## RESUMO

---

A linguagem dos quadrinhos utiliza recursos textuais e imagéticos para a produção de sentidos. Mais do que só a soma destes recursos, os quadrinhos são um híbrido singular com características expressivas únicas para a produção de discursos e enunciados. Como um veículo da indústria cultural, mas não apenas contido nela, os quadrinhos desempenham o papel duplo de, ao mesmo tempo em que agem como um meio de comunicação de massa, também são uma linguagem que, devido suas condições de possibilidades históricas, propiciam o aparecimento de saberes sujeitados. Historicamente, as sociedades indígenas brasileiras sofrem um processo de ajustamento a uma cultura homogênea colonialista, seja ela histórica, seja ela cultural, seja ela etnocida. A representação dos indígenas em materialidades da indústria cultural é comumente marcada pela uniformização de subjetividades e estereotipação de imagens. Ao apresentar a linguagem dos quadrinhos e suas características, este trabalho analisará, por meio do método arquegenealógico, se tais processos de subjetivação dos povos indígenas estão presentes em um recorte de materialidades em quadrinhos produzidas na indústria cultural. Também se discutirá o processo de aparecimento dos saberes sujeitados indígenas por meio da construção autoral Tembé-Tenetehara de enunciados em quadrinhos, feitos a partir de oficinas ministradas na Aldeia Sede Tenetehara como parte de uma pesquisa de campo participante apresentado aqui por meio de uma etnografia desenhada e em quadrinhos.

### **palavra-chave:**

Quadrinhos, etnografia, sociedades indígenas.

## **ABSTRACT**

---

Comics is a language that uses textual and pictorial resources for production of meaning. More than just the sum of these resources, comics is a noteworthy hybrid with unique expressive features to production of discourse and statements. As a vehicle of cultural industry, but not only contained in it, the comic play a dual role, at the same time they act as mass media, it's also a language that through its conditions of its historical possibilities, provide the appearance of subjects knowledges. Historically, Brazilian indigenous societies undergo a process of adjustment to a homogeneous culture colonialism, be it historical, be it cultural, be it ethnic genocide. The representation of brazilian's indigenous in materiality of the cultural industry is commonly marked by standardization of subjectivity and stereotyping images. Presenting the language of comics and their characteristics, this paper will examine, through archgeneological method if such subjective processes of indigenous peoples are present in a materiality clipping comic produced in the cultural industry. Also discuss the process of emergence of indigenous subjects knowledges by Tembe-Tenetehara's statements in comic language, made from workshops held in the Aldeia Sede as part of a participative field research presented here through a ethnography draw and comics.

### **keyword:**

Comics, ethnography, indigenous societies.

## LISTA DE FIGURAS

---

IMAGEM 01: Arte rupestre na Amazônia. fonte: <a href="http://www.ufrgs.br">http://www.ufrgs.br</a> .	02
IMAGEM 02: Papa-Capim orgulhoso. Fonte: MSP, 2010, p38.	04
IMAGEM 03: Bêwàre Tembê e comanda uma dança. Fonte: Shirley Penaforte.	05
IMAGEM 04: Três fases no trabalho de Angelo Agostini. Fonte: MARINGONI, 2011.	18
IMAGEM 05: Ataque a Zé Caipora. Fonte: MARINGONI 2011.	19
IMAGEM 06: Chan-Kam de Angelo Agostini. Fonte: MARINGONI, 2011.	19
IMAGEM 07: Salvamento de Inaiá. Fonte: MARINGONI, 2011.	20
IMAGEM 08: Códice Zouche-Nuttall. Fonte: <a href="http://www.britishmuseum.org">http://www.britishmuseum.org</a> .	23
IMAGEM 09: Sentido de leitura. fonte: WILLIAMS, 2009, p. 62.	24
IMAGEM 10: Xilogravura Novo Mundo. Fonte: Neves (2009, p. 77).	25
IMAGEM 11: Exemplo de arte bizantina. Fonte: <a href="http://photos1.blogspot.com">http://photos1.blogspot.com</a> .	26
IMAGEM 12: Antropofagia Hans Staden. Fonte: <a href="https://historiainfinita.wordpress.com">https://historiainfinita.wordpress.com</a> .	28
IMAGEM 13: Hans Staden capturado. Fonte: OLIVEIRA, 2005 p.12.	30
IMAGEM 14: Detalhe de Hans Staden Fonte: OLIVEIRA, 2005 p.15.	31
IMAGEM 15: Descoberta da construção “inca”. Fonte: PRATT, 1982, p. 15.	33
IMAGEM 16: Corto Maltese enfrenta uma boiúna. Fonte: (PRATT, 1982, p. 15).	34
IMAGEM 17: Aparia e um Jivaro real. Fonte: Pratt (1982, p. 17) e google imagens.	35
IMAGEM 18: Capa portuguesa do volume. Fonte: autor.	35
IMAGEM 19: Um índio Nanay. Fonte: (PRATT, 1982, p. 13).	37
IMAGEM 20: Excerto de Brasileiros. Fonte: TORAL 2009, p. 19.	38
IMAGEM 21: Excerto de Brasileiros. Fonte: TORAL 2009, p. 09.	39
IMAGEM 22: últimos painéis de Brasileiros. TORAL, 2009, p. 20.	40
IMAGEM 23: primeira tira de Papa-Capim na folhinha. Fonte: <a href="http://folha.uol.com.br">folha.uol.com.br</a> .	41
IMAGEM 24: Influência gráfica em Papa-Capim. Montagem: autor.	42
IMAGEM 25: personagens de Maurício de Sousa. Fonte: <a href="http://turmadamonica.uol.com.br">turmadamonica.uol.com.br</a> .	43
IMAGEM 26: Aldeia de Papa-Capim e aldeia Cotoxó. Fonte: MSP, 2010, p14.	44
IMAGEM 27: Papa-Capim e o caraíba australiano. Fonte: MSP, 2010, p. 50.	45
IMAGEM 28: Tira de jornal com Papa-Capim Fonte: <a href="http://eraumavezuem.blogspot.com.br">eraumavezuem.blogspot.com.br</a>	46
IMAGEM 29: Kuzà e Ti’i Tembê, na roda de canto e dança. Foto: Nassif Jordy	49
IMAGEM 30: Tyrwenahi e Maria Clara Tembê. Fonte: Shirley Penaforte.	52
IMAGEM 31: Mapa da TIARG. Fonte: autor.	55
IMAGEM 32: Mapa da Aldeia Sede. Fonte: Autor, Google Earth e Kuzà Tembê.	56
IMAGEM 33: Fotos da escola na Aldeia Sede. Foto: autor.	57
IMAGEM 34: Cena da Aldeia Sede Tenetehara. Foto: Shirley Penaforte.	57
IMAGEM 35: Desenho do Guariba moqueado. Desenho: Autor.	64
IMAGEM 36: Tembês fotografam e filmas as moças da festa do moqueado. Foto: autor.	65
IMAGEM 37: Naldo Tembê, cacique da Aldeia Sede. Foto: Shirley Penaforte.	67
IMAGEM 38: A área de ocupação da Fazenda Mejer. Fonte: autor.	73
IMAGEM 39: Desenho do cacique Naldo Tembê. Fonte: Acervo do autor.	76

IMAGEM 40: Tyrwenahi Temb� em 2015. Fonte: autor.	80
IMAGEM 41: Livro a partir do caderno de viagens. Fonte: <a href="http://www.lanouvellerepublique.fr">www.lanouvellerepublique.fr</a>	86
IMAGEM 42: Meia p�gina superior do Artigo de Deena Newman. Fonte: <a href="http://www.jstor.org/">www.jstor.org/</a>	87
IMAGEM 43: Excerto de Joe Sacco de seu livro <i>Palestina</i> . Fonte: SACCO (2011).	89
IMAGEM 44: Excerto de <i>Cr�nicas de Jerusal�m</i> . Fonte: DELISLE (2011).	89
IMAGEM 45: Excerto de <i>O Fot�grafo</i> . Fonte: LEFR�VE, GUIBERT (2009).	90
IMAGEM 46: Autoras Temb�-Tenetehara. Foto: Nassif Jordy.	91
IMAGEM 47: Tyrwenahi Temb� desenha o autor. Foto: Nassif Jordy.	92
IMAGEM 48: Primeiro exerc�cio por Kuz� Temb�. Fonte: acervo do autor.	93
IMAGEM 49: Segundo exerc�cio, por B�w�re Temb�. Fonte: acervo do autor.	94
IMAGEM 50: Exerc�cio para casa por Tyrwenahi Temb�. Fonte: acervo do autor.	96
IMAGEM 51: Hist�ria de Zahy, por Cristiani Temb�. Fonte: acervo do autor.	99
IMAGEM 52: Bew�ri Temb� contando a narrativa. Fonte: Nassif Jordy.	100
IMAGEM 53: Sala de aula. Foto: Nassif Jordy.	101
IMAGEM 54: Desenho do caderno de campo do autor. Fonte: desenho do autor.	102
IMAGEM 55: Ramada de Itaputyre, onde foi o lan�amento. Fonte: Shirley Penaforte.	102
IMAGEM 56: Sala de aula do primeiro dia de oficina. Foto: Nassif Jordy.	103
IMAGEM 57: Wy'aru, que significa gavi�o. Fonte: acervo do autor.	104
IMAGEM 58: Desenho de Ywy, terra. Fonte: acervo do autor.	105
IMAGEM 59: Uma on�a desenhada por Pitaw�. Fonte: acervo do autor.	105
IMAGEM 60: Segunda parte da oficina. Foto: Kuz� Temb�.	106
IMAGEM 61: Itahy e os limites da fic�o. Fonte: Acervo do autor.	107
IMAGEM 62: Wewereu Temb�. Fonte: Acervo do autor.	107
IMAGEM 63: hist�ria de Itiri Temb�. Fonte: Acervo do Autor.	105
IMAGEM 64: Neratiperi Danusa Temb�, gr�vida. Fonte: acervo do autor.	110
IMAGEM 65: Dona Paulina e Matagato. Fonte: acervo do autor.	111
IMAGEM 66: Assistindo as Icamiabas. Foto: Nassif Jordy.	112
IMAGEM 67: tr�s representa�es de Iuna. Fonte: Acervo do Autor.	114
IMAGEM 68: Desenho de Tyrwenahi. O ambiente em que vive. Fonte: Acervo do autor.	115
IMAGEM 69: Desenho de Tyrwenahi. O ambiente em que vive. Fonte: Acervo do autor.	116
IMAGEM 70: Duas "Iunas", em 2012 e em 2016. Fonte: desenhos do autor.	119

# SUMÁRIO

---

<b>Resumo</b>	<b>8</b>
<b>Abstract</b>	<b>9</b>
<b>Lista de Figuras</b>	<b>10</b>
<b>Sumário</b>	<b>12</b>
<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>1- Quadrinhos: narrativas, linguagem e discontinuidades</b>	<b>8</b>
1.1. Entre quadros, prazeres e enunciados	10
1.2. O primeiro quadrinho e o indígena coadjuvante	16
1.3. A presença indígena nos quadrinhos e na imagem narrativa	21
1.3.1. O Códice Zouche-Nuttall	23
1.3.2. A imagem narrativa do novo mundo: os indígenas de Froschauer	25
1.3.3. A antropofagia Tupinambá e imagem narrativa de Hans Staden	28
1.3.4. Os indígenas de Corto Maltese	32
1.3.5. “Brasileiros” e a redenção do colonizador	38
1.3.6. O canto do Papa-Capim da Turma da Mônica	40
<b>2- A experiência Tenetehara: a dança das realidades</b>	<b>48</b>
2.1. Quem são e onde vivem os Tembê-Tenetehara	50
2.1.1. Como se a genética fosse mais importante que a cultura	51
2.1.2. Aldeia e/ou vila do interior: Entrando na TIARG	53
2.2. Sobre espetacularização e produção de subjetividades	58
2.2.1. Sobre o controle do invisível: a sociedade do espetáculo	59
2.2.2. Discontinuidades e genealogia: subjetividades indígenas	60
2.3. Apropriações do “índio puro” na Festa do Moqueado 2015	64
2.3.1. Jogando o jogo do outro	67
2.4. Memória tenetehara, dois acontecimentos.	70
2.4.1. Remexendo memórias da TIARG	72
<b>3- Auto-representação: alteridade e Teneteharas</b>	<b>76</b>
3.1. isto não é um indígena	77
3.2. Cosmologias, subjetividades, e porquê ir para a aldeia	79
3.3. Meus cabelos brancos e minha briga de galo.	84
3.4. Da etnografia desenhada e em quadrinhos	86
3.5. A primeira viagem	91
3.5.1. Os primeiros exercícios	93
3.5.2. Segundo dia.	95
3.5.3. Quarta atividade, Zahy.	97
3.6. A Segunda Viagem	101
3.6.1. Lançamento do livro	101
3.6.2. A realização da oficina	103
3.6.3. Sobre medos	105
3.6.4. Imagens de si	106
3.6.5. Entre estímulos e respostas	107
3.6.6. Os Tembê e as “Icamiabas”	112
3.6.7. As casas, a percepção do ambiente e a conclusão	115
<b>Conclusão</b>	<b>118</b>
<b>Referências</b>	<b>122</b>

# INTRODUÇÃO



A história acima faz parte da tira em quadrinhos que produzi como parte do trabalho de pesquisa junto aos indígenas Tembé-Tenetehara. O evento aconteceu na primeira viagem a campo e pouco antes de conhecer a Aldeia Sede pela primeira vez. Ele mostra como, apesar dos Tembé-Tenetehara estarem tão perto, ainda assim eles, tal qual as sociedades indígenas brasileiras em geral, são desconhecidos. Minha percepção foi que o comerciante não falou só dele, mas que falava tanto pela maior parte da sociedade envolvente, quanto por mim mesmo, como quadrinhista e pesquisador.

Trabalhando profissionalmente com quadrinhos desde *Belém Imaginária* (2004), minhas obras recorrentemente apresentavam indígenas como personagem, seja em *Encantarias* (2005), ou *Brasil 1500* (2011, 2012, 2013). Mas eu, como autor, apesar da representação indígena que fazia, nunca tinha me aprofundado na questão ou discutido estes sujeitos nas obras que produzi em quadrinhos. Nunca tinha saído dos estereótipos, nunca tinha visto o quão distante as subjetividades das sociedades indígenas estavam dos quadrinhos que produzi.

Os quadrinhos, segundo Will Eisner (2014), utilizam imagens repetidas e símbolos reconhecíveis, os quais, ao serem empregados repetidas vezes para expressar ideias similares, constituem uma linguagem. Tal como a palavra falada, a expressão corporal ou a música. Essa linguagem descrita por Moacy Cirne (2004) como gráfico-narrativa-visual é nomeada por Eisner (2014) de Arte Sequencial. Utilizada há tempos para expressar histórias e teorias sobre o entendimento do mundo e de si mesmo, a Arte Sequencial é rica em propiciar a expressão de idiosincrasias particulares, já que ao contrário da linguagem cinematográfica, por exemplo, suas materialidades não necessitam de vários profissionais para serem feitas. Desta forma os quadrinhos se tornam uma linguagem mais viável para a expressão de enunciados

com auto-representações e propiciando irrupções de subjetividades que deixam em seus rastros tanto a identidade de seu autor quanto da ideologia de onde vêm.

Também devido a forma de construção muito acessível dos quadrinhos, afinal, só precisa-se de papel e lápis para se expressar na linguagem da Arte Sequencial, os quadrinhos são, além de tudo, uma linguagem democrática, sendo, desta forma, um grande instrumento para a eclosão do que chamou Foucault (2005) de insurreição dos saberes sujeitados, num processo de resistência fora dos parâmetros do poder ideológico instituído.

Desde os primeiros desenhos eternizados nas pedras, de uma temporalidade que foge à cronologia cristã, a vontade de perpetuar os sentidos, para além da tradição oral, imputou o homem a desenvolver formas gráficas de sinais e símbolos que pudessem encontrar interlocutores. Essas manifestações, como diria Will Eisner (2014), de alguma forma são semelhantes aos quadrinhos e apresentam características da arte sequencial, pois utilizam imagens repetidas e símbolos reconhecíveis, empregados repetidas vezes, provavelmente para expressar ideias similares.

**IMAGEM 01: Arte rupestre na Amazônia.**



fonte: <http://www.ufrgs.br>

A imagem acima mostra uma arte rupestre fotografada no Parque Estadual Monte Alegre (Pema), oeste do Pará. Podemos pensá-la como arte sequencial pela sugestão de uma narrativa sequenciada, em que uma imagem complementa e aprofunda o sentido narrativo da outra. Também a partir desta imagem, pela região em que se localiza no extremo norte do Brasil, não é difícil imaginar que tenham sido desenhadas pelos povos indígenas que aí vivam antes da colonização, sendo então uma das primeiras manifestação da representação ou quiçá da auto-representação imagética indígena.

A imagem 01 é semelhante a outros desenhos rupestres encontrados em diversas partes

do mundo. Muito se pode especular sobre uma intenção artística ou metafísica, voltada para gerar bons augúrios em caçadas futuras ou se servia apenas para distração e entretenimento. No entanto, apenas podemos supor que é um registro visual de que o ser humano ansiava pela representação figurativa e pela manifestação gráfica da vida.

Eisner em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2014) cunhou a expressão Sequential Art, traduzida como arte sequencial para o português. Arte sequencial é o que denomina e caracteriza a linguagem expressiva de imagem e texto em uma disposição de temporalidade justaposta de sentidos imagéticos, seja em um monumento, tapeçaria ou em quadrinhos. O autor tinha dois objetivos com a definição de arte sequencial, primeiro, distanciar esta forma de expressão do termo em inglês para quadrinhos, *comics*, traduzido literalmente como “cômico”, uma associação genérica e limitadora (McCloud 2005). O outro motivo buscava desenvolver uma definição mais abrangente para a linguagem, capaz de abarcar as várias manifestações pré-imprensa e fora dos meios de comunicação de massa<sup>1</sup>.



A arte sequencial está presente nas revistas de quadrinho, nas pinturas rupestres, nos códices pré-colombianos, em naves de igrejas, em prédios públicos, nos museus, nas paredes de bares, de lojas de departamento. O quadrinho, hoje, principal objeto de estudo desta dissertação, é acessível em diversas plataformas da indústria cultural. Ele está presente em diferentes materiais impressos (jornais, revistas, encadernações luxuosas, campanhas educativas) e é vendido em bancas e livrarias, ou ainda em gôndolas de farmácias, supermercados, lojas de conveniências. Por outro lado, também encontram um espaço profícuo no ambiente digital, onde pululam nos browsers conectados às mídias sociais e aos blogs de informação e entretenimento.

<sup>1</sup> O termo massivo é empregado hoje em dia no meio editorial de uma forma muito mais comedida do que há anos atrás. Enquanto a tiragem de uma revista em quadrinhos como *A espada selvagem de Conan* (1985-2002) vendia em média 150 mil exemplares num mês no meio da década de oitenta, hoje em dia se a tiragem de uma revista mensal passa dos 10 mil exemplares é considerado um sucesso. Da mesma forma, uma tiragem de publicação independente raramente passa dos mil exemplares impressos.

Da mesma forma que os quadrinhos, os indígenas, ou uma ideia que se faz dos povos indígenas, está presente em grande parte dos produtos da indústria cultural como uma parte inerente de nosso imaginário de construção cultural. Desde da literatura de José de Alencar com *O Guarani* (1857), *Iracema* (1865) e *Ubirajara* (1874) até os quadrinhos de Angelo Agostini analisados no capítulo 01. Por vezes tivemos representações mais simples e negativas, como em Agostini, às vezes idealizadas e ideologicamente europeizadas como em Alencar, e por outras até simbólicas como em Papa-Capim de Maurício de Sousa, analisado também na segunda parte do capítulo 01 e exemplificado na imagem 02 abaixo:

**IMAGEM 02: Papa-Capim orgulhoso.**



Fonte: MSP, 2010, p38.

Sendo quadrinhista, a maior parte das minhas interações com os Tembé-Tenetehara aconteceram em oficinas de quadrinhos que realizei na Aldeia Sede como parte dos projetos coordenados pelo GEDAI, Grupo de Estudo Mediações, Discursos e Sociedades Amazônicas, coordenado pela professora Ivânia Neves. Este trabalho, sobre a presença indígena nos quadrinhos, vem compor o que o GEDAI está desenvolvendo há alguns anos com trabalhos como o de Maurício Neves Corrêa (2013) que abordou a presença indígena no audiovisual, mais especificamente no cinema; Arcângela Senna (2015) que apresentou a presença indígena no telejornalismo; Vivian Carvalho (2015) que discutiu a presença indígena na telenovela; e Raimundo Tocantins (2013) que abordou a presença indígena nas redes sociais.

Uma parte essencial deste projeto de pesquisa foi o trabalho de campo, onde conheci um pouco das práticas culturais dos Tembé-Tenetehara, uma sociedade indígena que conta com mais ou menos 350 anos de contato com os *Caritês*, ou homens brancos, como eles chamam. Conhecer seus desenhos, seus grafismos, suas narrativas, seus desafios e dificuldades, ao mesmo tempo em que me fez repensar, junto com a teoria, o que significa ser

um indígena, também interferiu na minha forma de desenhar os quadrinhos, que agora, acredito eu, está muito mais próxima do universo destas sociedades e muito mais coerente com as identidades indígenas brasileira. Além disso, este trabalho analisa alguns produtos da indústria cultural para discutir como a realidade dos sujeitos indígenas, brasileiros e amazônidas, têm suas identidades, suas subjetividades, sociedades e culturas representadas pelas mídias hegemônicas em quadrinhos, em contrapartida à forma como se dá sua auto-representação quando os indígenas usam a mesma linguagem de quadrinhos.

**IMAGEM 03: Bêwàre Tembê e comanda uma dança.**



**Fonte: Shirley Penaforte**

Partindo do princípio da linguagem acessível que é a dos quadrinhos, desenvolvemos viagens a campo em uma pesquisa participante em que se desenvolviam conversas, entrevistas, registros imagéticos fotografados e desenhados além de oficinas de quadrinhos. Nelas, os Tembê-Tenetehara conheceram alguns princípios da linguagem para que pudessem construir histórias em quadrinhos com diversos temas narrativos, alguns direcionados, outros mais livres, mas todos voltados para a ideia de que eles poderiam se desenhar, se retratar, falar de si, e de que, principalmente, eles poderiam (e deveriam, creio eu) serem os protagonistas de suas histórias.

Desta forma, para entender os enunciados em quadrinhos construídos nas oficinas, o trabalho se inicia com a definição teórica do que é quadrinhos e arte sequencial. O primeiro capítulo, *Quadrinhos: narrativas, linguagem e descontinuidades*, foi dividido em duas partes. Na primeira, é apresentado os conceitos de enunciado, com base em Michel Foucault (2008, 2000, 2005, 2010) as características concernentes ao que faz um enunciado em quadrinhos com base principalmente em Eisner (2004, 2014, 2006), em Moacyr Cirne (2000), e McCloud (2005, 2010), sua presença na história descontínua e a discussão sobre o que faz dos

quadrinhos uma linguagem viável para a (re)produção de subjetividades fora de um discurso hegemônico, tal qual se pode ver nos saberes sujeitados da América Latina, principalmente, o foco principal deste estudo, com a representação indígena.

Na segunda parte do primeiro capítulo, temos, sem pretender ser um compêndio, algumas materialidades que representam os indígenas iniciando no que seria a pré-arte sequencial e o pré-quadrinho e indo até alguns exemplos da presença indígena nos meios de comunicação de massa. Assim temos uma apresentação e discussão da intericonicidade proposta por Courtini (2011) e aprofundada por Nilton Milanez (2012, 2014) para analisar a forma como os quadrinhos e a arte sequencial se manifestaram historicamente, a representação indígena na indústria cultural brasileira e mundial, e na forma como pode ser entendida e discutida suas condições de possibilidade de produção.

No segundo capítulo, *A experiência Tenetehara: A dança das realidades*, temos uma apresentação de quem são os Tembê-Tenetehara como sujeito historicamente constituídos numa perspectiva baseada tanto nos dados colhidos e registrados pelas pesquisas do GEDAI, quanto nos materiais desenvolvidos nas três viagens a campo entre 2014 e 2015. A cultura, como instituição de uma identidade individual e social, pode ser traçada em detalhes como a arquitetura, a culinária, os cultos religiosos, os entretenimentos e a memória. Seu registro neste trabalho se deu baseado nos apontamentos para a pesquisas etnográficas sugeridas por Geertz (2008), Clifford (2008), e Oliveira (2000), assim será discutido Quem são indígenas Tembê Tenetehara, como se enxergam e com podemos entender alguns acontecimentos lhes definiram hoje, usando os conceitos de memória coletiva de Maurice Halbwachs (1990) e de Le Goff (2006), além da discussão sobre a espetacularização da imagem do indígena com base em Debord (1997) e da percepção da insurreição dos seus saberes sujeitados com base em Foucault (2005).

O terceiro capítulo, *Auto-representação: alteridades e Teneteharas*, vê-se a descrição da pesquisa de campo e de cada uma das viagens, bem como a apresentação de alguns resultados, em uma tentativa de traçar alguns indícios das subjetividades dos sujeitos desta sociedade nas imagens não sequenciais produzidas durante a pesquisa de campo pelos Tembê-Tenetehara, além dos desenhos no caderno de viagem feitos em uma etnografia desenhada como proposto por Karina Kuschnir (2014). Com isso, a etnografia enquadrada sugerida neste presente trabalho e levantada como possibilidade de expressão de enunciados etnográficos em linguagem de quadrinhos, será apresentada tanto quando feita pelo autor, quanto nas

produzidas pelos Temb -Tenetehara. Com a perspectiva do m todo arquegeneal gico de Foucault, a partir do qual se entende que os saberes desqualificados podem ser reativados, discutimos os autores que j  lan am m o deste recurso em trabalhos pelo mundo em paralelo aos resultados de enunciados em quadrinhos das oficinas realizadas em campo pelos pr prios ind genas Temb -Tenetehara, onde observamos tanto as caracter sticas da constru o da linguagem dos quadrinhos, quanto os conceitos limites da representa o em Foucault (1999, 2014).

# 1- QUADRINHOS: NARRATIVAS, LINGUAGEM E DESCONTINUIDADES



Teoricamente era natural eu imaginar que estaria, mas mesmo assim foi um tipo de choque perceber que todo o meu “cuidado” em não contaminá-los era tão desnecessário quanto impossível. Por que era tão difícil, para mim, imaginar que as sociedades indígenas estariam inseridas neste “todo o canto”? Com o afastamento de agora, depois da realização do trabalho de campo, eu me pergunto o porquê da relutância em levar referências para os Tembê-Tenetehara, o que eu pretendia resguardar? Estudante de comunicação, portanto dos poderes e abrangência da mídia, teoricamente eu não desconhecia a capacidade das mercadorias das sociedades hegemônicas, mas resisti em entender que as sociedades indígenas inevitavelmente desenvolvem um diálogo com ela.

O objetivo deste capítulo é entender justamente esse diálogo na forma específica da linguagem dos quadrinhos e Arte Sequencial. Para isso, na primeira parte dele, veremos a definição da linguagem dos quadrinhos e de sua diferença para a arte sequencial. O que a constitui, a define e qual seu vocabulário que compõe seus sinais, símbolos e formas de construir enunciados.

Na segunda parte, não se objetivando fazer uma catalogação de todas as materialidades em quadrinhos que utilizaram a presença indígena para a construção de seus enunciados, recortamos um corpus representativo em sua variedade e autoria, para analisar como os povos indígenas aparecem nas primeiras imagens, ainda não sequenciais, mas que utilizavam princípios semelhantes de linguagem, que circularam sobre eles na Europa e na produção contemporânea de quadrinhos.

Entendemos que os quadrinhos representam um privilegiado espaço de produção de sentidos sobre as identidades dos povos indígenas no Brasil. Para analisar a presença destes

personagens indígenas, tomamos como base o método arqueológico, proposto por Michel Foucault (2008). Assim, tomamos como objeto de estudo o Códice Zouche-Nuttall da América Pré-Colombiana, datada de por volta do século XVI; A imagem singular narrativa da xilogravura do Novo Mundo, de Johan Froschauer, primeira ilustração européia a retratar a antropofagia dos indígenas brasileiros de 1505; as gravuras singulares e narrativas que acompanhavam os relatos literários de Hans Staden, de 1557. No século XIX veremos controvérsias sobre quem seria o primeiro quadrinhista da história e mostramos os primeiros personagens indígenas em quadrinhos na indústria cultural. Também analisaremos as produções contemporâneas com autores como Maurício de Sousa com Papa-Capim (1960); Hugo Pratt com *Corto Maltese* (1972); André Toral com *Brasileiros* (2009); Jo Oliveira com *Hans Staden, Um Aventureiro no Novo Mundo* (2004).

Procuramos compreender como as regularidades discursivas e suas dispersões, na construção da fala dos personagens indígenas, constituíram-se a partir das condições de possibilidades históricas dos momentos em que estes quadrinhos e artes sequenciais foram produzidos. Como principais referências teóricas, nos apropriamos da definição de enunciado, proposta por Foucault (2008) e de intericonicidade, formulada por Courtine (2011). A análise mostrou como as narrativas gráficas em quadrinhos, de uma forma descontínua, traduziram e traduzem a presença indígena em redes de memórias associadas ao sistema colonial agenciado a princípio pelos colonizadores europeus, mas depois também pelas elites econômicas da sociedade hegemônica brasileira.

Por mais que a presença indígena esteja associadas ao continente americano de uma forma indissociável, em determinados momentos, as condições de possibilidade histórica silenciaram sua presença, mas em outros, utilizaram-na para reforçar discursos geralmente nacionalistas. De forma geral, sempre produzindo uma generalização, como se só houvesse um povo indígena. Na maioria das vezes, assim como acontece em outras mídias, as narrativas imagéticas envolvendo personagens indígenas, estiveram e estão a serviço de uma ordem que instituiu um discurso de inferioridade em relação ao “novo continente”.

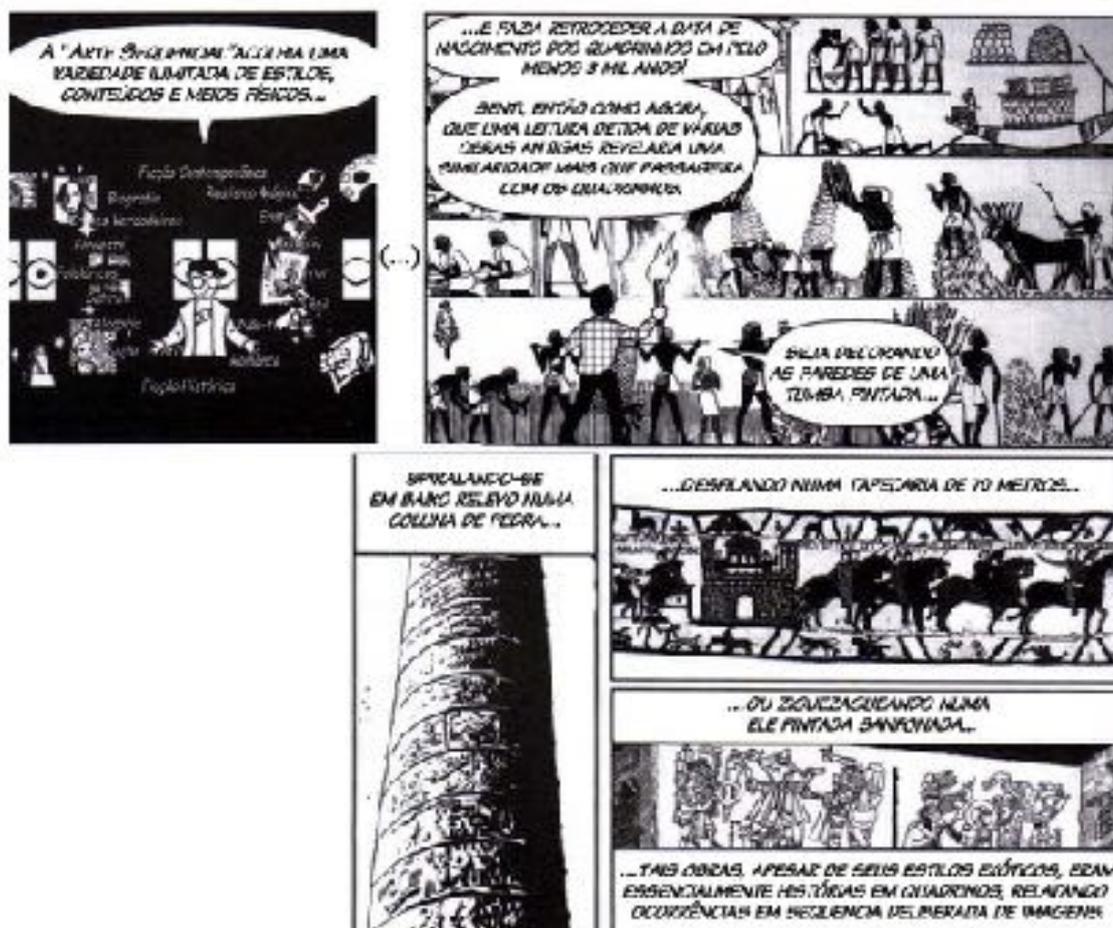
---

2 *Corto Maltese* de Hugo Pratt teve sua primeira história publicada em 1945, mas só em 1971 foi lançado *Corto toujours un peu plus loin*, ou *Corto Maltese na Amazônia*, como o publicado em português, história que contava com personagens indígenas amazônicos.

## 1. 1. Entre quadros, prazeres e enunciados

Will Eisner em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2014) cunhou a expressão sequencial art, traduzida como arte sequencial para o português. Arte sequencial é o que denomina e caracteriza a linguagem expressiva de imagem e texto em uma disposição de temporalidade justaposta de sentidos imagéticos, seja em um monumento, tapeçaria ou em quadrinhos. O autor tinha dois objetivos com a definição de arte sequencial, primeiro, distanciar esta forma de expressão do termo em inglês para quadrinhos, *comics*, traduzido literalmente como “cômico”, uma associação indubitavelmente limitadora (McCloud 2005). O outro motivo buscava desenvolver uma definição mais abrangente, capaz de abarcar as várias manifestações pré-impressão e fora dos meios de comunicação de massa<sup>3</sup>.

Nesse sentido, a Arte Sequencial é uma manifestação que pode surgir em qualquer meio propício, como diz Scott McCloud (2006, p. 200 e 201):



Na sequência da citação desenhada acima, McCloud vai ilustrando, na medida em que fala, materialidades históricas como a pintura egípcia de quatro mil anos; a Coluna de Trajano

<sup>3</sup> O termo massivo é empregado hoje em dia no meio editorial de uma forma muito mais comedida do que há anos atrás. Enquanto a tiragem de uma revista em quadrinhos como “A Espada Selvagem de Conan” vendia em média 150 mil exemplares num mês no meio da década de oitenta, hoje em dia se a tiragem de uma revista mensal passa dos 10 mil exemplares é considerado um sucesso. Da mesma forma, uma tiragem de publicação independente raramente passa dos mil exemplares impressos.

erguida no ano 113 depois de Cristo; a Tapeçaria Bayeux, obra de propaganda político militar que narra a conquista normanda da Inglaterra tecida nos primeiras décadas do ano mil e por fim, o Códice Zouche-Nuttall, descrito e estudado neste capítulo como presença indígena na arte sequencial.

No entanto, se o título do livro de Eisner é *Quadrinhos e Arte Sequencial*, isso indica que os dois termos são complementares e não análogos. Desta forma Eisner (2006) explica que a arte sequencial seria a manifestação da linguagem em qualquer meio, como visto acima, e quadrinhos seria essa linguagem quando um meio de comunicação de massa, quando impresso ou, segundo as condições de possibilidade históricas atuais, distribuídos digitalmente. Desta forma as materialidades produzidas pelos Tembê-Tenetehara seriam em arte sequencial, na linguagem dos quadrinhos, mas só se tornariam propriamente dito na definição de Eisner quando impressos ou publicados on-line.

Neste trabalho usaremos os dois termos, mas o termo “quadrinhos” estará definido como proposto por Moacy Cirne (2012). O que define os quadrinhos para ele, muito mais do que qualquer elemento estético ou textual, é sua sequencialidade construída por meio de uma disposição de no mínimo duas imagens complementares, como afirma Cirne (p. 14):

[os quadrinhos] são uma narrativa gráfico-visual com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamamos de corte gráfico - de certo modo, o lugar que marca o espaço do impulso narrativo. Esse corte tanto será espacial quanto temporal (aqui, gerando as elipses: um tempo a ser preenchido, muitas vezes pela imaginação do leitor). A passagem entre uma imagem e outra revelará, se fluente, a marca de um bom narrador; se brusca, para não ser ríspida, ou dura, será eficaz na medida das necessidades temáticas do roteiro e/ou enredo propriamente dito.

Estudada há décadas por teóricos como Will Eisner (2014, 2005), Moacy Cirne (2000, 2004, 2002) e Humberto Eco (2011), a linguagem dos quadrinhos apresenta especificidades que se mostram semelhantes à linguagem do cinema (CIRNE 2000), por exemplo, ou do teatro (EISNER 2014), ou mesmo da pintura e da literatura. Muito mais do que uma linguagem construída com a soma de duas outras linguagens, a escrita e a visual, os quadrinhos são uma linguagem própria, apresentando uma notável virtuosidade expressiva inerente à sua constituição.

No processo de leitura dos quadrinhos, o interlocutor, além de entender cada imagem e texto contido em cada quadro, deve construir uma relação de sentido entre todos os quadros e páginas (quando for o caso), numa construção de sentido inter-relacionado. Para a conclusão da leitura, o leitor deve preencher o que acontece no espaço entre um quadro e outro, numa interação característica que Scott McCloud (2005) chama de conclusão:



(McCLOUD, 2005, p. 68)

McLuhan também reafirma essa necessidade de complemento para os quadrinhos em seu livro *Meios de Comunicação de Massa como Extensão do Homem* (2006), onde separa os meios de comunicação entre frios e quentes, sendo os frios aqueles que precisam da participação e envolvimento do leitor, do receptor para o entendimento de sua mensagem, enquanto os quentes, por uma alta resolução, traz uma mensagem mais completa. Por mais que a definição de McLuhan esteja vinculada a conceitos ultrapassados como receptor e emissor, em vários momentos, ele também entende a descontinuidade característica dos quadrinhos como um elemento de estímulo à interação:

As histórias em quadrinhos (como já explicamos no capítulo dedicado à imprensa), apresentando baixa definição, possuem uma forma de expressão altamente participante, perfeitamente adaptada à forma em mosaico do jornal. Dão também um sentido de continuidade de um dia para o outro. (2006, p. 189).

Referindo-se prioritariamente às diagramações feitas nas páginas dos jornais pelas tiras, as definições de McLuhan se adequam também ao conceito que se tem hoje de leitura de quadrinhos em tiras na linha do tempo e no mosaico que é o grid das redes sociais, blogs e páginas na internet. A diagramação é tanto o tempo quanto o espaço, para os quadrinhos (CHINEN 2010). Neste sentido, tempo e espaço são indissociáveis nestas narrativas gráficas. Diferente do cinema e da animação, em que por meio da linguagem cinematográfica o interlocutor segue sem ingerência no tempo de duração da cena, ou na quantidade de vezes

que ela passa, nos quadrinhos, é o leitor que decide o tempo e a cadência dos acontecimentos.

Por sua vez, o próprio tempo de leitura será diferente: no cinema, por mais antilinear que seja o filme (Godard, Resnais, Vertov), a leitura subordina-se ao tempo de projeção; nos quadrinhos, não. O leitor cria o seu tempo de leitura, segundo a dinâmica subjetiva da narrativa. Dos clássicos McCay e Harriman aos modernos Crepax e Moebius, o nosso tempo de leitura determina a temporalidade da narrativa. (CIRNE, 2001 p.134)

Por mais que hoje se disponha em vários momentos de um controle remoto para pausar, acelerar, desacelerar uma obra filmica, esse poder e capacidade são externos à leitura da materialidade. Nos quadrinhos esse poder não somente é inerente, quanto é indispensável para seu entendimento. Essa característica por si só define uma linguagem diferente, mas não é somente isso. Eisner (2014) chama de “gramática” da Arte Sequencial as características expressivas que despertam a emoção no leitor e que todos “percebemos” ao ler os quadrinhos. O autor, inevitavelmente, projeta esta estrutura conscientemente, nos casos mais experientes e talvez mais inconsciente nas produções autorais mais *naïf*<sup>4</sup>. Esta gramática é constituída não só pela forma que se desenha ou escreve os quadrinhos, mas pelo processo de planejar e virar a página, estruturar a diagramação, entender a onomatopéia (que é por sua vez um híbrido natural entre a escolha tipográfica e a representação figurativa) e etc.

Quando Umberto Eco em *Apocalípticos e Integrados* (1ª ed. 1964), ele fez uma leitura das possibilidades expressivas de Steve Canyon, personagem clássico de quadrinhos (1947-1988), ele descreveu o que entendia como características únicas da linguagem:

Eis, portanto como uma análise dos elementos da linguagem (compreendidos nesta as convenções iconográficas e os estereótipos usados com função de signo convencional) permitiu-nos estabelecer uma tabela das possibilidades comunicativas da história em quadrinhos, aquém ainda, de qualquer avaliação de mérito. A conclusão que emerge de tal análise, pelo menos em primeira instância, só pode ser esta: a leitura de “Steve Canyon” pôs nos diante da existência de um código compartilhado pelos leitores e o qual o autor se reporta para articular, segundo leis formativas inéditas, uma mensagem que se dirija, conjuntamente, à inteligência, à imaginação e ao gosto destes leitores. (ECO, 2011, p. 149-150)

Essa mensagem que pode se dirigir simultaneamente “à inteligência, à imaginação e aos gostos particulares” assinala uma das características principais dos quadrinhos: o potencial de gerar empatia. Cirne, relendo e rediscutido Eco quarenta anos depois faz algumas atualizações na abordagem em relação à definição da linguagem, como na necessidade apontada por Eco dos quadrinhos terem o balão (de fala, pensamento, etc.), recurso prescindível atualmente.

Outras são apontadas por Cirne como atuais, como a diferença da montagem linear do cinema com seus fotogramas em sequencia sobreposta de tempo, onde um é projetado em

---

<sup>4</sup> Do francês “ingênuo”. Se diz das obras de arte que não tem, ou por uma limitação de algum tipo, ou por uma escolha deliberada, um senso ou acabamento estético tido como correto pelo conhecimento acadêmico.

cima do outro na tela (McCloud, 2005 p.8). Nos quadrinhos, a montagem é justaposta e o tempo é definido na percepção de um quadro após o outro, e no interior do próprio painel em si, então, podemos pensar que o espaço do desenho representa um tempo descontínuo.

Outro ponto que se mantém na interpretação atual é como a linguagem dos quadrinhos gera a empatia e a absorção dos enunciados no leitor: “Se a leitura de uma revista em quadrinhos começa e termina na sua capacidade de gerar prazer & prazeres (mesmo quando levam à reflexão), a leitura de um texto crítico e/ou teórico também deve ter uma atividade mental prazerosa.” (CIRNE, 2004, p. 9).



Devido a sua facilidade para a produção autoral, sem a necessidade de recursos complexos ou dispositivos tecnológicos, ele representa um significativo espaço de (re)produção de subjetividades.

O Quadrinho propriamente dito, ou *comics* nos EUA, ou *Fumetti* na Itália, ou *Manga* no Japão, é uma mídia que desde o início do século vem se apresentando para as gerações como uma grande forma de entretenimento e um eficaz veículo para a circulação dos mais diferentes discursos. Eles representam, portanto, um espaço de produção de sentido tão fértil quanto profícuo para a proliferação de idiossincrasias em forma de enunciados. Segundo Michel Foucault, podemos entender como o que propicia uma heterogeneidade do discurso.

Em vez de dar um ‘sentido’, a essas unidades, coloca-as em relação com um campo de objetos; em vez de lhes conferir um sujeito, abre-lhes um conjunto de posições subjetivas possíveis; em vez de lhes fixar limites, coloca-as em um domínio de coordenação e de coexistência; em vez de lhes determinar a identidade, aloja-as em um espaço em que são consideradas utilizadas e repetidas. Em suma, o que se descobriu não foi o enunciado atômico (...) mas sim o campo de exercício da função enunciativa e as condições segundo as quais ela faz aparecerem unidades diversas (FOUCAULT, 2008, p. 122)

Para Foucault, o enunciado não é algo que se perpetua pela história através do tempo e usado conforme a época em que aparece, mas é algo que é inventado em cada época. Desta forma também, não há limites ou fronteiras rígidas que delimitam quando acaba um discurso e

começa outro, há uma continuidade e interrelação histórica entre os vários enunciados.

A supressão sistemática das unidades inteiramente aceitas permite, inicialmente, restituir ao enunciado sua singularidade de acontecimento e mostrar que a descontinuidade não é somente um desses grandes acidentes que produzem uma falha na geologia da história, mas já no simples fato do enunciado; faz-se assim, com que ele surja em sua irrupção histórica. (FOUCAULT, 2008, p. 31)

Se o autor pode lançar mão da linguagem dos quadrinhos como uma plataforma possível para suas ideias, seus discursos, os quadrinhos são também um veículo para enunciados que podem ser lidos como expressões de uma tensão não necessariamente heterogênea da sociedade. Desta forma, a análise de enunciados pressupõe uma ligação ampla entre os vários campos de saber, mas seu estudo não implica que se tenha que relacionar tudo por meio de um jogo interpretativo entre enunciados que se relacionam de acordo com a vontade do investigador, mas compor quadros dos quais as próprias formações tradicionais são parte, ou melhor, encontram seu lugar de constituição.

Fora de cogitação, entretanto, está o fato de se poder descrever, sem limites, todas as relações que possam assim parecer. É preciso, numa primeira aproximação, aceitar um recorte provisório: uma região inicial que a análise revolucionará e reorganizará se houver necessidade. (FOUCAULT, 2008, p. 33)

Desde seus primeiros anos, o Quadrinho tem servido a várias formas de comunicação, desde as didáticas ou institucionais, como as que foram feitas nos EUA durante a segunda guerra mundial, até as comerciais e publicitárias, que se pode ver no exemplo da Mafalda, criada nos anos 60 para uma série de histórias publicitárias para uma loja de eletrodomésticos. Hoje, mais de cem anos depois de sua “invenção”, o Quadrinho tem a sua disposição uma gama enorme de ícones expressivos e elementos personalizados, que foram inclusive exportados para outras mídias, e ainda mantém a sua influencia considerável em diversos tipos de públicos.

Em sua longa história através do último século, o Quadrinho foi considerado uma subcultura, teve seus artistas relegados a patamares menos nobres em vistas de ilustradores ou pintores, e foram até classificados como um produto permissivo a conceitos nocivos e lascivos, como no livro *Sedução dos Inocentes* (1954). Depois de alguns anos foram considerados uma forma de arte —a nona arte— e continuaram sendo um produto de consumo de massa, uma fonte de referência e inspiração para outros produtos de massa, como o cinema, que nos últimos anos vem adaptando com sucesso personagens e histórias originalmente dos quadrinhos, a exemplo do que sempre fez com o teatro e a literatura.

Acreditamos que será possível então, por meio dos quadrinhos, viabilizarem-se as condições de possibilidade histórica para a produção de enunciados que representem as nossas

“sociedades heterogêneas, com tradições culturais que convivem e que se contradizem o tempo todo, com racionalidade diferentes, assumidas desigualmente por diferentes setores.” CANCLINI, 2006, p. 70).

Como explica Foucault (2008), ao fazermos um estudo arqueológico, não devemos ater-nos somente na descrição de um acontecimento discursivo, mas, sim, nos perguntar: por que apareceu um determinado enunciado e não outro em seu lugar? “Por que estes [discursos] e não outros? Seria necessário encontrar a lei de todas essas enunciações diversas e o lugar de onde vêm” (FOUCAULT, 2008, p. 56). Ao tomarmos as materialidades selecionadas a seguir como objeto de análise, procuramos discutir não só a construção dos discursos sobre os povos indígenas, mas mostrar a que redes de memórias eles se filiam e por que certos enunciados sobre os indígenas ganharam destaque nestes quadrinhos e outros foram silenciados, excluídos.

## **1.2. O primeiro quadrinho e o indígena coadjuvante**

Assim como acontece em relação aos primeiros registros fotográficos, há uma discussão sobre quem foi o artista que construiu as primeiras materialidades em quadrinhos, matéria em disputa entre, por exemplo, o estadunidense Richard Outcault, criador do Menino Amarelo, o francês George Colomb, professor de Sorbonne que com o pseudônimo de Cristophe criou a Família Fenouillard e Angelo Agostini, italiano radicado no Brasil, ferrenho crítico do regime escravocrata brasileiro em diversas colaborações nos jornais e periódicos ilustrados. O debate é descrito por Cirne (2002, p.11):

As histórias em quadrinhos surgiram na primeira metade do século XIX; para alguns no Japão por volta de 1814; para outros na Suíça em 1827. O fato é que, em meados do século que viu o nascimento da fotografia e do cinema, assim como a instauração da Comuna de Paris e a do impressionismo na pintura - além do Manifesto Comunista de Marx e Engels -, as condições editoriais para o aparecimento dos quadrinhos já estavam dadas, no bojo da revolução industrial e das novas conquistas tecnológicas no campo específico da impressão tipográfica.

Cirne aponta que as condições de possibilidade foram o que propiciaram esses diversos começos, e que mais do que um brilhantismo ou genialidade particular, o aparecimento de uma linguagem se dá por uma conjuntura de fatores que a possibilitam. Desta forma é mais interessante do que tentar apontar um herói original da linguagem, tentativa que para Foucault (2008) seria infrutífera, é perceber as similaridades nas produções destes três quadrinhistas citados, analisadas a partir das condições de possibilidades históricas de suas irrupções.

Na perspectiva arqueogenealógica, proposta por Foucault (2008 p.177), a análise das redes de memória que constituem os enunciados deve ser estabelecida não só em limites

cronológicos, mas também em um campo de entendimento institucional, de práticas e de decisões políticas, em um encadeamento de processos tanto econômicos quanto sociais.

Cada um deles, indubitavelmente pioneiros dos discursos em quadrinhos e eleitos por estudiosos como os artistas primais da linguagem, apresentam algumas similaridades em suas obras. A primeira é o período de produção, todos tiveram seus trabalhos construídos, apesar da distância geográfica entre Estados Unidos, Europa e Brasil, no quarto final do século XIX. Devido, entre outras coisas, ao aparato tecnológico da imprensa poder propiciar a legibilidade para as ilustrações em alto contraste construídas em nanquim; bem como o interesse social e mercadológico por discursos gráficos em produtos de mercado de massa que eram os periódicos de banca.

Outra característica em comum entre estes três autores é que as suas primeiras materialidades consistiam em ilustrações narrativas não sequenciadas, que apesar de não serem quadrinhos, traziam, assim como a xilogravura de Froschauer e Hans Staden, similaridades expressivas com a linguagem dos quadrinhos ao carregarem um enunciado completo em si, tal qual a pintura o fez durante séculos e séculos. Desta forma os autores poderiam ter as suas obras, e por uma definição melhor, sua comunicação sendo lidas também pela parcela da população iletrada, que era na época uma grande parcela de consumidores.

Logo, as ilustrações desses autores passaram a acompanhar textos maiores, os ensaios e matérias do periódico. Se as pessoas que não soubessem ler ignoravam o texto complementar, poderiam, ao menos, interagir com as imagens, algo semelhante à linguagem da arte sequencial usada nas naves das igrejas ilustrando a Paixão de Cristo. Com o tempo, progressivamente os autores foram adicionando legenda, textos reduzidos e até o que se chama hoje em dia de balões de quadrinhos nas imagens. Em seguidas, os autores, cada um em seu espaço geográfico de atuação, sem aparentemente nenhum contato ou interinfluência direta entre si, mas em um mesmo período de possibilidade histórica, passaram a construir seus enunciados na complexidade discursiva das imagens e leitura em sequência, construindo o que se pode entender como as histórias em quadrinhos.

**IMAGEM 04: Três fases no trabalho de Angelo Agostini.**



**Fonte: MARINGONI, 2011.**

Na Imagem 04 acima, temos estes três momentos em obras de Angelo Agostini. Primeiro a ilustração *A volta do Paraguai*, para a *Vida Fluminense*, depois uma ilustração já com legenda retratando Antônio Conselheiro barrando a república, para a *Revista Ilustrada*, e por último, uma página em quadrinhos de *As Cobranças*, datada de 1867. Em suas produções, a vida cotidiana na capital do império no Brasil era satirizada em sequencia de imagens de fácil relação e entendimento para causar humor. Moacyr Cirne, um dos mais referentes teóricos dos quadrinhos no Brasil discorre sobre as características das condições de possibilidade na época de Agostini:

Em nosso caso, havia um mundo a ser explorado, um país a ser conhecido e questionado: um Brasil predominantemente rural. Quando Nhô-Quim de Agostini surge, o Rio de Janeiro, por exemplo, a maior cidade brasileira de então, contava com cerca de 380 mil habitantes; São Paulo tinha apenas 20 mil moradores. Salvador, Recife e Belém eram bem maiores. Idéias republicanas e abolicionistas passavam a ser moeda corrente nos meios intelectuais. (...) no Brasil, nas Américas na Europa, era possível sonhar com uma narração visual fundada no cartum, na caricatura ou simplesmente no desenho gráfico. (CIRNE 2002, p. 12)

Quando Agostini lançou a sua revolucionária serie em quadrinhos *Zé Caipora*, publicada a partir de 1883, ainda na época do Brasil Império, ele se firmou como um quadrinhista crítico e combatente das injustiças do país por meio de seus discursos gráficos.

A série apresentava um desenvolvimento do que Agostini apresentara em Nhô-Quim nos anos anteriores. *Zé Caipora* era um inteligente cidadão, morador da capital do Império, o Rio de Janeiro. Diferente de Nhô-Quim, que era um ingênuo interiorano vivendo situações cômicas na cidade, *Zé Caipora* foi da cidade para uma fazenda, e na medida em que a série perdia seu caráter de comédia e adquiria um teor mais aventuresco, a trama começou a apresentar indígenas como antagonistas e personagens secundários.

**IMAGEM 05: Ataque a Zé Caipora.**



O pobretão mir, convencido de que ia ser transformado em palmeira, como São Sebastião, viu, de repente, uma jovem índia colocar-se diante dos olhos, e empunhando um arco, fazer pontaria para ele.

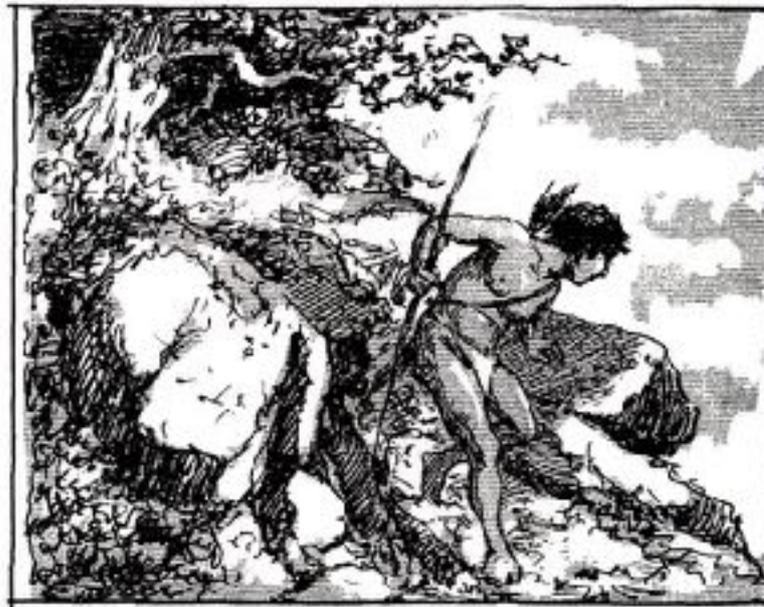
A flecha, percorrendo o espaço com a rapidez de um raio, veio cruzar-se três decímetros acima de sua cabeça.

Seu desconcertar-se, a índia, colocando-se a dois metros à frente, parecia dar a entender que a sua pontaria era dirigida à testa do infeliz.

**Fonte: MARINGONI 2011.**

A imagem 05 mostra os primeiros indígenas encontrados por Zé Caipora, antagonistas perigosos, vestem trajes andinos e não tem genitálias à mostra. A mulher de peito desnudo usa uma longa saia com detalhes no tecido e um tipo de enfeite de penas na base da cintura, enquanto os homens usam um tipo de tanga.

**IMAGEM 06: Chan-Kam de Angelo Agostini.**



**Fonte: MARINGONI, 2011**

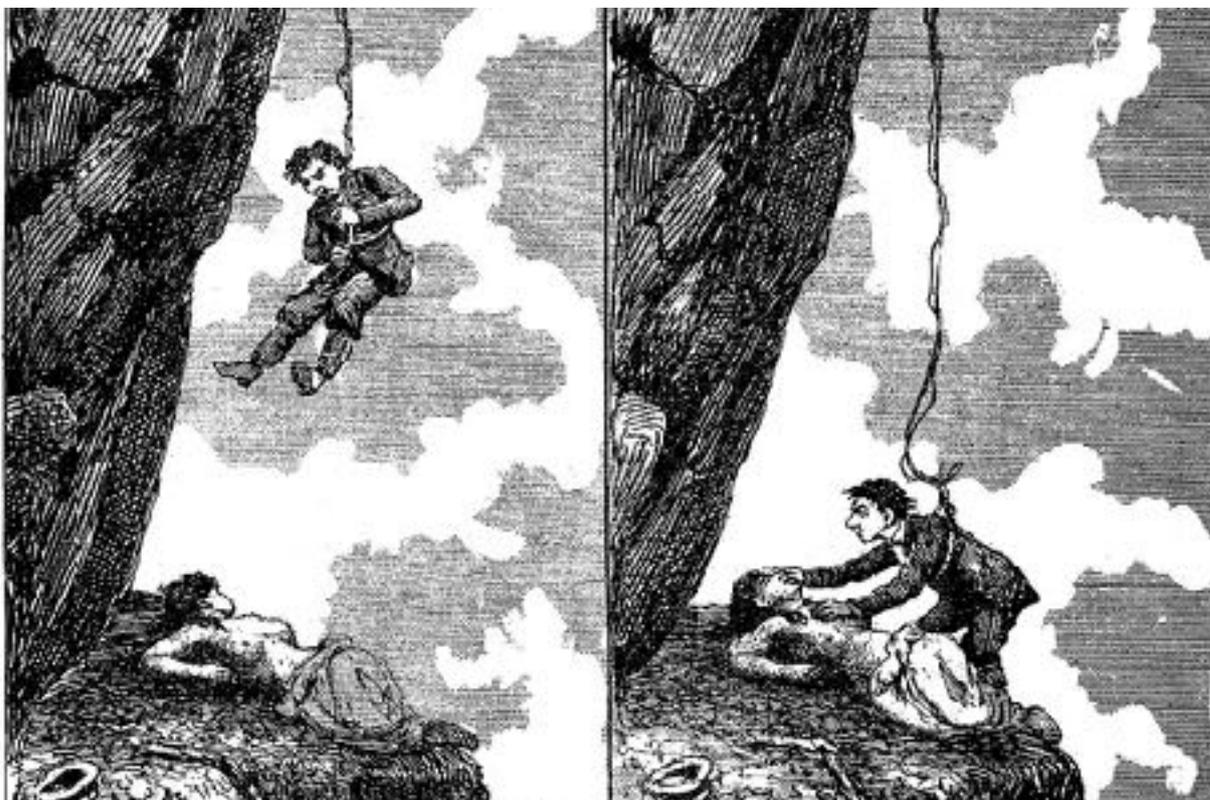
O chefe indígena usa, para se diferenciar dos outros, provavelmente, um tipo de poncho mexicano, usado nas regiões de colonização espanhola mais frias do continente. A pele escura conseguida com um meio tom de cinza e a falta de grafismos perdura, mas há adornos de penas. Esses indígenas como antagonistas, são exterminados por Zé Caipora em sua fuga, sem nenhum pudor ou arrependimento, afinal, todo o inimigo em uma guerra também é coisificado. Posteriormente aparecem outros indígenas na trama com um papel maior, no

entanto, ainda secundário. Gilberto Maringoni (2011, p. 135) sintetiza a situação na análise a seguir:

Boa parte das situações da série são estereotipadas, a vida dos índios, suas relações com os brancos e o costume de cada um. Inaiá é a boa índia, criada por brancos. Seu nome na fazenda é Cecília, talvez numa referência à Ceci, de O Guarani. Cham-Kam, depois de mil andanças termina vivendo numa fazenda como um prosaico faz tudo, cabelo aparado, calças e paletó. Converte-se a tal ponto ao modo de vida de seus protetores que faz menção a casar-se na igreja com Inaiá. Não há nada de politicamente correto na história de Zé Caipora, que para se safar, promove uma matança generalizada na tribo que o aprisionara.

Cham-Kam de Angelo Agostini, como pode se ver na imagem 06, era um indígena desenhado quase nu, mas com um pano escondia suas genitálias ao estilo do que se verá, num processo intericônico, ao Papa-Capim. Cabelos negros desgrelhados, sua pele era coberta por uma retícula de linhas horizontais que serviam para deixar sua pele mais escura em relação à pele de Zé Caipora, por exemplo, o branco.

**IMAGEM 07: Salvamento de Inaiá.**



**Fonte: MARINGONI. 2011**

Não há grafismos em sua pele e pouco pode ser sugerido de detalhes em sua indumentária e em algum objeto em seu poder, nenhum traço étnico reconhecível ao menos, além de penas nas flechas que carregava. Inaiá, por sua vez, como se pode ver na imagem 07 acima, leva os peitos desnudos, cabelo preso e uma saia aos moldes das negras em fazendas da época.

A indígena “selvagem” que atira em Zé Caipora na imagem 05 também usa saia, mas a

sua tem uma estrutura diferente, bem com certas indicações étnicas. A saia de Inaiá mostra que ela já tem uma certa familiaridade com a cultura não-índia, tendo até um nome branco, Cecília. Em uma parte da trama, em uma belíssima e dinâmica sequência de ação da qual a imagem 07 mostra dois painéis, Inaiá sai para colher “ervas medicinais”, um saber que, segundo a série, lhe é característico por ser indígena. Escorregando, ela cai numa ribanceira e precisa ser resgatada. Cham-Kam tenta, mas não consegue chegar até a moça, falta-lhe algo. Sobra para o branco engravatado Alberto, que impetuosamente se amarra a um cipó e se joga da ribanceira para salvar Inaiá. No começo o salvador até a chama pelo nome indígena, mas depois só usa o nome Cecília.

Zé Caipora é uma das primeiras, se não for a primeira manifestação indígena em quadrinhos —ao menos dentro de um meio de reprodução de massa— que se tem registro. Apesar de um grande defensor da abolição e um crítico inteligente da Guerra do Paraguai (1864-1870), Angelo Agostini, ao menos nas questões indígenas, não conseguiu evitar os estereótipos comuns a uma representação simplificada que, de certa forma, se perpetua até hoje em algumas representações.

Cham-Kam e Inaiá são coadjuvantes, são ou a moça em perigo, necessitada da mão branca em seu auxílio, ou o ajudante do protagonista, que corajoso e destemido, é sempre superior ao indígena. A história não é sobre eles, não é para eles.

A ilustração e a narrativa gráfica são um dos componentes indissociáveis tanto da linguagem quanto da construção dos enunciados em quadrinhos, apesar de ser irrelevante a estética ou mesmo o que se entende como a qualidade de um “bom desenho” quando num entendimento e conceito acadêmico do que se concebe como a linguagem dos quadrinhos. Não é a tecnologia da imprensa o motor para a sua criação, mas apenas um meio pelo qual a linguagem dos quadrinhos tomou o corpo das materialidades impressas tão conhecidas e populares hoje em dia. Desta forma, podemos analisar a presença indígena em arte sequencial e quadrinhos desde o período pré-colombiano até produções contemporâneas, como faremos no tópico a seguir.

### **1.3. A presença indígena nos quadrinhos e na imagem narrativa**

Os discursos sobre as identidades indígenas que circulam nos quadrinhos se filiam a uma rede de memória eurocêntrica que antecede a chegada violenta dos colonizadores. Os relatos de Pero Vaz de Caminha e de Américo Vespúcio lançam um enunciado que visibiliza

um índio genérico, selvagem e não civilizado. Esta imagem até hoje está presente no imaginário social brasileiro e é constantemente realimentada pela mídia (NEVES, 2009).

Embora exista uma rede de memória construída sobre as identidades indígenas que atravessa a história da sociedade brasileira, bastante autorizada como a única verdade, os discursos se modificam, pois se reinventam a partir das condições de possibilidades históricas. Entre as primeiras imagens produzidas sobre os povos originários da América e os discursos que circulam hoje nos quadrinhos e nos veículos de comunicação, de forma geral, há muitas diferenças e, necessariamente devemos considerar a pluralidade da história do presente (GREGOLIN, 2007).

Uma outra questão que se impõe a nossa análise é: por que a sociedade brasileira aceita e responde positivamente a construção de quadrinhos, onde os indígenas aparecem, na maioria das vezes apenas como coadjuvantes, a partir de um discurso que silencia a pluralidade étnica do país? Não podemos desconsiderar que o público consumidor destes quadrinhos também está bastante filiado a esta memória da generalização indígena.

Analisar a circulação dos enunciados, as posições de sujeito aí assinaladas, as materialidades que dão corpo aos sentidos e as articulações que esses enunciados estabelecem com a história e a memória. Trata-se, portanto, de procurar acompanhar trajetos históricos de sentidos materializados nas formas discursivas da mídia (GREGOLIN, 2007, p. 13).

Para Douglas Kellner (2001, p. 307), a mídia produz “posições de sujeitos que valorizam certas formas de comportamento e modo de ser, enquanto desvalorizam e denigrem outros tipos”. A linguagem da Arte Sequencial antecede o mercado. Não se pode precisar exatamente o momento em que a ela apareceu pela primeira vez e sua origem, ou melhor, as suas manifestações precípuas estão sempre sujeitas a discussões e versões. Como adverte Foucault (2008, p. 27), é irrelevante procurar a origem das coisas, pois em cada começo aparente que se tenha, há sempre uma origem secreta ulterior, “tão secreta e originária que dela jamais poderemos nos reapoderar inteiramente”. Não nos interessa, portanto, chegar à origem desta linguagem, mas sim aos acontecimentos e às condições de possibilidades históricas que a envolvem. Desta forma, vejamos algumas manifestações relevantes tanto da arte sequencial quanto da imagem narrativa quando representam os indígenas.

### 1.3.1. O Códice Zouche-Nuttall

IMAGEM 08: Códice Zouche-Nuttall.



Fonte: <http://www.britishmuseum.org>

Os códices mixtecas eram um tipo de suporte de escrita, um livro para as sociedades pré-Colombianas que se diferenciavam dos códices europeus por apresentarem uma linguagem escrita eminentemente pictográfica, baseada em imagens. São raros os códices que sobreviveram ao período de genocídio colonial, e num processo de resistência, a produção de códice ainda se perpetuou durante o período colonial (CAUSO, 1998).

Um dos códices datados de antes de Colombo que se pode estudar hoje em dia é o Zouche-Nuttall. A história deste códice é um exemplo do quanto a colonização europeia se apropriou e manipulou as culturas colonizadas. Começando pelo próprio nome, Zouche, dado por Robert Cruzon, quarto barão Zouche, responsável pelo códice quando ele veio a público no início do século XX. Nuttall vem de Zélia Nuttall, escritora responsável pela introdução da publicação fac-símile feita pela universidade de Harvard e pelo do Museu Peabody em 1902.

O Códice é composto por dois lados, cada um, especula-se, deve ter sido feito em séculos diferentes e com intenções discursivas distintas. O documento é composto por dezesseis páginas de couro animal, com algumas partes coladas. Ele mede no total 11,41m de diâmetro quando aberto em sua totalidade. Cada lado contém ilustrações que foram

cuidadosamente compostas para preencher os 18,4 cm de altura da peça. (WILLIAMS, 2009). O Códice foi construído por indígenas mesoamericanos, em uma época anterior à chegada dos europeus capitaneados por Cortês.

**IMAGEM 09: sentido de leitura. do códice.**



Fonte: WILLIAMS, 2009, p. 62.

Alfonso Causo, historiador responsável por reconhecidos estudos nos poucos códices mesoamericanos que sobreviveram à colonização, aponta que ao contrário de uma ideia muito propagada, a história indígena americana não começou com a chegada dos europeus e muito menos só passou a ser registrada após a chegada:

It is very common when speaking about the history of America to say that it began with the [european] conquerors and the first Spanish chronicles and the indians have no written history: [implying] therefore, that the surviving written accounts that refer the remote past of natives peoples were recorded only when indians learned to write in Spanish after the Conquest. We will demonstrate that this opinion is completely false. The indians not only of Mexico, but from the whole of Mesoamerica possessed a true historical vocation. and they told and wrote history. Of course, we could cite brilliant examples like the Maya stel that show important historical people and their captives, accompanied by a column of hieroglyphs, in which the only part we can read is the date. We could also mention the historical codices of the Aztecs, such as the Tira de la Peregrination or the Codex Mendoza, which, although made after the Conquest. were copied from older indigenous manuscripts. (CAUSO, 1998, p.4)

Construído em uma sequência de leitura que se pode imaginar como comum à sociedade indígena da época, em um zigue-zague de baixo pra cima, as ilustrações do Códice apresentam tanto imagens de personagens desenvolvendo ações que se complementam em painéis posteriores e anteriores — um dos princípios fundamentais da linguagem dos quadrinhos — como também é ousado o suficiente para prescindir de requadros, enquanto apresenta detalhes escritos como a data e algumas declarações dos eventos ou falas mais importantes.

Os detalhes estéticos são de um estilo, se é que podemos caracterizar assim,

cartunizado, com uma simplificação conceitual na estrutura anatômica, por exemplo, mas que demonstra detalhes muito apurados de vestimentas, de ornamentos, de estruturas e de decoração. Pinturas corporais estão também claramente representadas, apesar de diferente dos grafismos indígenas amazônicos, os indígenas mesoamericanos também apresentam uma evidente intenção de interlocução em seus grafismos, seja para uma distinção de personagem, como aponta Causo (1998), ou mesmo como um possível significado discursivo apenas utilizado na representação desenhada do fato (WILLIAMS, 2009).

### **1.3.2. A imagem narrativa do novo mundo: os indígenas de Froschauer**

As condições de possibilidade história da presença indígena nos discursos imagéticos e em quadrinhos remontam, se não da arte rupestre e marajoara, pelo menos desde os primeiros contatos que as sociedades indígenas tiveram com as sociedades colonizadoras européias. Na imagem 10 temos a reprodução da xilogravura de Johan Froschauer que ilustra a carta *Mundus Novus*, narrativa que conta a primeira viagem do europeu Américo Vespúcio (NEVES, 2009) pelas terras do Novo Continente.

**IMAGEM 10: Xilogravura Novo Mundo.**



**Fonte: Neves (2009, p. 77)**

A imagem de Froschauer não é uma arte sequencial, no entanto ela compartilha elementos expressivos, no caso o traço, o desenho, a disposição discursiva da anatomia

expressiva (RAMOS 2012) com os quadrinhos e com a arte sequencial. “Agrupam-se cenários, personagens, fragmentos de espaço e do tempo. Tudo é encapsulado dentro de um conjunto de linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato” (p.89). Desta forma, apesar de não dispor uma sequência, a leitura da imagem na xilogravura é uma imagem narrativa, como afirma Aumont (2002), quando descreve que uma imagem pode ser narrativa quando seus elementos significantes se somam para contar uma história, que é o que podemos ver na Xilogravura de Froschauer.

A cena enquadrada mostra uma composição com oito adultos e três crianças se refestelando de um banquete de pedaços humanos. A estética simples, que entre outros motivos facilita a reprodução xilográfica, a postura não natural e até sacralizada das personagens estabelece um processo de intericonicidade com a estética de arte medieval bizantina (imagem 11), pois os gestuais da anatomia expressiva são bem mais semelhantes a figuras sacras, do que a uma representação de habitantes do novo mundo: longas barbas, cabelos claros, expressões tranquilas e uma falta completa de representações das genitálias.

Apesar da arte sempre ter representado o nu, na imposição cultural cristã pelo o qual a Europa passava, naquele momento, tais imagens eram interditas. Não há nenhum detalhe de mata, vegetação, árvores ou mesmo uma fauna sendo apresentada e no cenário e na ambientação da ilustração aparece apenas o chão pedregoso, quase desértico e um mar com caravelas à distância, sem perspectiva ou movimentação aparente. As velas infladas deixam perceber uma figura que remete às cruzes de malta. Nenhum personagem se relaciona com as caravelas, nem sequer olham para elas.

**IMAGEM 11: Exemplo de arte bizantina.**



Fonte: <http://photos1.blogger.com>

O foco narrativo da imagem é os personagens e seu hábito alimentar. Muitas indicações de penas e adornos “tropicais” podem ser vistos nos personagens, até mesmo uma insinuação

aos grafismos, mas tanto na construção dos adereços e vestimentas como na arma, no arco do homem em primeiro plano mais parece um arco longo inglês, uma arma popular na Europa na época. Percebemos mais uma tradução europeia do conceito do que uma imagem dos indígenas brasileiros. “Como (...) foram produzidas a partir de relatos de viajantes, podemos afirmar que são representações construídas a partir do discurso indireto livre” (NEVES, p. 76).

O maior impacto da imagem está na representação dos corpos mortos. Os pedaços de corpos humanos estão pendurados nos moldes do que os açougueiros europeus fazem com as carnes, e há pernas e braços servidos na esquerda da imagem, fica sobre um tipo de platô de pedra. Para espetacularizar mais a cena, não há qualquer indício do que se reconhece hoje como o significado cultural da antropofagia, que não era feita para a alimentação, como a imagem sugere, mas tinha um cunho espiritual, como ressalta Ivânia Neves (2009, p. 77):

A forma como estão dispostos os restos humanos, braços perna, cabeça, destitui qualquer caráter religioso dos rituais antropofágicos. Não há qualquer referência ao fato de que eles comiam aqueles que consideravam virtuosos, para que pudessem incorporar suas virtudes. (...) A cena mostra a antropofagia como uma simples e cotidiana refeição.

A imagem carrega uma memória que caracteriza os indígenas habitantes do novo mundo como selvagens, com mentalidade primitiva e por isso passíveis de serem conquistados, colonizados e até suprimido das terras. Não havia, por essa narrativa, razões para empatia com tais seres.

A partir da perspectiva arqueológica, podemos pensar que este discurso inicial reaparece anos, ou séculos mais tarde e vai estabelecer regularidades com outras séries de enunciados. Porém, não podemos sem cair na tentação de acreditar que os enunciados sempre aparecem da mesma forma ao longo da história, como explica Foucault (2008):

Ainda que encontrássemos em Diderot e Lamarck, em Benoit de Maillet e Darwin, a mesma formulação do princípio evolutivo, não poderíamos considerar que se tratasse de um único e mesmo acontecimento discursivo que teria sido submetido, através do tempo, a uma série de repetições (FOUCAULT, 2008, p. 161).

Esta tela mostra alguns princípios narrativos que permitem pensá-la com arte sequencial, seja por sua estética desenhada em linhas de contorno, suas cores quase primárias e seu ideal de produção voltado para facilitar sua reprodutibilidade, pois a xilogravura, processo em que se entalha na madeira um desenho para poder imprimi-lo. Nela podemos perceber trajetos narrativos materializados nas imagens e uma série de enunciados que bem a partir das definições de Foucault (2008), retomam uma memória da arte bizantina e, de certa forma, inauguram um olhar estrangeiro, bem genérico sobre os povos indígenas.

### 1.3.3. A antropofagia Tupinambá e imagem narrativa de Hans Staden

O contato entre culturas diferentes foi, durante o período colonial na Europa, uma grande fonte de produção das mais diferentes materialidades sobre o que era o exótico e o diferente na colônia. Entre as que mais ganharam destaque, em função da autoridade narrativa do autor ter *mesmo* estado no “novo mundo” foram as histórias Hans Staden. O mercenário alemão narrou em uma sequência de brochuras a sua aventura pelo novo mundo, onde contou como foi capturado e passou nove meses sob o poder dos Tupinambás, tendo a oportunidade de ver de perto e poder descrever o cotidiano dos indígenas como nunca antes um europeu havia podido fazer.

IMAGEM 12: Antropofagia Hans Staden.



Fonte: <https://historiainfinita.wordpress.com>

A Imagem 12 foi ilustrada a partir dos relatos e da supervisão de Staden, ela é uma das gravuras que compõem as edições de *História Verdadeira e Descrição de uma Terra de Selvagens, Nus e Cruéis Comedores de Seres Humanos, Situada no Novo Mundo da América, Desconhecida antes e depois de Jesus Cristo nas Terras de Hessen até os Dois Últimos Anos, Visto que Hans Staden, de Homberg, em Hessen, a Conheceu por Experiência Própria e agora a Traz a Público com essa Impressão*. Também conhecida pelo título mais curto de *Duas Viagens ao Brasil*, a primeira edição da obra data de 1557, por seu importante caráter antropológico e histórico, a obra de Staden foi bastante responsável pela imagem de “um

índio selvagem, destituído de racionalidade, sem direitos políticos e que precisava ser catequizado” (NEVES, 2009, p.79), principalmente pela forma espetacular como a violência e o canibalismo foram retratados.

A imagem de Staden que retrata a antropofagia é bem mais verossímil que a xilogravura do Novo Mundo. A descrição do alemão não foi mediada por viajantes e resulta de suas experiências como náufrago e prisioneiro no Brasil. Apesar do discurso ainda ser indireto, pois não foi Staden o artista responsável pela gravura final, as imagens das pessoas apresentam uma construção fenotípica mais próxima aos indígenas brasileiros. Eles estão efetivamente nus nas imagens, inclusive sem nenhuma aparente vontade do artista de esconder as genitálias com recursos do cenário, ou “folhas de adão” voadoras.

Há inclusive detalhes bem semelhantes a pelos pubianos nos corpos desenhados nesta arte sequencial. Os cortes de cabelos se inscrevem numa rede de memórias visuais bastante recorrentes na iconografia com que se reconhecem os indígenas. Os adornos faciais e falta de barba também atestam uma representação mais próximas aos indígenas brasileiros do que os selvagens europeus retratados por Froschauer.

Como uma importante estratégia discursiva para mostrar a selvageria dos indígenas, há uma brutalidade mais dramática e apelativamente explícita do corpo desmembrado. Ele é aberto por trás, em sua coluna, enquanto nas extremidades superiores, notadamente mulheres, seguram pernas decepadas. Todos os personagens se apresentam olhando atentos ao desmembramento. A anatomia expressiva lhes mostra agitados, como num tipo de comoção, mas atentos, voltados para o desmembramento de uma forma até mesmo ritualística. Há uma fogueira na parte de baixo da cena, e o corpo do morto parece flutuar por perto sem nenhum tipo de suporte abaixo das folhas.

Esta representação da antropofagia indígena não remete a uma refeição casual, como acontece na xilogravura do novo mundo, pois Hans Staden presenciou o ritual. Não há nesta imagem também qualquer indicação de cenário, fauna ou flora, o que aparece no topo da cena é uma fumaça, provavelmente advinda da fogueira. Os personagens, todos em cena, aparentam ser indígenas e o autor do corte nas costas segura uma faca, com a qual desmembra o corpo e com a qual deve ter feito o corte. Há quatro pernas nas mãos das mulheres em cena, nos cantos dos quadros, mas nenhum braço. Ou houve desatenção do artista, ou é uma referência a outras mortes fora do quadro.

A presença dos grafismos corporais marca uma diferença bem acentuada em relação à

xilogravura e anuncia uma das principais características identitária dos povos indígenas da América do Sul, onde o grafismo é um traço distintivos destas sociedades. Na América do Norte, as roupas de couro é que vão marcar esta identidade indígena (NEVES, 2009). No trabalho que desenvolvemos com os Tembé-Tenetehara e em outras pesquisas do GEDAI assim como nas redes sociais, quando os próprios indígenas colocam as fotografias de seus perfis, a presença do grafismo é uma recorrência sistemática.

Estas primeiras imagens produzidas sobre os povos indígenas no século XVI representam um nó no discurso. Isto é, marcam o momento em que começa a se produzir uma imagem sobre as práticas culturais dos povos indígenas, ao mesmo tempo em que reforçam a memória imposta pelo colonizador, também abrem a possibilidade de novas leituras, que refutam este discurso de selvageria.

O quadrinhista contemporâneo Jo Oliveira é um ilustrador brasileiro autor de diversos selos, cartazes e livros infantis e seus quadrinhos foram publicados em diversos países. Sua obra mais conhecida, inicialmente, circulou no mercado europeu, a adaptação do relato de Hans Staden para os quadrinhos, intitulada *Hans Staden, Um Aventureiro no Novo Mundo*, lançada em 1989 na revista italiana *Corto Maltese* e em 2005 no Brasil, pela Conrad.

**IMAGEM 13: Hans Staden capturado.**



Fonte: OLIVEIRA, 2005 p.12.

O quadrinho mostra as principais passagens das aventuras do alemão nas terras brasileiras. A sequência apresentada na Imagem 13 apresenta o personagem principal, que ao sair do forte onde estava protegido, foi surpreendido e rendido pelos Tubinambás, a quem chama de inimigos. A obra transpõe em um estilo que remete à estética das gravuras da época, numa intericonicidade que remete o leitor a um entendimento de que estaria revisitando a obra produzida pelo próprio Hans Staden no século XVI, só que agora com os recursos narrativos sequenciais. A estética, no entanto, também é característica do estilo de ilustração de Oliveira, que pernambucano, traz também forte influência da estética do cordel e das xilogravuras

nordestinas, sua formação.

Hans Staden é despido e levado à aldeia dos Tupinambás, que por odiarem os portugueses, hostilizam o alemão, pois o viam trabalhando com lusitanos, como se vê na Imagem 14. A trama segue de forma relativamente fiel ao texto do livro de 1557, com algumas simplificações no texto e retirando as grandes descrições ou passagens mais biográficas como no início, quando toda a chegada dele, que se estende por dezenas de páginas de texto no livro original, é sintetizada em uma página de quadrinho.



Fonte: OLIVEIRA, 2005 p.15.

Os relatos de guerras, violência e antropofagia que povoaram o imaginário da Europa sobre o Brasil só veio alimentar uma avidez por narrativas tanto chocantes quanto empolgantes. Era mais dramático imaginar selvagens comedores de carne humana a dóceis, belos e solícitos nativos como os descritos por caminha. Na introdução à edição brasileira do relato de Hans Staden, Melanie Dimantas (2004, p.08) argumenta:

A verdade é que a avidez da Europa por conhecer novos mundos, tendo a aventura como substrato e a necessidade de expansão comercial como impulso, deu origem à crença de que tudo era possível. mesmo que fantasticamente possível. Por que não um mundo onde antes se acreditava não haver nada?

Ainda hoje, na Europa e mesmo no Brasil, as narrativas de Hans Staden encontram muita aceitação do público. As redes de memória que se filiavam ao sistema colonial ainda estão fortemente presentes nas produções midiáticas contemporâneas e elas contribuem para um processo de sujeição institucionalizado dos povos indígenas. No entanto, a partir de uma revolução nas condições de possibilidade proporcionada pelos novos meios técnicos disponíveis para expressão nos meios de massa, bem como a própria adaptação moderna do

modelo colonial, podemos perceber nos campos culturais autônomos uma democratização nos moldes do que Canclini (2006) descreve como mercados simbólicos.

O processo de desterritorialização, característica inerente ao ingresso na modernidade, se dá quando, na relação cultural supra-geográfica, eminentemente relativa ao que se vê hoje acerca dos mercados globalizados, onde empresas multinacionais ditam as principais mercadorias, temos o fenômeno da desterritorialização presente também nas migrações. Desta forma, apresenta-se um embate entre o colonizador contra o colonizado, do nacionalista contra o cosmopolita, numa tensão presente tanto no mundo atual, quanto, num processo de entendimento descontínuo da história, na época da expansão mercantilista perpetrada por Portugal e Espanha ao novo continente.

#### **1.3.4. Os indígenas de Corto Maltese**

O velho continente, com seus antigos artistas, tem grandes autores de quadrinhos como é o caso do italiano Hugo Pratt<sup>5</sup>, que com seu personagem mais famoso, Corto Maltese, viajou pelo mundo produzindo histórias em quadrinhos que apresentavam personagens pesquisados durante suas estadas em outros países, inclusive na América do Sul, onde passou pelo Brasil e pela Argentina na metade do século XX.

As viagens de Corto Maltese, o personagem principal, um marinheiro caucasiano, aventureiro e sem lar, traz no conjunto de sua obra uma abordagem sensível à questão das diferenças culturais. O espírito de viajante de Hugo Pratt, sua curiosidade com relação aos detalhes étnicos, bem como sua abertura e aceitação ao diferente transparece em seu personagem (pode-se especular também o contrário). Escrito e desenhado nos anos de 1970, os dois volumes que compreendem as aventuras de *Corto Maltese na Amazônia, Cabeças e Cogumelos* e *Vudu para o Presidente* ambos ambientados em 1916 foram publicados originalmente na França e pela primeira vez no Brasil e em Portugal no ano de 1982.

O corpus da análise se dará apenas no primeiro volume que é dividido em duas histórias, *Cabeças e Cogumelos* e *A Conga das Bananas*. Apesar das duas se passarem na Amazônia sul-americana, a segunda trama se passa em Mosquito, um país fictício que perpetua a imagem de república das bananas da América Latina e apenas a primeira apresenta a presença indígena foco deste trabalho.

---

<sup>5</sup> Hugo Eugenio Pratt nasceu em Rímini, Itália, em 15 de Junho de 1927 e morreu em Grandvaux Suíça, 20 de Agosto de 1995. Trabalhou principalmente com quadrinhos, o que desenhou e escreveu a vida toda, mas também foi ator de filmes e escritor de romances.

IMAGEM 15: Descoberta da construção “inca”.



Fonte: PRATT, 1982, p. 15

A trama mostra Corto Maltese viajando pela Amazônia venezuelana para a cidade real de Maracaibo. Corto se envolve em uma busca por uma lendária cidade Inca no meio da floresta amazônica, encontrado inclusive uma “torre cilíndrica” de pedra, que longe de uma estética indígena ou mesmo inca, mais parece um castelo europeu da baixa idade média, como se vê na imagem 15 acima.

O início da história apresenta citações vinculadas a cidades reais: “Até o fim, comeu estes cogumelos mágicos, como ele dizia, que um feiticeiro índio de Belém lhe dera...” (PRATT, 1982, p. 6), mas com personagens fictícios e uma mitologia baseada no que povoa o imaginário europeu, com uma pesquisa que, por meio de uma metalinguagem, está presente em cada obra na fala do personagem principal: “estive a ler toda a viagem de Orellana, contada pelo monge Carvajal... Fiquei a saber que ele era zarolho e que teve de lutar contra uma tribo de mulheres guerreiras mas do “Eldorado nem rasto...” (PRATT, 1982, p. 10).

Logo somos jogados na ambientação da selva, passando por uma aldeia Nanay, uma etnia fictícia, apesar de haver realmente um rio chamado de Nanay no Peru. Na imagem 16 na página seguinte, temos a sequência de ação onde Corto Maltese e os outros exploradores europeus enfrentam uma cobra grande, onde sua anatomia olfídea e descrição “é uma cobra de água, ainda há maiores” se mostra realista. Como protagonista da trama, Corto derrota a cobra com um tiro de sua pistola, mas também contou com a ajuda de Aparia que havia disparado um dardo de sua zarabatana na cabeça do animal.

Aparia, o índio meio branco, finge ser Nanay, mas acaba se revelando da etnia Jivaro, que desempenham na trama o papel de antagonistas. Os Jivaros têm representantes até hoje nas encostas orientais dos Andes Peruanos e realmente, como colocado no livro de Pratt, encolhem cabeças. Na sequência acima, Corto como a representação do bom colono,

demonstra uma ação magnânima, humanista, votando —ele não é um líder, mas um democrata— por dar ao guia indígena morto pela cobra gigante um enterro digno antes de prosseguir a viagem, algo que é refutado por Aparia.

**IMAGEM 16: Corto Maltese enfrenta uma boiúna.**



Fonte: (PRATT, 1982, p. 15)

A diferença de fenótipos é bem caracterizada na história. Corto, o personagem principal, o europeu explorador, o audacioso aventureiro das colônias, cujo os olhos estreitos e sombrios e o queixo quadrado remetem à própria figura de Hugo Pratt, se diferencia bem do indígena Aparia, que tem mais sombras em seu corpo, o que na simplificação expressiva estilística do traço, remete ao fato de sua pele ser mais escura, o que no texto ele confirma ao chamar todos os estrangeiros e europeus de “brancos”.

O nariz pequeno de Aparia, seus lábios bem mais volumosos em contraste ao de Corto, um coque e detalhes de adereços que apesar de simplificados no estilo do traço, ainda guardam um referencial étnico que se pode imaginar pesquisado em campo, assim como os grafismo em seu rosto, como quadrados grossos, que apesar de não remeterem iconograficamente a nenhuma imagem de grafismo indígena sul-americano, ao menos foi representado como uma preocupação de sua caracterização remeter à cultura indígena a esse importante traço da cultura indígena.

**MAGEM 17: Aparia e um Jivaro real.**

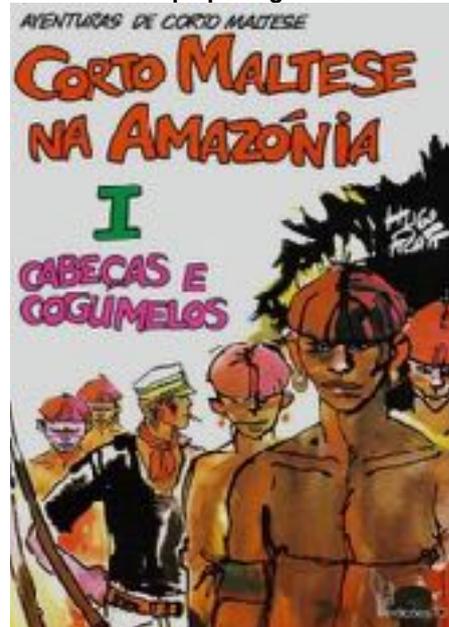
Na imagem 17, vemos a comparação entre Aparia, que se diz Nanay mas na verdade é um Jivaro, e um Jivaro real. A compleição física é semelhante, assim como os traços



Fonte: Pratt (1982, p. 17) e google imagens.

fenotípicos e alguns detalhes da caracterização ornamental. Aparia está nu, como poderia ser mais comum na época que se passa a história, 1916, do que o rapaz indígena da foto dos anos 90. O cabelo liso e escorrido de Aparia, cortado em cuia e volumoso, espesso, como o dos tradicionais indígenas do Xingu brasileiro, é semelhante ao retratado no personagem da capa do volume, na imagem 18 abaixo.

IMAGEM 18: Capa portuguesa do volume.



Fonte: autor

Aparia, no entanto, está aparentemente sem o urucum vermelho que matiza as madeixas do personagem colorido em aquarela que ilustra a capa, e também podemos concluir que Aparia não é esse personagem, pela leitura dos detalhes diferentes, como o

coque, o grafismo facial e o colar que os diferenciam. Aparia também demonstra ter uma boca mais larga, mais agressiva, do que o indígena retratado na capa, que em sua delicadeza de composição, se torna mais bonito do que Aparia, talvez para demonstrar o papel dele na história, o de vilão traidor.

O estilo de desenho e pintura de Pratt, clássico inegável para a cultura dos quadrinhos mundiais, é simplificado e direto, de uma expressividade muito pungente e delicada. Ele usava pincel, bico-de-pena e nanquim para a arte final em preto e branco da arte interna e aquarela para as capas, que num sistema de produção da materialidade que se tornou o livro, pode ter sido feita semanas ou meses depois da construção da história, o que pode explicar o conceito geral e genérico do indígena retratado em aquarela de cores suaves e paleta mais avermelhada, e do fato dele não retratar nenhum dos personagens indígenas explorados na trama. Ademais, nenhum outro dos europeus também aparecem, apenas Corto Maltese, rodeado por indígenas com tons de pele semelhantes ao dele, excetuando-se o em primeiríssimo plano que, talvez pela proximidade, tenha mais camadas de aquarela e por isso ficado mais moreno.

Os indígenas da capa apresentam um grafismo facial simples, um traço reto sob os olhos, ao estilo dos militares e dos jogadores de futebol americano e diferente dos traços contínuos que vemos na linha dos olhos de forma mais comum nos indígenas sulamericanos, mas de certa forma recorrente aos Jivaros, que costumam usar traços mais finos e numerosos no rosto, como visto na imagem 17. A pintura tem um vermelho que quase não se destaca do tom de pele e que até por isso deve ter deixado o indígena atrás do ombro direito de Corto na imagem 18, sem o tom de pele no rosto, como se tivesse usado uma base de pó branco antes do grafismo em urucum.

Voltando a trama, podemos perceber o que seria a ideia do bom selvagem de Rousseau ingênuo e de coração puro, crente em espíritos e entidades, quase como uma criança das florestas em contra-partida aos europeus, os brancos, que são espertos e maliciosos e dados ao raciocínio lógico.

O exemplo dos selvagens, que foram encontrados quase todos nesse estágio, parece confirmar que o gênero humano fora feito para assim permanecer para sempre. Que esse estado é a verdadeira juventude do mundo, é que todos os progressos anteriores foram em aparência, outros tantos passos para a perfeição do indivíduo, mas, na verdade, para a decrepitude da espécie (ROUSSEAU, 2005, p. 92).

Esse ideal idílico é o que Corto espera dos indígenas que os acompanham, já que mesmo em sua terra o protagonismo da aventura não é deles, mas do europeu desbravador. Corto então logo conclui que pelas características apresentadas por Aparia, ele não poderia ser

um indígena comum, como explicita na passagem:

A narrativa gráfica segue um estilo em preto e branco, semelhante intericonicamente ao que se vê nas ilustrações e gravuras de Hans Staden, e de certa forma pelo mesmo motivo, para baratear os custos de produção. A disposição gráfica narrativa, de uma forma geral, se apresenta bem formal, com enquadramentos que facilitam e apresentam bem os diálogos em planos e contra-planos importados de uma linguagem cinematográfica ou mesmo teatral, como se Pratt estivesse nos mostrando um filme de Resnais ou Kurosawa, com seu alto contraste de preto e branco e seu foco no Expressionismo dramático dos personagens.

IMAGEM 19: Um índio Nanay.



Fonte: (PRATT, 1982, p. 13)

A arte de Pratt é simples e poderosa, feita com nanquim em fortes pinceladas e com um planejamento gráfico ousado quando nas sequências de ação. A caracterização do biotipo indígena, da mesma forma que o cenário, remete a uma certa pesquisa de campo, que pela história de vida de Hugo Pratt, fazia parte de sua metodologia. Sua ilustração, no entanto, mostra sempre figuras mais delgadas, ao gosto do autor que caracteriza todos os seus personagens assim, até mesmo só europeus como o personagem principal Corto Maltese. Há uma preocupação clara também de se demonstrar diferenças fenotípica entre os europeus e os indígenas.

De uma forma geral Pratt apresenta uma trama fictícia muito baseada no que viu em suas viagens a campo. Quem sabe por causa de suas invenções dramáticas ao gosto de uma audiência europeia, como no castelo no meio da floresta, Pratt obteve sucesso em fazer do seu personagem tanto um clássico dos quadrinhos quanto um sucesso de vendas da indústria cultural. E mesmo com estas condições, ele mostra uma representação etnograficamente acurada da imagem do indígena.

A representação indígena que faz, no entanto, por mais que significativamente

pesquisada, usando, por exemplo, etnias reais, só o faz para espetacularizar o mito do encolhimento de cabeças, já amplamente divulgado na Europa no final do século XX e não tem qualquer especificidade cultural, além de uma alegoria gráfica que intenciona um espetáculo do culturalmente diferente e dramaticamente estético.

### 1.3.5. “Brasileiros” e a redenção do colonizador

IMAGEM 20: Excerto de Brasileiros.



Fonte: TORAL 2009, p. 19

Os próximos quadrinhos a serem analisados são contemporâneos e produzidos a partir de condições de possibilidades marcadas pela hibridização cultural. Trata-se do livro de histórias curtas chamado *Brasileiros* (2009) do profícuo quadrinhista e pesquisador André Toral, mestre em antropologia pelo Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro e doutor em História pela USP. Pela formação acadêmica, Toral se mostra um quadrinhista diferenciado, tanto em sensibilidade, quanto em abordagem conceitual de suas obras.

No livro, a primeira história, cuja excerto pode se ver na imagem 20, retrata uma batalha entre portugueses, franceses e Tupinambás ainda no século XVI. Diferente da imagem largamente propagandeada pelos livros de história, bem como da Carta de Caminha que mostrava os indígenas como um povo dócil, os brasileiros do livro de Toral, cujo o teor da história deixa claro se tratar dos indígenas, muito mais do que qualquer europeu nascido aqui pós-colonização, foram pouco dóceis no trato com os europeus durante grande parte dos primeiros séculos de contato.

Os europeus fizeram do relato escrito de Staden um importante dispositivo para fazer circular os discursos de selvageria dos povos indígenas. As notícias das aventuras dos viajantes nos mundos distantes e exóticos eram cheias de aventuras e do fantástico, a narrativa

factual era romantizada e extrapolava a realidade em histórias para empolgar os europeus do velho mundo.

IMAGEM 21: Excerto de *Brasileiros*.



Fonte: TORAL 2009, p. 09

Na história que abre o livro *Brasileiros*, o personagem bretão a quem os contrerrâneos chamam de “brasileiro” ganhou essa alcunha pejorativamente pelos seus crimes a mando do seu *sire*, um homem que faz de tudo para ser um bispo impoluto, inclusive, mandar matar o próprio filho e netos, garantindo assim a ideia de uma castidade santa que não possui.

Atormentado pela imagem dos crimes que cometeu e ainda hostilizado pelos outros europeus que o consideram um selvagem da estirpe dos “brasileiros” das narrativas fantásticas que lhes chegam do além-mar, o bretão é um pária em sua sociedade. Na sequência abaixo, é o próprio *sire* que relembra os crimes do bretão:

Toda a história do livro de Toral tem, num processo que podemos entender como intericônico, uma semelhança estrutural cromática com a paleta de cores utilizada na xilogravura de Johan Froschauer. Os tons mais avermelhados, uma predominância do amarelo, cores mais esmaecidas e suavidade nas pinceladas se espalharem para além dos contornos faz com que tenhamos ao ler a história visualmente uma referência que nos remete ao que eram as ilustrações antigas, construídas na época que a história se remete passar.

No final da história, na imagem 22, o bretão chamado de Brasileiro é traído e alvejado pelos franceses ficando paralítico. Sem nunca mais voltar para a Europa, Brasileiro se torna, em suas próprias palavras, o cachorro de um dos Tupinambás. Em uma inversão de sua

situação anterior, que era servir seu sire como um cão selvagem e fazendo crimes, agora o bretão se diz curado de sua “doença” um tipo de ansiedade pela culpa e remorso pelos vários crimes que havia cometido. Sendo o “cão” de um indígena e longe da Europa e das atrocidades que ele tinha que cometer lá, ele se diz feliz:

**IMAGEM 22: últimos painéis de Brasileiros.**



**TORAL, 2009, p. 20.**

Os quadrinhos de Toral reinventam uma versão diferente da história canônica. Nesta perspectiva, aparece uma espécie de redenção do colonizador. Os Tupinambás que viveram com os primeiros europeus não estão mais vivos e talvez fizessem uma narrativa bem diferente desta, mas certamente, naquele período, eles produziam uma rede de memórias bem diferente da imposição colonial. Embora inviabilizada pela história oficial escrita, esta outra verdade sempre existiu, pois a história se escreve de forma descontínua, neste movimento de apagamento e visibilidade.

### **1.3.6. O canto do Papa-Capim da Turma da Mônica**

Maurício de Sousa, como já referido na introdução desta dissertação, é o mais famoso e bem sucedido quadrinhista brasileiro. Criou a MSP - Maurício de Sousa Produções e a exemplo de seu amigo pessoal Will Eisner, nos anos quarenta e cinquenta, ele não trabalha sozinho em seu estúdio, mas com dezenas de outros autores profissionais contratados para desenvolvem suas criações numa verdadeira “linha de produção”, onde vários artistas, desenhistas e arte-finalistas, trabalham em pranchetas lado a lado, desenvolvendo as histórias construídas por vários roteiristas em um espaço físico próximo. Apesar de assinar todas as histórias, ele não é o único autor, mas é quem as aprova. Quando falamos de histórias de autoria da MSP, colocamos a Maurício de Sousa Produções como uma coletividade desses

autores.



Fonte: [folha.uol.com.br](http://folha.uol.com.br)

**IMAGEM 23:** primeira tira de Papa-Capim na folhinha.

A MSP criou cerca de duzentos personagens, dos mais diversos tipos, astronautas, bichos antropomorfizados, homens das cavernas, adolescentes, crianças e também, como já explicado anteriormente, um protagonista indígena chamado Papa-Capim. Criado em 1960 para o jornal O Diário Juvenil, e três anos depois no suplemento colorido da Folhinha, Papa-Capim é coadjuvante esporádico nas histórias do miolo — não as principais, as que ganham chamada de capa — nos quadrinhos da MSP. No site oficial<sup>6</sup> hospedado pelo UOL, Papa-Capim é encontrado no menu de personagens após oito opções, na categoria “outros personagens”. A descrição no site é a seguinte:

Menino índio, perfeitamente integrado à sua tribo e à natureza. Vive nas florestas do sul da Bahia, cultivando as lendas e a cultura do seu povo, em aventuras singelas ou perigosas. O Papa-Capim é esperto, ama a natureza e entende os animais. Seu sonho é se tornar um adulto sábio como o pajé da sua aldeia, e corajoso como o cacique Ubiraci. (PERSONAGENS, 2014)

Criado para os jornais dos anos 60, Papa-Capim ainda teve no modelo de impressão arcaico de sua época, uma condição de possibilidade histórica limitadora. Em sua primeira tira publicada na Folhinha, suplemento infantil da Folha de São Paulo, datada do dia 8 de setembro de 1963 e reproduzida na imagem 23, vemos que Papa-Capim aparece já com seu característico cabelo de cuiá, só que um pouco mais velho do que é hoje, com uma estrutura de corpo diferente, de certa forma inspirado na estética cartunizada nos anos 60 popularizada pelos desenhos produzidos pela Hanna-Barbera<sup>7</sup>, Papa-Capim guarda alguma semelhança com Fred Flintstone. Conceitualmente, Papa-Capim já tinha um bom coração e era rodeado de outros indígenas mais maliciosos. Papa-Capim também apresenta detalhes de grafismo no rosto, geometricamente simples, retangulares.

<sup>6</sup> <http://turmadamonica.uol.com.br>, acessado em 17.12.14 às 21:19h.

<sup>7</sup> Uma das maiores produtoras de desenho dos estados unidos, criada pela dupla de cartunistas ela dupla de cartunistas norte-americana William Hanna e Joseph Barbera, foi responsável por séries como Space Ghost, Herculóides, os Jetsons e Flintstones.

Com a reformulação do design feita no final dos anos 80, para uniformizar o *concept* dos personagens da MSP, Papa-Capim ganhou o visual mais cartunizado e infantil como o do resto da Turma da Mônica. Seu grafismo no rosto desapareceu e seus olhos aumentaram, assim como diminuiu sua idade e ele passou a ser um “curumin”. Seu potencial expressivo cartunizado produzia uma representação generalista das várias etnias indígenas brasileiras.

Um detalhe, porém, não mudou em Papa-Capim e seus coadjuvantes, o pequeno pedaço de pano quadrado amarrado na altura da pélvis que usam para esconder seus órgãos genitais, que pelo viés da memória das imagens nos remete aos moldes dos indígenas dos filmes de banguê-banguê norte americano, como visto abaixo no cartaz do filme *Battle At Apache Pass* (1952) de George Sherman.

**IMAGEM 24: Influência gráfica em Papa-Capim.**



**Fonte: Montagem do autor**

A simplicidade nos traços, a falta de grafismos, o estilo de corte de cabelo e o tipo de saio ‘cobrindo as vergonhas’ também aparecem em um outro personagem com características indígenas famoso criado nos anos 60, o mascote da TV Tupi, como pode se ver na montagem de comparação na imagem 24.

Além disso, a paleta de cores de pele dos personagens da MSP são duas, uma herança que se manteve na época das impressões mais simples e baratas, mas que se mantém até hoje, independente das condições de possibilidade histórica que possibilitam milhares de tonalidades na impressão e na distribuição digital. Há somente um tom de pele característico dos caucasianos, onde se enquadram por exemplo os quatro personagens principais como Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali, bem como a grande maioria dos outros personagens, e

uma segunda cor, um marrom, em que são pintados Jeremias, o único negro da turma, as adaptações de Ronaldinho Gaúcho, Pelé, Papa-Capim e todos os demais índios, como se pode ver em exemplo na imagem 25.

**IMAGEM 25: personagens de Maurício de Sousa.**



Fonte: [turmadamonica.uol.com.br](http://turmadamonica.uol.com.br)

O negro e o indígena, nessa concepção não apresentam diferenças na cor da pele no universo da MSP, apenas alguns detalhes fenotípicos, como o cabelo dos indígenas sendo sempre lisos e os lábios dos negros tendo algum “volume”.

Agora, vamos retomar a análise iniciada na introdução sobre o nome do personagem, supostamente está relacionado ao processo de nomeação utilizado por muitas sociedades indígenas, que geralmente dão nomes às crianças com substantivos observáveis em sua cosmologia. Daí se tem, por exemplo, nomes de vários Tembé com quem tive contato que pertencem à língua Tenetehara, como Neratiperi, que significa sua sobrinha ou Pitawan, que significa bem-te-vi.

Oficialmente, no entanto, a criação do personagem não intencionava apontar para uma crítica aos indígenas, e seu nome é inspirado no pássaro Papa-capim-capuchinho (*Sporophila Nigricollis*), encontrado em grande parte da América Latina é uma pequena e robusta ave de penas marrons e branco amarelado, semelhante à cor do café capuccino. Papar capim, no entanto, remete a uma ação identificada com bois, burros, cavalos.

**IMAGEM 26: Aldeia de Papa-Capim e aldeia Cotoxó.**

Papa-Capim e seus coadjuvantes, como Cafuné e Jurema, não tem uma etnia indígena definida, e mesmo quando alguma fictícia é citada, como os Cotoxós na história “O Inimigo”, (Imagem 26) o roteirista habilidosamente conduz a narrativa para que não seja necessário definir a qual etnia pertence Papa-Capim, como podemos ver no excerto da história O Inimigo, que compõe o *Almanaque Papa-Capim / Turma da Mata*, publicado em outubro de



Fonte: MSP, 2010, p14.

2010, uma publicação que reúne o que os editores da MSP consideram as melhores histórias das revistas mensais, e escolhida, pelo fato de ter várias histórias do Papa-Capim atual, como recorte de pesquisa desta análise.

Papa-Capim reforça um discurso de generalização de todos os indígenas brasileiros. As observações a seguir falam deste processo que privilegia a visibilidade de alguns enunciados em detrimento de outros.



(McCloud, 2005, p.30)

A amplificação a qual se refere McCloud é uma forma de um só personagem, como o Papa-Capim, sem detalhes que o especifiquem, possa representar o maior número de sociedades indígenas possível, num trabalho de construção de personagens baseados em arquétipos, marca da produção de Maurício de Sousa e da MSP. Mas por consequência, Papa-Capim é tão genérico que nem ao menos grafismo apresenta, ao contrário de personagens criados mais recentemente como os coadjuvantes das imagem 26, todos criados para a história específica.

**IMAGEM 27: Papa-Capim e o caraíba australiano.**

O pequeno indígena Cotoxó além de um grafismo mesmo que muito simplificado no



Fonte: MSP, 2010, p. 50.

rosto, um retângulo como o que Hugo Pratt colocou no rosto de Aparia e laranja, diferente de qualquer tipo de cor usada pelos indígenas brasileiros, ele ao menos tem brincos e um piercing no nariz, que não só remete aos indígenas, mas também às tribos urbanas brasileiras atuais. Diferente de Papa-Capim, cujo design foi criado nos anos 60 e teve seus valores tirados da imagem dos indígenas disponíveis na época, o pequeno guerreiro Cotoxó dialoga com os jovens atuais, com uma influência de certa forma punk.

As histórias de Papa-Capim e os outros indígenas giram em torno de aventuras que ele vive no ambiente da aldeia, quase nunca indo pra cidade. Papa-Capim é forte e destemido, cheio de virtudes físicas admiráveis que o faz derrotar onças e jacarés com força bruta. Nenhum indígena das histórias de Papa-Capim fala o português errado, seja falando entre si, o que poderíamos até imaginar sendo uma tradução automática da história, nem quando falam com os não-índios, que eles chamam de “caraíba”, como se vê na imagem 27.

“Caraíbas” e “curumins” são termos populares em tupi que geralmente aparecem nas histórias de Papa-Capim, para evidenciar alguma ligação dos indígenas representados com uma língua indígena diferente do português. A história da imagem 27, chamada *O bumerangue*, apresenta um estrangeiro australiano que também fala o português correto, sem sotaques. Ele tem um bumerangue que diz ser “A arma nativa da terra dos meus pais! A Austrália! (MSP 2010, p.51)”. No entanto, apesar do personagem caucasiano loiro de olhos azuis ser bastante hábil com o bumerangue na trama, essa arma é nativa dos aborígenes australianos, dos indígenas de lá, mas por algum motivo, talvez de evidenciação do contraste, ao invés de mostrar o encontro de dois personagens indígenas, um australiano e outro brasileiro, os autores da MSP decidiram por caracterizar o manipulador de bumerangue como um colonizador europeu que só passou a morar na região da Austrália no século XVIII, apesar da região ter indígenas há milênios. Além disso, os não índios australianos se concentram em

grandes cidades cosmopolitas como Sidney, com mais que quatro milhões de habitantes, e dificilmente aprendem a manipular um bumerangue.

Há uma diferença, no entanto, na abordagem utilizada nas tiras e nas revistas em quadrinhos. Enquanto esta última se foca num público mais geral e eminentemente infantil, as tiras para jornal são onde historicamente Maurício de Sousa solta sua verve filosófica e de crítica social.

Para analisar uma ocorrência deste tipo de abordagem, foi escolhida uma tira de jornal acima onde o personagem transmite uma aura de sabedoria e tranquilidade para lidar com a vida, que nos conceitos da história se mostram uma característica inerente aos indígenas, bem como sua observação desconstrutivista do modelo de produção colonial. Num entendimento saudável e sem conflitos com a natureza, ao mesmo tempo em que se evidenciam críticas à forma de viver do ‘homem branco’.

Como uma culpa do colonizador em se relacionar com o colonizado, Papa-Capim vem para mostrar que a sabedoria ancestral dos indígenas americanos é digna de se louvar, apesar do indígena ser sempre “o outro” e não você. Um exemplo desse tipo de história é a tira da imagem 28:



Papa-Capim conversa com Kava, um indígena menor do que ele, numa disposição de papéis que faz com que Papa-Capim seja agora o mentor, aquele que expressa a grande sacada do final, externalizando uma crítica dos autores aos meios de produção extrativistas. Papa-Capim traz uma grande sabedoria, um olhar sobre a situação que não é compartilhada pelos homens brancos. Sua sagacidade, seu ponto de vista, pode ser a que Foucault (1999, p.11.) descreve como a do louco social:

Existe em nossa sociedade outro princípio de exclusão: (...) Penso que a oposição razão e loucura. Desde a alta idade Média, o louco é aquele cujo discurso não pode circular como o dos outros: pode ocorrer que sua palavra seja considerada nula e não seja acolhida, não tendo verdade nem importância, não podendo testemunhar na justiça, não podendo autenticar um ato ou um contrato, não podendo nem mesmo, no sacrifício da missa, permitir a transubstanciação e fazer do pão um corpo; pode ocorrer também, em contrapartida, que se lhe atribua, por oposição a todas as outras,

estranhos poderes, o de dizer uma verdade escolhida, o de pronunciar o futuro, o de enxergar com toda a ingenuidade aquilo que a sabedoria dos outros não pode perceber.

A sabedoria do “ingênuo” nesses processos de interdição e exclusão do discurso ainda encontram caminhos para se afirmarem, mesmo que seja um caminho que não os legitime e os deixe ainda em seu lugar, de indígenas e excluído da sociedade, o indígena é visto ou sempre se espera que se veja como o outro.

De uma forma geral, Papa-Capim é um personagem que traz uma visão humanista e positiva dos indígenas, não sendo usando como motivo de demérito ou chacota, muito pelo contrário, Papa-Capim é bastante esperto e sensível. No entanto, sua cartunização tanto imagética quanto conceitual, o faz um representante legítimo da questão dos enunciados com indígenas nos quadrinhos do Brasil e América Latina, onde diferente das produções européias —onde vimos os quadrinhos de Hugo Pratt e podemos ver na literatura de Rice Burroughs, de Voltaire e vários outros— em que temos os indígenas relegados a papéis complementares, de personagens secundários ou mesmo de antagonistas, em Papa-Capim os indígenas são os atores principais da história.

No entanto, de uma forma geral, as representações em quadrinhos na indústria cultural tendem a ignorar a singularidade de sujeitos e culturas que dispõe as mais de trezentas etnias e mais de duzentas e setenta línguas e dialetos encontrados nos povos indígenas brasileiros, na atualidade. Ignora também as centenas de grafismos e adereços com significados de comunicação particulares, simplificando-os, reduzindo-os ou até mesmo os ignorados nos enunciados em quadrinhos. Nesse caso, independente de em que indústria cultural é produzida, a pluralidade cultural dos povos indígenas é silenciada. E não podemos ignorar a posição política dos sujeitos envolvidos neste processo.

## 2- A EXPERIÊNCIA TENETEHARA: A DANÇA DAS REALIDADES



A declaração de Bêwàre foi bonita e surpreendente para mim. Ao mesmo tempo em que considerei significativo ele definir sua religião como Tenetehara, também entendi que ao se declarar, inicialmente, católico, ele estava afirmando um lugar de contato com a sociedade envolvente, não de submissão, mas de troca, de sincretismo, afinal, Jesus para os Tembétetehara é Maíra.

Robin M. Wright (1999), na introdução de seu livro *Transformando Os Deuses* (1999), afirma que o cristianismo indígena não é um “verniz” colado sobre uma estrutura preexistente e, indo além da superficialidade inicial da leitura sobre o trabalho missionário cristão com as sociedades indígenas, percebemos nele, de fato, uma relação muito mais profunda e complexa, não meramente impositiva. Para Wright (1999, p.9):

Vários casos (...) demonstram a diversidade de estratégias indígenas através das quais os povos evangelizados, com o tempo, reafirmam as suas religiões, moldando os ensinamentos cristãos para satisfazer às suas necessidades espirituais específicas.

Então mais do que um mero jogo de adaptação sincrético, essas práticas são o que Wrigth define como “campos inter-religiosos de identidade”. A complexidade de se definir uma identidade não é um processo simples, nem no nível da análise da representações, nem na produção de auto-representações e subjetividades.

Neste primeiro capítulo, vamos apresentar os Tembétetehara, os sujeitos desta pesquisa. Para isso, será apresentada reflexão sobre o que é a identidade indígena hoje em dia no caso dos Tembétetehara da Aldeia Sede, uma descrição estrutural da Aldeia Sede e alguns eventos discursivos marcantes na história descontínua que definiram suas memórias e passado.

Com eles, não será contemplado todo o universo de pluralidades que são as sociedades indígenas, nem as sociedades indígenas brasileiras e nem mesmo as amazônicas. Os Tembétenehara são representantes legítimos de uma das sociedades indígenas amazônicas. Neste capítulo veremos suas principais práticas culturais, suas histórias e negociações com a sociedade envolvente e indícios de sua (re)criação de identidade.

**IMAGEM 29: Kuzà e Ti'i Tembê, na roda de canto e dança.**



**Foto: Nassif Jordy**

Neste percurso empírico, minha experiência como quadrinhista, meus desenhos feitos olhando para os Tembétenehara, possibilitaram a produção de um caderno de viagem que foi principalmente ilustrado, em um princípio que permitem pensar em uma etnografia desenhada (KUSCHNIR, 2014). Realizados tanto no momento da pesquisa, como na produção deste texto agora apresentado como uma dissertação, os desenhos neste capítulo servem, além de ilustrar como as fotos, também para apresentar as citações das conversas e eventos colhidos no trabalho de campo, feitas como tiras de quadrinhos, que devem ser lidas como *parte* da dissertação, imbricadas e inerentemente relacionadas.

Meu contato sistemático com os Tembétenehara aconteceu a partir de junho de 2014, quando passei a integrar a equipe dos projetos executados pelo GEDAI: Patrimônio Cultural Tembétenehara, financiado pelo IPHAN- Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional cujo resultado foi um livro lançado em junho de 2015, “Patrimônio Tembétenehara”, de Ivânia Neves e Shirley Penaforte Cardoso; e do projeto Astronomia Tembétenehara: pluralizando verdades, aprovado no Edital de Ciências Humanas do CNPq e cujo um dos resultados foi o filme de animação que adapta a história de Zahy, (a lua) intitulado respeitosamente de *A História de Zahy* (2016) e dirigido por Otoniel Oliveira.

## 2.1. Quem são e onde vivem os Tembé-Tenetehara



Independente de quantas viagens se faça a uma sociedade indígena, sempre será uma jornada. Em vários sentidos, de percepção, de cultura, e também de coragem. Tal qual o mítico barqueiro Caronte, que transportava os viajantes do mundo conhecido para o mundo fantástico atravessando as águas do rio Estige, o caminho para a Aldeia Sede (ao menos o que conhecemos, pois há outro por terra), termina com uma poética travessia do Rio Guamá. Várias vezes fomos ajudados e resgatados por Tembés, que solícitos, vinham nos socorrer. Mas algumas vezes foi uma jornada solitária. Sempre, no entanto, ela foi reveladora em mostrar que imaginamos conhecer de tão perto as sociedades indígenas sem perceber que há um profundo rio de detalhes que precisa respeitar para chegarmos onde queremos.

Apesar de possuírem certa semelhança fenotípica comum, as sociedades indígenas somente no Brasil contam 305 etnias e 274 línguas diferentes, segundo o censo de 2010 do IBGE. O Brasil, desde o início da colonização já se caracterizava pela heterogeneidade cultural. Não há como mensurar o que foi perdido em decorrência de genocídios, como ocorreu com os povos mesoamericanos (CAUSO, 1998), mas se pode afirmar que a normalidade europeia imposta pela colonização exclui historicamente as diferenças culturais dos povos indígenas, não só os unificando em uma única classificação — afinal índio é um termo construído pelos colonizadores — mas também excluindo-os do processo de construção de suas subjetividades e de suas histórias singulares, como ressalta Neves (2009, p. 32):

Como acontece com a grande maioria dos países, na contemporaneidade, o Brasil é um país construído a partir de processos de hibridismo culturais: o português, o banto, o suruí, o tembé, o japonês, o italiano, o alemão, o ribeirinho, o caboclo, o caiçara... lamentavelmente e naturalmente, a história, desde 1500, é contada apenas pelo foco narrativo de quem estava no poder.

A representação dos indígenas tende a uniformizar a pluralidade dos povos em um arquétipo de representações que ignora as singularidades e reforça uma visão genérica dos povos indígenas, reafirmando os discursos estabelecidos pelo sistema colonial europeu. Em

grande medida, as elites dos países sulamericanos tendem a reproduzir estéticas e discursos de uma ordem discursiva europeia, que continua se atualizando ainda hoje, nesta parte do continente. Na produção das identidades nacionais, na América Latina, de forma geral, há um sistemático apagamento dos povos indígenas ou afrodescendentes, a despeito de toda a evidente miscigenação na constituição das populações locais.

Sobre a produção cultural da América Latina, Canclini (2006) coloca um dado interessante sobre como as classes dominantes desenvolveram táticas para permanecerem em domínio:

Na cultura escrita, conseguiram isso limitando a escolarização e o consumo de livros e revistas. Na cultura visual, mediante três operações que possibilitaram às elites restabelecer repetidas vezes, frente a cada transformação modernizadora, sua concepção aristocrática: ao espiritualizar a produção cultural sob o aspecto de “criação” artística, com a consequente divisão entre arte e artesanato; b) congelar a circulação dos bens simbólicos em coleções, concentrando-os em museus, palácios e outros centros exclusivos; c) propor como única forma legítima de consumo desses bens essa modalidade também espiritualizada, hierárquica, de recepção que consiste em contemplá-los. (CANCLINI, 2006, p. 69)

Neste universo bastante plural, com histórias singulares, mas com a presença muito forte do sistema colonial, vivem os povos indígenas brasileiros. Para compreender como os Tembê-Tenetehara negociam suas subjetividades em meio aos jogos políticos que envolvem a demarcação de terras e suas representações simbólicas, não se pode ignorar que eles são, também, uma sociedade latino-americana.

### 2.1.1. Como se a genética fosse mais importante que a cultura



Da mesma forma, Foucault (2007) considera o corpo como o locus privilegiado de ação do poder e do controle social. Para ele, além das marcas da natureza, os corpos trariam impressos em si as marcas da cultura, o que, para o presente estudo e no caso dos corpos indígenas, é uma materialidade palpável. Nas sociedades contemporâneas, o corpo passa a ocupar um lugar central na representação das identidades, e nas mídias ele se torna mais explicitamente um corpo-espetáculo, esta construção se articula fortemente com o consumo: é o surgimento do corpo-mercadoria.

Legalmente, a chancelaria de quem é ou não indígena é feita pela FUNAI, Fundação Nacional do Índio, que por meio da Convenção 169 da OIT sobre Povos Indígenas e Tribais, instaurada pelo Decreto nº 5.051/2004, e pelo Estatuto do Índio (Lei 6.001/73) no Brasil exige, de forma resumida, dois pontos: a) na auto-declaração e consciência de sua identidade indígena; b) no reconhecimento dessa identidade por parte do grupo de origem<sup>8</sup>.

**IMAGEM 30: Tyrwenahi e Maria Clara Tembé.**



**Fonte: Shirley Penaforte.**

A imagem 30, acima, mostra duas indígenas da Aldeia Sede. Elas têm muitas semelhanças entre si, e também muitas diferenças, mas ambas são reconhecidas, da mesma forma, como parte da sociedade. A identidade indígena pelo estado garante alguns benefícios, como ingresso por cota em universidades federais, aposentadoria por idade pelo INSS e salário maternidade.

Independente das determinações do Estado, há outra forma de ser considerado indígena sem ter nascido indígena: ser aceito como morador pela sociedade indígena. Não são somente os fenótipos ou caracterizações espetacularizadas por adereços que garantem a identidade, e antes do discurso legal que é “sentir-se indígena”, a identidade indígena nas sociedades Tembé-Tenetehara é garantida, antes de tudo pelo reconhecimento de seus pares como tal, mas a pessoa também deve conhecer os parentes Tenetehara, saber de onde vem, quem eles

---

<sup>8</sup> Conforme o visto em: <http://www.funai.gov.br/index.php/todos-ouvidoria/23-perguntas-frequentes/97-pergunta-3> com acesso em fevereiro de 2016.

conhecem, tecer uma relação social que possa ser comprovada historicamente, ter um conhecimento do passado dessa sociedade, poder contar, até mesmo com orgulho, essa história é o que faz a formação de identidade, da cultura Tenetehara.



Foi um momento bastante esclarecedor sobre autoridade e identidade Tenetehara. O homem desconhecido, autointitulado Kwarahy Tembê, queria falar em nome daqueles que alegava serem seu povo, e viu que precisava mais do que um auto-título para ser autorizado a isso. O principal argumento era que ninguém ali o conhecia. Logo começaram a lhe fazer perguntas sobre sua família e sobre a história dos Tembê, mas suas respostas não foram convincentes. Não restava dúvida, para o público presente que aquela identidade não era autorizada pelo povo Tembê.

### 2.1.2. Aldeia e/ou vila do interior: Entrando na TIARG



Alardeada como uma das palavras mais difíceis de traduzir do mundo, *dépaysement*<sup>9</sup> é o sentimento de estar em um lugar diferente do que se está acostumado culturalmente, quando

<sup>9</sup> Disponível em: <http://www.megacurioso.com.br/comunicacao/39467-17-palavras-de-outros-idiomas-que-nao-possuem-traducoes-literais.htm>

você se sente um imigrante, pois as regras culturais a que está acostumado não são as mesmas. O enunciado que intitula este tópico marcou uma das primeiras conversas com minha orientadora, sobre o que é o pesquisador no trabalho de campo.

Além da descrição do que iria ver, eu percebi depois que esta pergunta serviria como uma espécie de balizador, para que eu controlasse qualquer expectativa espetacularizada de encontrar uma “aldeia típica”. Afinal, as imagens colocadas em circulação pela mídia, pelos livros didáticos, filmes e histórias em quadrinhos nos levam a acreditar que as sociedades indígenas autênticas devem ser paradas no tempo, com suas “boas e velhas construções de palha” ao invés das casas de alvenaria que estão presentes na Aldeia Sede.

Os Tembê-Tenetehara, sujeitos desta pesquisa, são uma etnia de aproximadamente 2100 pessoas que vivem na Terra Indígena do Alto Rio Guamá, no espaço delimitado entre os rios Gurupi ao sul e Guamá, ao norte. “A aldeia Cajueiro, no Gurupi e a aldeia Sede, no Guamá, muito em função da infraestrutura (pois nelas há escolas, postos de saúde, energia elétrica) reúnem o maior número de moradores” (NEVES; CARDOSO, 2015, p. 37).

Este povo vive um processo de resistência constante para reafirmar sua presença e individualidade. Eles fazem parte do ramo ocidental dos Tenetehara. Sua língua vem do ramo Tupi-Guarani, eles e os Guajajara do Maranhão compartilham a língua Tenetehara, apesar de cada um manter suas singularidades (NEVES; CARDOSO, 2015).

Socialmente há diversos cenários para o uso da língua Tenetehara, há algumas aldeias com falantes apenas do português, e em algumas, como na Aldeia Sede, há os falantes bilíngues, que ficam também responsáveis pelo ensino da língua Tenetehara para as crianças na escola, mas também para os adultos. “Na aldeia Ka’a Pitepehar, como estratégia de resistência linguística da liderança, há um grupo de crianças falantes apenas da língua tradicional” (NEVES; CARDOSO, 2015, p. 35). Mesmo o seu nome é marcado por uma interferência dos não índios, quando os cartórios locais no início do século XX dificultavam e até mesmo interditavam a possibilidade de se registrar nomes Tembê, alegando entre outras coisas, dificuldade para escrevê-los.

As aldeias Tembê-Tenetehara com que desenvolvemos projetos circunscrevem-se na TIARG, acrônimo para Terra Indígena Alto Rio Guamá. Demarcação criada nos anos de 1940 para mostrar à opinião pública internacional uma prova da preocupação brasileira com os povos indígenas, a despeito de ações pífidas como a distribuição das terras dos Kaiowas para não índios, o presidente Getúlio Vargas decidiu estabelecer as reservas indígenas em áreas

onde “o contato seria mais pacífico e as frentes econômicas menos intensas” (NEVES, 2014).

IMAGEM 31: Mapa da TIARG.



Fonte: autor.

Os rios Guamá e Gurupi, como se vê na Imagem 31, são elementos de importância definidora para o povo Tembé. Eles delimitam a fronteira norte e sul da TIARG e a partir deles que elementos de identidade cultural são formados, como se vê na divisão de aldeias nos grupos do norte, próximas ao Rio Guamá, de onde a Aldeia Sede e Itaputyre fazem parte, e do sul, onde se têm Tekohaw e Mangueira, por exemplo. Para Neves e Cardoso (2015, p.37):

Os dois maiores rios que estabelecem os limites da TIARG são o GURUPI (ao sul), e o Guamá (ao norte), e acabam definindo dois espaços geográficos, históricos e culturais ente os Tembé-Tenetehara, por isso existem as Aldeias do Gurupi e as Aldeias do Guamá. Segundo Sérgio Muxi, da Aldeia Tekohaw, eles também se denominam de Y'riwara, porque suas aldeias estão nas margens dos rios. Em seus processos migratórios sempre seguiram os contornos dos leitos dos rios, “Y” e Y'riwara significa povo da água.

Cada uma das 22 aldeias que compõem a TIARG tem um modelo de montagem semelhante, contando com casas próximas, geralmente numa disposição circular ou ao menos elíptica. Na área mais central, encontra-se a ramada, que serve de centro de reunião social; uma área de esportes, geralmente um campo de futebol; uma escola, um posto onde podem se hospedar os não índios que fazem algum trabalho na sociedade, como professores e agentes

de saúde. Além disso, a maior parte das aldeias já conta com igrejas cristãs.

**IMAGEM 32: Mapa da Aldeia Sede.**



**Fonte: Autor, Google Earth e Kuzà Tembê.**

A Imagem 32 mostra com detalhes o mapeamento das casas e construções da Aldeia Sede Tembê-Tenete'hara, possível com a foto de satélite disponível pelo Google e a leitura e descrição feita por Kuzà Tembê, que escolheu um membro da família para nomear a casa. A Aldeia Sede é a mais ao norte das aldeias que compõem a TIARG, por consequência, é a mais próxima de Belém, ficando cerca de 229,6 km da capital do estado do Pará. Do caminho vindo da cidade de Capitão Poço, deve-se usar as canoas que ficam sempre à disposição nas margens e com o auxílio de um grosso cabo de aço, atravessar o Rio Guamá para chegar à terra dos Tembê-Tenete'hara.

A aldeia é formada por dois conjuntos principais de casas, a primeira, a mais antiga, se estende às margens do Rio Guamá. A mais nova, construída de forma circular, fica um pouco mais para dentro do continente tem na área central a nova ramada, que foi inaugurada com a Festa do Moqueado em novembro de 2015, numa estrutura que hospedou diversas famílias convidadas vindas de toda a TIARG, além de inúmeros visitantes não indígenas como eu e parte da equipe do GEDAI.

Perto da entrada da aldeia, pelo Rio Guamá fica a casa dos professores, onde se hospedam os profissionais de educação e saúde contratados pelo governo estadual para atenderem a sociedade Tembê-Tenete'hara, o Posto de Saúde e o Pólo, onde estocam remédios. Próximo a eles fica a escola, lugar em que foi ministrada a maior parte das oficinas do projeto,

a menor parte das aulas se deram na antiga ramada.

**IMAGEM 33: Fotos da escola na Aldeia Sede.**



**Foto: autor**

O prédio tem um andar somente, dividida em cerca de cinco salas e dois banheiros, com paredes de alvenaria e telhado de barro. Dentro, em uma das salas de aula, há algumas carteiras de plástico azul e um quadro magnético. Todas as aulas e eventos de aprendizado para os Tembê-Tenetehara em idade escolar acontece nesse espaço onde Bêwàre e Kuzà ministram suas aulas.

**IMAGEM 34: Cena da Aldeia Sede Tenetehara.**



**Foto: Shirley Penaforte.**

Os Tembê-Tenetehara contam com mais de 350 anos de contato com os caritês (homens brancos). Tal fato indubitavelmente influencia na forma como dispõem suas casas, a construção delas, alguns de seus hábitos e práticas. Como ressalta Ivânia Neves:

Antes da colonização, a maior parte das sociedades Tupi, na Amazônia, não se organizava em grandes núcleos populacionais. Era bastante comum famílias inteiras habitarem a mesma casa, feita de madeira e palha. Com a nova ordem estabelecida pelos aldeamentos, as casas passaram a se organizar em torno dos Postos Indígenas. Esta dinâmica e os diferentes projetos governamentais interferiram bastante nas edificações indígenas. (NEVES; CARDOSO, 2015, p. 17)

O que se vê na Aldeia Sede, bem como nas demais aldeias do norte da TIARG é uma disposição de casas e separação populacional influenciada por esse contato de séculos com a

sociedade envolvente. Famílias mais próximas (mães, filhos e netos) moram em casas de alvenaria, apesar de, na Aldeia Sede, todos se considerarem e se tratarem pelo termo “parente”. À primeira vista, as aldeias Tembé-Tenetehara se diferem muito do que se imagina, de forma superficial e espetacularizada, ser uma sociedade indígena, onde em busca do exótico, talvez nossa imaginação crie a imagem de casas e pessoas nuas adornadas com penas, português mal conjugado e conhecimento tecnológico rudimentar.

Em algumas aldeias da TIARG, como a Aldeia Sede, onde há energia elétrica, é comum encontrar aparelhos eletrônicos como televisão e geladeira nas casas, além de aparelhos celulares. No segundo semestre de 2015, foi instalada a internet na casa de Naldo Tembé, o cacique da aldeia, com um ponto de retransmissão que intenciona distribuir sinal de internet Wi-Fi pela aldeia inteira, algo que ainda não está ocorrendo efetivamente.

## **2.2. Sobre espetacularização e produção de subjetividades**



As tensões discursivas que envolvem a produção das identidades não se limitam à reflexão de pesquisadores vindos de longe, a identidade espetacularizada dos indígenas e até mesmo as diferentes invenções do que é o índio, são questões que atravessam os Tembé-Tenetehara.

A imagem do indígena tipicamente representado na sociedade do espetáculo da indústria cultural foi tudo o que não encontrei na Aldeia Sede e não há como desconsiderar os jogos de poder envolvidos nesta imagem, esperada pelos moradores dos centros urbanos.

Longe de estarem incólumes à influência dos dispositivos de poder, os indígenas Tembé-Tenetehara lidam constantemente com as representações espetacularizadas e o sentido que elas atribuem a uma sociedade indígena. Indubitavelmente os Tenetehara da Aldeia Sede

cada vez mais tem acesso aos meios de produção e comunicação de massa. Eles não ignoram como sua imagem é representada, consumida e desejada pela sociedade envolvente e sabem que estão cada vez mais distante o sonho do “bom selvagem” espetacularizado.

### **2.2.1. Sobre o controle do invisível: a sociedade do espetáculo**

O controle do invisível é um dos elementos mais estruturais da sociedade do espetáculo, segundo Guy Debord (1997). Com um discurso de tonalidades acentuadamente marxistas, para este autor, as imagens e representações de forma geral, podem passar por um processo de simplificação de sua essência que dará origem ao fetichismo da mercadoria. “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos” (DEBORD, 1997, p.13). Segundo este autor, no processo de industrialização da cultura, as experiências vividas diretamente tornaram-se representação.

Nesta perspectiva, o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Como a principal conexão do sujeito com o mundo, o corpo traduz o diálogo da natureza e cultura, sujeito e sociedade. O grafismo indígena é uma forma de manifestar informações, intenções comunicativas, mas também é uma forma de marcar uma identidade e uma característica cultural que a sociedade do espetáculo não só compreende, como também espera dos indígenas.

Debord (1997) chama de corpo-imagem um dos elementos inerentes à constituição da sociedade do espetáculo, em sua visão do sujeito, hoje em dia revista pelos estudos culturais. Ele entende o receptor do espetáculo como passivo e alienado, e o corpo, assim como os grafismos como discursos no corpo, são uma historicidade disfuncional, onde as produções de imagens e simulacros se aproximam de uma padronização, um clichê reafirmado e desejado pela sociedade.

Esse processo desencadeia não só o que se espera de uma cultura mas o que se reconhece como sendo parte de uma cultura a partir de um entendimento superficial de sua características expressivas. Desta forma se reconhece como um indígena legítimo aqueles que não ostentam uma roupa tradicional de outra cultura que não a indígena, se usar um short ou uma calça não será considerado amplamente como um indígena legítimo, ou mesmo se não tiver os cabelos lisos e escorridos de uma Iracema.

O sentido de mercadoria às imagens proposto pelo marxismo, bem como o fetichismo

das imagens também foram teorizados por Walter Benjamin (2006), que considerava as fantasmagorias presentes nas sociedades modernas como uma reafirmação de uma ordem burguesa, do estabelecimento de uma cultura hegemônica que usa a sociedade do espetáculo para produzir e transformar em mercadorias elementos culturais num processo de uma coisificação da civilização.

A crença no progresso, em sua infinita perfectibilidade, e a representação do eterno retorno são complementares. São as antinomias indissolúveis a partir das quais deve ser desenvolvido o conceito dialético do tempo histórico. Diante disso, a idéia do eterno retorno aparece como o ‘racionalismo raso’, que a crença no progresso tem a má fama de representar, sendo que esta crença pertence à maneira de pensar mítica tanto quanto a representação do eterno retorno” (BENJAMIN, p. 159).

A quem interessa a imagem de um indígena espetacularizado, parado no tempo, romantizado como há quinhentos anos? No mercado cultural, vale muito mais a imagem de um indígena, de uma sociedade indígena ou ainda de uma aldeia indígena, quando ela é imageticamente semelhante ao que se rememora de “como deveriam ser os indígenas”, num processo retroalimentado das imagens fetichistas veiculadas nas mídias.

A representação, a que se refere Debord, é o espetáculo de uma cultura, de um sujeito, na sua simplificação para o prazer fetichista: “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p.14). Para ele, o espetáculo é uma forma de dominação de uma sociedade sobre a outra, numa lógica capitalista que autentica, em sua escolha do que espetacularizar e do que não, as mercadorias.

Em relação ao homem que age, a exterioridade do espetáculo aparece no fato de seus próprios gestos já não serem seus, mas de um outro que os representa por ele. É por isso que o espectador não se sente em casa em lugar algum, pois o espetáculo está em toda parte (DEBORD, 1997 p.24).

Debord também se aproxima da primeira geração da escola de Frankfurt, cujas definições de cultura de massa e indústria cultural se consagram no início dos estudos da comunicação, quando afirma que há uma passividade do espectador em favor do objeto contemplado, pois quanto mais ele consome as imagens menos vive, quanto mais aceita as imagens dominantes, menos compreende sua própria identidade.

### **2.2.2. Descontinuidades e genealogia: subjetividades indígenas**

Numa outra perspectiva teórica, o controle do invisível está fundamentado nas formas de se estabelecer uma ordem discursiva. Para Michel Foucault (2009), existem três principais dispositivos de poder na sociedade. O primeiro é o disciplinar, que se supõe um sistema de recompensas e punições objetivando condutas desejáveis e indesejáveis, principalmente observáveis em instituições, mais claro em unidades correcionais, como manicômios e

prisões. O segundo dispositivo é o da segurança, a restrição de liberdades para a preservação de uma vida social. O terceiro dispositivo, muito mais efetivo nesta administração do invisível, não age no corpo físico, mas na mente, na percepção, ele designa as aspirações e desejos, é o biopoder, que se estabelece em uma sociedade do controle.

Para compreender melhor este processo de visibilidades e apagamentos em que estão envolvidos os povos indígenas, vamos tomar a definição de história descontínua de Michel Foucault (2008), para quem os acontecimentos não seguem uma manifestação cronológica linear. A busca das ciências tradicionais em suprimir a descontinuidade é dada pela não possibilidade de se falar qualquer coisa em qualquer época, a descontinuidade da história marca uma reafirmação cíclica de discursos.

Há em primeiro lugar, um trabalho negativo a ser realizado: libertar-se de todo um jogo de noções que diversificavam, cada uma à sua maneira, o tema da continuidade. Elas, sem dúvida, não têm uma estrutura conceitual bastante rigorosa; mas sua função é precisa. Assim é a noção de tradição: ela visa a dar uma importância temporal singular a um conjunto de fenômenos, ao mesmo tempo sucessivos e idênticos (ou pelo o menos análogos). (FOUCAULT, 2008, p. 23)

A história descontínua é uma característica fundamental para o entendimento da problemática de por que certos enunciados aparecem e não qualquer um outro em seu lugar. Na definição de arquivo, Foucault (2008, p.146) afirma que seja aquilo “que faz com que tantas coisas ditas, por tantos homens, há tantos milênios (...) tenham aparecido graças a todo um jogo de relações que caracterizam particularmente o nível discursivo”.

Quando se retoma uma espécie de memória imagética oficial dos povos indígenas, a nudez e a pintura corporal são dois elementos visuais bastante significativos em relação aos povos indígenas sulamericanos. Eles serão a base da identidade genérica do indígena da América do Sul e estarão presentes em enunciados tanto do início da colonização, quanto nas redes sociais de nossos dias.

Em relação à nudez dos índios, ela é entendida, na América Latina e na Península Ibérica como uma verdade absoluta sobre os índios. Mas no Canadá e nos Estados Unidos a história é bem diferente. Lá os índios não andavam nus, assim também como não andavam nus os que moravam mais ao Sul da América do Sul e na região andina. As condições climáticas não permitiam. Na América do Norte, uma das principais características dos índios são as roupas de couro cru e a maior parte das lojas especializadas em artesanato indígena exibem muitas peças de couro. Para nós, aqui no Brasil, a roupa de couro não costuma ser relacionada às culturas indígenas. (NEVES, 2009, p. 46)

O aparecimento e desaparecimento de enunciados, o porquê de percebermos aquele enunciado específico e não qualquer outro em seu lugar é um dos pontos fundamentais para o entendimento do conceito de arquivo para Foucault, noção fundamental para compreender o movimento descontínuo entre discurso e história. apontada por Foucault que se consegue

com o processo de análise arqueológica.

A arqueologia busca definir não os pensamentos, as representações, as imagens, os temas, as obsessões que se ocultam ou se manifestam nos discursos; mas os próprios discursos, enquanto práticas que obedecem a regras. Ela não trata o discurso como documento, como signo de alguma coisa, como elemento que deveria ser transparente, mas cuja opacidade importuna é preciso atravessar frequentemente para reencontrar, enfim, aí onde se mantém a parte, a profundidade do essencial; ela se dirige ao discurso em seu volume próprio, na qualidade de monumento. Não se trata de uma disciplina interpretativa: não busca um “outro” discurso mais oculto. Recusa-se a ser “alegórica”. (FOUCAULT, 2008, p. 159)

O aparecimento de certos enunciados em certos momentos não é aleatório e nem desconexo de todo um contexto social e cultural. Antes de tudo, está imbricado com as condições possibilidade histórica de determinados sujeitos em momentos específicos, que são fundamentais para o aparecimento - e desaparecimento - de certos enunciados. Para ele não há enunciado

livre, neutro e independente; mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando um papel no meio dos outros, neles se apoiando e deles se distinguindo: ele se integra sempre em um jogo enunciativo, onde tem sua participação, por ligeira e ínfima que seja. (...) Não há enunciado que não suponha outros; não há nenhum que não tenha, em torno de si, um campo de coexistências, efeitos de série e de sucessão, uma distribuição de funções e de papéis (FOUCAULT, 2008, p. 112).

Desta forma, os enunciados recorrentes de indígenas ostentando penas, morando em casas de palha, com o corpo desnudo e com grafismos é a reafirmação histórica que se espera da imagem do sujeito indígena, principalmente em enunciados que os retratam de forma espetacular e intencionado que seja positiva, numa reafirmação histórica do mito do Bom Selvagem de Rousseau.

O entendimento histórico no imaginário dos certos “valores” positivos e iluministas propostos por Rousseau e perpetuados pela geração de escritores contemporâneos de José de Alencar em sua literatura indianista ainda são alimentados quando se tem pouca informação do assunto. Quanto menos se conhece de uma cultura, mais fácil é reafirmar clichês sobre ela. Esses lugares de definições de identidade não são, no entanto, lugares isentos de tensão.

No entanto, Foucault (2005) afirma que “o indivíduo é um efeito do poder e é, ao mesmo tempo, na mesma medida em que é um efeito seu, seu intermediário: o poder transita pelo indivíduo que ele constituiu” (p.35). A posição de Foucault é que o sujeito não apenas aceita o destino de ser espetacularizado pela sociedade envolvente, ele participa desse espetáculo, ou contribuindo deliberadamente, ou contribuindo passivamente ou mesmo, como

uma alternativa, sendo um veículo de irrupção de seus saberes sujeitados.<sup>10</sup>

Ao argumentar sobre a administração do invisível, Foucault trouxe mais do que a concepção de passividade diante da imposição hegemônica da mídia como um dispositivo de poder. Os saberes mesmo os tido como não adequados, não científicos, não balizados pela sociedade, encontram formas e lugares para se erigirem como os saberes sujeitados que irrompem.

Por “saberes sujeitados”, eu entendo igualmente toda uma série de saberes que estavam desqualificados como saberes não conceituais, como saberes insuficientemente elaborados: saberes ingênuos, saberes hierarquicamente inferiores, saberes abaixo do nível do conhecimento ou da cientificidade requeridos. (...) esse saber que denominarei, se quiserem, o “saber das pessoas” (e que não é de modo algum um saber comum, um bom senso, mas ao contrário, um saber particular, um saber local, regional, um saber diferencial, incapaz de unanimidade e que deve sua força apenas à contundência que opõe a todos aqueles que o rodeia) (FOUCAULT, 2005, p. 12.)

O saber indígena, sua cosmologia, sua noção de cultura e de identidade indígena, seu conhecimento prático sobre o mundo, sobre a caça, a coleta, a agricultura, bem como religião e entretenimento entram na definição que Foucault dá para o saber sujeitado. Enquanto há o espetáculo, há a subjetividade, enquanto há o clichê, há as características particulares de uma sociedade. A expectativa, no entanto, por uma imagem espetacularizada indígena, longe de ser apenas uma forma de empoderamento cultural, é um dos principais pontos da discussão política sobre a identidade indígena.

Foucault, em sua fase arqueológica, relacionou os saberes e poderes, quando enveredou pela genealogia se aprofundou na construção histórica das subjetividades procurando uma “ética estética da existência” (GREGOLIM, 2011). Essa concepção, baseada na visão histórica de Nietzsche, problematiza o passado, a história e seus significados numa concepção descontínua para o entendimento e a interpretação do presente. Foucault (2010) afirmou:

É preciso se livrar do sujeito constituinte, livrar-se do próprio sujeito, isto é, chegar a uma análise que possa dar conta da constituição do sujeito na trama histórica. E isto que eu chamaria de genealogia, isto é, uma forma de história que dê conta da constituição dos saberes, dos discursos, dos domínios de objeto, etc., sem ter que se referir a um sujeito, seja ele transcendente com relação ao campo de acontecimentos, seja perseguindo sua identidade vazia ao longo da história(p. 7).

O conceito da genealogia, inicialmente apresentada por Nietzsche, é retrabalhada e desenvolvida por Foucault, para um entendimento que não se encerra somente no saber erudito, a verdade-conhecimento, o documental-real como atestados absolutos da realidade, mas parte deles para chegar ao conceito de verdade-acontecimento. A genealogia supõe que

---

<sup>10</sup> No Brasil temos duas traduções em voga atualmente para “*savoirs assujettis*” a primeira, de Maria Ermantina Galvão no livro “ Em defesa da sociedade” (2005) usa o termo “saberes sujeitados” enquanto o livro “Microfísica do poder” (2010) traduzido por Roberto Machado usa o termo “saberes dominados”. No presente trabalho usar-se-á a primeira tradução.

não existe um saber não relacionado com o poder, e que os conceitos hegemônicos e os conhecimentos eruditos não são o bastante para a definição de identidade:

(...) assim se delineiam pesquisas genealógicas múltiplas, a um só tempo redescoberta exata das lutas e memória bruta dos combates; e essas genealogias, como acoplamento desse saber erudito e desse saber das pessoas, só foram possíveis e inclusive só puderam ser tentadas, com uma condição: que fosse revogada a tirania dos discursos englobadores, com sua hierarquia e com todos os privilégios das vanguardas teóricas. Chamemos, se quiserem, de “genealogia” o acoplamento dos conhecimentos eruditos e das memórias locais, acoplamento que permite a constituição de um saber histórico das lutas e a utilização desse saber nas táticas atuais. (FOUCAULT, 2005, p.13)

A genealogia de Foucault é o contrário do entendimento histórico usual, ela se foca no entendimento dos acontecimentos únicos, suas recorrências através do tempo, de uma forma não linear onde após o fim de um fato se inicia outro, onde não há uma linearidade violentamente imposta, pois o tempo é moldado em um embate constante entre o lembrar e o esquecer, entre o que é importante discursivamente rememorar naquele determinado momento e o que é necessário esquecer para se continuar. O embate e afirmação da identidade indígena é um processo constante e recorrente.

O saber sujeito indígena, tal qual a história descontínua, surge e se esconde dependendo das condições de possibilidade históricas, e da forma como a memória é trabalhada, de certa forma também trabalhando a memória. Esse saber, por mais que sofra a pressão cultural de uma sociedade pós-colonialista e de mídias de massa hegemônicas para a descaracterização do que é ser indígena, não desaparece completamente, sendo um traço de resistência característico da irrupção descontínua dos saberes a margem do poder.

### 2.3. Apropriações do “índio puro” na Festa do Moqueado 2015

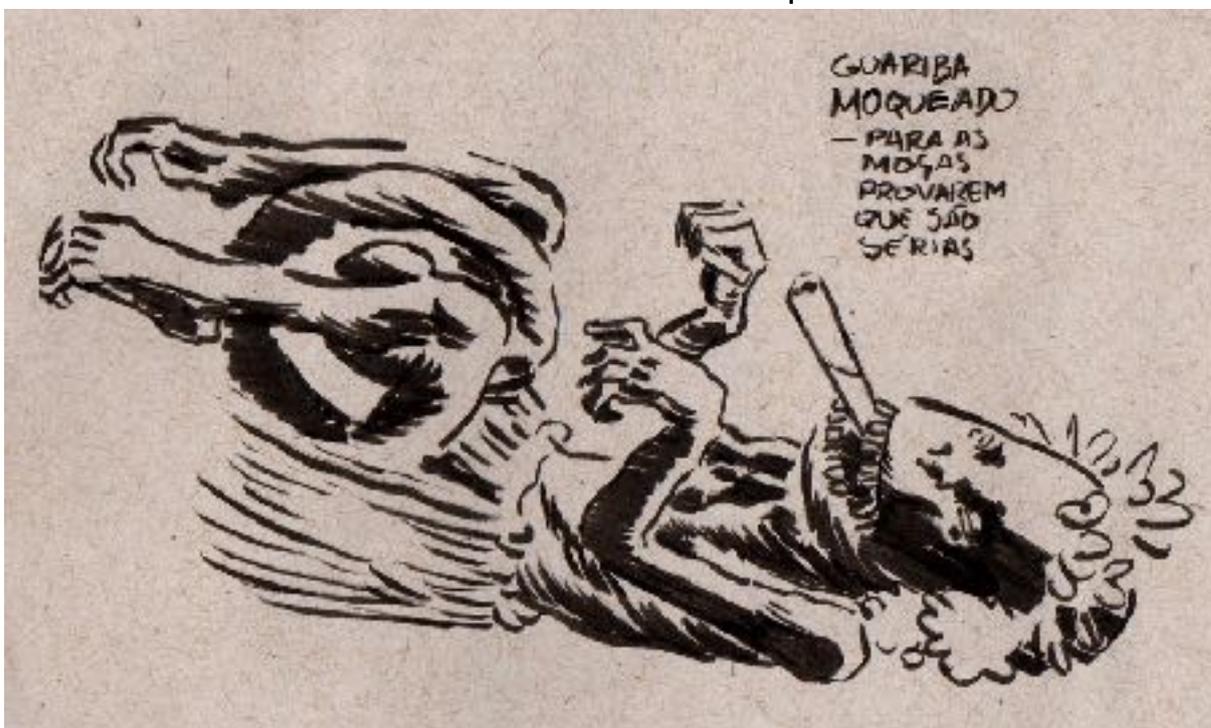


Tyruwenahi, ou Tiru, como ela também se deixa chamar, lidou bem melhor com esse assédio dos pesquisadores e não-índios durante a Festa do Moqueado do que eu lidaria ou

mesmo lidei, já que fui indelicado com o pesquisador que, apesar dela se alegar cansada, ainda insistia para que lhe desenhasse o grafismo no braço.

Atraindo diversos pesquisadores e não índios para a aldeia, a Festa do Moqueado, também chamada de Festa da Moça, é um grande evento para a sociedade indígena, propiciando a reunião e celebração da cultura Tembé-Tenetehara. A festa dura vinte e quatro horas durante sete dias da semana, com canto, dança e caracterização das moças e rapazes que passam pelo rito. O nome “moqueado<sup>11</sup>” vem do personagem central, um pequeno macaco guariba moqueado e adornado para parecer engraçado, como pode se ver na ilustração de campo da imagem 35, além do café da manhã, outros guaribas moqueados servidos com farinha.

**IMAGEM 35: Desenho do Guariba moqueado.**



**Fonte: Desenho do autor**

A Festa do Moqueado segue um calendário flexível, sendo firmado entre as lideranças das sociedades em acordos que levam em conta a disponibilidade de visita e a oferta de caça no período. Em 2015 na Aldeia Sede, aconteceu entre 02 e 07 de novembro. O evento marca a passagem das meninas entre 10 e 13 anos de moças para mulheres, a partir dele elas podem abandonar as coisas de criança e ter filhos.

Quando chegamos à Aldeia Sede para a Festa do Moqueado, havia muito gente de fora e até a formar de chegar havia se modificado. Havia, inclusive, uma convidada especial, a TV

---

<sup>11</sup> Moquém é um processo de preparo de carnes vermelhas ou brancas. O moqueado consiste na desidratação da caça ao enrolá-la em folhas de bananeira e deixá-la em grelhas de madeira a uma certa distância do fogo.

Liberal, afiliada da Rede Globo no Pará. Assistimos, durante a realização da festa, a uma série de negociações culturais.

**IMAGEM 36: Tembés fotografam e filmas as moças da festa do moqueado.**



**Foto: autor.**

Durante a realização da festa, apesar da grande quantidade de não índios fazendo imagens e gravações, vários indígenas também o faziam, como mostra a imagem 36. Os objetivos destes registros eram variados: mostrar para aqueles que não puderam ir, alimentar sua rede social ou somente para registrar, sem muito planejamento futuro do que fazer com os registros, já que tinham um celular a mão. Neste novo momento, o controle do que é visível e invisível, embora continue administrado pelas grandes corporações de comunicação, também está sendo produzido pelos próprios indígenas.

Na Festa do Moqueado, pude observar que vários “pesquisadores” estavam presentes além de turistas como um casal de franceses que veio com um guia contratado. Eles, com muita facilidade, em função de uma pintura corporal, de um adereço ou por participarem das danças, rodas e brincadeiras onde eram bem recebidos e aceitos pelos Tembé-Tenetehara, eles já passavam a também se considerar Tembé.

Esse tratamento superficial dado aos processos de identidade reforça o discurso de que existe um único povo indígena, cujas singularidades são tão frágeis que qualquer um pode ser tornar indígena pintando o rosto de jenipapo.

### 2.3.1. Jogando o jogo do outro



Naldo Tembé, quem também ocupa um papel de liderança na região, é um homem muito astuto. Diante de uma grande corporação de comunicação, assume uma posição subordinada, pois não pode definir a Festa do Moqueado como uma pauta obrigatória. Ele, no entanto, como indica Certeau (1998), usa, tal qual um saltimbanco, uma “trampolinagem”, uma trapaça para driblar os termos do contrato social a que é submetido, táticas de ação indiretas dentro dos campos de poder para se apropriar dos produtos midiáticos que lhes são impostos pelas mídias hegemônicas.

A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de consumo: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (CERTEAU, 1998, p. 39).

IMAGEM 37: Naldo Tembé, cacique da Aldeia Sede.



Foto: Shirley Penaforte.

Michel de Certeau define essas “astúcias sutis” e “táticas de resistência” como sendo uma forma de se (re)apropriar dos códigos e objetos dos produtos impostos pelas políticas culturais. Ele separa o campo de poder em lugares de táticas e estratégias, onde as estratégias são aquelas utilizadas por aqueles que detém os meios de produção, o sujeito, dotado de querer e poder, advindos de um lugar privilegiado, denominado de próprio, articula e manipula as

estratégias através das quais agem sob os outros abaixo de sua influência.

No momento em que os Tembé valorizavam a presença de uma grande emissora de televisão, a mais abrangente das mídias de massa, tendo a Festa do Moqueado como pauta, eles passaram a administrar como a sua imagem de Tembé-Tenetehara circularia na televisão. Tratava-se de uma apropriação das ferramentas tecnológicas a seu favor, uma tática, como afirma Martín-Barbero (2004):

As tecnologias não são meras ferramentas dóceis e transparentes e não se deixam usar de qualquer modo, são em última instância a realização de uma cultura, e dominação das relações culturais. Mas o redesenho é possível, se não como estratégia, ao menos como tática, no sentido que lhe dá M. de Certeau: o modo de luta daquele que não pode se retirar para o seu lugar e vê-se obrigado a lutar no terreno do adversário (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 192).

Agradar os olhos do espectador, de certa forma é necessário para manter algumas conquistas políticas recentes dos Tembé-Tenetehara. Afinal, nenhuma sociedade é isolada de seu entorno, ao menos não sem algum tipo de restrição e ameaça a sua continuidade. Desta forma, Naldo Tembé também consolidou sua participação na sociedade envolvente se tornando um representante legal para os indígenas.

Ele se elegeu vereador (PT) por Santa Luzia do Pará na coligação Parlamento Renovado, mandato conseguido em 2012 com 486 votos<sup>12</sup>. Em suas várias posições de liderança, Naldo precisa de um bom diálogo com a mídia para desenvolver seu trabalho.

Ivânia Neves me orientou sobre nossa leitura inicialmente simplista:



Essa astúcia de lidar com o espetáculo procurado e alimentado pela sociedade envolvente quando deseja consumir a imagem dos indígenas é também uma oportunidade. Benjamin (2006, p. 209) afirma que “a verdadeira libertação de uma época possui a estrutura do despertar, também pelo fato de ser inteiramente regida pela astúcia. Com astúcia, e não sem ela, libertamo-nos do reino do sonho”. Retomar uma imagem genérica, lidar com a imagem que as mídias hegemônicas precisam para seu espetáculo, não é feito, nesse caso, de

<sup>12</sup> Dados consultados em: <http://www.eleicoes2012.info/naldo-tembe/>

forma ingênua ou submissa, mas é uma conscientização do que se espera, de que mercadoria imagética a sociedade hegemônica precisa. Neste processo, podemos pensar que esta imagem do índio nu na beira da praia recebendo os europeus sempre retorna, ainda que em outras condições de possibilidades históricas.

Para Benjamin (2006, p. 157), “O pensamento do eterno retorno surgiu quando a burguesia não mais ousou olhar de frente a evolução futura do sistema de produção que ela mesma pôs para funcionar”. Na história descontínua, os fatos históricos muito mais do que meros relatos de acontecimentos, são atestados políticos onde uma “astúcia dos oprimidos” dialoga e usa o espetáculo almejado pelos dominantes em seu “reino dos sonhos” (QUERIDO, 2013).

Benjamin se aproxima do conceito de Foucault (2005) sobre a irrupção dos saberes sujeitados quando afirma que o despertar das sociedades quem compõem as classes subalternas ao construir os discursos do presente não só o fazem como uma progressão histórica linear, mas também como uma “escolha dos possíveis” nas constantes bifurcações históricas. Tais escolhas Martín-Barbero (2004) descreve como uma apropriação dos modelos de realidade para uma leitura fora dos seus lugares de origem.

A apropriação, ao contrário, se define pelo direito e capacidade de fazer os nossos modelos e as teorias, venham de onde venham, geográfica e ideologicamente. Isso implica não só a tarefa de ligar, mas também a mais arriscada e fecunda de redesenhar os modelos para que caibam nossas diferentes realidades, com a consequente e inapelável necessidade de fazer leituras oblíquas desses modelos, leituras “fora de lugar”, a partir de um lugar diferente, a partir de um lugar diferente daquele no qual foram escritos (Martín-Barbero, 2004 p.19).

O redesenho dos modelos, as novas formas de se escrever a história e a imagem dos indígenas e no caso específico dos Tembé-Tenetehara na forma como eles são representados pela indústria cultural são pontos que diretamente influenciam sobre quem eles são como sujeitos e quais são suas verdades.

Fugir desta identidade genérica atribuída aos povos indígenas representa, em algumas situações ser um indígena “descaracterizado” e esta condição é um dos principais argumentos para se negar, por exemplo, a demarcação das terras indígenas, no Brasil. Para a grande maioria da opinião pública brasileira, se não for “índio puro”, não merece ter os direitos indígenas garantidos pela constituição. Desta forma, esta construção genérica, produzida pelo sistema colonial, continua sendo uma questão política e uma necessidade de sobrevivência para as sociedades indígenas. Dar o que a sociedade envolvente espera para ser reconhecido, mas ao mesmo tempo saber que esse reconhecimento não lhe contempla como indivíduo e como sociedade em sua plenitude é recorrente.

## 2.4. Memória tenetehara, dois acontecimentos.



Quando Tyrwenahi me explicou que os *Caruaras* são espíritos Tembé do passado, que em função de alguma condenação vagam pela floresta próxima, esperando ocupar o corpo de alguém que está alguém vivo, podemos então entender que na cosmologia Tembé-Tenehara memória e esquecimento estão relacionados à identidade. Ao esquecer, a entidade se perde, fica vagando, vira um pária. Sem memória, por conseguinte, sem identidade. Os *Caruaras* eram Tembé, mas não o são mais, não só porque morreram, mas porque se esqueceram, e ao fazê-lo, perderam sua identidade.

Um dos conceitos centrais do pensamento platônico, (1977) é concepção da *anamnesis*, ou o conhecimento por meio da recordação, da lembrança. Nessa concepção a verdade só é alcançada quando encaramos tanto o passado quanto o presente e o futuro, numa descontinuidade da história. Assim, o conhecimento da verdade se baseia na lembrança daquilo que já foi visto um dia pela alma.

O conceito de memória, tão amplamente estudado na academia como se vê, desde milênios, torna-se um elemento essencial para a definição da identidade. Aprendemos a ser quem somos com a lembrança e a forma de lembrar do passado, não só isso, de também esquecê-lo. Nietzsche (p.273-274), afirmou que “é possível viver quase sem lembrança, e mesmo viver feliz, como mostra o animal; mas é inteiramente impossível, sem esquecimento, simplesmente ‘viver’”.

A produção da subjetividade não se limita à rememoração de um passado, mas também sobre impressão e sentimento produzidas pelos os acontecimentos. A memória e as características do sujeito se definem pelo que se lembra, pelo que se esquece e por como se deve lembrar. Apesar de inicialmente sermos levados a entender a memória como uma faculdade individual, Maurice Halbwachs em *Memória Coletiva* (1990) aponta para o fato de

que nunca estamos realmente sozinhos, sempre estamos acompanhados, de certa forma ligados à presença de pessoas que fazem partes de grupos sociais conosco. Seja uma família, um grupo de amigos, uma classe escolar ou uma sociedade indígena dentro de uma aldeia cujo todos os membros e famílias mantêm um tipo de contato e se chamam de parentes. A maneira como vivermos certas situações levamos em conta o pensamento e interpretações desses outros membros do grupo, como completa Halbwachs (1990):

Quando dizemos que um depoimento não nos lembrará nada se não permanecer em nosso espírito algum traço do acontecimento passado que se trata de evocar, não queremos dizer todavia que a lembrança ou que uma de suas partes devesse subsistir tal e qual em nós, mas somente que, desde o momento em que nós e as testemunhas fazíamos parte de um mesmo grupo e pensávamos em comum sob alguns aspectos, permanecemos em contato com esse grupo, e continuamos capazes de nos identificar com ele e de confundir nosso passado com o seu. (p.28)

Se a memória é coletiva, então por consequência uma parte da identidade também o é, uma identidade cultural, social, no caso da sociedade indígena Tembé-Tenetehara é um ser e como ser indígena sempre influenciado e relativizado pelo jogo social interno na comunidade e dado a partir de relações de possibilidade histórica para o aparecimento e o ocultamento de certos discursos possíveis. Como a memória, a identidade é algo em constante mutação e adaptação, Stuart Hall (2003) descreve essa característica como identidades cambiantes:

A identidade torna-se uma “celebração móvel”, formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam [...] à medida que os sistemas de significação se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiantes de identidades possíveis (Hall, 2003 p. 13).

O entendimento da memória e do passado para a formação da identidade no presente para Foucault, não segue os passos de uma linearidade histórica. Empregando termos como descontinuidade, ruptura, limiar, limite, por exemplo, Foucault nega as concepções de continuidade como como a tradição, influência e mentalidade (GREGOLIM, 2011).

Antes de aceitar esses termos como fatos, ele alerta, é preciso sacudi-los. Dessa forma ampliamos nossa percepção histórica não para fatos concretos, como o historiador que sempre luta para preencher as lacunas da historia, as lacunas da memória, para evitar a todo o custo sua descontinuidade, mas a aceitando o lembrar e esquecer como um local para o surgimento dos “acontecimentos discursivos” e seus desdobramentos de sentido. Foucault (2008) entende o aparecimento de um enunciado como uma relação dialética entre o singular, o inédito e o repetido:

Eis a questão que a análise da língua coloca a propósito de qualquer fato de discurso: segundo que regras um enunciado foi construído e, conseqüentemente, segundo que regras outros enunciados semelhantes poderiam ser construídos? A descrição de acontecimento do discurso coloca uma outra questão bem diferente: como apareceu um determinado enunciado, e não outro em seu lugar? (p. 30)

O acontecimento discursivo é um conjunto de possibilidade históricas para que compõe a condição/acontecimento para que um discurso possa aparecer. E estas condições não são apenas regras internas ao discurso, mas também condições não-discursivas. Para que um discurso seja legítimo, autorizado institucionalmente para dizer a verdade, precisa seguir padrões estabelecidos. Compreender o discurso como acontecimento nos leva a remontar e entender quais as condições de possibilidade históricas propiciaram aquele sujeito a proferir seu discurso, porque naquele momento e por que não outro discurso em seu lugar.

De certa forma, como aponta Pollack, há acontecimentos que define o fluxo da memória, pontos chaves, momentos de virada importantes que moldam não só a recorrência do passado, mas a interpretação de como será o futuro a partir deles:

Se destacamos essa característica fluante, mutável, da memória, tanto individual quanto coletiva, devemos lembrar também que na maioria das memórias existem marcos ou pontos relativamente invariantes, imutáveis. Todos os que já realizaram entrevistas de história de vida percebem que no decorrer de uma entrevista muito longa, em que a ordem cronológica não está sendo necessariamente obedecida, em que os entrevistados voltam várias vezes aos mesmos acontecimentos, há nessas voltas a determinados períodos da vida, ou a certos fatos, algo de invariante. É como se, numa história de vida individual - mas isso acontece igualmente em memórias construídas coletivamente houvesse elementos irredutíveis, em que o trabalho de solidificação da memória foi tão importante que impossibilitou a ocorrência de mudanças. Em certo sentido, determinado número de elementos tornam-se realidade, passam a fazer parte da própria essência da pessoa, muito embora outros tantos acontecimentos e fatos possam se modificarem função dos interlocutores, ou em função do movimento da fala. (POLLACK, 1992, p. 201)

Dois acontecimentos principais foram, como descreve Pollack, recorrente no contato que tivemos com os Tembé Tenetehara, e uma breve descrição deles será importante para o entendimento dos enunciados produzidos pelos Tembé-Tenetehara em quadrinhos. O primeiro é a transposição da aldeia Sede da margem norte do Rio Guamá para a Sul, ainda me 1945 como parte do processo de criação da TIARG, e o segundo a desocupação da fazenda Mejer, e a conseqüente e pacificação das terras Tembé-Tenetehara.

#### **2.4.1. Remexendo memórias da TIARG**

A transposição da aldeia se deu em 1945, coincidente com o período em que terminava a segunda guerra mundial e se iniciaria no Brasil um novo avanço na indústria impulsionada por um extrativismo dos recursos naturais ainda abundantes e inexplorado nas áreas amazônicas. Segundo Neves (2015, p.25) essa ação fez parte de uma política não só voltada para assegurar os direitos indígenas, mas também como uma forma de deslocar essas várias sociedades espalhadas por diversos pontos, para um só lugar:

a criação da Reserva Indígena Alto Rio Guamá, concedida pelo decreto nº 307 de 21 de março de 1945, no governo do interventor federal General Joaquim Magalhães

Barata, com 279.892 ha e um perímetro de 366.292,90 metros. Esta Reserva foi destinada aos Tenetehara, mas também incluía os Timbiras, Guajá, Kaapor e trabalhadores mestiços da região (p. 25).

A concentração de diversas sociedades indígenas garantiria um ambiente mais controlável e liberaria as várias outras áreas onde elas se encontravam antes para que os soldados da borracha e demais exploradores dos recursos naturais necessários na época desejavam explorar. Independente de toda a ligação que tinham com os lugares anteriores, essas várias sociedade foram obrigadas a se mudar e a construir uma nova vida em uma outra área, com a promessa de que lá eles teriam paz. Qualquer mudança forçada por uma sociedade outra, imaginamos, deva ser traumática. Apesar das famílias da Aldeia Sede não terem se deslocado muito em comparação a outras sociedades, objetivamente elas atravessaram de um lado do Rio Guamá para outro, ainda assim eles tiveram que abandonar uma vida, suas construções e, por uma imposição externa, recomeçar.

**IMAGEM 38: A área de ocupação da Fazenda Mejer.**



Fonte: autor.

Se os Tembê gostaram ou não da mudança em 1945 é uma questão acerca da qual só podemos especular hoje me dia, pois como se trata de um acontecimento distante no passado, só alguém com mais de oitenta anos poderia se lembrar, prerrogativa que nem seu Lourival, um dos mais antigos e importantes líderes Tembê-Tenetehara preenche. Não obstante o entendimento da história descontínua podemos entender que nenhuma interpretação do passado é sólida e imutável. Qualquer visão ou leitura do acontecimento em 1945 é influenciada pela interpretação feita agora no presente. Segundo Cristiane Oliveira, que

levantou nos arquivos da FUNAI o andamento para o processo de demarcação da TIARG, o processo demorou mais de trinta anos para começar efetivamente:

Mesmo tendo sido documentada em 1945 a TIARG (Terra Indígena do Alto Rio Guamá) começa a ser demarcada fisicamente em 1972 e este processo só é finalizado em 1976/77, quando funcionários da FUNAI começam a abrir as picadas (processo físico de demarcação), no entanto, o processo jurídico fica de 1977 a 1993 parado, segundo a FUNAI a informação da época é que as cadernetas de Campo haviam desaparecidos. (OLIVEIRA, 2015 p 39).

Apesar da FUNAI ter forçado as sociedades indígenas a ficarem neste lugar imediatamente, o processo de legalização da terra não aconteceu com a mesma celeridade. Perdido por mais vinte anos, ele só foi retomado em 1993 (OLIVEIRA 2015, p. 39) e ficou inconclusivo até 2014.

O segundo acontecimento bastante significativo envolvendo memória e acontecimento entre eles, a cuja narrativa em quadrinhos no início do tópico faz alusão é a invasão da Fazenda Mejer. O maior problema na demarcação da TIARG assim como sua maior vitória se iniciou em 1976, quando a fazenda de Mejer Kabacznik, que na época foi incentivada pela política de ocupação da Ditadura Militar, recebeu um lote no limite da terra indígena e resolveu ampliar sua área para dentro dela, como se vê na imagem 38.

Segundo a FUNAI o proprietário Mejer recebeu licença de ocupação para ficar em um ponto, mas simplesmente invadiu a área e abriu uma estrada de 24 km ligando a propriedade dele à área que hoje é conhecida como vila de Livramento, no município de Nova Esperança do Piriá. (OLIVEIRA, 2015, p. 39).

Na prática, a fazenda dominava o centro da TIARG e impedia o trânsito livre dos indígenas do norte para o sul da Terra Indígena. A tensão se dava em diversos conflitos onde tanto indígenas como colonos recorriam à violência por medo, ou porque achavam que o ataque seria a melhor defesa e episódios de violência se tornavam comuns:



As décadas de ocupação dentro da TIARG visibilizava a negação do direito à terra, portanto, do direito à identidade. Estes acontecimentos se localizam na batalha física, corporal, com armas e mortes, mas também estão fortemente envolvidos com a luta

ideológica, como ressaltam Neves e Corrêa (2012, p. 41):

nunca foi pacífico o contato e esta situação não é uma particularidade das terras baixas da América do Sul, pois nas Cruzadas da Idade Média ou no Iraque de nossos dias, a belicosidade do contato está nas armas, mas também encontra espaço de batalha no campo discursivo.

Em 2014, no ano da primeira oficina de quadrinhos do projeto, um acontecimento alimentou positivamente a construção de enunciados e deu aos Tembé-Tenetehara uma certa perspectiva positiva com relação ao futuro. Após décadas de luta e vários episódios de violência, além da sensação constante de incerteza e insegurança, finalmente os herdeiros da fazenda Mejer decidiram deixar de recorrer legalmente e desocupar a terra dentro da TIARG:

Em 2014, apesar dos conflitos que envolvem a ocupação efetiva da TIARG, depois de 35 anos de luta na justiça, finalmente foi determinada a desocupação da Fazenda Mejer, que em grande medida foi responsável pela divisão das aldeias do Gurupi e das aldeias do Guamá. Embora a determinação judicial não signifique que a paz nos territórios Tembé, ela representa o reconhecimento dos legítimos direitos indígenas sobre a terra. Neves e Corrêa (2012, p. 13):

Remexer a memória Tembé pode significar muita coisa, entre elas viajar pelas estrelas, ou se envolver emocionalmente em relação ao contato com a mídia. Em todos estes casos, no entanto, não podemos descartar que há uma luta de memórias, que resistem e insistem em não se silenciar, mesmo que seja jogando no terreno inimigo.

### 3- AUTO-REPRESENTAÇÃO: ALTERIDADE E TENETEHARAS



Neste terceiro capítulo, a representação e auto-representação indígena será estudada nas materialidades produzidas pelos Tembé-Tenetehara durante a descrição da pesquisa de campo participante em forma de oficinas de quadrinhos ministradas na Aldeia Sede Tembé-Tenetehara entre 2014 e 2015, como parte dos projetos realizados pelo GEDAI.

Tomaremos como referências teóricas reflexões dos estudos etnográficos e dos estudos da linguagem dos quadrinhos, assim também como as formulações sobre enunciados, como discutido nos capítulos anteriores, para analisarmos como os Tembé-Tenetehara (re)criam suas subjetividades, utilizando as linguagens expressivas e poderosas que são os desenhos e quadrinhos. Desta forma, podemos colocar em comparação sua produção e visão de sociedade indígena como Tembé-Tenetehara da Amazônia brasileira em contraponto aos discursos que circulam na indústria cultural sobre as sociedades indígenas.

IMAGEM 39: Desenho do cacique Naldo Tembé.



Fonte: Acervo do autor.

Kushnir (2014) discorre sobre três termos da cosmologia dos Kaxinawa que Els Lagrou apresentou em sua aula para a disciplina Ensinando antropólogos a desenhar: *kene*, que seria a escrita, ou o grafismo, *dami*, a figura desenhada e *yuxin*, a fotografia-filmagem que “captura a alma”. Essa classificação em três categorias para a imagem é bem próxima ao entendimento que os Tembê-Tenetehara fizeram no resultado das oficinas descritos a seguir. A partir da experiência com eles foi possível perceber em seus traços de subjetividades, uma noção do que eles querem que seja a realidade e do que eles veem como a realidade em que se sentem inseridos.

### **3.1. isto não é um indígena**

Toda a base das oficinas desenvolvidas no trabalho de campo versavam sobre a imagem que os indígenas Tembê-Tenetehara teriam de si mesmos e da interpretação que fariam de si quando protagonistas de suas próprias histórias, levando diretamente ao fato e capacidade de se construir uma representação de si mesmos, uma tradução particular do seu real, de suas subjetividades.

Quando se fala da representação, inevitavelmente se é levado a pensar sobre o real. Um dos primeiros a teorizar a realidade, no mundo ocidental, foi Platão, que ao criticar a obra de Homero, por exemplo, acusava-o de estar afastado da verdade, quando descreveu a Guerra de Tróia. Homero não viveu, não estava lá, apenas materializou os enunciados alheios. A *mimesis* de Platão é imitação ou reprodução fiel e acurada da realidade materializada, algo que ele considerava menor. “O imitador não tem, portanto, nem ciência nem opinião justa no que diz respeito à beleza e aos defeitos das coisas que imita” (PLATÃO, 1999, p. 330). A verdade, por sua vez, seria inimitável. Desenvolvendo o conceito, Aristóteles considerava a *mimesis* como algo além da imitação, mas de qualquer forma, também era a criação sobre a realidade, numa aproximação com a metáfora no sentido aristotélico. Elas, a *mimesis* e a metáfora seriam influenciadas diretamente pela verdade do fato, mas resistem inevitavelmente a ele, criando e resignificando (COELHO, 2011).

Em *As palavras e as coisas* (2000), Michel Foucault define a *mimesis* como parte de um momento histórico, onde o conceito de episteme é um parâmetro para o entendimento.

O que se quer trazer à luz é o campo epistemológico, a *epistémê* onde os conhecimentos, encarados fora de qualquer critério referente a seu valor racional ou a suas formas objetivas, enraízam sua positividade e manifestam assim uma história que não é a de sua perfeição crescente, mas, antes, a de suas condições de possibilidade.” (FOUCAULT, 1999, p. XVIII, XIX).

Nas condições de possibilidade de uma episteme clássica, temos os homens e as coisas entendidos como uma coisa só, como se não existisse a identidade, não havendo, portanto, uma diferença entre o real e representação, e dessa forma até o final do século XVI “a semelhança desempenhou um papel construtor no saber da cultura ocidental (p. 23)”. Nos séculos seguintes, no Classicismo, o conhecimento é modificado por uma concepção de discurso que rompe os laços entre a coisa e sua representação (SILVA, 2004), então “perguntar-se-á como um signo pode estar ligado àquilo que ele significa?” (FOUCAULT, 2000, p. 59). Foucault afirma que após uma episteme pré-clássica teríamos duas correntes de representação e significação: “*epistémê* da cultura ocidental: aquela que inaugura a idade clássica (por volta dos meados do século XVII) e aquela que, no início do século XIX, marca o limiar de nossa modernidade” (FOUCAULT, 1999, p. XIX).

Foucault se aproxima da pintura, da imagem, como em *A traição das imagens* (1929) do pintor surrealista René Magritte para exemplificar, usando a mesma ironia do pintor, que uma palavra, ou uma imagem, ou, se continuarmos com o jogo de linguagem, um quadrinho não é a coisa em si, mas uma representação da coisa, uma tradução da realidade. Uma casa desenhada não é uma casa, mesmo que o leitor a veja como tal, não se poderá entrar na casa pintada, percorrer seus corredores e morar nela. Magritte pintou um cachimbo a óleo em uma tela, com acabamento realista e a frase em francês afirmando “isto não é um cachimbo”.

A traição estaria justamente na ideia que se faz ao ver no quadro uma figura sugerida de um professor, um mestre que segundo Foucault(2014), após escrever no quadro o enunciado à mão estaria dizendo “Isto não é um cachimbo, mas o desenho de um cachimbo” (p. 36). No período renascentista clássico, se pintava um objeto, como flores, e colocava-se o nome do quadro de “flores”, por exemplo, mas no classicismo de Magritte, a ironia marca a renovação, fazendo com que o enunciado questione a realidade da representação numa aparente contradição só explicitada em um entendimento mais profundo sobre o que é o real e a realidade de nossas vidas.

Entre os Tembé-Tenetebara, quando realizei as oficinas de quadrinhos, nada foi difícil de realizar. Relatei, empolgado para Naldo Tembé esta facilidade, mas ele, por sua vez, me interpelou sobre uma possível condescendência minha, motivado, talvez receio de ser novamente objetivado ou simplificado em sua condição de indígena. Afinal, eu um não índio e faço parte de um conjunto de pessoas que frequentemente se não os menospreza, trata-lhes com condescendência, como vi outros pesquisadores fazendo.

Muito mais do que isso, o resultado das oficinas e do trabalho de campo mostrou que é

necessário ter uma sensibilidade para uma aproximação, de fato, com seus interlocutores, inclusive para poder perceber os traços de suas subjetividades, como assevera James Clifford (2008) asseverou:

(...) o trabalho de campo etnográfico permanece como um método notavelmente sensível. A observação participante obriga seus praticantes a experimentar tanto em termos físicos quanto intelectuais, as vicissitudes da tradução. Ela requer um árduo aprendizado linguístico, algum grau de envolvimento direto e conversação, e frequentemente um “desarranjo” das expectativas pessoais e culturais. (p.20)

Além da experiência de interação com eles, os registros de campo também podem ser surpreendentes, com materialidades impressionantes e ricas de sentido para uma leitura etnográfica. E, mesmo em sua inevitável não representação do real, estas representações apresentam sentidos de leitura muito particulares do real percebido da vida.

### 3.2. Cosmologias, subjetividades, e porquê ir para a aldeia



Várias leituras minhas nessa passagem foram ingênuas. Inicialmente achei, mas isso acredito até hoje, que as músicas eram muito bonitas. Somente depois que Ivânia Neves comparou com as músicas evangélicas pude fazer a relação. Depois, quando gravamos a festa do moqueado, vi que a musicalidade Tembê é realmente bastante diferente. Mas ainda gostaria de usá-las e pedi que Kuzà, que fez o roteiro do filme *História de Zahy* (2016) junto com Ivania Neves, pudesse trocar a divindade da letra música, de Tupã para Maíra, já que na música é uma e na narrativa é outra.

Maíra, ou Mahyra, ou inicialmente Maieremonan, era o nome de um grande ancestral dos Tupi, um homem (sim, no masculino), o profeta que ensinou aos Tupinambás como plantar, usar o fogo, fabricar instrumentos além de legislar sobre seu comportamento e deveres sociais. Seus feitos foram tão admiráveis que sua história passou a ser divina, como

expressa Laraia (2005): “Ele é uma personagem central de um equívoco que data de cinco séculos: no século XVI, os jesuítas procuraram descobrir uma entidade sobrenatural que pudesse ser comparada ao Deus cristão a fim de facilitar a catequese.”(LARAIA, 2005, p. 11) Aparentemente foi Manoel Nóbrega, chefe da primeira missão jesuítica à América na metade do século XVI que fez a escolha:

Esta gentildade nenhuma coisa adora, nem conhece Deus, somente aos trovões chamam de Tupane; que é como quem diz coisa divina. E assim nós não temos outro vocábulo mais conveniente para os trazer ao conhecimento de Deus, que chamar-lhe Pai Tupane (NÓBREGA apud LARAIA, 2005, p. 11).

Kuzà não quis misturar os termos para divindade, Tupã ficou para as músicas derivadas da influência evangélicas, enquanto Maíra para a divindade da narrativa oral. As denominações faziam parte de categorias diferentes de sua cosmologia. Para a sociologia, a cosmologia é a forma como um grupo social enxerga o mundo suas particularidades de interpretação e relação tanto com o universo físico, que observa, quanto o metafísico.

A experiência regular de visões (...) tem profundas conseqüências para o significado e ‘presentificação’ da cosmologia. (...) A significação cognitiva e existencial deste contato visionário com o mundo imaginário da mitologia não está somente na conseqüente vivificação de suas imagens, mas, o mais importante, no conhecimento experimental adquirido desta maneira, é o processo constante de transformação do cosmos, idéia que funda a visão de mundo kaxinawa (LAGROU, 1998, p.183).

As particularidades de entendimento dessas visões de mundo, dessas subjetividades, além de historicamente constituídas, têm também uma expressividade que se apresenta de forma muito mais poderosa quando se propõe uma metodologia de campo de proximidade dos sujeitos, para entender as mudanças a que qualquer sociedade, inclusive as indígenas, estão a mercê. Afinal, Tupã é um deus moderno, “criado” por colonos proselitistas no século XVI, mas também está há séculos fazendo parte da cosmologia Tupi.

**IMAGEM 40: Tyrwenahi Tembê em 2015.**



Fonte: autor

Todo esse processo de mudança constante e adaptação se torna um desafio para o pesquisador no campo. A etnografia, segundo um método muito eficaz e de grande escola no Brasil, quando se realizam trabalhos de pesquisa com sociedades indígenas, não requer do pesquisador somente uma relatoria de resultados. Os dados que se tem passam inevitavelmente por um processo de tradução de conceitos e valores. A etnografia, desta forma, surge como um método adequado, como James Clifford (2008) asseverou:

(...) o trabalho de campo etnográfico permanece como um método notavelmente sensível. A observação participante obriga seus praticantes a experimentar tanto em termos físicos quanto intelectuais, as vicissitudes da tradução. Ela requer um árduo aprendizado linguístico, algum grau de envolvimento direto e conversação, e frequentemente um “desarranjo” das expectativas pessoais e culturais. (p.20).

Geertz (1989) citando Gilbert Ryle, conta o caso de um menino piscando por meio de um tique nervoso, de um outro que o imita de forma conspiratória e de um terceiro que repete o ato jocosamente. A “descrição superficial” consistiria em apresentar esses pontos, mas segundo Ryle, a “descrição densa” seria o etnógrafo descrever os detalhes que produzem aquela piscadela, pois a forma da piscada do tique nervoso é diferente na linguagem corporal da piscada conspiratória. Um deles, o imitador, estaria apenas comprimindo as pálpebras, quanto o menino do tique nervoso teria dois movimentos, o de contrair a pálpebra e o seguinte, de piscar. O terceiro, feito aos mímicos, deveria parecer estar deliberadamente a piscar, ele não poderia ser confundido com alguém que o faz naturalmente, ele deveria, por meio de caretas e exagero, mostrar sua opinião sobre o fato. No entanto, segue Geertz (1989), a etnografia e o entendimento do trabalho de campo não consiste em apenas interpretar e observar os sentidos das piscadelas, explicando explicações, mais do que um decifrador de códigos, o etnógrafo seria um crítico literário com um manuscrito estranho em mãos.

Nos escritos etnográficos acabados (...) esse fato — de que o chamamos de nossos dados são realmente nossa própria construção das construções de outras pessoas, do que eles e seus compatriotas se propõem — está obscurecido, pois a maior parte do que precisamos para compreender um acontecimento particular, um rival, um costume, uma ideia, ou o que quer se seja está insinuado como informação de fundo antes da coisa em si mesma ser examinada diretamente. (GEERTZ, 1989, p.7)

A etnografia é um método de estudo e pesquisa baseado em um contato inter-subjetivo entre o pesquisador e o sujeito de sua pesquisa, baseado também, é claro, em um recorte analítico social. O processo desta pesquisa pedia tal relação, já que mais do que a análise documental de enunciados e materialidades, o contato e o estímulo a uma produção autoral Tembé-Tenetehara seria o principal ponto para contrapor a análise dos quadrinhos de massa e dos quadrinhos autorais. Sobre a Intersubjetividade, Mendes (2003, p.4) afirma:

Com a intersubjetividade o observador torna-se um participante, experienciando o mundo do outro. Com a lógica do processo, as observações são projetadas no tempo e no espaço, permitindo uma perspectiva enquadrada. A estruturação permite atender às forças extra- locais que moldam os acontecimentos e as situações. Por último, a reconstrução teórica parte de um quadro teórico existente e procura descobrir anomalias e testar essa teoria (MENDES, 2003: 4).

Com o método etnográfico, os pesquisadores se inserem no dia-a-dia do grupo pesquisado. Em nosso caso, o trabalho de campo de imersão com os Tembé-Tenetehara foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa, já que era impraticável voltar todos os dias da aldeia para algum outro lugar, sempre dormíamos na Aldeia Sede por mais de uma noite, para que a pesquisa valesse a pena. O convívio propicia uma contribuição para a explicação e compreensão das dimensões culturais envolvidas nos fenômenos culturais a serem estudados (VERGARA, 2008).

O trabalho de campo é um processo tão desafiador quanto, na mesma medida, recompensador. Há sempre a possibilidade de se conseguir resultados acadêmicos semelhantes ficando só em uma pesquisa bibliográfica em um ambiente acadêmico, mas a opção pela pesquisa de campo não só proporciona uma velocidade e uma gama de detalhes que são extremamente ricas para entender-se o sujeito, quanto vem lançar uma luz a um ambiente ou sociedade ainda menos estudado do que deveria.

Desta forma, em nosso ambiente acadêmico circunscrito no norte do Brasil, há ainda um trabalho bibliográfico reduzido em relação à pesquisa de campo com as sociedades indígenas, não exatamente em um número, já que pelo o que se pode ver dos grupos de pesquisa, notadamente o GEDAI do qual faço parte, temos um número de trabalhos sobre as sociedades indígenas amazônicas relevante e em crescimento ano após ano. O resultado não é nem somente numeroso, conta também com uma abrangência metodológica — em campos de estudo e discussões — bastante ampla.

Na Amazônia e na Região Norte, segundo o IBGE, é a região do Brasil cuja presença indígena é a maior numericamente. “Segundo o Censo 2010, o País tem 505 terras indígenas, que representam 12,5% do território brasileiro (106,7 milhões de hectares), onde residem 517,4 mil indígenas (57,7%), dos quais 251,9 mil (48,7%) estão na região Norte”. Isso significa que nossos esforços de pesquisa com estas sociedades ainda são muito tímidos.

A etnografia é uma percepção *in loco* de tais segmentos tão únicos e singulares no mundo como são nossas sociedades indígenas. Muito distante de encararmos elas como exóticas, percebemos essas sociedades como munidas de uma particularidade e perspectivas particulares, não paradas no tempo, mas em movimento, em adaptação, numa tensão de

resistência e adaptação cuja velocidade de mudança às vezes é difícil de acompanhar por completo, e exatamente por isso suscita uma atenção detalhada, como diz (Geertz, 1973, p.5):

O caso é que, entre o que Ryle chama de “descrição superficial” do que o ensaiador (imitador, piscador, aquele que tem um tique nervoso, (...)) está fazendo (“contraíndo rapidamente sua pálpebra direita”) e a “descrição densa” do que ele está fazendo (“praticando a farsa de um amigo imitando uma piscadela para levar um inocente a pensar que existe uma conspiração em andamento”) está o objeto da etnografia: uma hierarquia estratificada de estruturas significantes em termos dos quais os tiques nervosos, as piscadelas, as falsas piscadelas, as imitações, os ensaios das imitações são produzidos, percebidos e interpretados, e sem as quais eles de fato não existiriam (nem mesmo as formas zero de tiques nervosos as quais, como categoria cultural, são tanto não-piscadelas como as piscadelas são não-tiques), não importa o que alguém fizesse ou não com sua própria pálpebra.

Os estudos de Geertz afirmam que a etnografia é um caminho para se interpretar e entender as culturas, ela requer uma observação prolongada e detalhada da vida cultural e social do que não é evidente e imediatamente quantificável em tabelas, aí entram as crenças, os sentimentos, as religiões, as normas as interdições e exclusões. Não consiste tampouco em uma descrição, mas é um método que se propõe a analisar a totalidade da cultura. A etnografia, seja em sua versão clássica ou moderna, requer algumas condições que se tornam imprescindível à pesquisa de campo, a primeira é a postura teórica do pesquisador, pois ela requer um não só um treino, mas também uma versatilidade na pesquisa qualitativa quanto à abordagem conceitual implicado neste tipo de pesquisa.

O outro ponto é o tempo para o deslocamento e a imersão na cultura, na sociedade que se quer estudar. Este ponto não requer somente disponibilidade do pesquisador, mas também um rigor e uma sensibilidade metodológica que, como apontou Geertz, se baseia em detalhes.

Um dado importante trazido pelo censo de 2010 do IBGE aponta que na Região Norte, assim como no Brasil, há cada vez mais pessoas se declarando indígenas. No resultado de ao menos uma pessoa por município que se declara indígena, tínhamos 34,5% em 1991, o percentual subiu para 63,5% em 2000 e em 2010 o IBGE registrou que do número total de municípios da região Norte com ao menos uma pessoa se declarando indígena em 2010 era de 80,5% dos municípios.

Há uma demanda social cada vez maior por se discutir e se perceber os saberes sujeitos daqueles que historicamente, como os indígenas Tembé-Tenetehara, foram afastados da sociedade brasileira. Com dispositivos como as mídias sociais, a internet, as mídias contra hegemônica a exemplo da mídia ninja, única a divulgar o processo histórico de desapropriação da TIARG pelos não-índios e por que não dizer, os quadrinhos, os Tembé-Tenetehara poderão se representar e se enxergar no processo de constituição do Brasil.

### 3.3. Meus cabelos brancos e minha briga de galo.



Era a o nome jocoso dos Tembé-Tenetehara para a minha característica física de ter mais cabelos brancos do que a maior parte dos Tembé-Tenetehara bem mais velhos do que eu. Aparentemente, quando Danusa Tembé me revelou o apelido, uma grande parte da Aldeia Sede já comentada daquela forma sobre o “homem que desenhava” Geralmente, na nossa sociedade, brincamos com nossos amigos, com aqueles a quem temos algum carinho.

Esse momento singular no campo foi o que teoricamente me aproximou do relato de Clifford Geertz (2008) sobre o evento que viveu em uma aldeia balinesa. Depois de ter passado dias como “não-pessoas, espectros, criaturas invisíveis” sendo ignorado “de uma forma que só os balineses conhecem” (p.185), Geertz presenciou uma briga de galo organizada para levantar fundos para uma nova escola.

Longe de serem afastados como os balineses, os Tembé-Tenetehara tem uma cordialidade e uma paciência exemplares com todos os que vêm de fora. Apesar de bastante educados, eles são ao mesmo tempo reservados e pouco dados à intimidade ou mesmo solidariedade com aqueles que não conhecem. Respondem a perguntas, cumprimentam, são curiosos sobre os assuntos que aquele determinado não índio está fazendo na aldeia, curiosidade que na maioria das vezes saciam entre os seus, mas poucos ajudam ou oferecem para ajudar se o pesquisador não cruzou a barreira metafísica que separa os estrangeiros tratados apenas com cordialidade das pessoas com quem eles se importam, realmente. Geertz (2008) fala que de uma hora pra outra, os balineses decidem que você é alguém real:

De alguma forma você conseguiu cruzar uma fronteira de sombra moral ou metafísica, e embora não seja considerado exatamente um balinês, (para isso é preciso ter nascido balinês), você é pelo o menos visto como ser humano em vez de uma nuvem ou sopro de vento. (GEERTZ, 2008, p. 186)

Depois de presenciar uma rinha de galo ilegal em Bali, ele e sua esposa correram, junto a toda a multidão, da policia repressora javanesa e foram até mesmo defendidos e escondidos

por um balinês que fingiu estar servindo-lhes chá. No dia seguinte não só toda a aldeia estava lhes interpelando sobre o ocorrido, como também eles eram o centro das atenções, inclusive de forma jocosa. Diferente da sociedade estadunidense, que com um viés mais europeu tende a ter um humor diferente, as sociedades brasileiras, incluso as indígenas, tendem a ter, como Bali, um humor afetuoso. Me chamando de *Auxig*, (pronuncia-se “autim”) os Tembétenehara não estavam só caçoando de mim, estavam também se mostrando à vontade não só com a minha presença, mas a de toda a equipe.



E essa relação comunitária de ser abraçados pela sociedade, de compartilharmos comida, momentos, histórias e música, não acontece toda a hora no trabalho de pesquisa, e de certa forma, apesar de sermos sempre um grupo de pesquisa onde os vários membros se apoiam, cada um de nós tem suas “brigas de galo”.

A da Cristiane Oliveira, que estava ao meu lado na tira acima, por exemplo, foi convidada para a partida de futebol feminino em que foi considerada muito boa de bola. A brincadeira era um laço fraternal, não necessariamente uma confiança, afinal não éramos — nem nunca seremos — Tembétenehara, mas ao menos ficar à vontade com a sociedade estudada o suficiente para poder ser sincero e ter como resposta a sinceridade, é o mínimo necessário para um bom resultado etnográfico.

### 3.4. Da etnografia desenhada e em quadrinhos



A produção deste capítulo se dará, assim como grande parte do primeiro capítulo e uma parte do segundo, por meio de um processo de escrita em quadrinhos, que servirá não somente como expressão e alegoria para a linguagem que está sendo discutida, mas também como uma ferramenta expressiva para o que se chama de Etnografia desenhada.

O trabalho de campo com viés etnográfico tende a ser rico em sua representatividade imagética, com uma tradição antropológica de longa data de se desenhar e fotografar os sujeitos para que se conseguisse uma descrição em forma de materialidades visuais tanto para descrever quanto para comprovar. Mead e Bateson foram o que se pode considerar como precursores desta tendência (GEERTZ, 2008).

IMAGEM 41: Livro a partir do caderno de viagens.



Fonte: [www.lanouvellerepublique.fr](http://www.lanouvellerepublique.fr)

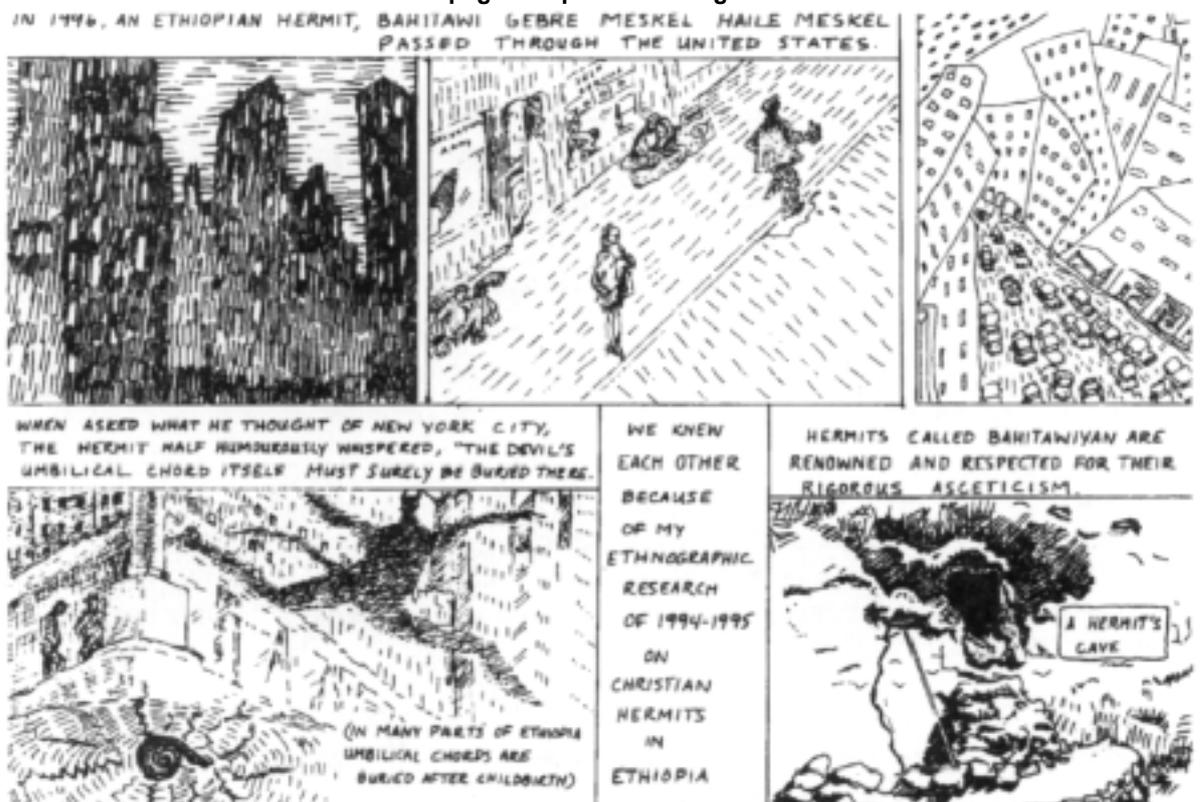
Isabel Afonso (2004) cita exemplos de quando antropólogos que dominam a linguagem expressiva do desenho combinam seus enunciados imagéticos com a escrita etnográfica para registrar seus momentos na pesquisa de campo, como Nicolas Garnier com seu *Carnets Paponasie* (2000), onde em sua pesquisa pela Papoua Nova-Guiné fez um diário de viagem

escrito e amplamente ilustrado com aquarelas.

O poder das imagens desenhadas traz em sua essência criativa princípios diferentes da fotografia. O desenhista consegue em sua representação editar exatamente o que quer enquadrar, o que quer dizer, já que cada traço, linha e construção, mesmo que feita de forma espontânea como fazia Pollock, aconteça de uma maneira deliberada, ao contrário de uma fotografia, que por mais que seja direcionada, tem em sua composição também uma possibilidade particular de registrar elementos e imagens que só irão ser percebidas depois, numa análise após a revelação (no caso dos filmes analógicos) ou da importação e leitura digital em tela maior do que a do visor (no caso da fotografia com câmeras ou aparelhos eletrônicos).

Esse poder expressivo não totalmente controlável da fotografia faz parte de sua poética de construção de discursos, enquanto a poética do desenho se define pelos materiais e técnicas de ilustração usados para aumentar ou diminuir a expressividade de um determinado detalhe. Da mesma forma, os quadrinhos como uma linguagem imagética tem sido uma possibilidade de registro antropológico, utilizando tanto as ilustrações quanto, se for o caso, fotografias construídas em sequência.

**IMAGEM 42: Meia página superior do Artigo de Deena Newman.**



Fonte: [www.jstor.org/](http://www.jstor.org/)

No artigo de Deena Newman (1998) *Prophecies, Police Reports, Cartoons and Other Ethnographic Rumors in Addis Ababa*, a autora usou tiras em quadrinhos feitas por Stanford

Carpenter para compor a parte central de sua argumentação, como no excerto abaixo da página 88 do livro *Etnofoor : Gossip, Rumor, Slander!*.

Apesar disso, o desenho etnográfico ainda é raro, apesar da natureza discursiva que o desenho tem e da expressividade que ele garante junto ao texto. (AFONSO, 2004). Os recursos etnográficos imagéticos mais recorrentes que se tem são os fotográficos e os em vídeo, talvez devido às condições de possibilidade históricas que os equipamentos e *gadgets* atuais tragam, e do preconceito de que para se desenhar, se precise de uma habilidade mágica, um “dom”, o que tem sido desmistificada por autores como Betty Edwards (2005).

Nos quadrinhos, também se dispõe de diversos exemplos de como os autores usam o potencial expressivo da linguagem para uma escrita em quadrinhos com características etnográficas. Um deles é Joe Sacco, o maltês naturalizado estadunidense que foi precursor do movimento chamado quadrinhos jornalísticos, onde, assim como Truman Capote fez com *A sangue frio* (1967), trouxe o relato jornalístico para uma outra expressividade. Capote usou o romance literário, enquanto Sacco usou a linguagem dos quadrinhos em seus livros *Palestina* (1996) e *Notas de Gaza* (2009) sobre a relação e tensão registrada em campo entre judeus e muçulmanos e *Área de segurança Gorazde* (2000) e o ainda inédito no Brasil *The Fixer* (2003), sobre a guerra na Bósnia. Sacco afirma que seu método para construir a história se baseia numa investigação jornalística baseada em entrevistas e convivência com os moradores.

Outro quadrinhista que usa os quadrinhos para manifestar suas experiências no campo é Guy Delisle. Canadense de Montreal, Delisle é profissional de ilustração e animação, tendo trabalhado em diferentes estúdios no Canadá, Alemanha, França, China e Coreia do Norte como supervisor de animação para estúdios que faziam trabalhos para o Canadá e Europa. Parte do trabalho consistia em ficar meses num país estrangeiro e poucas horas de trabalho efetivo no estúdio. O resultado foram livros de quadrinhos em que narram sua experiência como um estrangeiro em uma cultura diferente, com impressões que não se objetivam acadêmicas como as Garnier ou jornalísticas como as de Sacco, mas mesmo assim ricas em descrições de hábitos, detalhes e entrevistas.

Seus livros sempre seguem uma estrutura narrativa etnográfica documental, como *Shenzhen* (2000) que narra sua experiência no regime ditatorial chinês; *Crônicas de Pyongyang* (2003), que mostra os meses que viveu na Coreia do Norte e suas experiências com o regime totalitário norte-coreano; ou *Crônicas Birmanesas* (2009), em que Delisle narra sua viagem a Myanmar, denunciando o suas impressões do governo totalitário no poder.

IMAGEM 43: Excerto de *Palestina*.



Fonte: SACCO, 2011

Seu mais bem recebido livro, ganhador do Prêmio Internacional de Banda Desenhada em 2012, foi *Crônicas de Jerusalém* (2011), um sensível e detalhado relato que explicita pormenores da vida e das ideologias que circulavam na região da Palestina no ano em que acompanhou sua esposa, uma das administradoras do Médicos sem Fronteiras. O caráter documental mas rico de impressões pessoais e críticas sempre aos grupos que estavam no poder, no caso de *Crônicas de Jerusalém* o governo de Israel, fez com que Delisle não seja mais bem vindo na maior parte dos países que retratou.

IMAGEM 44: Excerto de *Crônicas de Jerusalém*, de Guy Delisle.

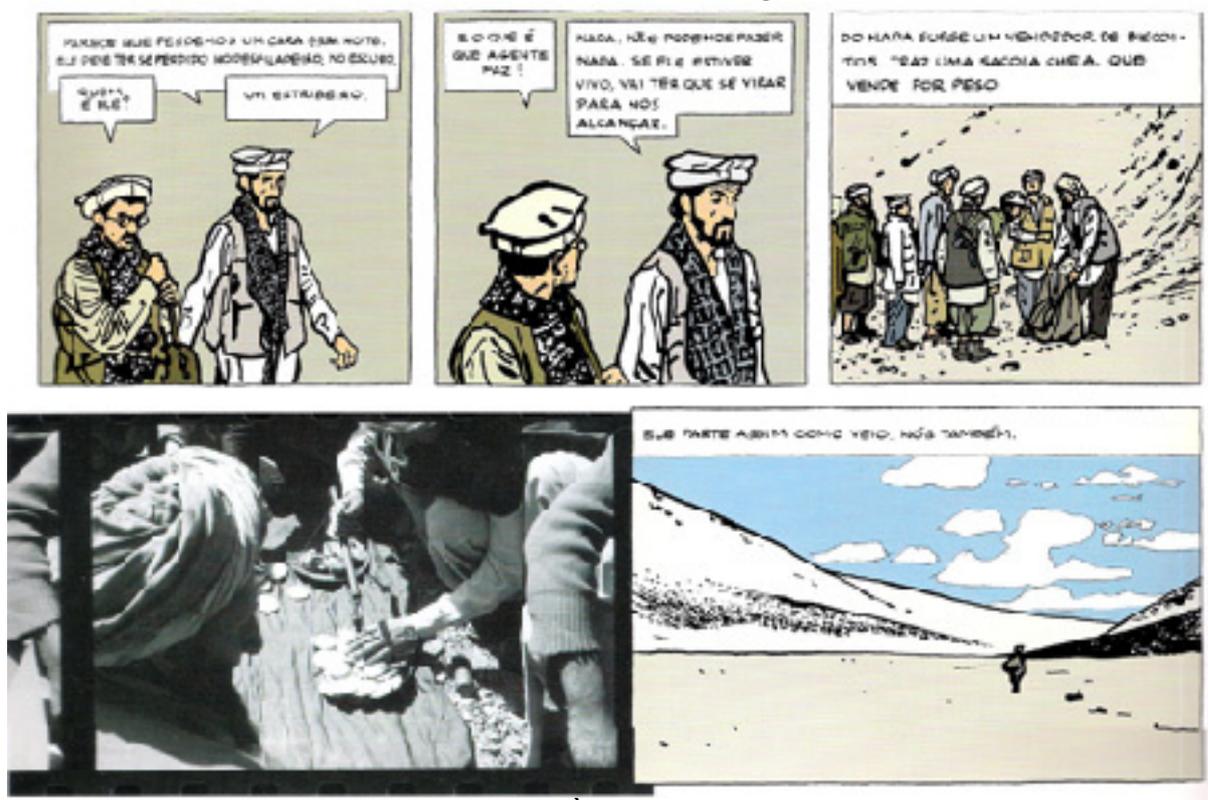


Fonte: DELISLE 2011

A linguagem da arte sequencial alia a imagem desenhada e a fotografia em um

enunciado de caráter etnográfico ainda em uma terceira obra, nos três volumes de *O fotógrafo* (2003 -2006) contam uma parte da biografia do fotógrafo e pesquisador Didier Lefrèvre, que usa suas fotos de registro de campo como uma parte dos quadrinhos enquanto a outra parte é desenhada pelo ilustrador e quadrinhista Emmanuel Guibert. Os três volumes contam os anos em que Lefrèvre atravessou o Afeganistão nos anos 80 junto a uma equipe dos Médicos sem Fronteiras. Na época, o país tinha os guerrilheiros Mujahedin em guerra contra União Soviética. A linguagem imagética tanto da foto quanto dos desenhos se funde ao texto escrito em uma expressão muito particular de percepção dos detalhes.

**IMAGEM 45: Excerto de *O Fotógrafo*.**



**Fonte: LEFRÈVE, GUIBERT 2009.**

Um dos pontos fundamentais da indústria do entretenimento é que os seres humanos são apaixonados por seres humanos (McCLOUD, 2005). Não nos cansamos de ouvir, ver e consumir histórias sobre como seres humanos são, de que forma fazem alguma coisa ou como viveram em tal momento ou situação. Como um assunto recorrente e comum às pessoas e aos pesquisadores, o ato de observar, de ouvir e de relatar pode parecer natural, mas tendo em vista o objetivo do pesquisado, essa metodologia não deve ser encarada de maneira fácil.

Sobre o ato de ver, Oliveira (2000 p.20) alerta para o fato de que é fácil na pesquisa nos prendermos à técnica e ao óbvio, tentando encaixar o que percebemos em conceitos pré-construídos. “Observa-se assim, literalmente, (...) uma espécie de ‘natureza morta’ da aculturação. Como torná-la viva, senão pela penetração da natureza das relações sociais?” E

as relações sociais são muito mais do que o registro do que se percebe entre os sujeitos, mas da forma como se desenvolve um diálogo com eles.

Portanto, se o olhar possui uma significação específica para um cientista social, o ouvir também goza dessa propriedade. Evidentemente tanto o ouvir como o olhar não podem ser tomados como faculdades totalmente independentes no exercício da investigação. Ambas complementam-se e servem para o pesquisador como duas muletas — que não nos percamos com essa metáfora tão negativa — que lhe permitem caminhar, ainda que tropeçante, na estrada do conhecimento.

### **3.5. A primeira viagem**

**IMAGEM 46: Autoras Tembé-Tenetehara.**



**Foto: Nassif Jordy.**

A Imagem 46 acima mostra alguma das autoras de quadrinhos Tembé-Tenetehara que participaram da oficina. Da esquerda pra direita, Tyrwenahi, Thamiris e Ti'i Tembé, na sala de aula em 2014, enquanto ouviam uma narrativa oral — que depois transformariam em quadrinhos — com atenção. A primeira viagem que realizamos às aldeias Tembé aconteceu em junho de 2014, durante ainda o processo de pesquisa para a produção do livro patrocinado pelo IPHAN, Patrimônio Material Tembé-Tenetehara (2015). Chamada de História em Quadrinhos e Representação de Identidade, a oficina de ilustração e quadrinhos se deu na Aldeia Sede da sociedade indígena Tembé-Tenetehara, localizada às margens do rio Guamá, próxima aos municípios paraenses Santa Luzia e Capitão Poço. Apesar de ser ministrada somente na Aldeia Sede, a equipe também passou pelas Aldeias de Itapyre e São Pedro.

A atividade ocorreu durante dois dias, sendo o primeiro pela manhã e tarde e o segundo pela manhã. A partir de uma série de estratégias de interação, que envolveram tanto a

declamação de narrativas orais tradicionais pelos próprios indígenas, quanto orientações sobre os caminhos e possibilidades de produção da arte sequencial, houve muito estímulo para que construíssem narrativas gráficas em quadrinhos, onde eles mesmos pudessem traduzir suas realidades e identidades.

De acordo com Foucault (1999), a episteme é uma teoria de entendimento da relação entre as representações e o que é representado, é uma relação histórica, transforma-se de acordo com as condições de possibilidades históricas. Desta forma, tomaremos como corpus de análise os enunciados construídos pelas crianças e jovens da aldeia e a partir da percepção de suas condições de produção histórica.

Quando Foucault (2008, p. 107) desconsidera a importância do sujeito na enunciação, afirmando que “é uma função vazia, podendo ser exercida por indivíduos, até certo ponto, indiferentes quando chegam a formular o enunciado; e na medida em que um único e mesmo indivíduo pode ocupar, alternadamente, em uma série de enunciados, diferentes posições e assumir o papel de diferentes indivíduos”, ele não o faz da mesma forma que a AD francesa costuma propor, ele não pressupõe tirar a importância do sujeito pois como ele afirma:

Não há enunciado que não suponha outros; não há nenhum que não tenha, em torno de si, um campo de coexistências, efeitos de série e de sucessão, uma distribuição de funções e de papéis. Se se pode falar de um enunciado, é na medida em que uma frase (uma proposição) figura em um ponto definido, com uma posição determinada, em um jogo enunciativo que a extrapola (FOUCAULT, 2008, p. 114.)

Desta forma, a percepção do sujeito construtor do enunciado em quadrinhos dos Tembê-Tenetehara não será considerado um indivíduo singular e particular, mas o campo de coexistência e interinfluência compartilhado pelos Tembê-Tenetehara, em um entendimento de memória coletiva.

**IMAGEM 47: Tyrwenahi Tembê desenha o autor.**



**Foto: Nassif Jordy**

A Imagem 47 mostra Tyrwenahi Temb , na  poca da primeira oficina, em 2014, com sete anos. Uma das mais aplicadas quadrinhista que participou das oficinas, Tyrwenahi afirma gostar muito do espa o proporcionado pela escola, um pr dio de alvenaria logo na entrada da aldeia. Nela foram feitas todas as aulas da oficina de hist ria em quadrinhos durante a primeira viagem a campo.

O objetivo desta primeira oficina era apresentar algumas caracter sticas da linguagem e constru o de sentidos nos quadrinhos. A atividade durou dois dias, duas manh s e uma tarde, cada uma com uma parte de explica o verbal, seguida de uma experimenta o pr tica, momento em que os Temb -Tenetehara, a partir do que foi discutido e proposto, ficavam livres para desenvolver suas pr prias produ es.

Os trabalhos obedeceram   seguinte ordem: a) ilustra o de si mesmo, um auto-retrato de estilo livre; b) uma hist ria em quadrinhos em uma folha dividida em seis pain is, contando o que aconteceu no seu dia, para que se fizesse uma hist ria auto-biogr fica; c) atividade para casa: uma entrevista com a pessoa mais velha de sua fam lia d) Adapta o da narrativa para uma hist ria de uma p gina de quadrinhos; e) Conta o da hist ria do nascimento da lua, ou Zahy na l ngua Tenetehara, que foi narrada pelo professor da escola, B w re; f) Adapta o da hist ria para a linguagem dos. Os resultados a seguir representam apenas uma parcela pequena e por vezes recortada em detalhes dos mais de quarenta resultados at  ent o, escolhidos apenas para fins de an lise.

### 3.5.1. Os primeiros exerc cios

IMAGEM 48: Primeiro exerc cio por Kuz  Temb .



Fonte: acervo do autor.

O resultado do primeiro exercício, além de fazê-los mais à vontade com a linguagem gráfico-imagética, ainda me deu a chance de perceber o nível de relacionamento que eles tinham com o desenho, podendo, a partir daí traçar estratégias de estímulo específicas. O primeiro exercício, provavelmente em função do nosso lugar de enunciação, associado ao projeto de Patrimônio Cultural do IPHAN, e bastante motivados pelas fotografias do projeto, revelou o lugar de enunciação que eles próprios escolheram: suas identidades, a forma como percebem a si, passa invariavelmente pelo significado expressivo de suas características culturais indígenas, como a presença dos grafismos nos quadrinhos, que em alguns resultados, como na Imagem 48, foram detalhadamente explicados.

No segundo exercício, o objetivo era que os Tembê-Tenetehara, então já mais à vontade com a estética de contar algo por meio das imagens, partissem para o que é a linguagem dos quadrinhos propriamente dita. A Imagem 48 é apenas uma figura, que não se inscreve em uma sequência. As figuras são consideradas quadrinhos “quando são partes de uma sequência, mesmo uma sequência de duas, a arte da imagem é transformada em algo mais, a arte das Histórias em Quadrinhos” (McCLOUD, 2005, p. 5).

**IMAGEM 49: Segundo exercício, por Bêwàre Tembê.**



Fonte: acervo do autor.

O tema “Meu Dia” foi um estímulo à autobiografia, para reforçar dois objetivos da oficina: eles podiam ser o protagonista de seu próprio enunciado em quadrinhos, e o segundo,

desconstruir o conceito de que os quadrinhos estavam limitados à história de superheróis e ao humor.

Esta preocupação se fundamenta na experiência de oficinas de quadrinhos ministradas em Belém, pois o tema Super-heróis, ao invés de ser encarado apenas como um gênero dentro de tantos possíveis é confundido com o próprio conceito de quadrinhos (McCLOUD, 2005).

Estes primeiros quadrinhos forneceram um parâmetro do que pode ser encarado como o cotidiano das atividades na Aldeia Sede. Neste exercício, eles puderam experimentar uma forma de se expressar na linguagem dos quadrinhos, sem a necessidade de se criar uma “trama complexa em roteiro” antes de se desenhar no papel. Afinal, o dia já tinha sido vivido, ao menos até a metade àquela altura.

Na Imagem 49, selecionamos os quadrinhos produzidos pelo professor, a separação dos momentos de acordar/alimentar os animais, com o texto reforçando a reclamação de acordar cedo “Que sono / ai minha rede”. Na sequência, o preparo para o dia e a utilização de um chuveiro em um banheiro perceptivelmente lajotado. No quarto quadrinho, o caminho em meio à vegetação, com o rio Guamá ao fundo, definido por caudalosos traços em curva. No último painel, a arrumação da sala para o que seria a oficina de quadrinhos.

Nenhum espetáculo de grafismo ou de qualquer elemento cultural geralmente relacionado à cultura indígena apareceu, já que não fazia parte do dia vivido, ao contrário dos exercícios anteriores e posteriores a esse. O cotidiano dos Tembé varia, como acontece com qualquer sociedade. Também não podemos ignorar que eles estão expostos, pelo menos na Aldeia Sede, onde há energia elétrica, aos meios de produção massificados onde os Tenetehara estão inseridos.

### **3.5.2. Segundo dia.**

Ao fim do primeiro dia passamos um exercício para ser desenvolvido em casa. A ideia era mensurar o comprometimento deles com as atividades, bem como aproveitar o tempo que se tinha para ter produtividade. O terceiro exercício foi a adaptação de alguma história contada pela pessoa mais velha que morasse na mesma casa que eles. De todos, esse foi o exercício com o menor número de resultados, apenas cinco, possivelmente porque requeria um tipo de pesquisa em casa e requeria um tempo de produção que os Tembé, com suas atividades diárias, usam pra fazer suas atividades cotidianas.

O resultado também, de uma forma geral, não seguiu a orientação, pois nenhum

Tembé-Tenetehara entrevistou uma pessoa mais velha e eles ou decidiram contar a história mais antiga que lembravam, ou que haviam, como no caso de Tyrwenahi na Imagem 50, ouvido dos mais velhos. Outro conceito que pode ter parecido estranho para os Tembé foi a indicação “que morasse com eles”, na aldeia todos são, em algum grau, parentes, e todos de certa forma moram juntos. Dos cinco, apenas três trabalhos, de fato, traziam história em quadrinhos, outros dois eram somente ilustrações. Para nossas análises, selecionamos o acontecimento envolvendo os técnicos de governo, que determinaram, nos anos 40, a mudança das terras Tenetehara de uma margem para outra do Rio Guamá, como o visto na Imagem 50 abaixo.

IMAGEM 50: Exercício para casa por Tyrwenahi Tembé.



Fonte: acervo do autor.

O primeiro painel da história, no canto superior esquerdo, está escrito “em 1945”. A imagem mostra os indígenas com sua caracterização gráfica, com a pintura corporal e a saia de palha, em um ambiente florestal que se repete pelos outros painéis. O rio Guamá aparece

também cheio de peixe. A ideia do lá e cá pode ser vista com a colocação dos personagens na margem de cima antes da mudança, e na segunda parte da história, na parte de baixo. O homem branco, que no primeiro painel aparecia dirigindo um carro como uma caminhonete, no segundo painel está de pé, com os braços e as mãos abertas, e é o único caracterizado por uma roupa só definida por um traço, possivelmente um cinto, no meio do seu corpo.

Ele fala, fazendo a personificação da lei federal. “Tribo Tembê, a terra de vocês agora é do outro lado do Rio Guamá.”. A enunciação é curta e direta, no imperativo, mas proferida por um homem de lado, com uma boca aberta que parece sorrir e uma sobrancelha semi-circular, sem expressividade ou ao menos sem uma expressividade negativa. Os dois personagens indígenas em cena, que pela proporção podem denotar um adulto e uma criança, ficam também de braços abertos, mas o adulto segura um arco em uma mão e uma flecha na outra enquanto afirma: “Não podemos, temos nossas plantações aqui.”

A cena, que pode sugerir um conflito, é sucedida por um outro painel, onde os indígenas agora estão na parte de baixo, com o rio na parte de cima. Eles obedeceram, como aconteceu historicamente, trocaram de margem. E agora estão plantando, como denota um com uma enxada, pescando como mostra outro numa canoa, e colhendo, como faz o menor. Apesar de todos ainda terem a saia de palha, nenhum tem grafismos no corpo. A cena não apresenta também nenhum diálogo. O último painel apresenta o maior personagem desenhado, com complexos detalhes gráficos em sua pintura corporal.

Ele está de braços abertos perto do que aparenta, pela proporção uma criança sem pintura corporal, empunhando um arco e flecha e mirando para um animal. O personagem maior exclama, como o eco de um estoicismo religioso: “Tupã, obrigado. Agora posso dizer que somos felizes!” E o personagem com os olhos bem abertos quebrando a quarta parede nos foca e sorri.

---

### **3.5.3. Quarta atividade, Zahy.**

O último exercício consistiu em os alunos em sala ouvirem uma narrativa oral, a História de Zahy, ou a versão Tembê-Tenetebara para a origem da lua, para depois ilustrarem em quadrinhos uma adaptação do que foi ouvido. A seguir, o roteiro bilíngue da animação, escrito por Kuzà Tembê e Ivânia Neves adaptado para a animação:

## **Zahy ze'eg awer**

*Ang maé mumeú hau hezary mume'u auwer hawe. Kwehe mehe zekwehe.*

*Zane ipy mehe zane muzamuzang wà heta zekwehe amo tuihaw wà. Ikatu zekwehe wakamarar pe. A'e wemiriko rehe nuwerekoz Wa'yr wà, a'e rupi uzemumik wà.*

*Amo ar mehe uhem zekuwehe Mair pe, upytywà zekwehe tuihaw hemiriko rehe wuhem zekwehe Zahy.*

*Zahy kwaharer mehe huriwate puràgete a'e no. Zahy zekwehe teko, katu ma'e uzapo wakamarar Wanupe.*

*Ukamarar wanupe Zahy nupuner kwaw u'aw pà uzaihe puhe. Zahy utemarahy!*

*Amo ar mehe pyhaw Zahy u'aw zekwehe uzaihe puhe. Izaihe uputar katu awa u'aw haw ipuhe.*

*Tuehe Zekwehe Zahy u'aw izaihe puhe. Izaihe nukwaw a'e awa zahy à.*

*Izaihe upy'a zekwehe uzemugyta amo Kuzà hya'u ma'e iruramo. Hya'u zekwehe wereko umumuranu haw wà.*

*Pyhaw Zahy u'aw oho uzaihe puhe. Upy'a hya'u ze'eg hau rehe. Upu'i Zahy pe na'arihe upyhyk Zekwehe zanipaw wà uzepuez ipo upihyw Zahy rua rehe.*

*Pyhawate Zahy oho Zekwehe `y pe.*

*Zahy uwexak huwa ky'a haw wà uzemumyk Zekwehe. Uzuhez Zekwehe huwa Nuze'ok Kwaw zanipaw izuwi.*

*Zahy uzemumik ma'e pà huwa rehe. Upaw Zekwehe ukwaw wà Zahy u'aw haw uzaihe puhe.*

*Upaw piàiw Zahy rehe w'à: ... Hya'u ma'e à... Tuihaw wà... Izaihe à... Mair Zekwehe no...*

*Omonokar zekwehe Zahy teko-haw wi wà.*

*Maranugar Zahy oho kwez ywak pe. Ko tary ar, Zahy zuhez wer huwa. A'e rupio àmàn ukyr pyhaw.*

*Kom ukyr àmàn a'e Zahy zai'o hini.*

## **A História de Zahy**

Essa história aconteceu no tempo de nossos antepassados, quando não tinha lua nenhuma no céu à noite. Quem me contou, foi minha avó.

Naquele tempo, havia um cacique que era muito bom para os Tenetehara, mas ele e sua esposa não poderiam ter filhos e por isso estavam muito tristes. O deus Mayra teve pena dos Tenetehara e resolveu ajudar o cacique e sua esposa. E quando ninguém acreditava mais, a esposa do cacique engravidou.

E então nasceu Zahy, um menino esperto, alegre e bonito que fazia muitas coisas boas. Mas depois, fez vergonha. Zahy viu uma mulher muito bonita e desejou dormir com ela. Mas não podia, a mulher era sua tia. Para os Tenetehara, Zahy não podia ficar com sua tia, era proibido. Mas Zahy teimava muito!

Uma noite, Zahy deitou com sua tia. A tia não sabia quem era aquele homem, mas gostou de deitar com ele. Todas as noites, Zahy deitava com sua tia. Mas a tia nem imaginava que o homem era Zahy. Preocupada, a tia conversou com a velha índia que lhe deu uma boa ideia.

À noite, Zahy foi deitar de novo com a tia e ela se lembrou da ideia da velha Índia. Antes de deixar Zahy deitar, ela pediu pra ele esperar e molhou a mão no jenipapo.

De manhã, Zahy foi lavar o rosto, mas a mancha do jenipapo não saiu. Zahy olhou seu rosto pintado com muita tristeza e lavou muito, mas o jenipapo não saiu.

Agora todos os Tenetehara sabiam que Zahy dormia com a tia e ficaram com raiva de Zahy. A velha índia... seu pai, o cacique... a tia e Mayra também.

Todos mandaram Zahy sair da terra. Envergonhado, Zahy obedeceu e foi embora para o céu e virou a Lua.

Até hoje, Zahy ainda lava o rosto. É por isso que chove à noite. São as lágrimas de Zahy.

IMAGEM 51: História de Zahy, por Thamiris Tembé.



fonte: acervo do autor

A escolha desta narrativa está relacionada a outros projetos desenvolvidos pelo GEDAI, com os Tembé, “Astronomia Tenetehara: pluralizando verdades”, financiado pelo Edital de Ciências Humanas do CNPq e “A história de Zahi”, financiado pelo Instituto de Artes do

Pará, cujo resultado final será a produção de uma animação da narrativa.

Na oficina com os Tembê, durante o processo de mais ou menos vinte minutos em que ouviram novamente a narrativa de Bêwàre Tembê, um dos professores da escola, a sala de aula que continha alunos desde os oito até por volta dos vinte anos, ficou atenta e em silêncio. Havia uma reverência para o solene momento de escutar uma narrativa oral.

**IMAGEM 52: Bêwàre Tembê contando a narrativa.**



**Fonte: Nassif Jordy**

O exercício mostrou-se o mais caprichado, a exemplo do excerto da história de Thamiris Tembê, na Imagem 51 na página anterior. Talvez porque gostassem da narrativa oral a ser adaptada, talvez porque já estivessem mais familiarizados por ser o segundo dia, mais à vontade com a narrativa gráfica. A esta altura, a sala já havia se dividido, uma parte, a mais jovem, agora se divertia apenas em fazer ilustrações soltas, sem a intenção de serem quadrinhos, e os mais velhos, em sua maioria de meninas, dedicaram-se um pouco mais e os resultados foram belas adaptações da narrativa oral.

Os trabalhos apresentados, além de apresentarem uma caracterização gráfica rica para os personagens, com detalhes de vestimenta e as pinturas corporais bem detalhadas, ainda nos mostrou uma novidade sobre a narrativa, que não foi narrada por Bêwàre.

Ao final de um dos quadrinhos, todos os autores do exercício, a exemplo da história de Thamiris na imagem 51, desenharam um beija-flor levando o cipó para que Zahy subisse aos céus e na sequência, aparecia um desenho que tanto podia ser ou a chuva caindo tanto dos céus, como a lágrima da lua no último painel, com uma desenvoltura e desinibição que não diferenciava nenhum dos fatos dos que foram representados na autobiografia do segundo e da narrativa histórica do terceiro exercícios.

### **3.6. A Segunda Viagem**

**IMAGEM 53: Sala de aula.**



**Foto: Nassif Jordy**

No início de junho de 2015, aconteceu a segunda visita de campo. A principal motivação para esta viagem foi o lançamento do livro “Patrimônio Cultural Tembê-Tenetehara” (NEVES; CARDOSO, 2015). Depois do lançamento, pude realizar com eles uma segunda oficina, também voltada às práticas autorais de desenho e quadrinhos. A Imagem 53 acima mostra a sala de aula durante uma das oficinas dessa segunda viagem. Kuzà Tembê e Bêwàre Tembê, os professores de língua Tenetehara, estão conversando em primeiro plano.

#### **3.6.1. Lançamento do livro**

A equipe da viagem, desta vez, além das autoras, foi composta por toda a equipe que participou da produção do livro “Patrimônio Cultural Tembê-Tenetehara”: eu, Nassif Jordy e os bolsistas de iniciação científica Josué Oliveira e Cristiane Oliveira, que estava finalizando seu trabalho de conclusão de curso sobre os Tenetehara. Participaríamos do lançamento, na região do Guamá. Acompanhando nossa equipe, também estavam presentes Cyro de Almeida, representando a superintendência do IPHAN e um motorista profissional responsável pelo transporte de uma parte do grupo.

No primeiro dia após a saída de Belém e o pernoite em Capitão-Poço, chegamos à aldeia do Itaputyre, numa primeira etapa de uma viagem que também passaria pelo Gurupi, aldeia um pouco mais distante da capital Belém. A equipe chegou ao local pouco antes da hora do almoço para o lançamento oficial do livro que se deu na ramada principal da Aldeia de Itaputyre (imagem 55, na página seguinte) e contou com diversas lideranças que participaram com falas, opiniões.

A Imagem 54 mostra o excerto do caderno de campo de Otoniel Oliveira, em que foi registrado algumas falas durante o lançamento. Da esquerda para direita, Félix Tembê, Naldo Tembê, uma liderança que cursa nível superior e Ivânia Neves. No final com uma música cantada pelos homens e acompanhada pelas mulheres.

**IMAGEM 54: Desenho do caderno de campo do autor.**



**Fonte: Desenho do autor.**

A apresentação com dança e canto foi capitaneada por Félix Tembê, um alto indígena com feições mulatas que apesar de falar português muito bem, faz questão de articular sempre frases na língua Tenetehara, principalmente nos cumprimentos e despedidas. A ele não importava tanto ser entendido, mais importante era marcar sua identidade e respeito à língua de seu povo. Após o lançamento a equipe da qual faço parte voltaria para a Aldeia Sede, enquanto a equipe no carro do IPHAN seguiria para um segundo lançamento na Aldeia do Gurupi.

**IMAGEM 55: Ramada de Itaputyre, onde foi o lançamento do livro.**



**Fonte: Shirley Penaforte**

Acabou o lançamento e todos almoçaram na casa da América, irmã de Naldo Tembê, uma das mulheres mais importantes da aldeia Sede. Ela está finalizando um curso superior e é

agente de saúde indígena. Atualmente é casada com Keith, um não índio, que já mora na aldeia há oito anos. Depois do almoço hospitaleiro, a equipe se dividiu, as autoras com o técnico do IPHAN, acompanhados pelo motorista se dirigiram ao Gurupi e nós ficamos responsáveis pelos trabalhos de campo na Aldeia Sede.

Na tarde do primeiro dia, foi feita uma entrevista com a América Tembé para o documentário que vai compor a dissertação de mestrado de Nassif Jordy. Após isso, assistimos a um ensaio de quadrilha, próximo à ramada da Aldeia Sede.

### **3.6.2. A realização da da oficina**

**IMAGEM 56: Sala de aula do primeiro dia de oficina.**



**Foto: Nassif Jordy.**

Depois de uma noite de pesquisas e experimentações fotográficas, o dia seguinte começou com a programação original ainda inalterada. Nossa oficina de quadrinhos e desenho aconteceu com as crianças mais novas, as alunas da Kuzà Tembé, mas também contou com algumas das mais velhas, como Wy'aru e Tyrwenahi. Na Imagem 56 acima, vemos os alunos da turma dos mais novos, como Theo Tembé em primeiro plano e Wy'aru, da turma dos mais velhos atrás.

O objetivo desta primeira parte da oficina era ressaltar por meio das ilustrações, as imagens que os Tembé-Tenetehara têm de suas identidades e de si próprios, o seu ponto de vista sobre si mesmo. Além da própria produção, queríamos mapear a autoria de forma mais clara, diferente do que aconteceu na primeira oficina. Estimulamos os alunos a assinarem suas produções.

Dois exercícios principais foram feitos pela manhã, o primeiro consistia no desenho do próprio nome, já que cada nome carrega um significado próprio e cada um dos Tembé tem

uma ideia do significado do seu, eles ilustraram essa imagem a partir do conceito que conheciam de si mesmos.

**IMAGEM 57: Wy'aru, que significa gavião.**



**Fonte: acervo do autor.**

Uma das representações mais significativas foi de Ywy Tembé, que nos chamou perguntando o que iria desenhar, já que seu nome significava terra. Se Wy'aru sabia como desenhar um gavião (imagem 57) e o próprio Terune, que significa sinal, conseguiu representar o desenho de um sinal por meio de um forte ponto vermelho no papel, de que forma o seu discurso gráfico poderia representar o desenho do nome de Ywy?

**IMAGEM 58: Desenho de Ywy, terra.**



**Fonte: acervo do autor.**

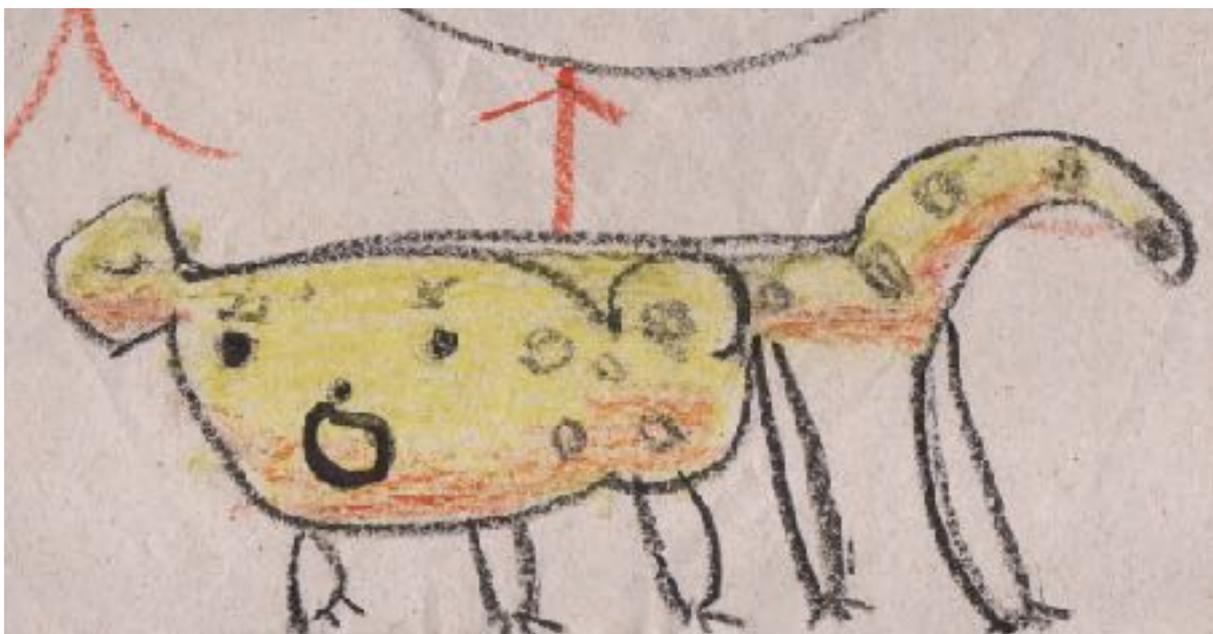
Estimulei-o perguntando se ele não gostaria de desenhar um pé pisando na terra, ao que ele respondeu com uma ilustração de um indígena completo, inclusive com seu cocar e grafismos pisando no que sem dúvidas, até por que ele fez questão de escrever, um monte de terra. Era a imagem de si, ao menos de um si idealizado, em uma representação de seu próprio nome, como se pode ver na Imagem 58 acima.

### **3.6.3. Sobre medos**

O segundo exercício foi feito com base numa experiência que a equipe de pesquisa viveu na noite anterior. Saindo após o anoitecer para achar o sinal de celular, nos perdemos e fomos surpreendidos por um olhar de animal refletindo a luz da lanterna. Com medo, corremos de volta pra aldeia sem fazer ligação nenhuma. Como um preceito tanto estimulante quanto revelador dos elementos sociais, a representação do medo pode ser um elemento significativo da identidade.

Quando questionados se tinham medo, a maior parte das crianças, principalmente os meninos gritaram que não. Supostamente, não tinham medo de nada, que eram guerreiros. Mas quando foram sugeridos a desenhar esse medo, que no discurso verbal não existia, eles representaram correntezas, onças, jacarés e cobras. Apesar do violento processo de demarcação de suas terras, viver nas aldeias Tembê particulariza bastante os jovens indígenas. Um jovem de uma cidade grande, muito provavelmente, esboçaria uma relação bem diferente da elencada por eles, na oficina.

**IMAGEM 59: Uma onça desenhada por Pitawã.**



**Fonte: acervo do autor.**

Quando começaram a ilustrar seus medos, os jovens autores Tembê-Tenetehara ilustraram onças, cobras e quimeras fantásticas híbridos destes animais, como se pode ver na Imagem 59, produzida por Pitawã. Sua onça selvagem, apesar de lhe assustar muito como ele mesmo confessou, parece de certa forma rir para o observador.

### **3.6.4. Imagens de si**

**IMAGEM 60: Segunda parte da oficina.**



**Foto: Kuzà Tembê**

Durante a tarde após o almoço, aconteceu a segunda parte da oficina do dia organizada por Kuzà Tembê na antiga ramada, uma construção de alvenaria próximo ao antigo centro da Aldeia Sede. A maior parte das crianças foi até lá para fazer o primeiro exercício em quadrinhos, já que a manhã havia sido marcada pelas ilustrações que falavam sobre a identidade. Participaram da segunda parte da oficina alguns dos Tembê que tinham feito a oficina em 2014, como Tyrwenahi e Pitawã, mas também muitos que faziam pela primeira vez. Antes do exercício, novamente falamos sobre os quadrinhos e suas características expressivas particulares. De forma simples, era importante assinalar que qualquer um pode fazê-lo.

A conversa antes de começar os exercícios procurou mostrar que as histórias podiam se basear em fatos reais, ou em nossa imaginação. Como registrado por Kuzà na Imagem 60 acima, a conversa se deu de forma mais informal e próxima, o que aparentemente foi ótimo para os autores, que entre um desenho e outro podiam correr, rolar pelo chão e se inspirar conversando com os colegas.

Os limites da realidade, tanto a inventada quanto a factível, assim como os limites da dramaturgia estavam à disposição dos pequenos autores Tembê-Tenetehara, para serem repensados e re-trabalhados, desde que eles se apropriassem da linguagem dos quadrinhos e Arte Sequencial. A partir daí, munidos de folhas de papel A4, lápis e giz de cera, desenvolveram histórias, até porque eles já estavam enfadados de tantas conversas e conceitos e queriam partir para a produção.

**IMAGEM 61: Itahy e os limites da ficção.**



Fonte: Acervo do autor

A história de Itahy, representada na Imagem 61 acima, foi adaptada para ser lida como uma tira, apesar do autor ter feito dois quadros em cima e dois em baixo na página A4. Foi mantida, no entanto, a sequência de leitura que o autor imaginou. Itahy brincou com os limites da ficção para a realidade. Josué Oliveira, que fazia parte da equipe do projeto, testemunhou durante a produção, uma conversa entre ela e Terune, que após ler a história lhe interpelou sobre quando e onde aquilo aconteceu: “Como ela fugiu de casa?”, “Como foi que ele não ficou sabendo?” Sem rodeios, a menina respondeu: “Isso é só uma história”. Itahy tinha desenvolvido uma trama que era tanto instigante, quanto curiosa para seu leitor, no caso específico, Terune Tembê. A menina sabia que era apenas uma história e não correspondia ou precisava corresponder à realidade, ela se sentiu livre para inventar.

### **3.6.5. Entre estímulos e respostas**

Wewereu Tembê, como visto na Imagem 62, desenvolveu a expressividade experimental proposta, construindo uma sequência em quadrinhos *non-sequitur*, que segundo Scott McCloud (2010) é uma das transições de cena possíveis, no entanto, uma das mais difíceis de encontrar, pois requer uma ideia narrativa não tradicional. Este exercício e seu resultado peculiar, foi a resposta de Wewereu para o estímulo que demos para que os autores produzissem histórias em quadrinhos sobre assuntos que conheciam ou tivessem vivenciado.

**IMAGEM 62: Wewereu Tembê.**



Fonte: Acervo do autor.

A ideia da narrativa em quadrinhos era que tivéssemos o maior número de histórias possível com eles mesmos como protagonistas, o que não foi um grande desafio. Já que acostumados com narrativas orais como uma das principais fontes de entretenimento, eles sempre estavam dispostos a contar ou mesmo inventar algo sobre si. Além da transição *non-sequitur*, história de Wewereu Tembê, de 06 anos, mostra uma das tramas mais surrealistas que tivemos. No primeiro quadro o personagem com uma mão gigantesca divide a cena com a assinatura do autor e um texto à lápis que diz “minha mão que está linda”.

A mão em questão parece ter um rosto dentro. Na cena seguinte o personagem aparece com os braços mais curtos e fala (fala esta escrita, como as seguintes, por Josué Oliveira, que o auxiliou no exercício de escrita) “eu joguei minha mão fora”. No quadro seguinte temos uma imagem do que parece ser uma cabeça e uma trajetória, com a frase “Ele pensou que tudo está se movendo” para no final, de alguma forma, irmos num corte brusco, para outro personagem, aparentemente um animal, ou como sugere o texto: “A lagartixa está me olhando”, onde desenhou o maior close de personagem na tira, enfatizando o tal “olhar”.

IMAGEM 63: história de Itiri Tembê.



Fonte: Acervo do Autor.

Antes de saber que eles seriam tão habilidosos e vanguardistas na narrativa, tentei despertar o estímulo inicial construindo uma história rapidamente, na frente deles, em que me colocava como personagem e externalizava meu desejo de ter grafismos pintados em meu braço, o que estimulou uma resposta, também em forma de quadrinhos, de Itiri Tembé, que se retratando ao lado de Tyrwenahi, ou de Tiru, como ele chama na história, corresponde ao meu pedido de forma simpática e rápida. Na Imagem 63 podemos ver um exercício de se representar e representar aqueles a quem se conhece, muito bem aceito pelos Tembé-Tenetehara. Era fácil conseguirem se vir como um personagem. Eles pareciam bastante acostumados a ouvir narrativas orais com esta caracterização expressiva.

A história de Itiri não é só uma representação de si, nem tão pouco uma construção expressiva objetivando a informação do que ele iria fazer, em resposta ao que propus. Ela chegou ao futuro, atestando o que iria acontecer e mostrando o grafismo já feito. Pouco depois da oficina, voltamos para casa de América Tembé, onde estávamos hospedados e descarregamos o material de pesquisa coletado. Ainda tivemos de assistir ao jogo de futebol feminino que acontecia no campo perto da ramada. Eram diversas gerações de mulheres Tembé jogando juntas, netas, filhas e avós, disputando bola de forma dura, fisicamente intensa.

Fiquei na borda do campo, observando Danusa Tembé, uma habilidosa artista de grafismos, havia me pedido durante o dia todo para que eu a desenhasse. Danusa tem quatorze anos e está grávida de seu primeiro filho. Outras habilidosas narradoras gráficas que haviam participado da primeira oficina, em 2014, como Ti'i Tembé e Thamiris Tembé, também não participaram da oficina de quadrinhos em 2015, por estarem ambas com seus primeiros filhos recém-nascidos. Ter filhos, constituir uma família, é uma prática comum antes dos vinte anos entre os Tembé-Tenetehara. Sobre um deles que “apenas” um caso particular de um deles que se casou aos dezenove, América Tembé confessou “Ele demorou muito, quase não se casa nunca!”

Na volta, fomos recebidos na casa de Dona Paulina Tembé, que junto com seu marido nos ofereceu café com pão. Enquanto conversávamos na entrada, Bicudo, o apelido de Edir Tembé, pai de Bêwàre me interpelou perguntando se eu era o “cabeça branca”, provavelmente por causa dos meus cabelos brancos, muito mais numerosos do que a média de cabelos brancos que eles tem por lá numa idade como a minha ou até superior. Ele ouviu falar que havia um “cabeça branca” desenhando as pessoas por aí.

**IMAGEM 64: Neratiperi Danusa Tembé, grávida.**



**Fonte: acervo do autor.**

Como ainda estava com meu caderno de desenhos à mão, aproveitei para desenhá-la. Descobri depois que seu fascínio por imagens a fazia também uma das melhores desenhistas de grafismo corporal da Aldeia, Sede, e uma das que mais conhecia grafismos das diversas etnias próximas, apesar de só ousar retratá-los em momentos adequados. “Se não é falta de respeito, né? Usar o grafismo dos outros povos sem pedir permissão” Me disse Almir, seu esposo, que sempre a acompanhava. Quando voltei meses depois para a festa do moqueado, reencontrei Danusa que já com o filhinho no colo, fez questão que a desenhasse novamente. As dois desenhos se pode ver na imagem 64, acima.

À noite, realizamos a gravação de mais uma entrevista. Pouco antes, Dona Paulina e seu marido, conhecido com Matagato, nos ofereceram um jantar e nos serviram um churrasco, na porta da casa em que estávamos hospedados. Os desenhos a seguir forma produzidos, enquanto eles assistiam à telenovela das 21h.

No desenho da imagem 65 vemos a Dona Paulina e Matagato enquanto conversavam na frente da TV. O desenho representa suas imagens e expressões, algumas característica que os diferenciam. No entanto, acreditava que naquele momento isso não seria o suficiente para

mostrar a expressividade que eles mostravam no momento. Oliveira (2000) afirma que o olhar, o registro visual, apesar de importante, não dá conta de certos detalhes, como os graus de parentesco, e para isso o etnólogo deve usar de outro sentido de percepção. O ouvir.

**IMAGEM 65: Dona Paulina e Matagato.**



**Fonte: acervo do autor.**

Nos quadrinhos, o som se dá imageticamente, por meio da palavra escrita (EISNER, 2014), do desenho de sinais e símbolos que remetem a um som, e por vezes também desenvolvem visualmente esse som, com letras em caixa alta para o grito ou tremida para a voz embargada, por exemplo, bem como uma letra desenhada em pedra para simbolizar algo escrito para a posteridade ou em sangue para algum texto assustador. Em uma progressão da expressividade semelhante ao que os artistas precípuos dos quadrinhos, como Angelo Agostini fizeram ao adicionar os primeiros balões e texto as ilustrações, esse registro mostrou uma prévia do que seriam as tiras de campo que faria quando, me distanciando do campo, pudesse pensar em desenhar uma sequência. A adição dos balões foi algo que me aproximou cada vez mais do registro em quadrinhos etnográfico que acabou se tornando as tiras que compõem esta dissertação.

Em campo, não tinha percebido o quanto as materialidades que produzia, se tornariam manifestações em quadrinhos, algo que só aconteceu na segunda etapa do que Geertz (apud OLIVEIRA 2000) chama de segunda etapa do trabalho de campo. A primeira, que seria o *estar lá*, compreenderia o ver e o ouvir, o desenhar e o registrar os balões de fala, a segunda etapa seria o *estando aqui* “a saber, bem instalado em seu gabinete urbano, gozando o convívio com seus colegas e usufruindo tudo o que as instituições universitárias de pesquisa

podem oferecer” (p. 25). Que seria o pensar no que foi vivido, utilizar os registros da primeira etapa e dar um sentido coerente pra eles. Algo que neste caso, se tornou a materialidade em quadrinhos escrita e desenhada entre os capítulos, diferentes, até mesmo, das ilustrações feitas em campo, que eram o registro do visual imediato, os quadrinhos aqui como parte da escrita etnográfica fazem parte de uma reflexão e pós-reflexão.

### **3.6.6. Os Tembé e as “Icamiabas”**

**IMAGEM 66: Assistindo as Icamiabas.**



**Foto: Nassif Jordy**

As Icamiabas são uma série de animação derivada indiretamente de um quadrinho que ajudei a produzir em 2005 chamado *Encantarias: a lenda da noite*. Quando o edital de 2012 da TV Cultura do Pará patrocinou interprogramas de um minutos, a proposta das Icamiabas, o nome em Tupi para “mulheres sem marido”, a tradução indígena para o termo “amazona”, foi aprovado e se tornou o projeto carro chefe do Iluminuras Estúdio de Animação.

Protagonizado por mulheres indígenas, Icamiabas sempre foi uma aposta arriscada, mas recentemente obteve muita repercussão da mídia, com matérias na Folha de São Paulo, por exemplo: “As quatro protagonistas da série “Icamiabas na Amazônia de Pedra”, criadas pelo desenhista Otoniel Oliveira, são indígenas do século 21 que combatem o mal e vão à

faculdade.<sup>13</sup>”.



Voltando pra descrição de campo, no dia seguinte, aconteceu a última parte da oficina. Se da primeira vez estava incerto em levar referências gráficas de quadrinhos e animação para não influenciar a turma, agora sabia que isso estava muito distante de ser um fato isolado. Os Tembés, assim como toda a sociedade brasileira, compartilha de referências muito comuns, assistindo TV, com acesso à internet e a publicações de jornais e revistas impressos, quando vão a Capitão Poço ou Belém.

a última manhã da segunda oficina, decidimos falar sobre inspiração, já que achei que eles estariam cansados de tanta produção nos últimos dias. Nesta segunda oficina, mostrei novamente os interprogramas das *Icamiabas* (2012) agora em sala, já que na primeira viagem em 2014 tinha mostrado apenas para alguns mais próximos, como Tiru, Pitawã e Tahil Tembés, como mostra a imagem 66. Hesitava mostrar como conteúdo da oficina por estar falando de quadrinhos e mostrar animação, mas Ivânia, novamente, me convenceu do contrário:

Me convenci então que poderíamos usar a indústria cultural como inspiração. Levei as *Icamiabas* além de outras curtas de animação, em DVDs do Animamundi. O objetivo era falar tanto de referências gráficas, estilos possíveis de desenho e representação, quanto falar de história, mostrar que havia nos produtos da indústria cultural personagens protagonistas não-brancos.

Ainda em 2014, conversei com Naldo Tembés sobre o filme que eu achara de qualidade, *Xingu* (2012), dirigido por Cao Hamburger. Naldo discordou de mim, e em uma análise desconstrutiva disse que assim como diversas outras produções, aquele filme colocava os indígenas como personagens apenas secundários, ao redor dos protagonistas brancos.

A resposta dos jovens Tembés aos interprogramas das *Icamiabas* foi mais uma vez estimulante, As *Icamiabas* foram retratadas diversas vezes, como se pode ver na Imagem 67 na página seguinte. apesar de ter passado outras animações em nossa sessão de cinema. A

<sup>13</sup> <http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/41995-icamiabas#foto-588635>

primeira imagem, que parece Conori das Icamiabas é de Terune, as outras duas que representam Iuna são de Wihahux e por último Wy'aru Tembé. O protagonismo indígena mobilizou bastante as crianças, pois elas se identificaram com as indígenas fictícias das tramas.

Houve certo estranhamento em relação à trilha sonora, talvez por ser composta com guitarra e bateria. Os poderes especiais das Icamiabas chamaram a atenção, como no último desenho acima de Wy'aru, onde ele fez uma versão da cena em que uma das Icamiabas levanta um ônibus por cima do Ver-O-Peso. Algo muito significativo, também, foi a pintura corporal, os grafismos representados na personagem, tanto no rosto, quanto no corpo, como se pode ver nos detalhes em corpo inteiro das representações abaixo.

**IMAGEM 67: três representações de luna.**



**Fonte: Acervo do Autor.**

No primeiro desenho da imagem 67, um dos detalhes que chama a atenção na composição é o cenário escolhido próximo à personagem. Foi representado um prédio, com vários andares e janelas, ao invés de uma possível floresta densa, imagem mais facilmente representada próximo a indígenas. No contexto da série de interprogramas das “Icamiabas”, era exatamente isso que acontecia, as meninas vivem suas aventuras na cidade, um conceito que agradou alguns dos autores, segundo o que foi conversado durante a oficina.

### 3.6.7. As casas, a percepção do ambiente e a conclusão



Para mim, vindo da sociedade e cultura de onde vim, a múmia moqueada do pequeno macaco guariba era assustadora. Para os indígenas Tembé-Tenetehara, no entanto ela é muito engraçada, a ponto de servir como “desafio” para as moças e rapazes que não podem rir em seu rito de passagem para a idade adulta. Ficou claro, nesse ponto, que eu e Tiru não compartilhávamos uma mesmo *ethos*, como explica Clifford Geertz (2008, p.93):

Na discussão antropológica recente, os aspectos morais (e estéticos) de uma dada cultura, os elementos valorativos, foram resumidos sob o termo “*ethos*”, enquanto os aspectos cognitivos existenciais foram designados pelo termo “visão de mundo”. O *ethos* de um povo é o tom, o caráter e a qualidade de sua vida, seu estilo moral e estético, e sua disposição é a atitude subjacente em relação a ele mesmo e ao seu mundo que a vida reflete.

Obviamente esses detalhes e essas percepções não são moldados a ferro e fogo para uma sociedade imersa em relações de troca cultural constante, desta forma sendo um dado difícil de se mapear. Para o último exercício, já no final da tarde, planejamos algo um pouco mais leve, apenas percepção e retrato. A indicação era de que os autores Tembé-Tenetehara representassem o ambiente e o lugar ao redor da forma que viam e sentiam. Essa visão deveria trazer todos os elementos que achassem significativo expressar, o que segundo eles, descreveria seu ambiente. Com os materiais de desenho disponíveis, eles estavam livres para deixar a imaginação fluir.

Tyrwenahi Tembé resolveu representar uma cena que descrevia a história vivida por nossa equipe, na primeira noite, andando pelas matas próximas, apenas com a luz de lanternas (imagem 68, na página seguinte) que havíamos contado para eles antes, quando falamos sobre os medos. Tiru representou o caminho dos personagens e ao lado um rio, com três peixes e uma cobra indo para a mesma direção que as pessoas com a lanterna. Acima, brilhava uma lua azul que parecia um rosto. A ideia deste exercício era a ilustração de observação, mas Tyrwenahi, a exemplo de sua habilidade mostrada desde a primeira oficina, contou uma história com a sua imagem, mostrou um ambiente, mas também uma certa narrativa, inspirada

diretamente na ideia e imagem suscitada pela narrativa oral. No entanto, se Tiru se ateuve a uma narrativa, seu irmão Pitawã foi para o conceito.

**IMAGEM 68: Desenho de Tyrwenahi. O ambiente em que vive.**



**Fonte: Acervo do autor.**

Na imagem 69 vemos o desenho do ambiente em que Pitawã, irmão um ano mais velho que Tyrwenahi, percebe viver. Também deixando de lado a observação, talvez as crianças Tembê já tenham visto todos os arredores o suficiente, Pitawã desenhou sua percepção baseada em sua imaginação. Seu desenho mostra uma casa, com telhado e janela. Acima na imagem vemos a lua, da mesma forma que temos no desenho de Tyrwenahi. Ao redor, há uma vegetação verde, contrastando com o laranja enfático do telhado. Como se tivéssemos um corte esquemático na parede da casa, vemos a parte interna, onde duas pessoas estão sentadas em cadeiras. Uma aparentemente faz algo em cima da mesa com um objeto azul quadrado a sua frente, que pelo viés intericônico de nossas imagens do presente podemos relacionar a um computador, enquanto outro está sentado na frente do que podemos perceber ser uma TV de tela de tubo, parecida com a que Pitawã tem em sua casa mesmo, apesar de certos detalhes

como a estante não aparecerem.

Aparentemente Pitawã decidiu mostrar mais o que lhe importa da casa ou se focar nos ambiente que mais frequenta, não desenhando, por exemplo, nada da cozinha, que tendo eu estado em sua casa, pude conferir ser até maior do que o espaço da sala. A exemplo do resultado da imagem 69, a maior parte das crianças Tembé-Tenetehara que fizeram o exercício de retratar seu ambiente, desenharam casas de alvenaria, parecidas com as que moravam de fato na aldeia mas também com a maior parte das casas que qualquer criança de ambiente urbano desenharia, uma “visão de mundo” compartilhada entre culturas de *ethos* distintos.

**IMAGEM 69: Desenho de Pitawã. O ambiente em que vive.**



**Fonte: Acervo do autor.**

Elas tem uma percepção do que é ser indígena e do quanto, quando vão à cidade, são diferentes dos cidadãos, mas da mesma forma que também são diferentes dos outros indígenas e das outras etnias, inclusive diferentes dos outros. Se o mesmo exercício fosse passado na aldeia de Ka'a Pitepeha, da cacique Célia Tembé, que fica mais ao sul na TIARG, na região do Gurupi, e cuja viagem para se chegar dura cinco horas por uma estrada de terra esburacada e que ainda não dispõe de luz elétrica talvez o resultado fosse outro.

## CONCLUSÃO



E essa conexão foi muito modificadora. A “etnografia enquadrada” sugerida neste presente trabalho e levantada como possibilidade de expressão de enunciados etnográficos em linguagem de quadrinhos, foi uma ferramenta enunciativa surgida lentamente durante o trabalho de campo, sem um planejamento inicial, ela se impôs quando eu, estando na fase do escrever (OLIVEIRA, 2008), me deparei tanto com uma necessidade discursiva quanto com um chamado pessoal, para que a linguagem com a qual tanto trabalhei com os Tembétetehara se apresentasse de forma mais prática e não somente teórica em um trabalho, que, afinal, girava em torno de seus potenciais expressivos e facilidades de produção.

Inspirados em trabalhos acadêmicos produzidos em quadrinhos, minha orientadora Ivânia Neves e eu, até cogitamos que um capítulo inteiro fosse feito em forma de arte sequencial, o que faria a linguagem dos quadrinhos se manifestar em um discurso acadêmico, como já demonstrado por McCloud (2005, 2010) e por Nick Sousanis, que em 2015 apresentou e publicou sua tese sobre a importância do pensamento visual no processo do ensino e da aprendizagem toda construída em páginas de quadrinhos.

No entanto, não consegui encaixar isso de forma a dialogar com este trabalho, e a ideia ficou de lado até que voltou a surgir como uma forma viável e sincera de registrar as vivências de campo, de um jeito que poderia utilizar o potencial expressivo dos quadrinhos para expressar as várias camadas de experiência às vezes difíceis de se traduzir somente com palavras. O resultado se tornou uma parte relevante dos resultados, dando, obviamente muito mais trabalho do que teria se não tivesse que desenhar várias tiras por capítulo, ao menos o trabalho pode comprovar experimentalmente o que o pesquisador e o comunicador podem conseguir lançando mão de outras linguagens expressivas.

Os quadrinhos são uma linguagem dotada de uma temporalidade particular. Diferente

das telenovelas ou do telejornalismo, ambos estudados em projetos de pesquisas anteriores do GEDAI, os quadrinhos, apesar de indubitavelmente guardarem traços das subjetividades, épocas e autores dos quais são frutos, não se prendem a um tempo de produção de forma determinante. Ler Corto Maltese de Hugo Pratt hoje, até por que ele, como um clássico dos quadrinhos é recorrentemente reeditado, parece ainda atual, como uma obra que fora feita para este tempo do leitor e dialoga com ele sem o afastamento que um filme antigo ou uma notícia de alguns anos no telejornal faz.

**IMAGEM 70: Duas “Iunas”, em 2012 e em 2016.**



**Fonte: Otoniel Oliveira**

A temporalidade outra dos quadrinhos não o faz tão impactante e eloquente como um evento marcado no tempo, como a telenovela, mas o dilui em uma temporalidade líquida e relativa, capaz de fazer uma história do Papa-Capim de 1986 — quando ele já apresentava o design atual — parecer ter sido feita hoje, sendo dessa forma, uma das mídias mais transparentes para o que Foucault (2008) chamou de história descontínua.

O processo de pesquisa foi, por sua vez, riquíssimo, tanto em conteúdo quanto em experimentações. A troca de experiências e meu crescimento como autor e pesquisador não é só perceptível pra mim, mas também ficou claro nos projetos que desenvolvo, como o cabelo de uma da Icamiabas, Iuna, que antes liso e escorrido agora é crespo e enrolado como o de Maria Clara que conheci em 2014 (imagem 70); ou da Icamiaba que se chamava Maíra, mas

que mudei o nome após descobrir que esse era o nome pelo qual os Temb -Tenetehara e a maior parte dos Tupis chamavam a sua maior divindade. Al m de ser um nome masculino, ao contr rio de como utilizamos na nossa sociedade n o- ndia. Abandonei-o em prol de um mais inusitado Thyhi, adapta o escrita pra uma sugest o mais f cil de leitura do nome Ti'i, uma das mais talentosas alunas da primeira oficina de quadrinhos.

Al m disso as pesquisas de campo se mostraram um desafio por si s . O processo comunicativo dentro de uma sociedade como a dos Temb -Tenetehara n o segue, *a priori* um modelo diferente de qualquer outro tipo de sociedade, com suas dificuldades e peculiaridades espec fica. Mas por isso, e at  mesmo *por causa disso* este trabalho tipo de pesquisa se torne necess ria no campo da comunica o, ponto em que ainda temos uma certa resist ncia, pois de certa forma, trabalhos de comunica o com sociedades  ndigenas s o raros.

Esse   um ponto, que acredito, est  em apresentando condi es de possibilidade para mudan a. Produtos da  ndustria cultural como *Icamiabas na Amaz nia de Pedra* (2017-) n o s o est o sendo feitos, como tamb m est o tendo um retorno de interesse por parte do p blico muito significativo, pois mesmo sem conhecer o produto, que atualmente est  sendo produzido, somente pelo tema, j  desperta o interesse e mais de 13 mil compartilhamentos de uma mat ria sobre a s rie<sup>14</sup>. Filmes como *Antes o Tempo N o Acabava* (2016) de F bio Baldo e S rgio Andrade causaram uma grande resposta positiva no Festival de Berlim.

Na Amaz nia, o processo colonial relegou  s sociedades  ndigenas a um papel secund rio e exclu do do processo de produ o de verdades, seus saberes, sua cultura, sua expressividade est tica sempre ficaram em um plano do n o legitimado, do desqualificado, taxados como inapropriados, ing nuos, selvagens e ex ticos. Em seu lugar, ficaram as verdades produzidas pelas sociedades europeias colonizadoras que propagaram saberes totalizadores, generalistas e globalizantes, numa cria o de verdades refor adas e mantenedores do poder.

Os saberes sujeitados, longe de serem a priori submissos, det m em suas estruturas e constitui o processos de resist ncia que se percebe, por exemplo, em Bel m. A mesma cidade que comemora seus 400 anos em 2016, o faz em refer ncia a data do in cio do dom nio portugu s, independente de, historicamente, a regi o onde se encontra j  ser trabalhada e usufru da por diversas sociedades  ndigenas incalcul veis anos antes disso. N o obstante, Bel m tamb m   a cidade que em 2011 resistiu   mudan a do nome da travessa Apinag s,

---

<sup>14</sup> Segundo dados do Facebook na p gina oficial do est dio em fevereiro de 2016.

nomeada em homenagem a sociedade indígena que habita quatorze aldeias entre o Rio Tocantins e o Rio Araguaia, no norte do estado do Tocantins, para travessa Jerônimo Rodrigues, num movimento do vereador Gervásio Morgado (PL) para homenagear o patriarca dos supermercados Líder.

A resistência se deu tanto *on-line* quanto presencialmente, quando os moradores pregavam papéis com a inscrição Apinagés em cima das placas do novo nome. Ainda em 2011, passado alguns meses da mudança, o nome indígena se manteve na travessa, num recuo da Câmara de vereadores e no que foi chamado de um empoderamento do povo de Belém, que além de mostrar uma insurreição a uma imposição política, ainda se viu representada por uma sociedade indígena.

Na contradição e justaposição de conceitos, nas subjetividades e nas representações, na auto-biografia em quadrinhos ou no fato de achar uma múmia de guariba muito engraçada, as sociedades indígenas da Amazonia apontam para um espaço com herotopias difíceis de decifrar em primeiras análises, mas fascinantes para o campo da comunicação.

## REFERÊNCIAS

---

AUERBACH, Erich. *Figura*. São Paulo: Ática, 1997.

AUMONT, Jaques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 2002.

ANDERS, F.; JANSEN, M.E.R.G.N.; PÉREZ, Jiménez. *Crónica Mixteca: El rey 8 Venado, Garra de Jaguar, y la dinastía de Teozacualco-Zaachila*. Libro explicativo del llamado Códice Zouche-Nuttall. Fondo de Cultura Económica

AFONSO, Ana Isabel. *New graphics for old stories: representation of local memories through drawings*. P. 72-89 in *Working Images: Visual Research and Representation in Ethnography*, organizado por S. Pink, L. Kürti e A. I. Afonso. London/New York: Routledge, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

\_\_\_\_\_. *Tradução e interculturalidade: o passarinho, a gaiola e o cesto*. Revista Alea, V. 11 N 2, Julho-Dezembro 2009

CAMPBELL, Joseph. *Herói de mil faces*. 14 ed. São Paulo: Cultrix, 2014.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. 3. ed. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 2006

CANEVACCI, Massimo. *A Linha de pó Bororó: A cultura entre tradição, mutação e auto-representação*. São Paulo: Editora Anna Blume, 2007.

CAUSO, Alfonso. *The mapa de Teozacoalco*. Texas: Universidade do Texas, 1998.

CARVALHO, Vivian de Nazareth Santos. *O Indígena na Telenovela Brasileira: discursos e acontecimentos*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. UFPA, Belém, Pará, 2015

CENSO. *Brasil tem quase 900 mil índios de 305 etnias e 274 idiomas*. Portal Brasil. disponível em: <http://www.brasil.gov.br/governo/2012/08/brasil-tem-quase-900-mil-indios-de-305-etnias-e-274-idiomias>

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. tradução de Ephraim Ferreira Alves. 3. ed. Editora Vozes, Petrópolis: 1998

CHIEN, Nobu. *Aprenda e Faça Arte Sequencial: Linguagem HQ: Conceitos Básicos*. Editora Criativo, 2011.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CORRÊA, Maurício Neves. *Os Aikewára e a Mídia: Relações de poder, cultura e mediação*. Dissertação apresentada à Banca examinadora da Universidade da Amazônia. Mestrado em Comunicação Linguagens e Cultura. UNAMA, Belém, Pará, 2013.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos, memória e realidade textual*. Trabalho enviado para o NP 16 — História em Quadrinhos do XXVII Congresso da Intercom. 2004.

\_\_\_\_\_. *Por que ler os quadrinhos*: in: *Literatura em Quadrinhos no Brasil: Acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

CLIFFORD, James. *A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. RJ, Ed UFRJ, 2008.

COELHO, Kamilla K. S. França. *A representação e o real em Michel Foucault*. Revista Virtual De Letras, V. 03, No 01, Jan./Jul, 2011

CORRÊA, Maurício Neves. *Os Aikewára e a Mídia: Relações de poder, cultura e mediação*. Dissertação apresentada Universidade da Amazônia. Mestrado em Comunicação Linguagens e Cultura. UNAMA, 2013.

COURTINE, Jean-Jaques. *Discursos e imagens para uma arqueologia do imaginário*. In: SARGENTINI, V.; PIOVEZANI, C.; CURCINO, L. (Ed.). *Discurso semiologia e história*. São Carlos: Claraluz, 2011.

\_\_\_\_\_. *Foucault e a história da análise do discurso, olhares e objetos* (Entrevista concedida a Nilton Milanez). In: FERNANDES, C. A.; CONTI, A.; MARQUES, W. (Org.). *Michel Foucault e o discurso aportes teóricos e metodológicos*. Uberlândia: Edufu, 2013.

CURI, Fabiano Andrade. *Desenhos da memória: a autobiografia e trauma nas histórias em quadrinhos*. 2013. 227 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto e estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2013.

DELISLE, Guy. *Crônicas de Jerusalém*. São Paulo, Zarabatana Books, 2011

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Martins Fontes, 2003.

EISNER, Will. *Avenida Dropsie. A Vizinhança*. São Paulo: Devir 2004.

\_\_\_\_\_. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir 2006.

\_\_\_\_\_. *O sonhador*. São Paulo: Devir, 2007.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Devir 2014.

ECKERT, Cornelia e ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. *Imagens do tempo nos meandros da memória: por uma etnografia da duração*”. In: Koury, Mauro G P. (org.). *Imagem e Memória: Estudos em Antropologia Visual*. Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*. 7 ed. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2011.

\_\_\_\_\_. *Estética, as formas do conteúdo*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. Rio de Janeiro: Ediouro. 2001

FOUCAULT, M. *Arqueologia do saber*. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

\_\_\_\_\_. *As Palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. *Em defesa da sociedade: Curso no College de France (1975-1976)*. Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: Nascimento da Prisão*. 20 ed. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_. *Microfísica do poder*. 28 ed. Tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro, Graal, 2010.

\_\_\_\_\_. *A Ordem do Discurso: Aula Inaugural no College de France, pronunciada e 2 de dezembro de 1970*. 5. ed. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo, Edições Loyola, 1999.

FREIRE, José Ribamar Bessa. *Rio Babel. A história das línguas na Amazônia*. Rio de Janeiro: Eduerj Atlântica, 2004

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. 1 ed. Rio de Janeiro: LTC LivrosTécnicos e Científicos SA, 2008.

\_\_\_\_\_. *Obras e vidas: o antropólogo como autor*. Rio de Janeiro: Editora. UFRJ, 2002.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOFFMAN, Erving. *Os quadros da experiência social. Uma perspectiva de análise*. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

GREGOLIM, Maria do Rosário. *Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. Comunicação, Mídia e Consumo*. São Paulo vol.4 n.11 p.11-25 nov. 2007

\_\_\_\_\_. *Curso do Michel Foucault*. Unama, 2011.

- HALBWACHS, Maurice. *Memória coletiva*. São Paulo: Edições Vértice, 1990.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*. Tradução Tomás Tadeu da Silva. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006.
- IANNONE, Leila; IANNONE, Roberto. *O Mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Coleção Desafios, Editora Moderna 1996.
- JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: Edusc, 2001.
- KUSCHNIR, Karina. *Ensinando antropólogos a desenhar: uma experiência didática e de pesquisa*. Cadernos de Arte e Antropologia. Vol. 3, No 2, p. 23-46. 2014.
- LAGROU, Elsje. *Caminhos, Duplos e Corpos: uma abordagem perspectivista da identidade e alteridade entre os Kaxinawa*. 1998. 365p. (Doutorado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.
- LARAIA, Roque de Barros. *As religiões indígenas: O caso tupi-guarani*. Revista USP, São Paulo, n 67. setembro/novembro 2015.
- LE GOFF, Jaques. *História e memória*. tradução de Bernardo Leitão [et al.] Editora Unicamp, São Paulo, 1990.
- LEFRÈV Didier, GUIBERT, Emmanuel. *O Fotógrafo*. São Paulo: Conrad, 2009.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *História em quadrinhos: Leitura Crítica*. 3ª ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.
- MARQUES, Marcelo (org.) *Teorias da Imagem na Antiguidade*. São Paulo: Editora Paulus, 2012.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Ofício de Cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura*. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Novas Tendências em Análise do Discurso*. Campinas: Pontes & Editora da Unicamp, 1989.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M Books 2005.
- \_\_\_\_\_. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M Books 2006.
- \_\_\_\_\_. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M Books 2010.

McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

MENDES, José Manuel de Oliveira. *Perguntar e observar não basta, é preciso analisar: algumas reflexões metodológicas*. Coimbra : CES-FEUC, 2003.

MILANEZ, Nilton. *Intericonicidade: funcionamento discursivo da memória das imagens*. 2012. Disponível em [<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/viewFile/20232/pdf>] acessado em 23/12/2014.

\_\_\_\_\_. *O corpo é um arquipélago: memória, interioridade e identidade*. In: NAVARRO, Pedro. (Ed.). *Estudos do texto e do discurso: mapeando conceitos e métodos*. São Carlos: Claraluz, 2006.

NEVES, Ivânia dos Santos. *A Invenção do Índio e as Narrativas Oraís Tupi*. 2009. 209 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto e estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2009.

NEVES, Ivânia; CARDOSO, Shirley. *Patrimônio Cultural Tembé-Tenetehara*. Belém: IPHAN, 2015.

NEVES, Ivânia; CORRÊA, Maurício. *Sociedade indígena Suruí-Aikewára: do extrativismo da castanha aos processos de mediação*. Revista Agália, Revista de Estudos na Cultura n. 106. 2012.

NIETZSCHE, Friedriche. *A Gaia da Ciência*. Coleção Grandes Obras do Pensamento Universal - 45. São Paulo: Editora Escala, 2006.

\_\_\_\_\_. *Obras incompletas*. Seleção de textos de Gérard Lebrun. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. Nova Cultural, São Paulo: 1999.

OLIVEIRA, Cristiane Helena Silva. *Narrativas Oraís, Mediações E Verdades Entre Os Tembé-Tenetehara*. Trabalho De Conclusão De Curso Apresentado À Faculdade De Letras, Como Requisito Para Obtenção Do Grau De Licenciado Em Letras. Orientadora: Profa. Dra. Ivânia Dos Santos Neves Belém 2015.

OLIVEIRA, Jô. Hans Staden: *Um aventureiro no novo mundo*. São Paulo: Conrad, 2005

OLIVEIRA, Reinaldo. *Muito Obrigado, Sr Johann Gutenberg*. in: MOYA, Álvaro. *Shazam! Debates em Comunicação*. Editora Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. *O Trabalho do Antropólogo*. 2 ed. Editora Unesp. São Paulo, 2000.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Semiótica Visual*. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

PIETROFORTE, Antonio Vicente: *Análise Textual das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2009.

PLATÃO. *Obras completas*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da UFPA, 1977.

\_\_\_\_\_. *A república*. Tradução de Enrico Corvisieri. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

POLLACK Michael. *Memória e identidade social*. Estudos Históricos. vol. 5. Tradução de Monique Augras. Rio de Janeiro: vol. 5. 1992.

QUERIDO, Fabio Mascaro. *Fetichismo e fantasmagorias da modernidade capitalista: Walter Benjamin leitor de Marx*. Revista Outubro, 21. disponível em: [http://www.revistaoutubro.com.br/edicoes/21/out21\\_08.pdf](http://www.revistaoutubro.com.br/edicoes/21/out21_08.pdf). 2013.s`

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. Editora Contexto, São Paulo: 2012.

SACCO, Joe. *Palestina: edição especial*. São Paulo: Conrad, 2011

SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: Um Sonhador nos Quadrinhos*. tradução de Érico Assis. São Paulo: Editora Globo, 2013.

SENA, Arcângela, Auxiliadora Guedes de. *O Indígena Notícia na TV Liberal*. Corpos de memórias coletivas. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. UFPA, Belém, Pará, 2015.

SILVA, Nadilson Manoel Da. *Fantasia e Cotidiano: Nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: AnnaBlume; Fortaleza: Secult, 2002.

DA SILVA, Maria Isabel Cardozo. *Cosmologia, Perspectivismo E Agência Social Na Arte Ameríndia: Estudo De Três Casos Etnográficos*. Dissertação Apresentada Ao Curso De Mestrado Em Antropologia Da Faculdade De Filosofia E Ciências Humanas Da Universidade Federal De Minas Gerais. Belo Horizonte, Faculdade De Filosofia E Ciências Humanas Da Ufmg 2008

SPIEGELMAN, Art - *Os quadrinhos depois da bomba*. in: NAKAZAWA, Keiji. Gen: Pés descalços: o recomeço. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

STADEN, Hans. *A verdadeira história dos selvagens nus e ferozes devoradores de homens*. 5 ed. tradução: Pedro Sússekind. Rio de Janeiro: Editora Dantes, 2004.

TOCANTINS, Raimundo de Araújo. *Mulheres Indígenas no Facebook: corpos, intericonicidade e identidades*. Dissertação apresentada à Banca examinadora da Universidade da Amazônia. Mestrado em Comunicação Linguagens e Cultura. UNAMA, Belém, Pará, 2013.

TORAL, André. *Brasileiros*. São Paulo: Editora Conrad, 2009.

VERGARA, S. C. *Métodos de pesquisa em administração*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Quadrinhos infantis*. in: VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo (Orgs.). *Quadrinhos Na Educação, Da Rejeição à Prática*. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

VIDAL, Lux (Org.) *Grafismo Indígena: Estudos de Antropologia Estética*. São Paulo: FAPESP, 2007.

WILLIAMS, Christensen. SEIFERT, Mark. *Anos Terríveis: A realidade por trás do espectro do dr. Frederic Wertham e seu livro, Seduction of the Innocent e como ambos quase acabaram com os quadrinhos*. In: Wizard , O Guia dos Quadrinhos. fevereiro de 1997.

WILLIAMS, Robrt Lloyd. *Codex Zouche-Nuttall, pages 1-41: Narrative structure, contents and chronologies*. Dissertação de Filosofia apresentada à universidade do Texas, Austin, em maio de 2009.

WRIGHT, Robin M. *Transformando os deuses: Os múltiplos sentidos da conversão entre os povos indígenas no Brasil*. Editora Unicamp, São Paulo: 1999