



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM ARTES

KEOMA CALANDRINI DE AZEVEDO MATHEUS

DISTOPIA NEOCABANA (2021): Ficção especulativa e imaginário nos
quadrinhos na Amazônia Paraense

BELÉM-PA
2025

KEOMA CALANDRINI DE AZEVEDO MATHEUS

DISTOPIA NEOCABANA (2021): Ficção especulativa e imaginário nos
quadinhos na Amazônia Paraense

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, como requisito necessário para obtenção do título de Mestre(a) em Artes.

Linha de Pesquisa: Teorias e Interfaces Epistêmicas em Artes.

Orientador(a): Prof.º Dr. Francisco Pereira Smith Júnior.

BELÉM-PA
2025

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)
autor(a)**

D278d De Azevedo Matheus, Keoma Calandrini.
DISTOPIA NEOCABANA (2021): : Ficção especulativa e
imaginário nos quadrinhos na Amazônia Paraense / Keoma
Calandrini De Azevedo Matheus. — 2025.
123 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Francisco Pereira Smith Júnior.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Ciências da Arte, Programa de Pós-Graduação
em Artes, Belém, 2025.

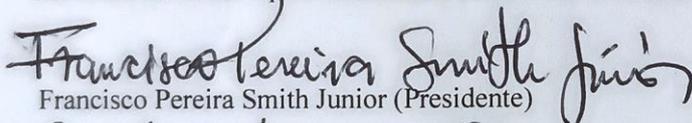
1. história em quadrinho. 2. distopia. 3. Amazônia. 4. açai
pesado. I. Título.

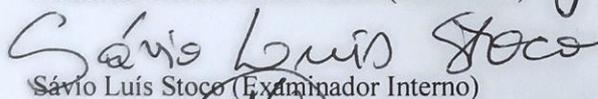


INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

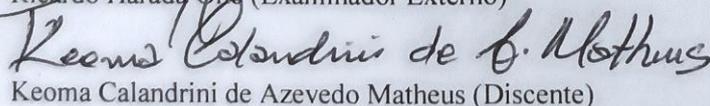
**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ.**

Aos dez (10) dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e cinco (2025), às quinze (15) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade Federal do Pará, reuniu-se sob a presidência do orientador professor doutor Francisco Pereira Smith Junior, conforme o disposto nos artigos 73 ao 77 do Regimento do Programa de Pós-Graduação em Artes, para presenciar a defesa oral de Dissertação de Keoma Calandrini de Azevedo Matheus, intitulada: **Distopia Neocabana (2021): ficção especulativa e imaginário nos quadrinhos na Amazônia Paraense**. Perante a Banca Examinadora, composta por: Francisco Pereira Smith Junior (Presidente), Sávio Luís Stoco (Examinador Interno), Ricardo Harada Ono (Examinador Externo ao Programa). Dando início aos trabalhos, o professor doutor Francisco Pereira Smith Junior, passou a palavra ao mestrando, que apresentou a dissertação, com duração de trinta minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo mestrando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em **reprovação () aprovação (X)**. A aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo mestrando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, o professor Francisco Pereira Smith Junior agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da banca e pelo mestrando. Belém-Pa, 10 de julho de 2025.


Francisco Pereira Smith Junior (Presidente)


Sávio Luís Stoco (Examinador Interno)


Ricardo Harada Ono (Examinador Externo)


Keoma Calandrini de Azevedo Matheus (Discente)

DEDICATÓRIA

À minha querida mãe Maria Lucia Calandrini de Azevedo, cujo apoio, cuidado e amor incondicional foram imprescindíveis pra que eu alcançasse meus objetivos como artista e pesquisador. Sem este amor, não haveria a possibilidade de passar horas a fio desenhando e lendo tudo o que fosse necessário para minha formação profissional. Obrigado, mãe, por não ter dito que o curso de Artes Visuais era coisa de vagabundo. Te amo.

Ao meu querido filho Arthur, pelas incontáveis horas de videogame, desenhos animados e narrativas usando lego e massinha de modelar, pela paciência e amor enquanto eu trabalhava, me observando e palpitando. Obrigado por ser esse garoto gentil, carinhoso, inteligente e curioso. Te amo.

A minha companheira Anna Fernanda Eloísa (AFE), pela paixão repentina, pelos rolês aleatórios, pelas manhãs, tardes e noites de preguiça, pelas conversas edificantes sobre política e arte, e pela visão pessimista que compartilhamos do futuro. Ter conhecido você, sua poesia e sua sensibilidade, me trouxe gás para os sonhos que desejamos realizar. Te amo.

Todo movimento até aqui, tem sido com e por vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Orientador Francisco Smith por toda atenção e ajuda durante o percurso da pesquisa, pelas orientações, pelas conversas, seu tom compreensivo e pelas palavras otimistas nas horas mais confusas e difíceis.

Agradeço a banca examinadora composta pelos professores Sávio Luís Stoco e Ricardo Harada Ono, pois desde a qualificação contribuiu bastante para o desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio essencial ao desenvolvimento acadêmico e científico no Brasil. Os recursos disponibilizados foram fundamentais para a realização desta pesquisa, garantindo minha permanência no programa de pós-graduação, possibilitando o avanço em minha carreira acadêmica e qualificação profissional.

O compromisso da CAPES com a educação e a pesquisa no Brasil, tem um impacto imprescindível, e sou profundamente grato pela oportunidade inestimável.

Aos amigos Amanda Modesto e Rafael Brito, pelos almoços depois das aulas, pelas conversas sobre as pesquisas, quadrinhos, jogos e bobagens edificantes.

Aos amigos da turma de 2023 do PPGArtes, pelos momentos de diversão e pelas trocas intelectuais indispensáveis.

A todos os Professores que contribuíram e fizeram parte da minha trajetória.

“O que nos resta é isso: levar as crianças pra curtir um show desses, com nossa chinelinha de dedo, dizer que tá bom assim mesmo... que é feliz.”

(AFE, 2024, sobre política, show do Alok, a vida, universo e tudo mais).

RESUMO

A presente pesquisa analisa o tema da distopia na revista em quadrinho *AÇAÍ PESADO: Distopia Neocabana* (2021), produzida no contexto da cidade de Belém do Pará pelo Coletivo Açaí Pesado. Partindo da proposição dos quadrinhos enquanto arte e expressão cultural, o estudo investiga como a ficção especulativa e o tema da distopia refletem as tensões sociais, ambientais e políticas contemporâneas, sob o recorte da Amazônia Paraense. A análise se movimenta nas áreas das Artes, Ciências Sociais e Tecnologia, explorando a relação entre os elementos ficcionais e o debate crítico sobre política, globalização e crises ecológicas; destacando a maneira como a obra apresenta referências locais e globais para construir uma visão distópica da realidade amazônica. A metodologia da literatura comparada permite traçar conexões entre *Distopia Neocabana* e outras obras de ficção especulativa, estabelecendo paralelos temáticos e estilísticos com tradições literárias e visuais diversas. Assim, revela como os quadrinhos operam não apenas como entretenimento, mas como um produto para refletir sobre as transformações socioambientais e culturais na Amazônia. Com uma perspectiva crítica e interdisciplinar, a dissertação insere *Distopia Neocabana* como uma obra expressiva ao imaginário contemporâneo, que ressignifica a Amazônia como território de criação e resistência artística.

Palavras-chaves: história em quadrinho; distopia; Amazônia; açaí pesado.

Abstract

This research analyzes the theme of dystopia in the comic book AÇAÍ PESADO: Distopia Neocabana (2021), produced in the context of the city of Belém do Pará by the Coletivo Açaí Pesado. Based on the proposition of comics as art and cultural expression, the study investigates how speculative fiction and the theme of dystopia reflect contemporary social, environmental, and political tensions, within the context of the Pará Amazon. The analysis moves in the areas of Arts, Social Sciences, and Technology, exploring the relationship between fictional elements and the critical debate on politics, globalization, and ecological crises; highlighting the way in which the work presents local and global references to construct a dystopian vision of the Amazonian reality. The methodology of comparative literature allows us to draw connections between Distopia Neocabana and other works of speculative fiction, establishing thematic and stylistic parallels with diverse literary and visual traditions. Thus, it reveals how comics operate not only as entertainment, but as a product to reflect on socio-environmental and cultural transformations in the Amazon. With a critical and interdisciplinary perspective, the dissertation inserts Neocabana Dystopia as an expressive work in the contemporary imagination, which redefines the Amazon as a territory of artistic creation and resistance.

Keywords: comic book; dystopia; Amazon; heavy açaí.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Capa da revista publicada em 1983 pela Eagle Comics.....	33
Imagem 2 - Capa da edição 1 de <i>Akira</i> , Katsuhiro Otomo, 1984.....	34
Imagem 3 - Contracapa do quadrinho <i>Amazônia: até quando?</i>	52
Imagem 4 - Capa do quadrinho <i>Ver-o-peixe</i>	57
Imagem 5 - Capa da revista <i>Pretérito mais que perfeito</i> , ano 2015.....	60
Imagem 6 - Johnny sentado em um deck improvisado, de <i>Ciberespaço</i>	61
Imagem 7 - Personagem sendo perseguida pelos vilões.....	62
Imagem 8 - Página 2 do fanzine <i>Fora de ordem n7</i>	63
Imagem 9 - Página introdutória da antologia de histórias.....	67
Imagem 10 - Capa do quadrinho <i>En Pleine Guerre Froide, Floch et Fromental, Les Humanoïds Associés</i> , 1984.....	69
Imagem 11 - Cenário do filme <i>Blade Runner 2049: uma camada de poluição cobre a cidade</i>	71
Imagem 12 - Quadro 3 da página 11 da HQ <i>Fahrenheit 451</i> , ilustrando bombeiros queimando livros.....	73
Imagem 13 - Crianças entrando escondidas na sala de aula clandestina.....	75
Imagem 14 - A página ilustra a tenebrosidade da rua.....	76
Imagem 15 - Eduardo Bolsonaro e apoiadores portando armas e a bandeira símbolo da supremacia branca.....	77
Imagem 16 - Primeiro quadro da página 4, ilustra um panorama de Los Angeles.....	79
Imagem 17 - Soldado do regime abordando violentamente uma criança.....	81
Imagem 18 - Personagem Saci “pregando uma peça”	83
Imagem 19 - Personagem Saci colocando pedra no acelerador da viatura.....	84
Imagem 20 - Personagens lara golpeando um soldado do regime totalitário.....	86
Imagem 21 - A última página revela quem a professora realmente é	88
Imagem 22 - Personagens aportando em Belém, narrando os fatos	91
Imagem 23 - Personagens andando por Belém, hackeando os portões para entrar na empresa.....	94
Imagem 24 - Personagem dentro da empresa e lutando contra os seguranças.....	96
Imagem 25 - Personagem dentro da empresa e lutando contra os seguranças.....	98
Imagem 26 - Aqui mostra o conflito final entre o herói e seu grupo.....	100
Imagem 27 - Ainda, o conflito final entre o herói e seu grupo.....	101

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 A ARTE DOS QUADRINHOS	16
2.2 Literatura Comparada, intertextualidade e interdisciplinaridade nos quadrinhos	21
3 FICÇÃO CIENTÍFICA E FICÇÃO ESPECULATIVA.....	24
3.1 Da distopia	29
3.2 A representação do autoritarismo institucional	32
3.4 Amazônia: conflitos, catástrofes e lutas.....	44
4 O CENÁRIO DOS QUADRINHOS DISTÓPICOS NO BRASIL	51
4.1 Quadrinhos e o início das Distopias em Belém do Pará.....	55
5 AÇAÍ PESADO: CRÍTICA E RESISTÊNCIA.....	65
5.1 Análise e escolha das narrativas	67
5.2 Contos da Coruja: uma narrativa atemporal.....	73
5.3 POROROKA: conflitos e catástrofes	90
7 REFERÊNCIAS.....	106
APÊNDICE A – Entrevista	113
APÊNDICE B - Termo de autorização.....	115

INTRODUÇÃO

Conheci a palavra e o fenômeno cultural *Cyberpunk* quando iniciei a graduação em Artes Visuais na Universidade Federal do Pará, entre 2010 e 2015, a partir do contato com trabalhos relacionados a linguagem das Histórias em Quadrinhos e outras obras que exploram o tema da distopia; o que culminou em minha monografia intitulada *Cyberpunk e Cibercultura* (2015).

Além de leitor, minha relação com a linguagem das histórias em quadrinhos se dá desde a infância, lendo revistas como *A turma do Seninha*, *Turma da Mônica* e revistas dos personagens da Disney, como Mickey e Pato Donald; com a participação na oficina 'História em Quadrinhos' na Casa da Linguagem, em 2001. Isto então viria a movimentar meu imaginário e todos os momentos em que me encontrava imerso na prática de desenho.

Minha trajetória como quadrinhista se inicia aproximadamente no ano de 2016, com a premiação em segundo lugar no concurso de quadrinhos *Belém 400 anos*, promovido pela Fundação Cultural do Pará através da Biblioteca Arthur Viana, com o objetivo de estimular e apoiar a produção de quadrinhistas do Estado, e fazer uma homenagem a cidade de Belém no seu aniversário.

Simplesmente Eneida (2018), foi a publicação seguinte, realizada em conjunto com vários artistas através da experiência do 'Laboratório de Quadrinhos', idealizado pelo quadrinhista e professor Volney Nazareno e promovido pela Casa das Artes (antigo IAP - Instituto de Artes do Pará), onde foram adaptados os trechos do livro *Aruanda Banho de Cheiro*, que descreve um percurso autobiográfico da autora Eneida de Moraes.

Com a criação do coletivo Açáí Pesado, vieram os quadrinhos *Açáí Pesado* (2017); *Açáí Pesado 2: Lendas Urbanas* (2019); o fanzine *O Obituário: a pororoca de sangue invade as ruas de Belém* (2021); e *Açáí Pesado 3: distopia Neocabana* (2021).

Mais recentes, as revistas *Tailus: em busca da semente da Vida* (2021), *A Viagem de Maira* (2024) e *Paina* (2023-2024); por esse último, sendo indicado como Melhor Colorista ao prêmio Ângelo Agostini (2024).

Dessas publicações houve a necessidade de teorizar a prática que acompanha tanto a produção de ilustrações, quanto a produção de quadrinhos, que se desenvolvem em torno do tema da distopia, tendo a cidade de Belém como palco.

Importante considerar que neste trabalho a distopia é entendida como um **tema**, se diferenciando de gênero. O tema da distopia se relaciona com temáticas que a compõem e estruturam, e se concentra em um ou mais elementos narrativos; ou seja, a distopia como tema foca no conteúdo e/ou conceito abordado na história, que geralmente explora sociedades problemáticas, opressivas e alienadas, refletindo prováveis consequências da violência e destruição do meio ambiente.

Portanto, este documento científico tem como objetivo geral analisar o tema da distopia amazônica na antologia de histórias da revista *Açaí Pesado: Distopia Neocabana* (2021), sob os aportes teóricos da literatura comparada, entendendo como surge esse imaginário da ficção distópica; e como objetivos específicos, propõe contextualizar o quadrinho e definir seu gênero dentro do conjunto da ficção especulativa, dialogando com o tema da distopia presente inclusive em outras obras, partindo da literatura comparada e de análises visuais que ajudarão a compreender o cenário que se forma, observando suas temáticas e características principais.

Não obstante, contribui com a linguagem das narrativas gráficas de Belém, onde a criação de coletivos de quadrinhistas e suas produções tem novamente se intensificado após a criação do coletivo *Açaí Pesado*.

A obra possibilita e promove a releitura de uma Amazônia fictícia a partir da temática da distopia, assim a pesquisa visa compreender uma discussão que tem sido abordada frequentemente não apenas nos quadrinhos, mas também nas artes visuais e no audiovisual.

Portanto, o problema da investigação parte da seguinte questão: De que forma o imaginário da distopia nos quadrinhos amazônicos se forma/formou a partir do processo histórico da região e das intertextualidades com outras obras de mesmo tema?

A hipótese é a de que, o processo de formação da Amazônia, que apresenta uma história de luta, resistência e exploração, fomenta uma expectativa pessimista e crítica com relação ao futuro; sendo a Amazônia uma das regiões mais ricas em reserva de energia (gás natural e potencial hidrelétrico), matérias-primas de origem vegetal e mineral do país, e que apresenta ainda os menores índices de desenvolvimento do país.

O pessimismo e a visão crítica, aliados às intertextualidades, desembocam em produções autênticas que falam da região e de seus problemas específicos.

Sendo assim, a relevância desta dissertação se dá em contribuir com a pesquisa das HQs na Amazônia, no âmbito das artes visuais e dos estudos comparatistas que dialogam com a Linha de Pesquisa Interfaces Epistemológicas em Arte, fazendo conexões com outras áreas das Ciências Humanas dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes, da Universidade Federal do Pará.

Visando também contribuir com os estudos desenvolvidos pelo Grupo Interdisciplinar de Narrativas Gráficas da Amazônia¹, diante dos atuais debates em torno da Amazônia, que se dão a partir do pensamento sobre crises climáticas e emergências globais, incluir o tema da distopia como fertilizante discursivo.

A presente dissertação está dividida em capítulos e seções. No primeiro capítulo sob o título “*A Arte dos Quadrinhos*”, serão apresentados conceitos sobre a linguagem a partir das definições que encontramos nos livros *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner; *Desvendando os quadrinhos* de Scott McCloud; *O sistema dos quadrinhos* de Thierry Groensteen; e outros pesquisadores brasileiros como Nildo Viana, Moacyr Cirne e Marcelo Bolshaw Gomes.

A segunda seção intitulada “*O gênero da ficção científica e ficção especulativa*”, pretende trazer definições e diferenças entre os dois gêneros, com o objetivo de catalogar o quadrinho *Açaí Pesado: Distopia Neocabana* dentro do conjunto da ficção especulativa, trazendo definições de escritores como Robert A. Heilen (1947), Margaret Atwood (2013), Ursula K Le Guin (2019), e outros. Seguida pelos sub tópicos que falam sobre a concepção de tema, que surgem dos estudos Tematológicos a partir de Machado e Pageaux (2001), discutindo a distopia como categoria central abordada no quadrinho, bem como seus temas menores que constituem um conjunto complexo para entendermos suas características.

A terceira seção é dedicada ao histórico do quadrinho nacional e da região norte, apresentando alguns dos artistas e suas produções em narrativas gráficas, com enfoque no cenário do quadrinho em Belém do Pará. Perpassando pela importância dos editais de fomento nesse processo histórico, que serviram de meio alternativo às produções estrangeiras, bem como as iniciativas independentes por meio de

1 O Grupo Interdisciplinar de Narrativas Gráficas da Amazônia (GINGA) é um grupo de pesquisa coordenado pelo Professor Dr. Francisco Pereira Smith Júnior, na UFPA.

financiamento coletivo, tendo como referencial teórico o livro *Uma Breve História do Quadrinho Paraense* (2019), de Otoniel Oliveira e Vince Souza.

A quarta seção analisa, do ponto de vista das Artes Visuais, algumas histórias que compõem a antologia do quadrinho *Açaí Pesado: Distopia Neocabana*, expondo elementos importantes como linhas, cores e composições, trazendo a fala dos artistas autores sobre o desenvolvimento da obra.

A análise das histórias selecionadas parte de uma percepção particular, que intenciona compreender parte de uma poética artística, e será utilizada para elucidar aspectos visuais em conjunto com o estudo sobre a distopia, as intertextualidades e as interdisciplinaridades relativas à revista.

2 A ARTE DOS QUADRINHOS

Por muito tempo as HQs foram alvo de preconceito pela crença de que “pudessem distorcer o caráter dos jovens. Proibia-se sua leitura na escola e sua entrada nas bibliotecas” (Santos; Ganzarolli, 2011, p. 74). “Desde a falta de preocupação no processo de sua impressão, que ocorria de maneira rústica, que o tornava um produto de pouca duração” (Eisner, 1989, p. 1); “até a crítica do seu conteúdo, que para muitos, não passava de uma leitura de ‘gente desocupada’, além de, por algum tempo, o quadrinho sofreu em matéria de desprestígio por parte dos intelectuais” (Bibe-Luyten, 1987, p. 8).

Aliado a isso, ainda temos o desserviço da obra *A sedução dos inocentes* de Frederic Wertham, que tentou comprovar o contato com os quadrinhos como responsável por problemas sociais, e pela então juventude da década de 1940, acusada por ele de criminosa, “Chegava a absurdos como o exemplo da moça que virou prostituta porque lia HQ.” (Bibe-Luyten, 1987, p. 37). Conforme Bibe-Luyten, essa ideia chega ao Brasil no começo dos anos 50, apoiada por falsos conceitos moralistas.

A condição muda quando surgem autores como Will Eisner, Scott Mccloud e Thierry Groensteen, e tantos outros não menos importantes, que passam a pensar suas estruturas técnicas, pautadas no modo de desenvolver sua linguagem dentro do campo do desenho, da pintura, seus signos e significados, e estruturas de construção da narrativa textual.

A partir desse desenvolvimento intelectual, o quadrinho ganha status de linguagem e passa a conquistar seu espaço nos âmbitos profissionais e acadêmicos.

Buscar uma definição de Histórias em Quadrinhos pode nos levar a rumos definitivos e/ou insatisfatórios. Se pensarmos que toda linguagem artística, quando muito experimentada, pensada e analisada, se desdobra em muitas possibilidades de criações, uso de material e da própria maneira de como abordar seus fundamentos, isso nos levará a entender que todo desdobramento é inerente da Arte e do processo artístico.

Com as Histórias em Quadrinhos não é diferente quando entendemos que tudo é passivo do devir; logo, proposições novas sempre surgirão para compor o mosaico de conceitos que nos ajudam a ter um norte durante a produção e a pesquisa.

Consoante, neste trabalho as definições surgiram a partir de autores conhecidos dentro da bibliografia que pensa os quadrinhos nos seus aspectos técnicos e simbólicos.

Podemos entender por Histórias em Quadrinhos, uma linguagem artística que apresenta um conjunto de fundamentos derivados das Artes Visuais, portanto abrangem desenho, pintura e suas estruturas; como o ponto; a linha; a forma; a textura; a cor e suas relações materiais e representativas; o estudo das regras de perspectiva e a profundidade; e as diversas regras compositivas que criam movimento ou estaticidade.

Também usufrui de fundamentos da Literatura e da escrita (o roteiro, por exemplo), importantes guias para a construção narrativa em que o texto é parte complementar da imagem. Juntos, criam uma nova linguagem com fundamentos específicos próprios, como os balões de fala e suas variações; os requadros com suas funções emocionais e estruturais; as sarjetas (conceito próximo ao de elipses da literatura); onomatopeias² e emanatas³.

Para Viana (2014), as HQs realizam uma expressão figurativa da realidade, usando os diversos recursos que possuem; criam um universo ficcional paralelo ao mundo realmente existente.

Dentro dessas ideias, as HQs são uma sobreposição de imagens e palavras, exigindo do leitor uma habilidade de interpretar esses elementos visuais e verbais, presumindo o ato da leitura a partir de uma percepção estética e de esforço intelectual (Eisner, 2015, p. 2).

Está claro que é uma expressão e, sendo assim, revela a forma como quem expressa compreende a realidade. [...] A realidade, por sua vez, não deve ser entendida como a totalidade do mundo e nem como algo abstrato-metafísico. A realidade é qualquer elemento do mundo real: a sociedade, a natureza, um indivíduo, um sentimento, um fenômeno psíquico do próprio criador da história em quadrinhos, etc. Isso significa que o que é expresso pode ser algo geral, totalizante, ou particular, incluindo até o universo psíquico (ou elementos dele) do criador da história em quadrinhos (Viana, 2016, p. 46-47).

2 Palavras que imitam sons, ruídos ou movimentos, sendo uma figura de linguagem que se destaca pela reprodução de sons da natureza, animais ou objetos.

3 O cartunista Mort Walker (The Lexicon of Comicana, 1980) criou o termo que se refere às diversas gotas de suor, linhas de movimento, arabescos e estrelas que “emanam” (palavra que deu origem ao nome) dos personagens de quadrinhos e são símbolos utilizados principalmente nessa mídia.

Viana ainda complementa que, os quadrinhos são uma forma específica de expressão figurativa da realidade, bem como a pintura, o teatro, o cinema, etc., mas cada uma com sua especificidade.

De forma simples, os quadrinhos empregam várias séries de imagens e símbolos dos seus fundamentos, que se repetem e acabam sendo reconhecíveis. Desse modo, quando são usados várias vezes para expressar ideias semelhantes, acabam se tornando uma linguagem. A aplicação desses fundamentos de forma ordenada é o que podemos chamar de Arte Sequencial ou Histórias em Quadrinhos (Eisner, 2015, p. 2).

Portanto, quando um indivíduo lê um texto (quadrinho), a intenção é que ele seja capaz de converter texto em imagem, sequência, sons, cheiros e consiga fixar uma narrativa na sua imaginação (Pessoa, 2016).

É importante separar *forma* de *conteúdo*, o que significa dizer que o quadrinho é o meio, ou o recipiente que contém as ideias e as imagens, já o conteúdo dessas ideias e imagens, no caso, a mensagem a ser transmitida, dependerá dos criadores, visto que cada artista fala do que quer (McCloud, 2005, p. 6).

Ainda no seu livro, McCloud define de forma cômica e refinada a nomenclatura, tentando expandir o termo Arte sequencial de Eisner, trazendo a “definição de dicionário proposta”:

Histórias em quadrinhos⁴ s. pl., usado como um verbo.1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador (McCloud, 2005, p. 9).

O estudioso entende nesse sentido que, o tempo nos quadrinhos é diferente do cinema, visto que nos quadrinhos o tempo está relacionado a sua espacialidade, os requadros e seus tamanhos variados bem como suas ausências e o espaço entre eles, denominado *sarjetas*⁵. É diferente também do uso da palavra arte usada em Eisner, implica em critérios de valor, bem como a ausência de uma definição do elemento da palavra que também compõem as HQs.

4 Grifo do autor.

5 A sarjeta é o espaço em branco que existe entre os quadros nas histórias em quadrinhos. Para McCloud, a sarjeta será o espaço em que a imaginação humana transforma duas imagens distintas em uma ideia única.

As histórias em quadrinhos serão tratadas aqui como linguagem, ou seja, não como o fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido. Esta linguagem não passará pelo filtro de uma grande teoria já constituída, tal como a análise estruturalista ou a semiótica narrativa. Tendo em conta o objeto dado, a perspectiva aqui proposta pode ser qualificada como semiológica (ou semiótica), no sentido mais amplo do termo. Por esse motivo o termo "neosemiótica" me parece adequado para qualificar o ponto de vista [...] Considerar que os quadrinhos são essencialmente lugar de um confronto entre o verbal e o icônico é, creio eu, uma contraverdade teórica que conduz a um impasse. Será necessário ser mais específico? Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupa nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O domínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela (Groensteen, 2015, p. 10-17).

Cirne (2000, p. 150) aponta que a leitura cinematográfica é alcançada pela técnica de apresentar uma sequência contínua de imagens em conformidade com o tempo narrativo, propiciando a ilusão de ótica do cinema. Nas HQs, a organização está no âmbito psicológico e subjetivo, elaborado a partir do conjunto de seus elementos constituintes; possibilitando a "leitura criativa e simultânea".

Dessa forma os quadrinhos são marcados por uma leitura textual-gráfica que são impulsionados pelos cortes, igualmente gráficos (requadros e sarjetas) e que preenchem e alimentam a imaginação da própria história. [...] Nesse sentido os quadrinhos, como pura narrativa, 'movimentam-se' e se 'agilizam' com a nossa leitura (Cirne, 2000, p. 174-175).

Assim, o autor impulsiona o sentido de as HQs não serem textos literários ou cinematográficos, ainda que sejam lidas e vistas; a literatura textual se firma no não visto/imaginário/oculto e o cinema, no âmbito visual/imagético. Distinguindo os quadrinhos e o destacando como "um produto com sua grafia, ritmo e especificidade" (2000, p. 176).

As HQs, ao mesclar ilustrações com texto, facilitam a compreensão do público sobre a transformação do texto em imagens; de outra maneira, promovem a invenção de sons que são idealizados para os personagens descritos pelo artista por meio de onomatopeias (Pessoa, 2016).

Marcelo Bolshaw Gomes, em seu artigo *Teoria narrativa e arte sequencial: metodologias de análise para histórias em quadrinhos*, estabelece que "as HQs atuais são a fusão das artes visuais e literárias, portanto, o procedimento metodológico de

pesquisa também deve conjuntar recursos analíticos das artes visuais e da literatura” (2015, p. 99).

Entende-se que há a percepção de que os quadrinhos desempenham uma função significativa na fortuna crítica de uma nação, uma vez que sua linguagem estabelece uma ligação entre texto e imagem, que não compromete o processo criativo, mas, ao contrário, enriquece a produção artística.

As artes são formas de pensamento que tomaram outro corpo, e graças à materialidade de que são feitas, desencadeiam elas mesmas pensamentos sobre o mundo, sobre as coisas, sobre os homens (Tonin, 2015, p. 17).

Assim, “a linguagem dos quadrinhos toca em uma sensibilidade expressiva que dialoga com aquele que está disposto a ouvir” (Souza; Oliveira, 2019, p. 94).

No livro-quadrinho *Sedução e paixão*, de Moacyr Cirne (2000), há a definição para toda essa dinâmica como “leitura radical”, que se dá de forma simultânea, múltipla, e que constrói a narrativa numa temporalidade construída pelo autor e pelo leitor, trabalhada mentalmente de forma integrada.

Conforme Cirne, é importante enfatizar que

[...] a arte, qualquer arte, valendo-se ou não da mais sofisticada tecnologia, está inserida num determinado contexto social. Um contexto social tem existência histórica concreta; faz parte do tecido social de uma região, de um país, de uma nação, com seus avanços e recuos, com suas frustrações, com seus projetos artísticos e seus projetos culturais e políticos. [...] Com uma suposta utopia, aliás, sem essa aposta, qualquer nação pode se atrofiar (2000, p. 87-88).

2.1 Estado da Arte

A linguagem dos quadrinhos tem sido objeto de pesquisas para artigos, dissertações e teses, no território da Amazônia, e vem abordando temáticas diferentes, como a representação da cultura amazônica, problemas sociais, questões ecológicas; e até mesmo se tornando material didático-lúdico-pedagógico na área da educação.

Como fontes de referências foram consultados os sites Google Acadêmico; Scielo; Portal de Periódicos da CAPES; e o site do PPGArtes/UFGA. Assim, destacamos algumas das principais produções científicas que tratam da Amazônia Belenense, e que contribuíram para esta pesquisa.

O artigo *A Nona Arte na Amazônia: um panorama do cenário de histórias em quadrinhos em Belém*” (2018), de Juliana Angelim (ganhadora do prêmio Álvaro de

Moya de Melhor Artigo), e sua dissertação *A Nona Arte na Amazônia: um panorama do cenário de histórias em quadrinhos em Belém* (2020); *As lendas amazônicas em histórias em quadrinhos: metodologia de ensino de artes visuais* (2023), dissertação de Ana Bárbara de Souza Teófilo e *A Amazônia inventada nos Quadrinhos: Imaginários híbridos e Representações transnacionais (Anos 1950-2020)*, tese de doutorado de Marcio dos Santos Rodrigues, em 2025.

No Programa de Pós-graduação em Artes (PPGArtes), a Dissertação de Samantha Rany, sob o título *A personagem subjétil: Um estudo da (Des) Construção de Personagens Femininas em quadrinhos Máquinas de Guerra*; e a tese de doutorado de Ricardo Harada Ono, sob o título *Saburo* (三郎), que recebeu o Prêmio

Benedito Nunes de melhor tese na área de Ciências Humanas da UFPA, referente ao biênio 2020/2021.

A mais recente dissertação intitulada *Representações de mulheres gordas em quadrinhos de autoria feminina da/na Amazônia* (2023), de Fabiana Oliveira Gillet, premiada na categoria Dissertação de Mestrado no 36º Troféu HQ Mix, maior premiação de quadrinhos do Brasil.

Nos repositórios também foram feitas buscas principalmente sobre o tema da distopia na Amazônia, utilizando palavras chaves como “distopia em Belém”, “distopia nos quadrinhos em Belém”, “distopia na Amazônia”, “quadrinhos distópicos na Amazônia”, “tema da distopia nos quadrinhos amazônidas”, mas não foi encontrada nenhuma referência seguindo os termos. Desse modo, a presente pesquisa se apresenta pioneira ao tratar do tema distópico em HQs na cidade de Belém.

2.2 Literatura Comparada, intertextualidade e interdisciplinaridade nos quadrinhos

Como metodologia analítica desta pesquisa, a literatura comparada investiga uma ou mais obras, formulando aproximações, diálogos e relações, em busca de “convergências e divergências”; provocando variadas possibilidades temáticas e perspectivas reflexivas (Carvalho, 2006). A partir deste método, as análises ocorrem principalmente dentro das propostas temáticas, ou seja, analisando os temas que as obras suscitam de modo intertextual e interdisciplinar.

A **abordagem dos temas** como norteadora de análise, será fundamental para compreender a *Distopia Neocabana*. Por sua abrangência de modos de comparação, a literatura comparada se torna o método investigativo para os temas que o quadrinho pesquisado explora. Não se baseia apenas na comparação, mas também na relação que se faz entre obras, autores, culturas ou fenômenos culturais.

A Literatura comparada, como disciplina de investigação universitária, não se baseia na comparação. Ou antes, não se baseia apenas na comparação. De facto, trata-se sobretudo, muito mais frequentemente, muito mais amplamente, de relacionar. Relacionar o que duas ou mais literaturas, muito mais fenômenos culturais ou, restritamente, dois autores, dois textos, duas culturas de que dependem esses autores e esses textos. E trata-se também, obviamente, de justificar de maneira sistemática essa relação estabelecida (Machado; Pageaux, 2001, p. 11).

Um preceito indispensável para assimilar e aplicar o método da literatura comparada é que, além da análise comparatista entre obras de diferentes contextos, idiomas e épocas, existe o enfoque em aspectos sobre os temas, estilos, contextos históricos e culturais da própria narrativa criativa; além do diálogo com outras disciplinas (interdisciplinaridade), sempre considerando o real contexto político, histórico e social da produção das obras.

As intertextualidades presentes nos textos são percebidas em diversas linguagens, desse modo se apresentam como um mosaico de construção de citações, com a transformação e absorção de outros textos. Sendo assim, a intertextualidade como característica das linguagens artísticas expõe que a obra não é apenas o que diz, ela apreende os significados de outros trabalhos e dialoga com o todo; esse diálogo acontece entre autor, receptor e o contexto cultural seja ele atual ou anterior a sua produção. “A intertextualidade, como propriedade descrita, passou a significar um procedimento indispensável à investigação das relações entre os diversos textos.” (Carvalho, 2006, p. 128).

Por conseguinte, os intertextos nesta pesquisa serão a mistura, o entrelaçamento e a combinação de temas, características e outros elementos que constituem o quadrinho *Açaí Pesado: distopia Neocabana*, e que são percebidos também em outras obras.

Na intertextualidade podemos entender que ler é perceber a obra em um “espaço interdiscursivo e na relação de vários códigos”, construídos pela interação entre textos e leituras, possibilitando o universo interpretativo. O conceito de

intertextualidade contribui para o deslocamento dos sentidos de “fonte” e de “influência”, sob o prisma colonialista, que

[...] parecia deixar passivo o receptor, minimizando sua importância e privilegiando a noção de originalidade. [...] Nessa perspectiva, o dado absorvido por um texto é considerado ‘um formante intertextual’, entendido numa relação de ‘performance’ produtora e ‘competência’ receptora do sujeito, seja ele individual ou coletivo (Carvalho, 2006, p. 129).

Devemos considerar que a análise pela literatura comparada possibilita a flexibilidade de análise entre obras de diferentes linguagens artísticas, desde a comparação entre textos literários, até analogias relacionando quadrinhos, cinema, animação, games; além de toda manifestação artística que permita a apreensão de temas e o fomento de discussões possíveis.

Apresentaremos no próximo capítulo os debates acerca da consonância do gênero ao qual o quadrinho *Açaí Pesado: distopia Neocabana* pode ser admitido, perpassando pelo histórico e conceituação da *ficção especulativa*.

3 FICÇÃO CIENTÍFICA E FICÇÃO ESPECULATIVA

O gênero da ficção científica como conhecemos hoje, tem suas origens no final do século XIX e início do século XX, com o livro *Frankenstein* de Mary Shelley, 1818, que inaugura o gênero sendo uma das obras mais conhecidas de todos os tempos; mas é nos anos 20 que Hugo Gernsback, fundador da revista *Amazing Stories*, cria o primeiro material impresso dedicado ao gênero.

Nomeou o termo “scientifiction” para as narrativas e utilizou elementos da ciência com ficção, o que mais tarde evoluiu para a nomenclatura “science fiction”. Essa nomenclatura, tinha como objetivo descrever histórias que exploravam as possibilidades de termos/teorias científicas e tecnológicas, em narrativas literárias, comumente projetando suas perspectivas para um futuro próximo ou muito distante.

Assim, a ficção científica acaba sendo dividida em vários subgêneros. Um deles, o chamado “hard science fiction”, criado pelo escritor P. Schuyler Miller, em 1957, se vale de conhecimentos das Ciências Exatas como a Física, Química e a Matemática, para sustentar parte do enredo das narrativas, suas problemáticas e os desafios que as personagens precisam superar.

Um grande representante desse subgênero é o conto *Círculo Vicioso* de Isaac Asimov, onde dois personagens estão presos na superfície de Mercúrio por descobrirem que o sistema de suporte de vida da sua nave está falhando.

As camadas de fotocélulas que representavam a única defesa interposta entre eles e a monstruosa intensidade do sol de Mercúrio tinham sido destruídas. Para salvá-los, só havia o selênio. E a única coisa que podia buscar o selênio era o chispinha. Se não voltasse, não tinham como buscá-lo. Sem o selênio, adeus camadas de fotocélulas. [...] eram um quilo de selênio, uma placa isoladora de destilação e um prazo aproximado de três horas – e todo o Lado Ensolarado está cheio de lagos de puro selênio (Asimov, 1999, p. 86-87).

Em contrapartida, a “soft science fiction” explora caminhos menos arraigados nas teorias das ciências, abrindo margem para muitas possibilidades imaginativas e interpretativas.

Na introdução do livro *Ficção especulativa: narrativa fantástica, ficção científica e horror em foco*, compreendemos que

[...] a primeira utilização do termo data do final do século XIX, em 1889, na

Lippincott's Monthly Magazine, referindo-se à obra *Looking Backward 20001887*, de Edward Bellamy, uma narrativa utópica marcada pela presença do progresso industrial e avanços tecnológicos, e pela crítica ao capitalismo, envoltos a elementos oníricos e hesitações sobre o futuro (Araújo, 2021, p.7).

A autora explica, ainda, que o conceito de "ficção especulativa" começou a ganhar destaque com o lançamento de *On Writing of Speculative Fiction*, escrito por Robert A. Heinlein (1907-1988), em 1947.

[...] Heinlein parece adotar o termo como sinônimo de Ficção Científica, narrativas construídas dentro de um universo ficcional gerado ou hipotetizado a partir de alguma inovação científica/pseudocientífica ou tecnológica/pseudotecnológica, seja de origem humana ou extraterrestre (Araújo, 2021, p. 7).

Para a autora, essa definição não considera todas as potências narrativas possíveis no universo da ficção especulativa.

[...] entendemos como ficção especulativa as narrativas que provocam, no leitor/telespectador ou nas personagens, mecanismos de lucubrações no universo natural ou sobrenatural. Tais lucubrações — por vezes, futurísticas, hipotéticas e extrapolativas — devem irromper na narrativa, desestabilizando o ambiente cotidiano e familiar das personagens ou do leitor/espectador. Assim, a ficção científica, o fantástico, o horror, o terror, a fantasia, narrativas mitológicas e lendárias, dentre outras categorias que extrapolam as barreiras do real e do imaginário fazem parte do que consideramos ficção especulativa (Araújo, 2021, p. 7-8).

Na obra *In Other Worlds: SF and Human Imagination*, Margaret Atwood, conhecida por escrever *O conto da aia* (*The Handmaid's Tale*), afirmou que para ela “as histórias de ficção especulativa que não envolvem ‘alienígenas’ são as mais fieis ao termo da ficção especulativa, pois se limitam a acontecimentos que poderiam ser reais” (Atwood, 2011, p. 6).

Embora Heinlein tenha empregado o termo para se referir à ficção científica, excluiu o termo para o gênero da fantasia. Em *On Writing of Speculative Fiction*, segundo ele, a ficção especulativa trataria de possíveis eventos futuros, baseados substancialmente em conhecimento adequado do mundo real, passado e presente, e em uma compreensão aprofundada da natureza, e significância do método científico.

O autor critica o aspecto raso das histórias de ficção científica dizendo que a maior parte da ficção científica não se concentra em seres humanos e seus dilemas, mas, numa trama fictícia, cheia de personagens rasos, com um pano de fundo de um futuro tecnológico glorioso.

E continua sua observação quando se refere aos cenários explorados nas tramas, apontando que outro tipo de ficção científica é a história situada no futuro, em outro planeta, em outra dimensão, mas que facilmente poderia se passar em uma rua, aqui e agora.

Retirando os adereços futuristas, excluindo o jargão pseudo-científico e as armas a laser, transforma-se em uma história de aventura genérica, pronta para ser publicada em qualquer revista popular. [...] não nos referimos a esse tipo de história quando falamos em ficção científica; o que realmente queremos dizer é a narrativa especulativa, aquela que se baseia na ideia de "e se" ou "O que aconteceria "se". Na ficção especulativa, os avanços científicos atuais são extrapolados para criar uma nova situação, uma nova estrutura para ação humana. A partir dessa nova realidade, surgem novos desafios humanos - e a questão central é como os seres humanos lidam com tais desafios (Heinlein, 1947, p.3).

Para Heinlein, aquele que se debruça sobre o tema da ficção especulativa deve compreender de forma substancial eventos do passado, presente e futuro, pautados em um conhecimento aprofundado dos conhecimentos das ciências que possivelmente seriam abordados na trama.

Podemos dizer que essa fala de Heinlein ainda faz jus àqueles que estão com o pé na "hard science fiction", para uma possível transição de gênero ou pensamento mais maleável, como é o caso da ficção especulativa mais atual.

Em uma matéria online, escrita por Jacob Paes, é explicitado o sentimento e a impressão despertados no receptor, apontando que

[...] a ficção especulativa é o gênero que de certa forma desafia ainda mais essa quebra da "normalidade" das histórias, muitas vezes para nos tirar da nossa zona de conforto de maneira brutal e nos alertar para um perigo, para algo que corrói o nosso mundo aos poucos (Paes, 2019, p. *virtual*).

Oziewicz, em seu artigo *Ficção Especulativa* (2017), explica que o conceito de ficção especulativa apresenta três definições que se destacam: uma subdivisão da ficção científica, que aborda questões humanas e não tecnológicas; um gênero diferente que se opõe à ficção científica por seu foco exclusivo em futuros possíveis; e uma definição de gênero que engloba todos os outros (terror, fantasia, ficção científica, etc.), e que parte de forma intencional da imitação da realidade e da experiência do dia a dia.

O autor define a ficção especulativa também como um campo que atua em outras áreas da cultura, sendo uma esfera de atividade que não se limita apenas a textos, mas também abrange sua criação e apreciação em diversos contextos.

Esse campo engloba uma grande variedade de formas de ficção não convencional, que se desenvolvem em diferentes plataformas com o propósito de questionar seu impacto cultural, especialmente em contraste com as narrativas imitativas ou realistas (Oziewicz, 2017, p. 1).

Para ele, alguns pontos são importantes para entender o surgimento da ficção especulativa, como

a aceleração da hibridização de gênero que balcanizou o campo anteriormente mapeado com algumas grandes categorias genéricas; a expansão da paisagem literária global provocada pela cultura dominante aumenta a aceitação de gêneros não-miméticos; a proliferação de formas narrativas indígenas, minoritárias e pós-coloniais que subvertem as noções ocidentais dominantes do real; e a necessidade de novas categorias conceituais para acomodar tipos diversos e híbridos de narrativa, que se opõem a uma visão sufocante da realidade imposta pelo capitalismo global explorador (Oziewicz, 2017, p. 1).

Em novos autores de ficção, como Adrienne Maree Brown e Walidah Imarisha, organizadoras da coletânea de contos de ficção *Octavia's Brood*, existe a perspectiva da ficção visionária (que muito se aproxima do conceito apresentado anteriormente como ficção especulativa), que entende o mundo através da arte, onde as experiências da vida real são o mote principal a ser incorporado pelas narrativas. As autoras acreditam na terminologia ficção visionária, como a verdadeira congregação de múltiplas possibilidades de universos e narrativas, instigando a criação e a imaginação criativa, envolvendo emocional/afetivamente o público através de experiências reais, universais ou específicas. O que proporciona inúmeras alternativas aos modelos sociais, econômicos e políticos da realidade (Brown; Imarisha, 2015).

Ficção visionária é um termo que desenvolvemos para distinguir a ficção científica que tem relevância para a construção de novos mundos mais fracos da vertente dominante da ficção científica, que frequentemente reforça narrativas dominantes de poder. A ficção visionária abrange todo o fantástico, com o arco sempre se curvando em direção à justiça. Acreditamos que esse espaço é vital para qualquer processo de descolonização, porque a descolonização da imaginação é a forma mais perigosa e subversiva que existe: pois é onde todas as outras formas de descolonização nascem. Uma vez que a imaginação é inabalável, a libertação é ilimitada (Brown; Imarisha, 2015, p. 4).⁶

6 Tradução nossa.

A ficção científica assim como a ficção especulativa, nos apresentam formas e dinâmicas de como representar o mundo, real ou fictício, numa espécie de denúncia, em muitos casos, com o objetivo de fazer despertar nos leitores um tipo de consciência crítica sobre os fatos; ou ainda, uma consciência possível da realidade que os cerca.

A função crítica da escrita da ficção especulativa, nesse sentido, não é a de prever o futuro, mas de analisar o presente e discutir seus problemas, apontando para direções de possíveis soluções, se houverem. É intrínseca a relação entre a escrita de uma narrativa e o contexto social em que ela é produzida.

A escritora Ursula K. Le Guin, no prefácio do livro, *A mão esquerda da escuridão* (1969), escreve que, embora a ficção científica exagere de modo imagético, não se trata de representar o futuro, ou ainda, de prever o futuro. A ficção científica e a ficção especulativa, não preveem, descrevem. O escritor se preocupa em apresentar a verdade e servi-la. Guin ainda diz em tom sarcástico, de modo cômico, que previsões são feitas por profetas (de graça), por videntes (que seriam mais respeitados em suas épocas do que os profetas) e por futurólogos (assalariados).

[...] a visão do campo da ficção especulativa pode ser rastreada pela primeira vez para as autoras feministas radicais da Nova Onda, das décadas de 1960 e 1970, e foi um spinoff da segunda onda do feminismo americano. Foi contemporâneo à mudança amplamente discutida da ficção científica “hard” para a ficção científica endividada para as ciências “soft” da sociologia, antropologia, linguística, economia e filosofia política - uma mudança narrativa que as autoras feministas teorizaram como indicando uma rebelião contra as restrições das estruturas patriarcais e androcêntricas (Oziewicz, 2017, p. 9).

Em alguns autores e textos, as definições e as posições dos termos ficção científica e ficção especulativa, se dão de forma muito tênue, na maioria das vezes as definições encontram-se muito próximas umas das outras; entretanto, nesse trabalho, colocaremos a ficção especulativa em um conjunto maior que comporta obras em que o conteúdo das ciências exatas não se faz tão presente nas narrativas, e que compreende um campo de atuação onde as teorias das ciências humanas dão conta das discussões, críticas e sugestões dessa visão futuro/presente, diferente da ficção científica.

A ficção especulativa teria três divisões, sendo uma delas a ficção científica. Digamos brevemente que o subgênero da “ficção científica”, como a define, põe em cena metáforas da ciência e da tecnologia, geralmente em uma

narrativa de “viagem fantástica” por espaços-tempos incomuns, profundezas da Terra, interior do corpo humano, planetas de outros sistemas, florestas ou desertos primitivos, o passado de civilizações lendárias, Lemúria, Atlântida, Manoa, ou o improvável futuro humano, devastado por guerras nucleares e civilizações cruéis e sanguinárias, ou absolutamente pacificados (Causo, 2003, p.18-19).

É importante lembrar que Heinlein introduziu o termo ficção especulativa como uma alternativa à ficção científica, porque acreditava que este último havia se tornado muito associado a histórias voltadas para o sensacionalismo, entretenimento puro, muitas vezes sem preocupações com a exploração de ideias mais profundas. Ele queria enfatizar que esse tipo de ficção não deveria se limitar a previsões sobre o futuro ou à extrapolação de tecnologias. A ficção especulativa poderia ampliar suas produções, lidando com especulações sobre as consequências de mudanças sociais, filosóficas, políticas ou tecnológicas.

Portanto, é seguro afirmar que a ficção especulativa oferece um campo onde os escritores poderiam explorar o mágico “e se...?”, com situações hipotéticas, usando a ficção para explorar tanto visualmente, quanto de forma narrativa, o impacto dessas mudanças.

Essa diferença refletia a visão de Heinlein de que a “boa” ficção científica deveria ser mais do que entretenimento escapista; deveria fazer o leitor pensar criticamente sobre o presente e o futuro da sociedade e do mundo.

Com o passar do tempo, outros autores acabam modificando o termo para caber na sua realidade e paradigmas contemporâneos, readaptando a visão e inserindo novas ideias em suas obras, com a mescla constante de elementos e características, dando origem a outros “ismos” dentro das produções midiáticas.

E o quadrinho, como uma dessas obras visuais, carrega consigo um legado de produções dentro desses gêneros.

3.1 Da distopia

A palavra distopia tem sua origem nos termos do grego, “dis” e “topos”, que podem ser entendidos como “local indesejado”, “local desprezível” ou “local desfavorável”. Essa palavra foi introduzida em 1868, quando John Stuart Mill proferiu um discurso no parlamento britânico, utilizando o termo para se referir ao oposto de algo ideal, no caso a utopia (Portela; Pinto, 2019, p. 124). Ou seja,

[...] trata-se da oposição entre o “bom lugar” e o “lugar ruim”, com o prefixo ‘dis’ instaurando a avaliação negativa. Pois a distopia apresenta um componente de materialidade – trata-se, em sua maioria, de lugares situados no tempo (geralmente no futuro) e no espaço – que o termo utopia não pressupõe em igual medida; cujo oposto seria tão somente topia. Dito de forma resumida, podemos então dizer que a distopia caracteriza-se pela extrapolação negativa do status quo à época de sua funcionalização ficcional; não é cabível falarmos aqui em superação, como quando o fizemos quanto ao conceito de utopia (Ferreira, 2015, p. 61).

Seguindo os avanços tecnológicos, fomos apresentados à elementos como foguetes, naves espaciais, extraterrestres, conflitos armados, armas de destruição em massa, robôs e andróides, em obras cinematográficas e literárias.

Darkover, *O homem do castelo alto*, *Robôs sonham com ovelhas elétricas?* *Duna*, e também o audiovisual com filmes como *Star Wars* e *Barbarella*, reforçam a percepção de que o contexto político/social desse período foi marcado pelo avanço do sistema capitalista e dos modelos econômicos de progresso socialista.

No século 19 e 20, o avanço tecnológico e científico significava evolução da humanidade. Porém os benefícios dessa evolução acabaram subjugados historicamente a interesses classistas. A ciência ficou atrelada então às políticas de estado, o progresso, então, associou-se a ideia de avanço capitalista e sério a governos de toda espécie, que usaram o mote tecnológico para camuflar ambições políticas e econômicas em boa parte escusas. No entanto, no decorrer do século atual, o progresso tem sido visto como um inimigo principalmente em razão da corrida armamentista (SESC, 2017, p. 8).

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o mundo se dividiu em capitalismo (EUA) e socialismo (URSS), o que acabou selando um período de enormes mudanças tecnológicas. Durante a popularmente chamada Guerra Fria, tais mudanças permitiram a conquista de territórios além do planeta. As sociedades dos anos 50, 60, 70 e 1980, foram anos da corrida espacial, com esses dois países lutando pela supremacia do espaço. Nesse contexto político, as criações artísticas dos escritores, cineastas e quadrinhistas, desembocaram em obras de ficção científica, girando em torno das sociedades distópicas, criticando as instituições sociais que estavam focadas no avanço tecnológico e na disseminação de suas ideologias (SESC, 2017).

Conseguimos perceber dentro das produções midiáticas, características dos diversos assuntos que compõem os universos distópicos, dos quais trata o quadrinho *Açaí Pesado: distopia Neocabana*, que congrega histórias de ficção especulativa, e

tem a intenção de representar uma visão da Amazônia diferente daquela comumente ilustrada de modo romântica e idílica.

Portanto, aqui deve-se entender o tema como “assunto a ser abordado dentro do quadrinho, ou ainda, aquilo que pretende ser discutido, desse modo, o tema é aquilo sobre o que a história fala” (Danton, 2016, p. 37).

Para Machado e Pageaux,

Deverá chamar-se *tema*⁷ a tudo aquilo que é elemento constitutivo e estruturante do texto literário, elemento que ordena, que gera e permite produzir o texto. [...] é um elemento *mediador e fundador*: mediador entre o homem e a sua cultura, e que se relaciona de modo direto com a imaginação e o imaginário" (2001, p. 90-91).

Desse modo, o tema abrange questões existenciais da vida humana, propondo temáticas universais, ou seja, possíveis de entender e gerar identificação entre diferentes culturas, vivenciadas inerentemente por qualquer pessoa; e, temáticas mais restritas a uma determinada comunidade ou grupo. Exemplos de temáticas universais são a morte, o amor, a honra, a guerra etc.; qualquer palavra de importância dentro de uma narrativa pode ser um tema (Machado; Pageaux, 2001). O direito à vida ou a liberdade, discutido em várias obras da franquia *Blade Runner* (1982); o tema da alienação juvenil no quadrinho *Akira* (1984), de Katsuhiro Otomo; ou ainda o transhumanismo em *Ghost in the shell* (1991), de Masamune Shirow.

A edição *Distopia Neocabana* suscita temas diversos, possibilitando análises intertextuais e dialéticas. Os temas mais expressivos, sem dúvida, são a alienação por meio de informações falsas; o autoritarismo de instituições; conflitos e lutas sociais; e catástrofes ecológicas.

Alguns temas surgem de outros, como causa-efeito; a temática sobre a perda da individualidade, apenas surgirá se o tema do autoritarismo for evocado, por exemplo. Entendendo essas perspectivas a respeito do tema, podemos dizer que ele é simultaneamente a matéria histórica e cultural dos textos a se analisar.

Um tema mais universal pode abranger temas menores, que irão fazer parte de um conjunto que se retroalimenta e acrescenta mais corpo e vida a uma narrativa. Essas características são os guias para identificarmos o “tema maior” da distopia como causa, e os “temas menores” que surgem como efeitos, acabando por criar um

7 Grifo do autor.

grupo complexo, com características específicas, que auxilia uma melhor compreensão da totalidade de determinada narrativa ou universo.

O tema da distopia, encontrado nas obras contemporâneas, expõe as problemáticas dos sujeitos e dos universos que estão inseridos. Quando a possibilidade do estudo da distopia acontece, o entendimento sobre as discussões que uma obra apresenta com esse tema, apontam o presente e a uma reflexão complexa a respeito do futuro. Estudar a distopia se torna desafiador pois as perguntas que surgem, são para além daquelas sobre a origem; entretanto, as questões mais pertinentes são as de “para onde estamos caminhando”?

Portanto os temas distópicos que ilustram as sociedades distópicas e tentam explorar a realidade atual, numa espécie de antecipação de como as sociedades estão sendo conduzidas dentro de seu escopo ideológico. Desse modo o tema da distopia alerta para práticas ideológicas perigosas onde algumas sociedades e comunidades são conduzidas. As questões de tempo e espaço também são de interesses dentro do tema, e o que fica são perguntas do tipo: o que se torna mais preocupante, um futuro com ameaçador ou um presente com ameaças iminentes?

Desses conceitos, iremos apresentar os subtemas da HQ *Açaí Pesado: distopia Neocabana* nas seções seguintes, pois serão norteadores para a discussão que se pretende nesta pesquisa.

3.2 A representação do autoritarismo institucional

As sociedades opressivas sempre se ambientam em realidades onde um regime totalitário ou uma entidade central (as próprias forças armadas de uma nação, por exemplo) detém um controle absoluto sobre os meios de produção, de informação e comunicação, dominando o dia a dia dos habitantes. Isso pode abranger o campo da vigilância, com restrição das liberdades individuais e distorção de informações

(como as atuais notícias falsas ou *fake news*), entre outras práticas de controle. A obra *1984* (1949), do escritor George Orwell, é a obra literária mais icônica e renomada com essa característica.

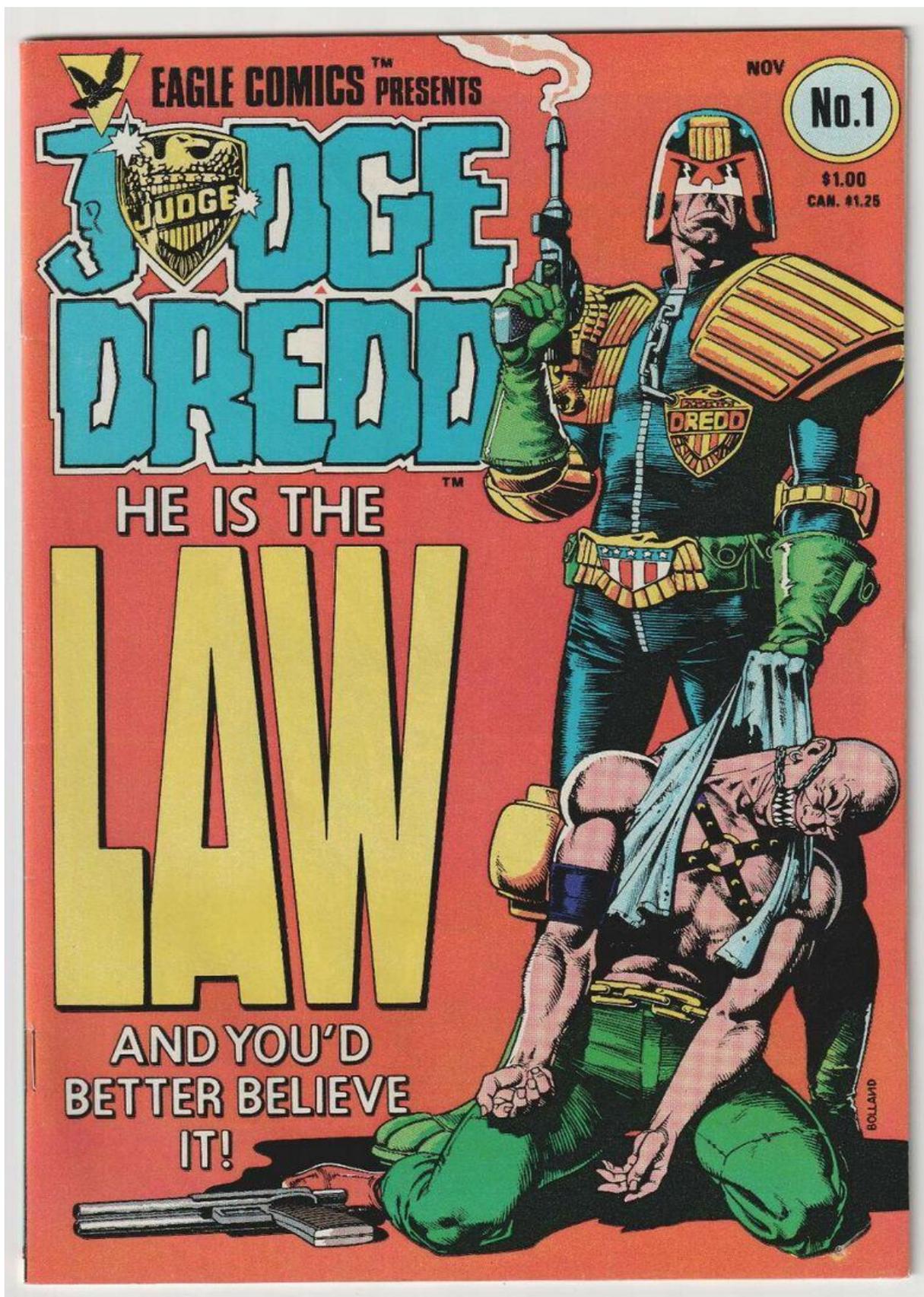
Entretanto, nos quadrinhos, a primeira história considerada distópica é comumente atribuída à série *Judge Dredd* (**imagem 1**), que apareceu pela primeira vez em 1977, na revista britânica *2000 AD*.

A ambientação do mundo de *Judge Dredd* é Mega-City One, uma gigantesca megalópole futurista, onde a lei é imposta por juízes que atuam como policiais, juízes e carrascos. O protagonista, Juiz Dredd, luta contra o crime em um futuro brutal, com o governo totalitário exercendo um controle rígido sobre os cidadãos e a liberdade é retirada da população.

O universo distópico explora temas como o autoritarismo, vigilância exacerbada, desigualdade social, o abuso de poder e a perda de individualidade, postulando essa HQ como referência no gênero. Mesmo que outras obras de ficção científica e literatura distópica existissem antes, *Judge Dredd* foi pioneira ao trazer esses temas para os quadrinhos de forma marcante e influente.

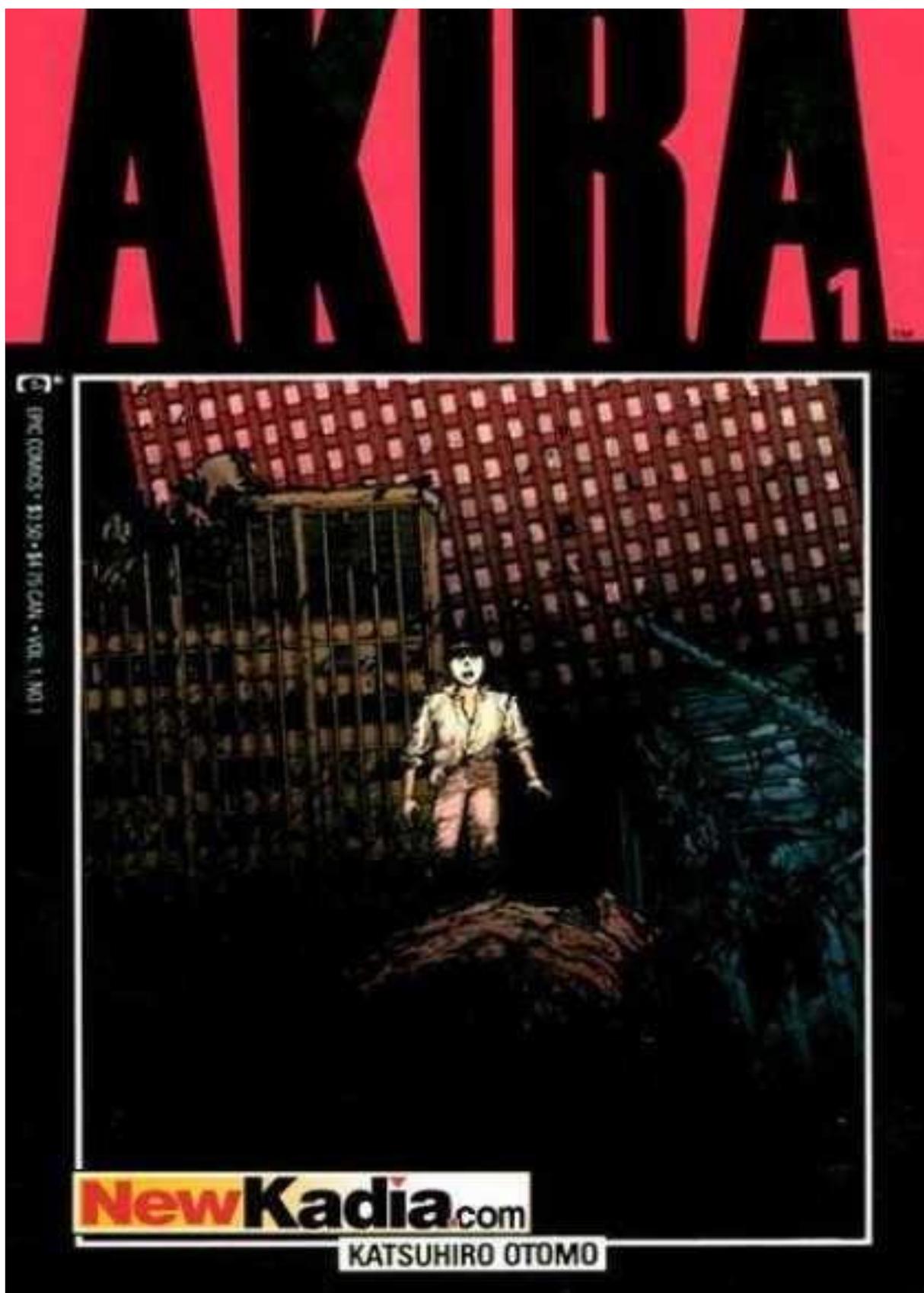
Outras histórias distópicas em quadrinhos, é *V de Vingança* (1982), de Alan Moore, que também abordam a narrativa de um governo totalitário, assim como *Akira* (1982-1990), de Katsuhiro Otomo (**imagem 2**), que lança um olhar sobre a alienação juvenil, e a tecnocracia de um sistema de governo militarizado que abrange todos os níveis da sociedade, mas *Judge Dredd* é frequentemente reconhecida como a primeira a explorar esses conceitos e temas dentro da mídia dos quadrinhos.

Imagem 1 - Capa da revista, publicada em 1983 pela Eagle Comics.



Fonte: Google Imagens, 2025.

Imagem 2 - capa da edição 1 de Akira, Katsuhiro Otomo, 1984.



Fonte: Cover Browser, 2025.

Açaí Pesado: distopia neocabana, como uma mídia de potencial cunho reflexivo, trata sobre essas características do mundo onde as pessoas se encontram, sem liberdade e oprimidas, sendo assim, uma desordem que nosso mundo enfrenta, onde ideias extremas se cruzam e se chocam, causando todo tipo de mal a humanidade.

[...] as possíveis consequências da desumanização destes elementos, cujos responsáveis são inimigos invisíveis escondidos por toda parte (Araújo; Sales, 2021, p. 8).

Então, o otimismo se confronta com pessimismo, em um contínuo conjunto de dualidades, quase maniqueístas, como: pobreza e riqueza; Estado e povo; capitalismo e humanismo; metrópoles e zonas rurais (Araújo; Sales, 2021).

A revista apresenta dois modelos de governos autoritários na Amazônia fictícia, que ajudam a construir um imaginário elaborado com características específicas compositoras da distopia amazônica.

O primeiro, diz respeito às estatais conservadoras, que utilizam sua força militar e comunicacional para oprimir e reprimir a população, a fim de atender aos interesses dos grupos dominantes, política e economicamente. E o segundo modelo, em que a presença de empresas estrangeiras, exploradoras de recursos naturais, monopolizadoras dos meios de produção, controlam a população e as dinâmicas socioculturais.

Essas duas características a respeito das instituições, são fundamentais para entendermos que elas representam elementos exclusivos das narrativas históricas da Amazônia e das narrativas ficcionais produzidas nesse território, construindo dessa forma o pensamento e o imaginário pessimista com relação ao futuro. Sendo assim, podemos entender que o tema da “antiutopia” está em narrar a realidade, mesmo que de forma exagerada.

[...] a distopia mergulha mais profunda e artisticamente na realidade social (que servirá de elemento para a constituição estrutural do texto), e a partir dela produzirá, de forma subjetiva e experimental, narrativas literárias baseadas nas experiências e nas problemáticas da contemporaneidade (Araújo; Sales, 2021, p. 8).

Portanto, em *Açaí Pesado: distopia neocabana*, o grande antagonista já não é ilustrado sendo um personagem apenas, um grande inimigo ou um grande ser

responsável pelos males do mundo, mas uma instituição, capaz de corromper uma parcela da sociedade, tornando-a parte dos seus agentes, realizadores das mudanças necessárias para o dia a dia e o mundo aos seus próprios interesses.

3.3 Os heróis contemporâneos

Nesta análise o termo “herói” compreende duas interpretações específicas. A primeira, diz respeito ao conceito utilizado por Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (2007); e a ideia de herói exposta pelo senso comum, visto no livro *Estado, Bandidos e Heróis* (2019), de Violeta Refkalefsky Loureiro.

Ora designando um personagem mítico, ora designando um personagem da vida real, ambas ideias, utilizadas para interpretar os personagens de *Açaí Pesado: distopia neocabana*.

O herói é aquele que consegue recuperar algo esquecido, não apenas pelo eu, mas por toda geração, sociedade ou civilização, a que pertence. Portadores das boas novas, heróis culturais do nosso tempo, personagens do momento histórico local e global. Nesse sentido, a tarefa dos heróis é primeiramente se retirar da cena comum, ou mundana, para iniciar uma jornada; sendo

[...] homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais, e alcançou as formas válidas, humanas [...] é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém (Campbell, 2007, p. 28-41).

Tendo como objetivo o retorno ao nosso meio, transfigurado, mudado, com o objetivo de ensinar a lição que aprendeu em sua jornada.

[...] o herói vindo de outro mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva, o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (Campbell, 2007, p. 36).

Além disso, o autor apresenta vários estágios no qual a estrutura das histórias dos heróis está encaixada. Em *Açaí Pesado: distopia neocabana*, podemos perceber que as histórias, por serem curtas, não se adequam a todas as etapas de Campbell; entretanto, uma dessas etapas é sempre presente, denominada de estágio de separação ou da partida, que constitui “o chamado à aventura”.

Campbell afirma que os heróis se encontram em vários gêneros, à exemplo da comédia e da tragédia. A tragédia se aproxima muito do tema da distopia, um mundo mal e destruído, ao qual pertence o quadrinho principal deste estudo, em contrapartida a comédia seria uma sátira aceitável, uma espécie de brincadeira, e uma forma agradável de fuga (Campbell, 2007).

[...] O romance moderno, tal como a tragédia grega, celebra o mistério do desmembramento, que se configura como vida no tempo. O final feliz é desprezado, com justa razão, como uma falsa representação; pois o mundo, tal como conhecemos e o temos encarado, produz apenas um final: morte, desintegração, desmembramento e crucificação do nosso coração com a passagem das formas que amamos (Campbell, 2007, p. 32).

Em *Açaí Pesado: distopia neocabana*, os heróis se encaixam em uma categorização que Campbell irá denominar como o herói guerreiro, que trata a perspectiva de personagens que estão no mundo se livrando dos males que ainda restam do tempo primordial, portanto,

O período em que o herói, numa forma humana, habita o mundo só se inicia depois que as vilas e cidade se expandem pela terra, muitos monstros, remanescentes das épocas primevas, ainda habitam as regiões que estão além e, por meio da malícia ou do desespero, lançam-se contra a comunidade humana (Campbell, 2007, p. 325).

Seguindo essa perspectiva, podemos dizer, de forma metafórica, que os antagonistas das histórias de distopias (governos totalitários e multinacionais exploradoras) representam esses monstros primitivos que assolam as comunidades no mundo. Então, “as façanhas elementares do herói consistem em limpar o terreno” (Campbell, 2007, p. 325).

Para Loureiro (2019), o herói Quintino seria para os colonos da gleba Cidapar⁸, uma espécie de reparador de erros; ela utiliza o termo “redresseur de torts”, e no seu livro traz o relato do personagem real, bem como de outras pessoas envolvidas no conflito de terra.

Para os colonos, Quintino não se confunde como um pistoleiro pois apresenta características diferentes desse tipo. Para sua comunidade, Quintino constituiu família, era homem trabalhador e muito estimado por todos; viveu e morreu lutando contra pistoleiros, grileiros, e contra quem quer que fosse. Sendo assim, quando assumem

8 Companhia Paraense de Desenvolvimento Agropecuário, Industrial e Mineral do Estado do Pará.

também o papel de defender a sua comunidade, os colonos “chamam um homem comum, mas alguém capaz de responder positivamente à difícil situação do movimento, um quase herói. Eles são impotentes, Quintino não. Ele é força e a vitória sobre os inimigos” (Loureiro, 2019, p. 241).

Quintino entra na narrativa com muito simbolismo, representando um conjunto de expectativas, angústias e contradições que sua comunidade carrega, quando a igreja e os sindicatos se fazem inoperantes e ineficientes ante a força do estado e das corporações, ele assume o papel de pôr fim às injustiças, iniciando um ciclo de esperança e pessimismo nos colonos (Loureiro, 2019).

Embora as narrativas distópicas sejam na maioria das vezes fundadas em uma realidade opressiva - variando entre governos estatais totalitários, oligarquias e conglomerados de empresas familiares -, agregam características de resistência e luta, em que um personagem ou grupos travam batalhas de todo tipo contra essa ordem opressora, em busca de liberdade ou justiça.

Os grandes empreendimentos na Amazônia, tais como o projeto Jari⁹, da Companhia Vale e Hydro Alunorte, e os governos que ajudaram esses projetos a se instalarem, fazem parte do plano de fundo de praticamente todas as problemáticas que cercam as narrativas de quem reside na Amazônia, ou em outras regiões onde o poder dessas empresas é quase absoluto.

Para Mannheim (1968), a utopia somente é vista como inalcançável por determinada estrutura social. Na realidade, trata-se de uma ideologia revolucionária que objetiva transcender a situação histórica e, por meio da ação efetiva de grupos sociais, atingir um patamar de organização social, que as instituições político-jurídicas existentes não contemplam.

É fato que algumas das histórias em *Açaí Pesado: distopia neocabana* são baseadas na vivência do período da pandemia de 2020, tendo também referências de literaturas do tema em quadrinhos, filmes e notícias de jornais. Importante não esquecer que histórias de personagens reais fazem parte da construção dessa

9 O Projeto Jari foi um empreendimento de produção de celulose e outros produtos, iniciado em 1967, às margens do Rio Jari. O projeto foi idealizado pelo bilionário norte-americano Daniel Keith Ludwig e seu sócio Joaquim Nunes Almeida. A Companhia Vale é uma empresa global de mineração, que atua também em logística, energia e siderurgia. Atualmente é conhecida como Vale S.A. E a Norsk Hydro ASA (muitas vezes referida apenas como *Hydro*) é uma multinacional norueguesa com sede em Oslo, que tem na produção de alumínio o seu principal negócio.

Amazônia de conflitos, estão presentes no imaginário das pessoas e nos registros históricos oficiais.

Ajuricaba, como líder dos Manaós, teve fundamental importância de reunir outras comunidades rivais em prol da sobrevivência de sua cultura e da vida dos seus parentes, contra os colonizadores holandeses e portugueses no estado do Amazonas. É retratado no quadrinho intitulado *Ajuricaba* (2020), pelos artistas amazonenses Ademar Vieira, Jucyandi Junior, Tíe Santos e Ana Valente. A HQ retrata a vida do líder, pai e guerreiro, que conduziu a revolução dos povos da Amazônia contra o domínio estrangeiro.

A missionária Dorothy Stang (1931-2005) participou ativamente de movimentos sociais no Pará, em favor das comunidades rurais. Defensora da reforma agrária justa e consequente, Irmã Dorothy mantinha intensa agenda de diálogo com lideranças camponesas, políticas e religiosas, em busca de soluções duradouras para os conflitos relacionados à posse e à exploração da terra na Região Amazônica. Ganhando mais notoriedade e visibilidade para estas questões sociais quando foi assassinada a tiros em Anapu, em 12 de fevereiro de 2005, por pistoleiros contratados pelos fazendeiros, como resultado de sua luta pela reforma agrária e defesa do meio ambiente na região. Ainda no Pará, a guerreira Kayapó, Tuíre Kayapó (1970-2024), que fez história no I Encontro de Nações Indígenas do Xingu, em 1989, realizado em Altamira, bateu a lâmina do seu facão no rosto de José Antônio Muniz Lopes, o então diretor da Eletronorte, demonstrando indignação e um alerta para as autoridades com relação ao futuro da sua comunidade e do mundo.

Outro exemplo marcante de luta social é o caso já citado de *Quintino Gatilheiro* (1947-1985), que na maioria das vezes foi tratado como herói e messias. O livro *Estado, Bandidos e heróis*, trata no seu capítulo dois da história de Quintino, um *posseiro*¹⁰ que depois de sofrer a injustiça de ser ameaçado pelo fazendeiro da região em que morava, travou uma saga incansável pela justiça social em uma região marcada por conflitos e desigualdades.

No quadrinho *Death Hunt* (2022), criado por Stan Lee, com roteiros de Ademar Vieira, desenhos de Rick Troula e cores de Tai Silva, o personagem Brent é um biólogo

10 O posseiro é alguém que mora e cultiva uma terra sem ter o título da propriedade em seu nome. O morador (posseiro) tem a posse, mas não a propriedade da terra (Loureiro, 2019, p. 17).

que mora em Nova Iorque, e por questões ideológicas, ou como é dito pelo personagem no quadrinho “recebi um chamado”, decide se mudar para Manaus, capital do estado do Amazonas, para lutar em prol da conservação da floresta. Em seu ativismo, descobre o movimento de garimpo em terras indígenas, e em seguida é morto pelos mesmos garimpeiros, iniciando assim a busca pelo mistério da narrativa. Seu irmão Cord e a amiga do seu irmão, Niara, embarcam numa investigação contra grupos organizados, que recebem altos investimentos financeiros provindos da Europa, bem como mineradores que ajudam a legalizar todo o ouro sugado do solo.

O quadrinho ilustra bem a saga heroica dos personagens que lutam contra uma organização chamada de conclave, que financia garimpos na região amazônica. Segundo Ademir Vieira (2022), o enredo foi baseado em uma operação federal que descobriu a faturação bilionária de uma empresa italiana em 2020, com extração ilegal de ouro em terras kayapó no sul do Pará.

Vieira explica que houve um cuidado com a imagem da região, no sentido de que não fosse apenas um mero plano de fundo pra narrativa dos personagens, mas que destacasse os problemas do garimpo ilegal, corrupção de empresas estrangeiras e brasileiras, com o intuito de trazer à tona uma visão crítica e real do que a região sempre enfrenta.

Em 2019, o Brasil registrou 1.833 conflitos no campo, 23% superior em relação à 2018. O quantitativo reúne as ocorrências relacionadas a disputas de terra, disputas por água e conflitos trabalhistas. Já em 2023, a Comissão Pastoral da Terra (CPT) contabilizou nos relatórios o número de 2.203 da mesma natureza, incluindo os casos de violência no campo relacionados a grilagem, pistolagem, invasão de terras, expulsão, destruição de pertences, trabalho análogo à escravidão, e outros (CPT, 2014).

Esses dados revelam que os conflitos de terra sempre foram ocasionados pela disputa entre posseiros, empresas e estado; os dois últimos, atuando em conjunto pelos interesses de uma elite socioeconômica.

Na vida real, a imagem dos heróis raramente surge trajando capas ou realizando tarefas épicas, como nos contos antigos. Os heróis são professores, lutando por um sistema educacional digno, moldando mentalidades e voltando seus pensamentos em prol de um mundo melhor; são profissionais da saúde, virando escalas de horários, salvando vidas nos hospitais e UPAs (Unidade de Pronto

Atendimento, do Sistema Único de Saúde - SUS); todos os profissionais assalariados que mantêm serviços e sustentam sistemas nos tempos difíceis, como a pandemia; mães e pais que se dividem em deveres e responsabilidades para garantir amor e segurança.

Ao considerarmos o modo de vida acelerado da nossa sociedade, bem como as novas concepções de personagens, tanto em tramas fictícias, quanto na vida real, percebemos abaladas as estruturas e narrativas heroicas tradicionais.

O herói contemporâneo das narrativas distópicas ganha espaço, à medida que fazemos a reflexão a partir dos exemplos reais que temos na sociedade. Assim, o herói da distopia amazônica está frente aos problemas criados pela colonização, e faz ou fará, o que estiver ao seu alcance para solucionar o problema, mesmo que custe sua vida.

Os novos heróis são vulneráveis e imperfeitos, mas suas concepções de mundo estão para além do sucesso individual, portanto o coletivo se faz muito mais importante na história. A essência dos heróis da distopia amazônica está na insistência de lutar, criar e cultivar um mundo melhor, deixando um legado de esperança viva, mesmo nos tempos mais tenebrosos.

Consonante aos novos paradigmas que afetam a figura heroína, o avanço tecnológico pode ser considerado um grande marcador de segregação e desigualdade social, ainda que se mostre símbolo de praticidade, conforto e velocidade nas resoluções cotidianas.

Para Mignolo, “há, quem sabe, cerca de 80% da população mundial para quem a tecnologia não está disponível, e a questão para o futuro seria se eles teriam acesso aos menus tecnológicos” (2017, p. 9).

O subgênero da ficção científica *Cyberpunk*¹¹, explora bem o conceito de “*High tech low life*”, onde ainda que uma sociedade tenha alcançado um avanço tecnológico tremendo, abrangendo vários aspectos da vida como comunicação, saúde

11 Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, que surgiu no início da década de 1980. Os livros *Neuromancer*, *Count zero* e *Mona Lisa Overdrive* de William Gibson, são um marco para esse subgênero. O termo “cyber” está relacionado a tecnologia no âmbito geral, e “punk” é derivado do movimento punk da década de 1970, onde a máxima era a do “faça você mesmo”, representando uma postura rebelde e anti-sistema.

e educação, lida com o contraste social consequente da falta de acesso aos bens que o mesmo avanço ocasionou.

É perceptível que em algumas narrativas a sociedade marginalizada, habitante nas periferias das grandes megalópoles e *arcologias*¹², está distante de usufruir o conforto que a tecnologia proporciona; em contrapartida, há outros grupos, por vezes localizados fora da órbita do planeta, desfrutando as melhorias cibernéticas, genéticas e de infraestrutura. A exemplo, *Neuromancer* (1984) de William Gibson, apresenta um lugar denominado “freeSide”, que pode ser interpretada como uma estação espacial de entretenimento e livre comércio, controlada por um clã/família que parece se apropriar de características de um modelo monárquico, imperial ou de realezas.

A partir deste subtema, conseguimos entender a preocupação de Gibson com as possíveis mudanças que a tecnologia gera, tanto no âmbito do acesso às inovações, quanto no controle que ela pode exercer sobre os humanos, e como é utilizado em favor de quem detém algum tipo de poder ou influência.

No caso dos quadrinhos, os governos autoritários utilizam as tecnologias de informação e comunicação para atender os interesses de um grupo seletivo, exercendo controle e manipulando a grande massa que vive sob déficits estruturais e possui dificuldades de compreensão de informações mais complexas; conduzidos e alienados pelos discursos ideológicos de múltiplas instituições.

O ponto é que a tecnologia, embora proporcione determinado bem-estar, também possibilita novos mecanismos e dispositivos que provocam destruição, alienação e controle desenfreados. O quadrinho *Distopia Neocabana*, em duas histórias específicas, explora o poder da alienação resultante do desenvolvimento tecnológico em contexto marcado por desigualdades sociais.

A primeira, intitulada “O novo pós-Brasil”, de Felipe Garcia e Adriano Divino, existe a crítica tanto contra a campanha política do ano de 2018, quanto ao poder de influência exercido através das redes sociais virtuais. Nesse período, o poder exercido pela comunicação espalhou sérias desinformações, que se tornaram obstáculos no combate à pandemia em 2020.

12 Arcologias, no livro *Neuromancer*, são edifícios que contêm em seu interior um complexo equivalente a uma cidade.

Sobre o poder da comunicação, Guareschi (2001) afirma que,

[...] já se tornou lugar-comum dizer que comunicação é o quarto poder. Esta afirmação - parece-nos - só seria falsa não pelo fato de a comunicação ser um poder, mas pelo fato de que ela não seria o quarto, mas sim o primeiro e mais forte dos poderes (Guareschi, 2001, p. 13).

Esse mesmo poder ajudou a construir a imagem de dois “líderes” políticos, tanto no Brasil, como nos EUA. Esses líderes detinham grande parte da ajuda de empresários, igrejas e apoio populacional, além do suporte das plataformas de comunicação “se é a comunicação que constrói a realidade, quem detém a construção dessa realidade detém também o poder sobre a existência das coisas, sobre a difusão das ideias, sobre a criação da opinião pública” (Guareschi, 2001, p. 15).

[...] os que detêm a comunicação chegam até a definir os outros, definir determinados grupos sociais como sendo melhores ou piores, confiáveis ou não-confiáveis, tudo de acordo com os interesses dos detentores do poder. Quem tem a palavra constrói identidades pessoais ou sociais” (Guareschi, 2001, p. 15).

Portanto, esses são alguns dos muitos exemplos de personagens reais que estão inseridos no contexto de luta dentro do cenário da Amazônia. São heróis que tem sua jornada iniciada com um motivo e uma consciência em comum, a luta pela sua comunidade.

No quadrinho *Açaí Pesado: distopia neocabana*, temos alguns personagens fictícios que seguem os caminhos das narrativas da vida dessas pessoas reais.

3.4 Amazônia: conflitos, catástrofes e lutas

É certo que, nos enredos criados nas histórias em quadrinhos que tratam das eco-distopias, há fundamento na percepção e na preocupação com que certos fenômenos e acontecimentos naturais tem se tornado cada vez mais frequentes.

A ciência tenta a todo custo alertar as autoridades, em todos os continentes, para as questões ambientais que vem se agravando ao longo dos anos e que atualmente já deixam de ser ficções, são problemas reais do mundo.

Várias narrativas distópicas se passam em enredos onde catástrofes ambientais, exploratórias, nucleares, ou de qualquer natureza, resultam em paisagens devastadas, conseqüentes da exploração e destruição do ecossistema e dos recursos naturais. Dentro das narrativas desenvolvidas nos quadrinhos analisados,

percebemos que esses desastres são causados por um tipo de ação exploratória, cuja presença de grandes projetos de exploração de insumos naturais, são os causadores principais de todo o distúrbio natural e social na trama.

Sobre isso, é importante frisar que as ficções desenvolvidas no contexto amazônico apresentam histórias, ambientes e personagens distintos. Por esse motivo, um corte a partir do período dos grandes projetos de exploração da Amazônia, até os dias atuais, é necessário para a concepção desta investigação, justamente pela região ser o cenário da pesquisa; além de apresentar dimensões diversas nos âmbitos sociais, políticos e econômicos (Sousa, 2021).

Entre os anos 50 e 60, com a máxima do avanço de 50 anos em 5, Slogan do governo Juscelino Kubitschek, trazia a perspectiva de avanço no Brasil se daria pela exploração dos recursos naturais providos pela região amazônica e sua abundante concentração de possibilidades nesse sentido. Pensamento que revela um tipo de desconhecimento com relação às perspectivas que foram idealizadas pelas implantações dos grandes projetos de exploração.

Sabemos que parte da floresta foi destruída em prol do “progresso”; comunidades de posseiros e indígenas foram desalojados de suas terras, perseguidos e mortos durante esse período, em um terror pelo “desenvolvimento”, que dura até os dias de hoje.

Um exemplo sobre práticas entreguistas ocorreu na década de 80, onde o ex-ministro da ditadura militar, Delfim Netto, foi questionado pela pesquisadora Violeta Refkalefsky Loureiro, quanto aos projetos da Albrás Alunorte que seriam implementados em Abaetetuba, Barcarena e Igarapé-Mirim, e poderiam provocar danos ambientais às comunidades e a natureza; ele a presenteou com a seguinte resposta:

Amadureça, leia sobre desenvolvimento e volte a me perguntar isso daqui a 20 anos, quando tivermos nos desenvolvido. Você precisa entender que primeiro a gente pensa no desenvolvimento, depois, corrige os problemas ambientais (Loureiro, 2022, p. 61).

A teoria do desenvolvimento econômico criada por Raul Prebisch, membro da Cepal¹³, em 1948, explicava que o atraso econômico do Brasil, se dava por três pontos principais. O primeiro seria o sistema centro x periferia, onde países centrais condicionaram os demais às margens e à dependência, desenvolvendo-se através da exploração dos recursos naturais desses, sobretudo os países latino-americanos. O segundo, reforça o desequilíbrio comercial e econômico do Brasil e da América Latina, como exportadores de matéria-prima de baixo valor e importadores de produtos de alto valor, disparando níveis de pobreza e consumo de grandes volumes de recursos naturais para produzir cada vez mais mercadorias. E o terceiro, é o endividamento dos países latino-americanos, resultante desse sistema, mantendo a assimetria nas relações comerciais e aprofundando então sua condição de periféricos. Para o autor, não se trata de

[...] um movimento econômico nos países periféricos e outro nos países centrais. Há só um sistema mundial (centro-periferia), em que os países centrais extraem riquezas dos países periféricos, [...] induzem a permanecer como produtores de matérias-primas e semielaborados, enquanto se reserva fazer a industrialização da matéria-prima e aumentar suas riquezas (Loureiro, 2022, p. 69).

Por mais que haja um discurso desenvolvimentista e progressista na implantação dos grandes projetos na Amazônia, é perceptível que os mesmos acabam não beneficiando as populações dessas regiões, ainda menos as populações tradicionais, comunidades indígenas, quilombos e comunidades de posseiros. “Nenhuma distopia se origina totalmente do desastre, mas de ideais ordenadores e utópicos que, por algum motivo, falham no acontecimento de sua concretização.” (Portela; Pinto, 2019, p. 126). Tal falha ocorre quando se acredita na falsa oposição entre meio ambiente e desenvolvimento, pensamento central no processo desenvolvimentista da região.

[...] desenvolvimento só poderia ser alcançado com sacrifícios e danos ecológicos, posto que as diretrizes partiam da falsa pressuposição de que desenvolvimento e meio ambiente são antagônicos e incalculáveis [...] o meio ambiente não deveria “atrapalhar” o desenvolvimento, isto é, no caso do Brasil, o desenvolvimento deveria ter prevalência sobre o meio ambiente (Loureiro, 2022, p. 61).

13 Órgão das Nações Unidas, criado em 1948 para questões da América Latina e Caribe. Utilizava, para análise do subdesenvolvimento desses países, o método histórico-estrutural, que manteve até o fim do século XX.

Mesmo depois do período da ditadura militar, o governo brasileiro continua a implantar o modelo explorador/exportador.

A Amazônia como um espaço geográfico e cultural, expõe perspectivas, narrativas e construções ideológicas, culturais e políticas, essenciais para a criação de visualidades originais. Essas visualidades compõem dentro das artes visuais várias linhas narrativas sobre a ideia de Amazônia.

Sobre representações amazônicas, Gil Vieira Costa destaca que é “um lugar privilegiado para investigar as relações entre arte, política e resistência, pois suas obras servem como testemunho das imagens e imaginários articulados em certo momento por um ou mais grupos sociais.” (2021, p. 47).

Comenta que, a historicidade das representações da Amazônia, a partir das Artes Visuais, se dá pela ótica colonial, encomendando discursos que alimentam os ideais civilizatórios, de um desenvolvimento pautado na exploração de recursos naturais e humanos. O controle da cultura e o domínio das narrativas, conduzem o que se comunica pela visualidade:

Elas representam a ocupação e invasão do território amazônico a partir do ponto de vista do colonizador estrangeiro [o conquistador], dentro do contexto das elites em Belém e em São Paulo, ansiosas por fabricar uma identidade brasileira, envolvidas em ideologias como o republicanismo e o bandeirantismo (Costa, 2021, p. 48).

Por outro lado, as perspectivas dos quadrinhos amazônicos, movimentam um discurso que ressignifica e promove resistência sobre essas narrativas coloniais que impregnam as Artes, nas suas diversas linguagens. O quadrinho amazônico, é produzido para fortalecimento da cultura, para compor identidades culturais que valorizem a ancestralidade, e pela conscientização em relação aos resquícios da colonização que estigmatizam a sociedade.

Com os quadrinhos de temas distópicos, os objetivos são instigar o pensamento crítico a respeito desses problemas. Assim, entendemos também a linguagem dos quadrinhos com o conceito de *Amazônia a Resistir*, de Gil Vieira Costa, concebendo produções

[...] capazes de pautar um novo imaginário e contribuir para o surgimento de novas ideologias políticas para a região. As imagens participam do tecido social e, de alguma maneira, também moldam o mundo, antecipando ideias

e lhes conferindo existência material. É necessário apostar na arte especializada como mais um elemento capaz de influir e modificar a mentalidade da sociedade em um dado momento. (Costa, 2021, p. 58).

A ministra do meio ambiente, Marina Silva, em seu discurso no evento Ciência e Vozes da Amazônia 2025, faz uma crítica à COP 30, chamando-a de “COP sóbria”, pois esse encontro deve ser tratado de forma séria, para que seus propósitos sejam implementados efetivamente. Com os objetivos de diminuir a temperatura do planeta em 1% (cômico se não fosse trágico), visando a mitigação dos impactos ambientais; adaptação dos países para reduzir o CO₂ em todos os setores: energia, transportes e indústria; trazer legado para o patrimônio da cidade. A ministra afirma que o evento necessita da participação ativa da comunidade para a discussão dos impactos ambientais, e dos meios de implementação e mobilização para investimento do que já foi discutido em todas as COPs anteriores.

Segundo a ministra, será também um esforço grande da comunidade científica e popular do Brasil e os demais países, trabalhar para a diminuição de todos esses efeitos negativos, já que não poderão contar com os EUA, que retorna com sua postura de não diminuição dos gases, lembrando sua decisão no protocolo de Kyoto em 1992 (Silva, 2025).

Nas HQs elencadas para as reflexões aqui propostas, a Amazônia e a preservação ambiental são temas em comum no panorama que embasa suas narrativas. O conteúdo é fundamentalmente crítico, com o impacto da degradação da natureza, ora focado em protegê-la, ora demonstrando um vislumbre de sua assolação.

Na antologia de *Açaí Pesado: distopia neocabana*, estão presentes temas como alienação, perseguição política, fake news, cyberbullying, revoltas populares. Uma espécie de “realismo social” se faz presente, onde a crítica sobre a sociedade também se torna aspecto fundamental da produção.

Um desses temas abordados dentro da obra *Distopia Neo Cabana*, é o das catástrofes ambientais. O conteúdo principal e recorrente em produções desse tema, trata de um mundo (fictício ou não) em declínio constante. Ao contrário da “utopia ambiental”, que narra histórias de uma sociedade ideal, igualitária, sustentável, o tema das catástrofes ambientais mostra um futuro ou realidade sombria que é caracterizada por diferentes motivos, sendo eles colapsos ambientais, mudanças climáticas,

escassez de recursos naturais por corporações exploradoras, desigualdade social, miséria ou outras características negativas.

A qualidade mais interessante em relação ao gênero, no entanto, é a sua capacidade de exploração de problemáticas vigentes. Por já ter sido caracterizado como um gênero do futuro, diversas vezes, a distopia é considerada apenas por este aspecto, quando o grande peso da sua crítica se encontra na reflexão do presente, transportada para um lugar-nenhum, em um tempo ainda inexistente (Portela; Pinto, 2019, p. 126).

No âmbito das narrativas eco-distópicas, estas “se tornaram tão proeminentes que já constituem um subgênero da ficção científica na América do Norte, recebendo o rótulo de ‘Cli-Fi’” (Gouvea, 2017, p. 39). Trata-se de um novo subgênero para os amantes da ficção futurística, a “climate-fiction”.

Produtores de quadrinhos da Amazônia encontram no gênero distópico, possibilidades de dialogar com as questões ambientais e críticas à economia predatória.

No quadrinho *Tailus: em busca da semente da vida* (2021), do quadrinhista Woylle Masaki, por exemplo, a narrativa se passa em uma Amazônia devastada por uma guerra, que afeta o ecossistema do planeta. Os protagonistas, Amó, Lua e Fogo, se aventuram em busca de uma esperança para o mundo devastado. “O discurso das artes visuais e da literatura também se atém cada vez mais a questões ecológicas. Recentemente houve um aumento significativo na produção simbólica ficcional nas quais questões ecológicas são o ponto central.” (Gouvea, 2017, p. 39).

Aquele que se debruça a desenhar histórias com o conteúdo da distopia, deve ter em mente que compreender a realidade em que vive, o contexto cultural, político e social, é essencial para desenvolver narrativas gráficas, sejam elas ilustrações ou histórias quadrinhos. É necessário perceber os elementos que constituem a vida ao seu redor, suas problemáticas e relações, e se utilizar deles para criar tramas envolventes e verossímeis, onde o leitor poderá verificar nuances de realidade e ficção na obra.

O universo ficcional de uma determinada história em quadrinhos não surgiu do nada, foi gerada a partir de diversas determinações, desde a imaginação do(s) criador(es), produzida socialmente, como também os elementos externos que atuam em sua materialização em uma revista em quadrinhos (Viana, 2016, p. 48).

Como já foi dito, a ficção especulativa aliada ao tema da distopia, não trata do futuro ou de uma preocupação em prevê-lo, mas de compreender o presente e suas problemáticas, e utilizar essas questões para gerar discussões, pensamentos reflexivos e análises, numa perspectiva de denúncia dos aspectos mais significativos do nosso contemporâneo. Essas narrativas servem para nos advertir sobre os perigos de certas tendências ou práticas contemporâneas, especulando também, possíveis soluções para essas problemáticas.

Com o advento da pós-modernidade e as transformações por ela desencadeadas é apenas natural que o gênero distópico siga esse rumo de mudança: se na modernidade a distopia refletia as ansiedades humanas, na pós-modernidade, o que vemos é o temor da realidade (Portela; Pinto, 2019, p. 129).

Quando se tem esses aspectos consolidados, o artista quadrinhista deve entender qual elemento do mundo é o responsável por causar todo o desconforto que o universo da sua distopia irá propor, podendo partir de um único personagem; de um governo autoritário que impõem seu paradigma sobre aqueles subjugados; uma mega corporação que controla todos os âmbitos da vida humana; etc.

As histórias em quadrinhos, como toda obra de arte, é uma expressão da realidade, que não a retrata, mas através da figuração, a recria. Esse recriar é um processo característico de toda produção artística, manifestação da criatividade, onde se recria o mundo gerando outro mundo, através da figuração, da ficção. Esse processo de criação é recriação, no qual dois mundos se encontram, o real e o ficcional, sendo o primeiro gerador do segundo e este reproduzidor do primeiro. São distintos e, ao mesmo tempo, iguais (Viana, 2014, p. 6).

Para Fayga (1988), o ser humano é por natureza um ser criativo. No ato de perceber, ele tenta interpretar e, nesse interpretar, já começa a criar. Não existe um momento de compreensão que não seja ao mesmo tempo criação. Isto se traduz na linguagem artística de uma maneira extraordinariamente simples, embora os conteúdos sejam complexos.

Compreendendo essas ideias, podemos dizer que os quadrinhos acabam sendo uma grande soma de experiências, saberes, vivências, que desembocam, na maioria das vezes, em produções de cunho crítico e reflexivo sobre o contemporâneo, se tornando em alguns casos, potentes e atemporais.

4 O CENÁRIO DOS QUADRINHOS DISTÓPICOS NO BRASIL

O Brasil tem uma trajetória muito rica e diversa, que data do século XIX até os dias de hoje. Manuel de Araújo, em 1837, Porto Alegre, inaugurou o quadrinho brasileiro com o uso de suas charges satíricas. Posteriormente, Ângelo Agostini lança a obra *As aventuras de Nhô-Quim ou impressões de uma viagem à corte* (1869), considerada a primeira História em Quadrinho do Brasil, reconhecido como um dos dois primeiros quadrinhistas do país, sendo importante contribuidor dessa linguagem no país.

Já em 1905, a revista *O tico-tico*, considerada a primeira revista do país apresentando material produzido no Brasil e materiais adaptados de histórias estrangeiras, acabou se tornando uma mídia fundamental na popularização das HQs, principalmente entre as crianças.

Saltando no tempo, já nos anos de 1930 e 1940, o quadrinho brasileiro se encontrava em fase expansiva, com jornais e revistas dedicadas somente as HQs; além de que nesse período, surgem as criações de personagens bem emblemáticos como Garra Cinzenta, de Francisco Armond e Renato Silva.

Sobre esse primeiro autor, existe um mistério a respeito de sua identidade, pois acredita-se que era um pseudônimo da jornalista Helena Ferraz de Abreu, entretanto a autora nunca confirmou essa afirmativa. Se suspeita que ela tenha usado vários pseudônimos e que nunca assumiu a autoria deles por haver de fato o preconceito contra mulheres quadrinhistas.

Em 1960, Ziraldo lançou *Pererê*, com a primeira revista colorida, além de ser a primeira desenvolvida por um único autor. A revista abordava histórias sobre o imaginário brasileiro, e se tornou um produto marcante para a história dos quadrinhos até hoje.

Nas décadas mais recentes, o quadrinho brasileiro tem galgado um reconhecimento tanto como um produto potencialmente influente dentro da cultura pop, quanto uma forma de arte e objeto de estudos acadêmicos, com potenciais temas a serem estudados; além disso, as HQs tem se mostrado um grande veículo de propagação da cultura e reflexão de um período, se destacando no campo da educação, pesquisa, formação de leitores e compradores, que fomentam um mercado emergente manifestado em feiras internacionais, como a Feira Internacional de

Quadrinhos (FIQ), a maior feira de quadrinhos da América Latina; o PocCon, evento de histórias em quadrinhos com foco na comunidade LGBTQIA+, realizado em São Paulo desde 2019, e idealizado pelos artistas Mário César e Rafael Bastos; a Bienal de Quadrinhos de Curitiba, realizado em Curitiba desde 2011, e outros não menos importantes.

O tema da distopia nos quadrinhos pode ou não ser explícito, o que significa que, em muitas publicações, as histórias suscitam de forma branda características do tema. Isso pode ou não se manifestar no texto ou nas imagens, dependente também da experiência do leitor com os assuntos que circundam a distopia.

Algumas produções, carregam questões importantes que o tema da distopia sugere, como por exemplo os conflitos de terra, alimentando o imaginário a respeito desse assunto.

O quadrinho *Amazônia: até quando?* (1979), do cartunista LOR¹⁴ (**imagem 3**), com roteiros de Marília Vieira e Hamilton Prado Bueno, apresenta personagens que fazem parte de toda a trama a respeito das disputas de terra na Amazônia. Posseiros, jagunços, padres e empresários, recheiam a imaginação construindo uma trama realista, que denuncia os casos de abusos e desumanidade no território amazônico.

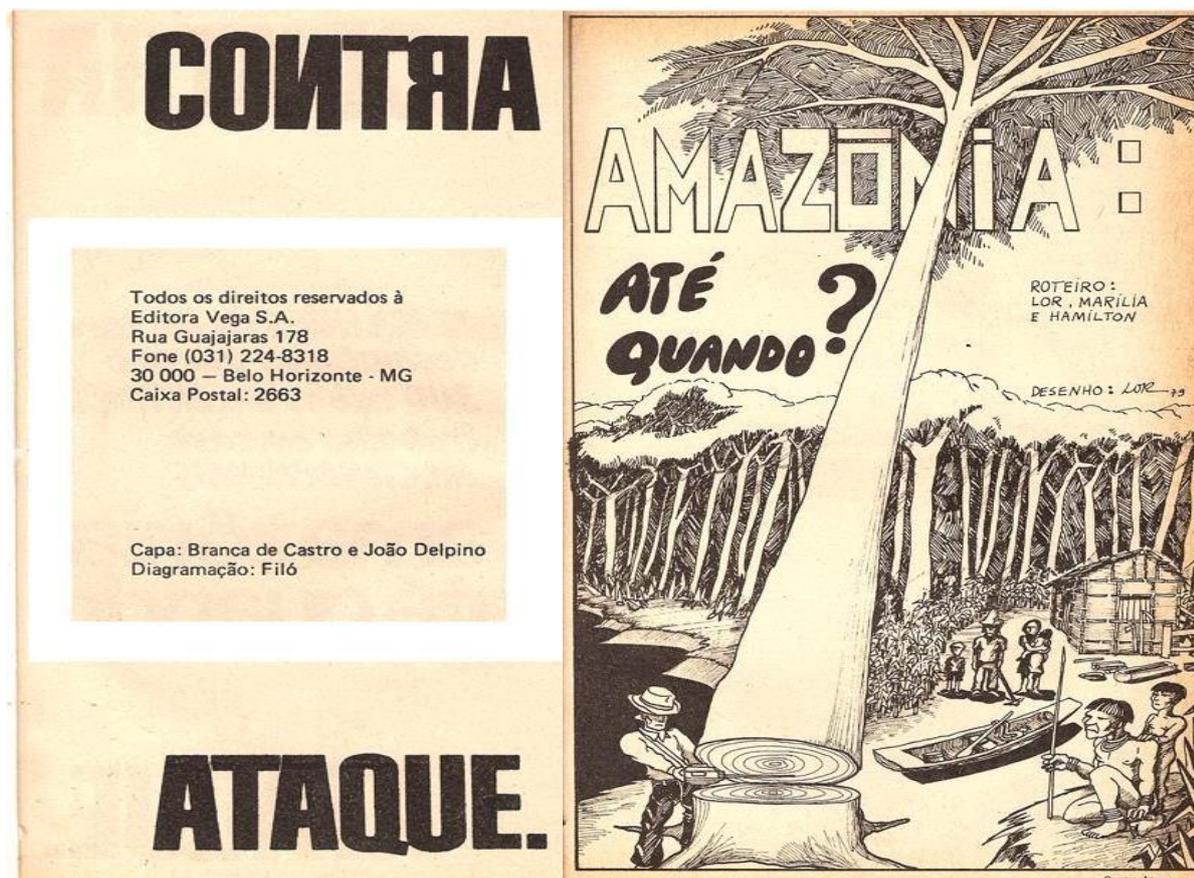
Na época, o quadrinho tinha como objetivo ilustrar de forma didática esses respectivos conflitos, expondo problemas, como o investimento dos grandes projetos, apontando as multinacionais Volkswagen, Banco Mitsubishi, Swift-Armour e outras, como novos donos da Amazônia; as isenções do imposto de importação sobre equipamentos necessários para a implementação do projeto Jari; isenção do Imposto de Circulação de Mercadorias (ICM) e do Imposto Sobre Produtos Industrializados (IPI); informações sobre a dívida externa brasileira, que na época era de 5,4 bilhões de dólares; a avaliação da floresta amazônica em 9 bilhões de dólares pelo Instituto Brasileiro de Desenvolvimento Florestal (IBDF)¹⁵, entre outros problemas.

14 Pseudônimo do cartunista Luiz Oswaldo Rodrigues.

15 O IBDF (1967-1989) foi uma autarquia criada durante a Ditadura Civil Militar (1964-1985) por meio do Decreto-lei nº 289 de 28 de fevereiro de 1967, que tinha por objetivo a promoção do desenvolvimento do setor florestal brasileiro, assim como da proteção da fauna e da flora mediante a criação e fiscalização de áreas de proteção. Conforme apontado por César (2010), a criação do IBDF esteve diretamente vinculada com o Código Florestal de 1965, assim como da Lei de Incentivos Fiscais de 1966, o que faria o órgão a pender para o estímulo econômico da exploração das riquezas florestais, ao invés do estímulo para a sua proteção (Casarin, 2023, p. 2).

Desse modo, o quadrinho contribui, não apenas para a denúncia do momento histórico, como também investe no leitor uma visão crítica da realidade da região.

Imagem 3 - Contracapa do quadrinho *Amazônia: até quando?*



Fonte: Blog¹⁶ do artista LOR.

O tema da distopia e seus subtemas, acabam surgindo nas HQs brasileiras por volta dos anos de 1990, quando o artista André Diniz lança *Subversivos*, uma história que aborda a resistência contra a Ditadura Militar no Brasil, utilizando elementos do tema distópico para retratar o regime opressor e suas consequências. Para alguns, essa obra é considerada a precursora da distopia nos quadrinhos brasileiros.

Nos anos 2000, o quadrinho *O Beijo Adolescente* (2011) de Rafael Coutinho mostra uma gangue de garotos envolvidos em uma grande conspiração que envolve

16 Disponível em: <<https://lorcartunista.blogspot.com/p/blog-page.html>>. Acesso em: 7 mai. 2025.

marcas famosas, gangues de rua, celebridades e sociedade de consumo, aspectos muito comuns nas narrativas distópicas.

Outras narrativas que tratam do tema da distopia, também se destacam, como *Cangaço Overdrive*, de Zé Wellington e Walter Geovani; *Apagão: cidade sem lei*;

Periferia cyberpunk, de Raphael Fernandes; e a eco-distopia *Argos – Um fim do mundo muito louco*, de Leo Martinelli e Raphael Salimena. Outra obra marcante é *Teocrasília* de Denis Mello, com a primeira publicação da coleção em 2016, coloca o Brasil governado por um regime teocrático, fruto de uma manobra política por parte da retrógrada “Bancada da Palavra”. Em 2022, a revista em quadrinho *Contratempo: uma viagem de 200 anos*, protagonizada por uma personagem negra, é dedicada ao público infantojuvenil, e ilustra um enredo distópico envolvendo uma jovem estudante de História que, literalmente, viaja no tempo para entender o Brasil atual em que vive.

Podemos perceber, então, que as produções independentes de quadrinhos no Brasil apresentam um viés político característico, sempre com a intenção de registrar um momento específico que a sociedade enfrentou ou enfrenta.

Essa intenção é nítida quando os próprios artistas apresentam relatos de vida, como é o caso do autor Denis Mello, que iniciou a produção de *Teocrasília* após ter o braço quebrado por um policial militar durante uma manifestação.

A reflexão ao ficar sem trabalhar por estar na luta, me levou à conclusão de que com minha arte chegando a muitos leitores posso ter uma VOZ¹⁷ mais poderosa do que com dois punhos na rua. E com sua colaboração essa voz vai soar mais alto! (Mello, 2016).

Açaí Pesado: distopia neocabana é uma coletânea que descreve a viagem no tempo e espaço de um estudante de doutorado. Nessas viagens, o personagem experiencia diversas versões da cidade de Belém. A obra reimagina o local pela ótica de um universo dominado por empresas exploradoras e governos autoritários.

A cidade de Belém representada na revista, muda de antologia pra antologia, variando entre um espaço degradado e destruído, até uma cidade com enormes arranha-céus e tecnologias futuristas espalhas por todo canto; transformando a cidade, em alguns casos, em cenários tecnológicos e pós apocalípticos. Essa representação acaba desconstruindo a ideia estereotipada da Amazônia como o inferno verde ou o

paraíso das riquezas, que frequentemente reduzem a região a um espaço exclusivamente ligado à natureza e a populações isoladas e ignorantes.

A Amazônia, que se reinventa na obra, aproxima o público leitor de questões globais relevantes, como os desastres ecológicos causados pelos dejetos de empresas, conflitos sociais e uso de tecnologias em diversos âmbitos da vida; se tornando uma obra pioneira na discussão desses temas do cotidiano de vida da região.

A obra também apresenta narrativas que ressignificam a identidade amazônica ao incorporar gírias locais, hábitos culturais, personagens ícones da cidade de Belém, cenários urbanos de fácil reconhecimento, como é o caso do mercado do Ver-o-Peso, tornando mais fácil a aproximação e a identificação dos leitores com a história ficcional.

A HQ é criada por artistas da cidade e região metropolitana, contribuindo para o fomento da criação e fortalecimento da linguagem narrativa gráfica, com isso a revista contribui para complexa riqueza cultural da cidade de Belém, e da região amazônica como um todo, para além da visão exotizada, predominante nas mídias mais tradicionais.

4.1 Quadrinhos e o início das Distopias em Belém do Pará

Ainda é muito comum encontrar histórias de super seres ou produções para o público infantojuvenil, pois possuem ampla divulgação das mídias, ocultando a diversidade que existe no universo das produções em quadrinhos, em especial, das iniciativas independentes.

Além disso, pelo fato de as narrativas em quadrinhos conciliarem expressões visuais e/ou literárias, há momentos em que essa linguagem habita um limbo de identidade e pertencimento. Ora entendido como literatura, ora entendido como arte visual, ora sem-lugar ou menosprezado por todos os contextos. Aqui, entende-se os quadrinhos como uma expressão de importância única, com elementos próprios, que culminam em sua materialidade.

Apesar dos desacordos e pré-conceitos do grande público, o Norte do Brasil possui uma trajetória relevante de produções em histórias em quadrinhos, com repertório considerável para estudos. Na obra *Uma Breve História do Quadrinho Paraense* (2019), de Vince Souza e Otoniel Oliveira, recebe-se um panorama do cenário, construído desde a década de 70 até a atualidade.

A possibilidade de se pensar e realizar uma pesquisa sobre quadrinhos em Belém, se dá graças ao histórico de produções iniciadas na primeira metade da década de 70, a década da contracultura, pelos artistas Bichara Gabi e o escritor Paes Loureiro, no jornal Folha do Norte.

Seguido pela década de 80, a das experimentações, com os artistas Branco Medeiros, Paulo Emmanuel, Bosco e Biratan, desenvolvendo experimentações com a linguagem da narrativa gráfica e expondo em salões; Bosco, Emmanuel e Biratan nas produções de charges no jornal A Província do Pará; posteriormente, Paulo trabalhou com os seus zines, *Pentelho* e *Zambra*.

Na década de 90, a década da união, período em que surgiram de fato as iniciativas de coletivos, organizações de artistas independentes, fazendo com que a produção de quadrinhos se tornasse intensa.

Os primeiros coletivos de quadrinhistas em Belém, foram os grupos Ponto de Fuga e A Boca no Mundo, que participavam de atividades na gibiteca do CENTUR¹⁸, idealizada e organizada por Gian Danton; e em reuniões na então recém criada Fundação Curro Velho, onde o artista Miguel Imbiriba, primeiro oficinairo de quadrinhos, disponibilizaria um espaço para os encontros. Posteriormente os grupos começaram a utilizar o espaço A Morada da Arte para suas reuniões, um espaço sustentado pelo governo, até então, e que comportava não apenas os quadrinhistas, mas outros artistas de outras linguagens como o teatro e a literatura.

Nesse sentido, podemos dizer que havia um interesse em criar um mercado de quadrinhos na cidade de Belém, sabendo o quantitativo de pessoas interessadas na linguagem. A dinâmica de coletivos é então montada visando a discussão, produção e interação, não apenas com os frequentadores dos espaços, mas também com a própria comunidade geral.

Muito da dinâmica de quadrinhos delineada na capital paraense acha-se, pois, atrelada ao empenho conjunto dos próprios quadrinistas. Exemplo disso é a realização de evento em comemoração ao Dia do Quadrinho Nacional, pauta fixa na agenda anual da Fundação Cultural do Pará desde 2015, mas cujos primórdios remetem à década de 1990 e ao primeiro agrupamento de quadrinistas noticiado em Belém (Angelim, 2020, p. 78).

18 Centro Cultural e Turístico Tancredo Neves, sede da Fundação Cultural do Pará, em Belém.

É notável que ao longo do tempo, os coletivos têm buscado se fortalecer e criar obras que refletem não apenas seus interesses e conceitos individuais, mas também uma reflexão filosófica e poética da sua vivência naquele instante, acabando por se revelarem em suas criações. A exemplo, o “Ponto de Fuga seguia o estilo comercial *mainstream*¹⁹ popular no mercado estadunidense; o Boca no Mundo apostava na crítica social e na contracultura para uma abordagem mais *underground*²⁰ dos quadrinhos” (Souza; Oliveira, 2019, p. 41). Parafraseando os autores, nos poucos anos que duraram a união desses coletivos, o que os movia era o interesse pela linguagem, pelo que as narrativas gráficas poderiam oferecer. Portanto, as experimentações que eram realizadas ali, de forma consciente ou inconsciente, eram poderosas. A partir dos encontros que realizavam no Hall do Centur, era pensado e decidido o que fariam e o que poderiam produzir. Segundo Andrei Miralha, desenhista paraense, não era comum ter oficinas de quadrinhos, e quando aconteciam, se reuniam posteriormente, sentados no chão conversavam sobre o futuro dos grupos e de suas produções (Souza; Oliveira, 2019).

Atualmente, essa cultura de formação de coletivos com o intuito de colaboração, ainda muito forte, faz com que a cena do quadrinho na cidade de Belém, continue se mantendo aquecida e produtiva, sempre em um movimento constante dos seus participantes, em busca de companheiros que desfrutem das mesmas ideias, referências e paradigmas da realidade.

A região Norte do Brasil possui limitações quanto a propagação e divulgação das histórias em quadrinhos locais. O primeiro aspecto dessas dificuldades, ocorre na desvalorização, tanto da linguagem, quanto dos profissionais atuantes na área. Muitas narrativas são descartadas por não atingir as expectativas que conduzem essas produções para o status de Arte, e tampouco quadrinhistas como artistas.

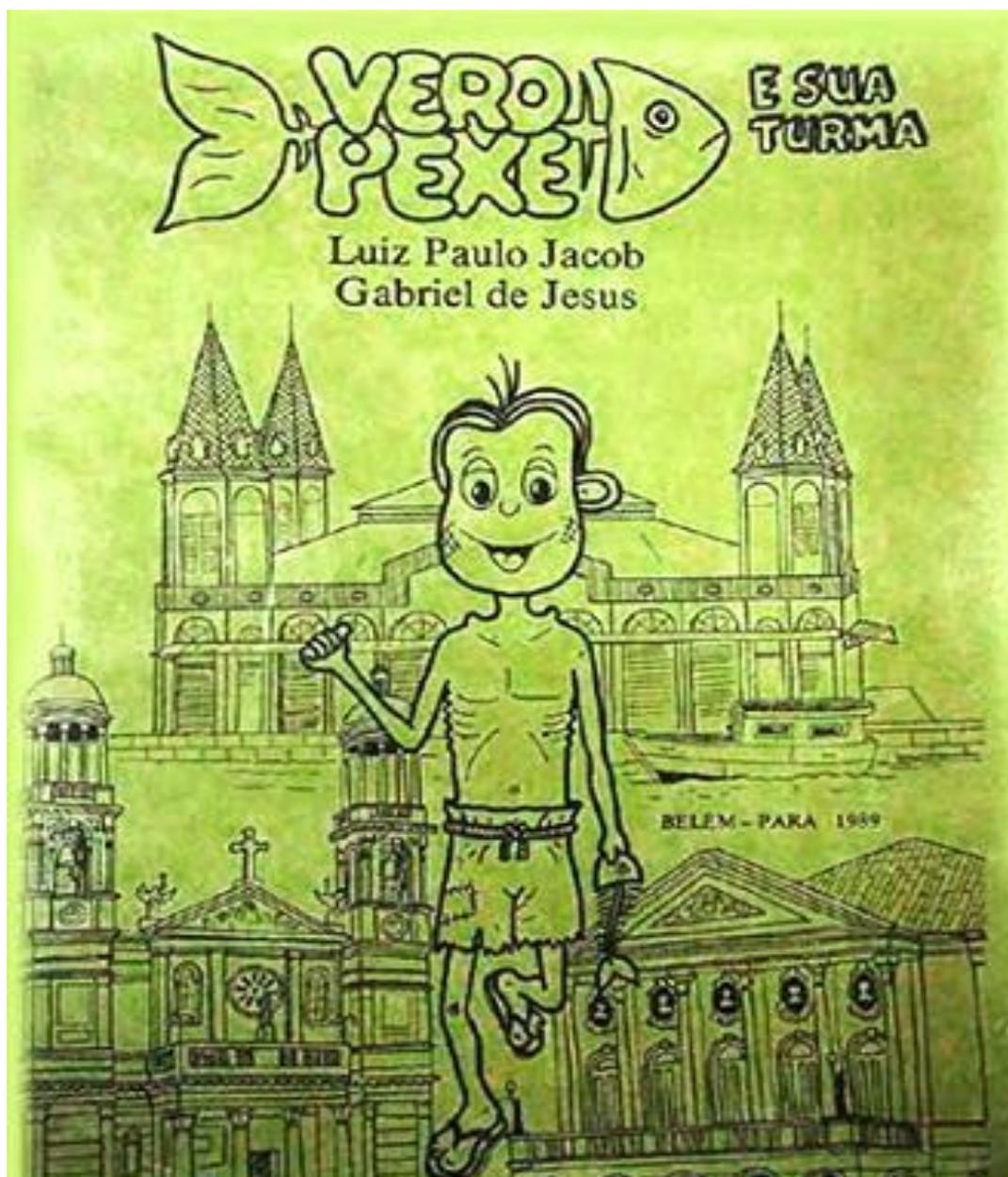
Pesquisadores destas narrativas têm realizado um esforço para aprofundar os aspectos críticos, poéticos, artísticos e outros elementos presentes nos quadrinhos, com o objetivo de minimizar o estigma sobre a imagem de que tanto produtores, quanto leitores, estão focados apenas no entretenimento.

19 *Mainstream* diz respeito a uma tendência ou modismo dominante, a tradução literal seria corrente ou fluxo principal. Grifo próprio.

20 *Underground* é um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia.

Quando observamos os quadrinhos amazônidas, em especial as produções independentes, como os fanzines - produções menores - nota-se o engajamento político e crítico no conteúdo das edições. Como o exemplo da revista *Ver-o-Peixe e sua turma* (**imagem 4**), de 1988, sendo resultante de um projeto contemplado por um dos primeiros editais de quadrinhos da década de 80, pela Fundação Cultural do Pará.

Imagem 4 - Capa do quadrinho Ver-o-peixe.



Fonte: fotografia pelo autor.

Souza e Oliveira (2019), considerando o histórico de mercado econômico de quadrinhos, observam que as produções belenenses tiveram que adotar posturas de

enfrentamento sob um cenário já estruturado de circulação de quadrinhos, que era majoritariamente composto por quadrinhos estrangeiros (estadunidenses), de baixo custo e que recebiam grandes investimentos para comercialização.

Nessa década, o Brasil passava por uma situação econômica e política turbulenta, saindo da ditadura e iniciando o plano real. Esse contexto, provocou a fragilização do mercado brasileiro de quadrinhos, de modo que estas produções foram encarecidas e representavam alto risco econômico para as editoras, abrindo margem para os produtos (revista em quadrinho) estrangeiros.

A criação de editais públicos funcionou, na década de 80, como estratégia de fomento para equilibrar essa disputa desigual de mercado; fazendo com que o artista local saia da condição de colonizado, ou seja, deixando de ser invisibilizado pelo grande mercado, e transformando-se em autor/a de suas próprias produções em quadrinhos.

Com o tempo, esse papel de enfrentamento adquiriu outras características. Os editais ainda são grandes oportunidades de produções autorais, voltadas para a disseminação da/s cultura/s e a busca de identidades representativas; mas, no cenário atual de publicação de quadrinhos, há uma predominância de utilização do mercado independente. Em virtude de avanços tecnológicos, sites como Catarse, Vakinha Online e Kickstarter²¹, possibilitam o apoio direto do público, sem a necessidade de uma comissão julgadora dos conteúdos.

Editais públicos e privados coexistem com essas alternativas de produções independentes, mas é notável que o mercado independente produz temas que vão muito além das proposições dos editais atuais. De forma recorrente, a Amazônia impera essa demanda, conduzindo o processo criativo dos projetos submetidos, para o intuito de selecionar e priorizar produções alinhadas com o tema no certame.

Quando se aborda a Amazônia por narrativas em quadrinhos, que discurso é proposto, e qual o propósito político, cultural e ideológico envolvido?

É muito interessante observar as diferentes representações de Amazônias que surgem contextualizadas entre as obras de autores independentes e a zona dos

21 Sites de financiamento coletivo com objetivo de captação de recursos para iniciativas de projetos de quaisquer naturezas, através da doação de diversas fontes, na sua maioria, pessoas físicas.

editais. Para isso, utiliza-se o repertório teórico sobre os discursos envolvendo o conceito de Amazônia, para compreender alguns aspectos dessa representação na produção dos quadrinhos.

Portanto, através das iniciativas de coletivos e editais, percebemos que a produção de quadrinhos em Belém, que trata a Amazônia como uma região de conflito, se dá por um viés de denúncia, combatividade e resistência política por parte dos quadrinhistas.

O quadrinho *Pretérito mais que perfeito* (2015) organizado por Otoniel Oliveira e vários artistas (**Imagem 5**), com publicação viabilizada pelo financiamento coletivo na plataforma Catarse, é um exemplo, apresenta uma antologia de histórias que atravessam os séculos pela cidade de Belém, onde o palco principal da narrativa é a Praça da República, no centro da cidade. A trama, mostra micro realidades de personagens como prostitutas de luxo, negras fugitivas, aristocratas da borracha, políticos da ditadura militar e as crises econômicas e seus desdobramentos num futuro especulativo.

O quadrinho nos revela temas associados a distopia, como, por exemplo, na história que se passa em 1977, onde pai e filho se encontram na praça e discutem sobre questões políticas do período da ditadura militar no Brasil, como o “milagre econômico”, às custas de uma violência desmedida; uma falsa estabilidade econômica onde a desigualdade social é alarmante e as melhorias apenas para os ricos. As tramas desenrolam em enredos que se complementam e falam de experiências de resistência, onde Belém é o palco central de toda essa energia de mudança.

Imagem 5 - Capa da revista *Pretérito mais que perfeito*, 2015.



Fonte: Universo HQ. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/preterito-mais-que-perfeito/>. Acessado em: 13 jun. 2025.

O artista Emmanuel Thomaz, que possui uma trajetória desde o ano de 1994 em parceria com Marcelo Marat e Emerson Coe, apresenta um fanzine intitulado *Belém 2049* (2019), e desenvolve uma história que se passa em Belém, no ano de 2099, onde uma personagem é perseguida por três vilões em busca de um chip, possivelmente contendo informações de qualquer natureza (não fica explícito no quadrinho). Roteiro muito próximo do filme *Johnny Mnemonic* (**imagem 6**) de William Gibson, adaptado para o cinema. O longa explora o ano de 2021, tendo 50% da humanidade enfrentando uma enfermidade letal conhecida como "NAS". Johnny, um mensageiro digital, recebe a missão de transportar um chip contendo informações sobre a cura da doença. Sendo um filme do ano de 1995, a película incorpora o imaginário das narrativas futuristas e distópicas dentro do universo do sub gênero Cyberpunk.

Imagem 6 - Johnny sentado em um deck improvisado de Ciberespaço.



Fonte: Foto de cena. <https://adjameson.wordpress.com/2018/04/16/remembering-johnny-mnemonic/>. Acessada em: 24 jun. 20225.

Contendo uma estética derivada dos quadrinhos japoneses (mangá), as páginas do fanzine (**imagem 7**) tem como cenário principal a cidade de Belém, especificamente o bairro da Marambaia, com o monumento à cabanagem ao fundo, onde a narrativa se apresenta em um local destruído, com a presença de muitos

moradores de rua, de gangues e fábricas poluindo os céus da cidade; assuntos muito comuns em histórias distópicas, como a já mencionada *Akira*, por exemplo.

Imagem 7 - Personagem sendo perseguida pelos vilões.



Fonte: Belém 2049. Acervo do autor.

No fanzine *Fora de Ordem* nº7 (**Imagem 8**), o mesmo autor traz uma história que se passa em Gurupá, interior do Pará, onde o personagem Carcará vive uma aventura contra mutantes em uma cidade abandonada e destruída, num futuro devastado e sem vida. Ambas as histórias, são recheadas de cenas de luta e violência, que são retratos das diferenças sociais geradas pela exclusão social, falta de perspectiva de vida, miséria e abandono social, todas derivadas das violências simbólicas geradas pelas instituições, frutos da ausência de políticas que proporcionem qualidade de vida social.

Imagem 8 - página 2 do fanzine *Fora de ordem* nº 7.



Fonte: Acervo Gibiteca do Centur.

5 AÇAÍ PESADO: CRÍTICA E RESISTÊNCIA

A princípio devemos fazer uma pequena diferenciação entre o que é o Coletivo Açaí Pesado e a revista Açaí Pesado, para que não haja confusão durante a leitura desse trabalho.

O coletivo Açaí Pesado é um grupo de desenhistas, roteiristas, e demais profissionais criativos, que se formou por volta do ano de 2017, com o objetivo de movimentar novamente a cena do quadrinho em Belém, pois sabemos que os quadrinhos na cidade viviam de forma esporádica sempre a depender de editais ou de qualquer iniciativa mais “corajosa”.

A revista Açaí Pesado leva o mesmo nome pois faz referência (além de ser um trocadilho “regional”) com a antiga revista Heavy Metal da década de 70, que comportava trabalho de quadrinhos com temas de fantasia e ficção científica.

A partir dessa decisão, foram lançados, até o ano de 2024, 3 revistas com antologias e 5 fanzines; sendo a primeira e a segunda financiadas por uma campanha coletiva nas redes sociais, e a terceira edição financiada pelo site Catarse.

O volume número 3 da revista Açaí Pesado, foi idealizado dentro do período do ano de 2019 a 2020, onde vivemos o estopim do vírus corona (COVID-19) que infelizmente tirou a vida de inúmeras pessoas. Foi um período em que vimos quase todas as garras de um governo autoritário, que pouco se preocupou com as profilaxias necessárias para manter a população do país livre da doença.

Foi um período em que houve descaradamente vários escândalos do governo virem à tona sem o menor pudor ou consideração. Rachadinhas; funcionários fantasmas; associação com milícias; Ministro do Meio Ambiente investigado por envolvimento em contrabando de madeira ilegal; a recusa de 53 e-mails da empresa Pfizer sobre as vacinas; Ministro da Educação envolvido em caso de propina com pastores de igrejas evangélicas; interferência direta do então presidente da república na Polícia Federal para favorecer amigos e familiares; tratores e equipamentos agrícolas superfaturados; empresas de funcionários públicos fechando contratos com o governo federal; o tal do orçamento secreto; sigilo de 100 anos; mansão do senador; 51 imóveis em dinheiro vivo; tráfico de drogas dentro do avião da força aérea; e mais.

Centenas de escândalos e injustiças sociais de todos os gêneros aconteceram e foram expostos de forma rápida nas redes, graças a vários agentes

civis, canais em rede social, etc., que foram de fundamental importância para que a consciência possível fosse despertada nas pessoas durante esse período, culminando em protestos virtuais, vídeos de conscientização, músicas, invasões hackers, e dentre essas, artistas em diferentes linguagens manifestaram seu repúdio em quantas mídias foram possíveis.

Um período que, ao mesmo tempo conturbado, possibilitou para alguns a possibilidade de inúmeras criações. Desse caldeirão de indignação, nasceu a ideia e a necessidade de falar sobre esses assuntos, que dão margem para todos os temas que o gênero da distopia abarca.

A partir disso, os integrantes do coletivo Açai Pesado viram a oportunidade de expressar suas indignações, pessimismos, anseios e esperanças, numa produção de quadrinhos que abarcasse os contextos vividos de modo fictício. Uma espécie de denúncia.

Em uma pequena análise sobre esse pessimismo, o professor Ricardo Evandro Martins, da Universidade Federal do Pará, coloca em seu blog:

Acredito que também o esgotamento do real belenense, de suas promessas e esperanças, além do esgotamento do próprio romantismo saudosista das falsas memórias de uma Belle Époque, resultaram neste esforço destes artistas de retratar uma Belém do futuro pós-apocalíptica, caótica, que vive um desastre ecológico quase irreversível (Martins, 2018).

Distopia Neocabana, tem como objetivo retratar a Amazônia de forma ficcional, mas com seus problemas e verdades, aliando o imaginário amazônico, inspirados por contextos históricos de luta, de revolução e constantes mudanças, mesmo que de maneira metafórica. O quadrinho traz a ideia de representar em todo seu potencial imagético, histórias que falam de fatos e revoluções sociais que, alimentados pelo imaginário de luta social, sempre são temas de notícias e acontecimentos na nossa região.

Podemos perceber então que, mesmo depois de tantos anos, a produção de quadrinhos em Belém está diretamente ligada a um desejo de expressar as indignações e reflexões captadas com a vivência e a experiência de vida dentro da cidade e da região.

Essa relação com a crítica social, também se dá pelo histórico de produção que toda uma geração anterior a *Açaí Pesado: distopia neocabana* construiu em suas páginas. Como apontam Oliveira e Souza (2019):

Portanto existiu por parte desses quadrinhistas uma produção de quadrinhos em Belém voltadas a uma crítica social onde, segundo o quadrinista Lupa, essas produções não tivessem concessões em fazer “sair coisas dos esgotos de uma sociedade que precisava se enxergar” (2019, p. 44).

A seção seguinte apresenta a escolha das narrativas que estão diretamente ligadas às características que foram apresentadas no capítulo dois, onde foram apresentados os temas recorrentes nas histórias distópicas. Portanto, mais a frente, iremos destacar algumas dessas histórias que compõem a antologia da revista.

5.1 Análise e escolha das narrativas

Dentre as histórias da coletânea *Açaí Pesado - Volume 3 - Distopia Neocabana*, estão elencadas para a análise, as narrativas *Contos da Coruja*, produzida por João Lopato e Cleber Cajun; e *Pororoka*, de Gabriel Cardoso, Juliano Cardoso e Alan Furtado.

Para esse trabalho, foram realizadas entrevistas com quatro perguntas a respeito das histórias, com o intuito de trazer ao texto a importância das falas dos autores a respeito da produção das narrativas.

A nível de contextualização histórica, é importante ressaltar novamente que a revista foi produzida de forma remota por todos os autores, durante o isolamento social recomendado pelo Ministério da Saúde, em virtude da Pandemia de Covid-19. As histórias da revista são voltadas para o público a partir de 16 anos. O volume 3 da revista, contém temas referentes ao período da pandemia, narrando histórias fictícias, com o objetivo de trazer discussões sobre sistemas políticos totalitários, catástrofes ecológicas, crises sanitárias, controle e manipulação de informações a partir das mídias, resistências populares, revoltas, críticas sociopolíticas, e outros temas que a distopia proporciona.

Analisaremos *Contos da Coruja* a partir da sua visualidade, dos elementos visuais como já foi dito anteriormente, e a *Pororoka* a partir dos seus possíveis temas, separadamente.

A revista em suas primeiras páginas nos insere um personagem narrador, que nos explica estar em uma viagem no tempo e no espaço por diversas “Beléns”, coletando informações para o que seria sua tese “de doutorado na área de jornalismo quântico, com recorte em distopia e realidades alternativas” (**imagem 9**). Devemos entender essas Beléns como as várias histórias dessa antologia. Dentro do quadrinho ele observa como cada sociedade, nessas possíveis linhas do tempo, se manifestam e se apresentam, e quais possíveis discussões podem se revelar a partir da leitura das histórias.

Imagem 9 - Página introdutória da antologia.

Depois que os cientistas do 3º distrito descobriram maneiras de viajar entre as realidades (o 5º distrito diz ter sido o primeiro, mas sem evidências), muita coisa boa foi feita em prol da ciência. **Não tanto em prol da humanidade.** A popularização da viagem espaço-tempo, assim como a internet, trouxe à tona o **pior** das pessoas. Vinganças, humilhações e piadas de mal gosto (a mais recente foi de um grupo extremista que viajou no tempo para praticar *golden shower* em um dos presidentes da 13ª república) recheiam os noticiários e portais de informações toda vez que me plugo nos servidores da matriz.

No início do ciclo passado comecei minha pesquisa de doutorado na área de Jornalismo Quântico, com recorte em **distopia e realidades alternativas**. O resultado da pesquisa, feito à base de suor e sangue (literalmente vi a **Morte** de perto), você encontra nas páginas deste documento. Viajei entre **dez diferentes realidades** e consegui extrair, através das histórias em quadrinhos, os contextos sócio-políticos dessas sociedades.

Foi interessante observar como a evolução das espécies aconteceu de forma diferente em cada um dos mundos. A maneira como isso impactou nas relações sociais e a visão sobre o valor da vida e da morte. Porém, mais do que as diferenças, foi a similaridade entre essas realidades que me pegou de jeito. Tudo girava em volta do poder. **A estupidez é democrática** e não escolhe classe social ou região. Empresas sanguinárias e governantes totalitários estão por todos os fios que entrelaçam a realidade.

Apesar de tudo ainda há humanos, raças animais, e algumas espécies de acerolas nipo-africanas que se apropriam dos novos recursos para o aprofundamento da ciência em benefício da sociedade. Eu aspiro que esta obra sirva a este propósito. Te desejo uma ótima e segura viagem e que estas histórias façam você despertar para o mundo.

Seja ele qual for.

A. P. Silva III

Neste capítulo, trataremos a análise temática que as narrativas suscitam, bem como uma análise visual particular sobre elas. Portanto, a interdisciplinaridade se fará presente, facilitando a interpretação dos temas em cada narrativa. Assim, *Distopia Neocabana* apresenta Belém e suas possíveis realidades, suscitando discussões sobre os temas e características já apresentadas da distopia, criando um elo com as experiências vividas durante a pandemia.

As duas histórias ilustram os efeitos do controle realizados através da presença esmagadora e autoritária de um regime militar, do controle que as instituições exercem sobre as pessoas, bem como suas atitudes e efeitos nocivos; além de utilizar elementos ficcionais e futuristas em conjunto com aspectos da cultura local.

Mais adiante, as histórias dessa antologia revelam discussões importantes a respeito das instituições totalitárias, dos personagens heróis que lutam contra opressão e dos conflitos e seus efeitos, que envolvem esses dois primeiros elementos da ficção distópica na Amazônia belenense.

Além da análise temática, a sessão seguinte apresentará uma análise a respeito dos elementos visuais nas histórias selecionadas, das composições e sequências narrativas. Os elementos visuais, nesse sentido, se apresentam como um aspecto importante dentro das histórias em quadrinho como elementos para a criação do desenho, das texturas, da ambientação e do clima das histórias.

As histórias selecionadas apresentam um estilo de desenho ou traço, próximo ao estilo europeu da escola de Bruxelas, denominado linha clara, “(De klare lijn, em holandês, ou ligne claire, em francês) - termo cunhado Joost Swarte em 1977 - fortemente influenciados por Hergé.” (Universo HQ, 2009).

Esse estilo nasceu junto com uma temática chamada de *Atoomstijl* (**imagem 10**)²², que é um

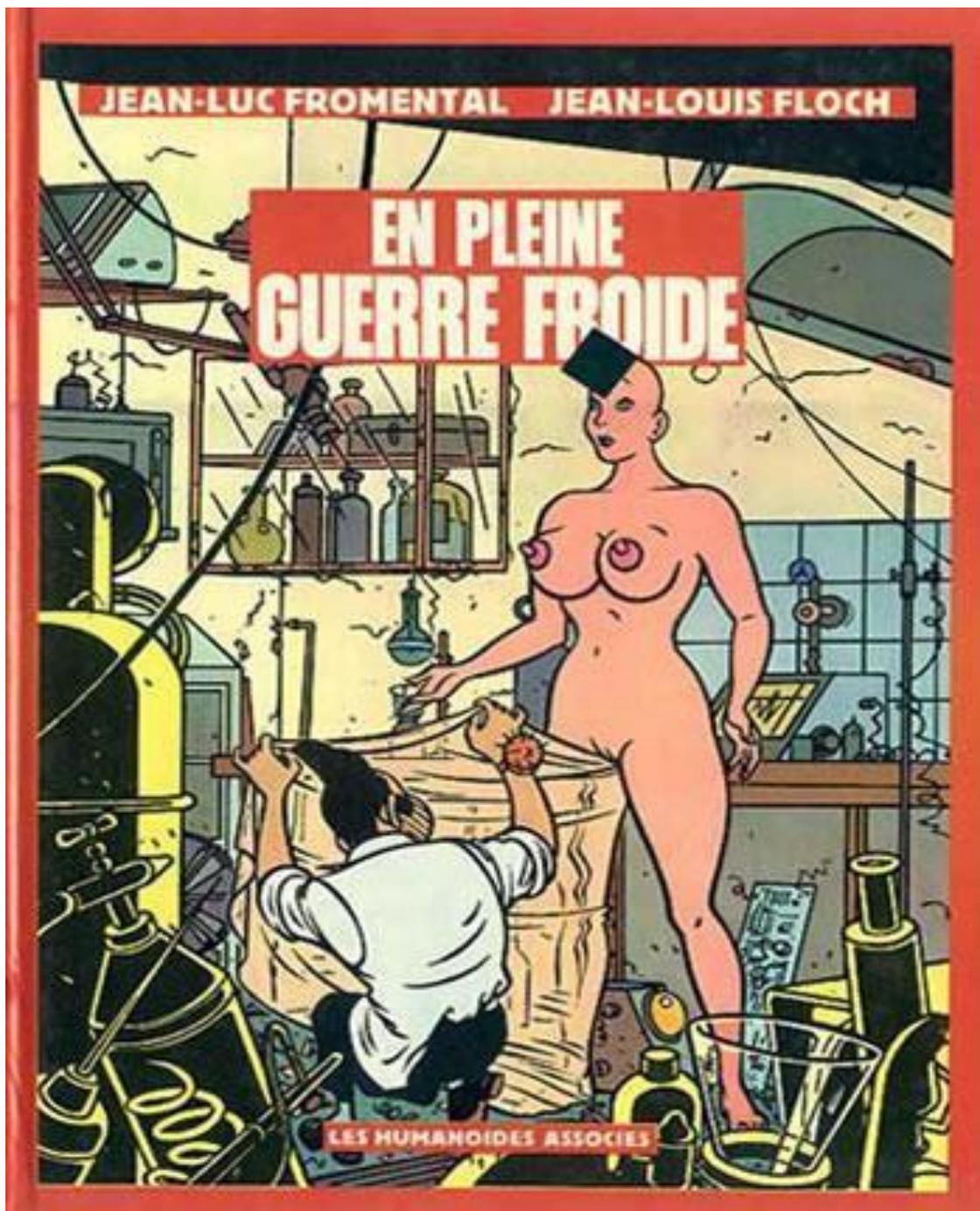
[...] procedimento imagético dos quadrinhos que prioriza a legibilidade das linhas, a limpidez da imagem, adotando formas equilibradas, com contornos

22 O *Atoomstijl*, termo em holandês para "Estilo Atômico", é basicamente uma reinterpretação conceitual e estética de valores existentes nos quadrinhos belgas da década de 1950, aliada ao espírito futurista do pós-guerra e seu poder atômico, ambos tão bem representados pelo Atomium, um dos monumentos nacionais da Bélgica. O termo foi usado pelo holandês Joost Swarte, na década de 1980, para definir seu trabalho e o de alguns de seus colegas do underground dos Países Baixos.

e cenários bem delineados e sem elementos acessórios, além de apresentar, geralmente, cores planas, sem sombras (Espúrio, 2022, p. 14).

Portanto, conseguimos perceber uma semelhança entre o estilo dos desenhos (o traço) das duas histórias, apresentando uma identidade muito demarcada dos artistas autores e do estilo europeu.

Imagem 10 - Capa do quadrinho “En Pleine Guerre Froide”, Floch et Fromental , Les Humanoïdes Associés, 1984.



Fonte: http://www.paulgravett.com/articles/article/in_search_of_the_atom_style3/ Acesso em: 28 mai. 2025.

Linhas claras é um estilo que acabou influenciando uma geração inteira de quadrinhistas em toda Europa. Até os dias de hoje podemos perceber a presença dessa estética em quadrinhos ao redor do mundo, visto que o modelo torna prática a transmissão das mensagens a serem expostas.

Em português, essa expressão foi traduzida como “linha clara”, o que faz sentido ao nos depararmos com imagens criadas utilizando esse recurso, pois ele possui um padrão artístico de fácil compreensão, privilegiando, acima de tudo, a expressividade das linhas. Isso favorece a legibilidade das imagens (Espúrio, 2022, p. 43-44).

A cor, como um dos elementos visuais presentes no quadrinho, passa a ser não apenas um elemento decorativo, mas um fundamento artístico (assim como o ponto, a linha, a forma, a direção, a textura, escala, o volume a dimensão e o movimento) que compõem a criação das cenas direcionando a percepção e a emoção do espectador, atuando assim para reforçar os aspectos característicos de opressão, desolação, medo, desesperança e outras sensações de interesses narrativos.

“Os elementos imagéticos nos quadrinhos não vêm isolados. Eles vêm em sequência, um após o outro, construindo, assim, a narrativa quadrinística” (Groensteen, 1999, p. 21). Consoante, a cor desempenha o papel de estruturação do espaço da narrativa gráfica, onde será responsável pela mudança de clima e ambientes, além dos seus significados dentro das cenas.

A exemplo disso, temos o filme *Blade Runner 2049*, onde as cores se tornam um elemento expressivo da narrativa compondo espaços e climas, suscitando ideias expressivas que ajudam a compor a narrativa (**Imagem 11**). O filme mostra um planeta degradado pela ação das grandes corporações.

Curiosamente, há uma expressão criada por William Gibson (autor da trilogia do *Sprawl*)²³ para criticar os avanços destrutivos do meio ambiente, e a cor na produção do filme ajuda o espectador a entender a degradação que se propõe.

A expressão “blade-runnerização” é originalmente utilizada por William Gibson em *Pattern Recognition* (2003), no excerto em que é criticada a destruição do meio-ambiente por parte da indústria: “agora foi bladerunnerizado por meio século de uso e poluição” (146, tradução nossa). Em *Blade Runner: 2049* esta destruição do meio ambiente é evidenciada

23 Trilogia do *Sprawl* é composta pelos romances *Neuromancer*, *Count Zero* e *Monalisa Overdrive* respectivamente, de William Gibson, ganhador dos prêmios Nebula Awards, Prêmio Hugo e Prêmio Philip K. Dick.

pelas imagens computadorizadas e pelo uso da cor remetendo para poeira, poluição, degradação dos solos e atmosfera. (Ellias, Almeida, 2018, p. 29).

Imagem 11 - Cena do filme *Blade Runner 2049*. Uma camada de poluição cobre a cidade.



Fonte: Google Imagens.

Com esse exemplo, podemos dizer que a cor é um elemento inegável na construção das narrativas de qualquer natureza, na distopia a cor exerce uma notável carga emotiva e estética nas imagens.

O quadrinho *Distopia Neocabana* apresenta um estilo diferente dos quadrinhos *mainstream*, pois mostra desenhos, cores, uso de texturas, que se diferenciam e se aproximam das escolas de desenho oriental (mangá), europeia (linha clara) e norte americano (comics), numa mescla de estilos, tornando a publicação e a identidade dos artistas, única.

Dessa forma, podemos considerar, portanto, que os estilos gráficos ajudam o quadrinista a contar uma história e o leitor a melhor compreendê-la. Um desenhista de quadrinhos pode escolher dentre vários procedimentos pictóricos para expressar a parte não verbal de sua história e a “linha clara” é um desses recursos gráficos utilizados na construção do meio expressivo imagético nos quadrinhos (Espúrio, 2022, p. 43).

Portanto, a coletânea da revista *Distopia Neocabana* se destaca por sua originalidade, quando se dispõe a trabalhar estilos variados, a temática da distopia

utilizando a Amazônia belenense como palco, com histórias no contexto da pandemia para propagar um pensamento crítico a respeito dos problemas sociais desse período, fazendo um trabalho em equipe, de forma remota e independente até a publicação da revista, dando a liberdade aos autores de trabalhar as narrativas e principalmente o estilo artístico dos quadrinhistas.

5.2 Contos da Coruja: uma narrativa atemporal

Na narrativa Contos da Coruja, uma professora vivencia o processo educativo em meio a um sistema opressor ministrando aulas sobre o folclore, conteúdo proibido nessa realidade. Na narrativa, as encantarias são simbolicamente utilizadas para representar personagens do cotidiano, que lutam por uma resistência social, no contexto de violência instaurado naquela sociedade.

Vemos então, personagens como o Mapinguari, protetor da floresta, transcrito como um morador de rua que reage a uma criança sendo agredida. Há também um Saci, que sabotava um carro para impedir que soldados apreendessem a mercadoria de um ambulante. A iara, é uma lavadeira que impede um abuso sexual na beira do rio.

A história se apresenta em um futuro especulativo, onde as instituições militares, agora no poder, caçam e capturam educadores, tornando essa prática parte do seu ideal de política e controle de informação e educação, tornando as escolas locais ambientes de alienação onde o processo de democratização do conhecimento é negado à população. Sobre esse poder da alienação, Guareschi nos põem que,

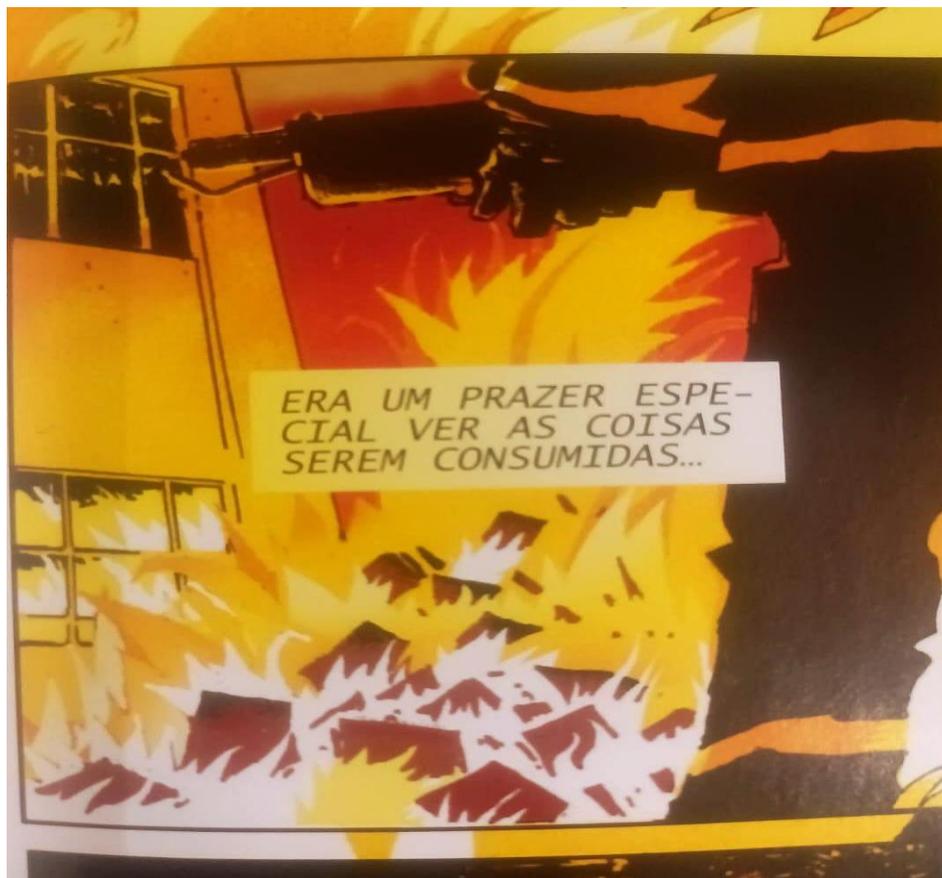
Em uma sociedade hierárquica e excludente como a nossa, são raros os indivíduos que conseguem ter acesso a essa atividade - a comunicação - que deveria ser acessível a todos os membros da comunidade. Em um ambiente assim, onde apenas alguns privilegiados podem se expressar e ser reconhecidos, a voz que se destaca é a imagem que surge pertencente àqueles que conseguem emergir do anonimato e da uniformidade (Guareschi, 2001, p. 15).

Esse quadrinho aborda críticas sobre um controle totalitário de forças militares que impedem o ir e vir dos populares, além de incluir vigilância constante, repressão de liberdades individuais e supressão do conhecimento. Nessas circunstâncias, uma professora dentro da narrativa, exerce um papel de resistência, lecionando para seus alunos em um local escondido, livre dos olhos dos agentes do governo, tendo um papel importante de manter a comunicação de uma cultura viva, mesmo que sofrendo

as ações desse estado de autoridade. “Nesse aspecto, a comunicação é duplamente poderosa: tanto porque pode criar realidades, como porque pode deixar que existam pelo fato de serem silenciadas.” (Guareschi, 2001, p. 14).

Um paralelo temático a respeito dessa supressão do conhecimento, é abordado na obra *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), e adaptada para HQ, retrata um futuro distópico onde o personagem Montag é um bombeiro que junto a sua unidade, tem como objetivos caçar e queimar livros (**imagem 12**), uma clara metáfora aos acontecimentos do ano de 1933, onde o ministro de propaganda nazista Joseph Goebbels, empreitou uma campanha contra todo conteúdo intelectual que não correspondesse aos ideais arianos. A obra de Bradbury até hoje ilustra bem os ideais de controle de informação por parte de sistemas opressores totalitários, que mantêm o objetivo de repressão e alienação.

Imagem 12 - Quadro 3 da página 11 da HQ *Fahrenheit 451*, ilustrando bombeiros queimando livros.



Fonte: Acervo do Autor.

Em entrevista, o autor Jão Lopato diz, “*O Cajun queria fazer uma história sobre super-heróis regionais, utilizando o folclore, e eu tinha feito meu TCC recentemente sobre uma HQ que utilizava lendas do folclore. Mas como o tema do ‘açai 3’ era distopia, implementei o plano de fundo da repressão social daquela realidade, principalmente repressão sobre a educação. Daí surgiu o Contos da Coruja, retratando uma professora (que no final representa a Matinta Pereira com o símbolo da coruja, que também é o símbolo da pedagogia). Dando uma aula escondida sobre as lendas, enquanto observamos paralelos de resistência na sociedade equivalentes a cada lenda que ela conta.*”

O autor Cajun completa dizendo que, “*todas as histórias foram inspiradas no contexto da necessidade de sair da opressão, de romper com o sistema autoritário, todas as histórias buscavam essa força rebelde, que através da voz de uma professora ganhavam essa dimensão mais inspiratória e perigosa, pois na sua própria realidade, ela a professora e os alunos, também estavam lutando pela sobrevivência e a história que a professora contava tinha essa pretensão de ser uma história com várias camadas que dialogam com a realidade que estava sendo vivida e que também falava de uma luta que atravessa gerações e geografias*”.

A primeira página da HQ (**Imagem 13**), vem a ser o processo de apagamento do conteúdo sobre a cultura amazônica. A professora que de modo furtivo alerta aos seus alunos que sejam rápidos, informa que a aula será sobre folclore.

Sobre folclore, deve-se entender nessa pesquisa como a sabedoria popular de uma comunidade, e em nenhum caso usada para diminuir ou inferiorizar a cultura e o saber de qualquer sociedade.

Desse modo, é possível perceber que a aula sobre folclore se trata de conhecimentos específicos da comunidade retratada no quadrinho, sendo esta aula a de conhecimento a respeito do imaginário sobre os encantados.

A página nos revela um cenário escuro e denso, apresentando cores variadas, trazendo a perspectiva de um ambiente soturno, frio, mórbido e de difícil acesso, criando uma atmosfera que corresponde a uma ambientação de cenários dentro do tema de distopia.

Imagem 13 - Crianças entrando escondidas na sala de aula clandestina.



A adaptação de 1984 para HQ, escrita por Syille Titeux de la Croix, e desenhada por Amazing Ameziane, traz essa ambientação escura e mórbida, referente ao clima criado por Orwell, de um mundo em guerra e uma cidade em sombras (**imagem 14**).

Imagem 14 - A página ilustra a tenebrosidade da rua.



Fonte: Acervo do autor.

A figura de um personagem vestido de preto, ao fundo, revela a aparência intimidadora do que vem a representar as forças de ação militar, capuz preto e pontudo, possivelmente uma alusão ao grupo Ku Klux Klan²⁴, arma na mão provavelmente por representar ideais conservadoras, fazendo alusão ao governo Bolsonaro e a seus apoiadores (**Imagem 15**), vigente no Brasil no período de 2019 a 2022.

Vale ressaltar que para Becker (1999), em diversas culturas, nos rituais de iniciação, vestir-se com capuz simbolizava a morte.

Imagem 15 - Eduardo Bolsonaro e apoiadores portando armas e a bandeira símbolo da supremacia branca.²⁵



Fonte: Diário do Centro do Mundo.

<https://www.diariodocentrodomundo.com.br/essencial/eduardo-bolsonaro-ja-postoufoto-nas-redes-com-bandeira-adoptada-por-supremacistas-brancos/> Acesso em: 25 jun. 2025.

24 Ku Klux Klan (também conhecida como KKK ou simplesmente "a Klan") é o nome de três movimentos distintos dos Estados Unidos, que defendem correntes reacionárias e extremistas, tais como a supremacia branca, o nacionalismo branco, a anti-imigração e, especialmente em iterações posteriores, o nordicismo, o anticatolicismo e o antissemitismo.

25 Em junho de 2016, o deputado federal Eduardo Bolsonaro, filho de Jair, postou uma foto com marmanjos armados. Ao fundo, a bandeira de uma cobra sobre os dizeres "Don't tread on me" ("Não pise em mim"). Ele explicou que "essa expressão nasceu nos tempos das 13 colônias americanas, representadas por uma cobra dividida". O desenho foi criado por Christopher Gadsden, um soldado da Carolina do Sul, durante a guerra da independência dos EUA. A bandeira de Gadsden acabou adotada pela Ku Klux Klan, depois pelo extremista Tea Party e finalmente por supremacistas brancos. Em 2014, um casal de fanáticos da supremacia branca matou dois policiais em uma emboscada em Las Vegas e deixou sobre os corpos uma suástica e a imagem amarela da serpente com a frase.

Percebemos também que o lugar nos parece ser improvisado. Por sua natureza ilegal, o estudo sobre o folclore e possivelmente outros conhecimentos tradicionais, tornam o local de acesso secreto apenas ao grupo específico.

Os personagens são estilizados e apresentam características não realistas, como peles coloridas (roxa, azul, amarela) bem como seus cabelos, variando entre o Black Power e o moicano (símbolos de resistência e identidade pelo povo negro e pela subcultura Punk dos anos 1960), o que nos indica um mundo ficcional.

O autor Cajun revela que, “*João fez os esboços e coube a mim fazer as cores e sugerir mudanças de designs, das roupas, das armas dos personagens. O meu estilo é bem ilustrativo e cheio de cores, então isso deu um cara de ‘contos de fadas no apocalipse’, mas todas as decisões foram dialogadas e aceitas com muita honestidade.*”

O estilo do desenho nessa história é solto, com linhas orgânicas e contornos marcantes. As cores são saturadas, com a presença de roxo, alaranjados e azuis, estão presentes nos quadros, reforçando um ambiente futurista, já consolidado no imaginário das narrativas distópicas.

A exemplo, o quadrinho da franquia *Blade Runner*, 2019, nos apresenta uma cidade com luzes e letreiros neons, ilustrando bem a perspectiva de uma cidade sombria, suja, degradada, entretanto, iluminada pelas luzes artificiais de LED's coloridos e enormes outdoors de propaganda (**Imagem 16**).

A coloração é feita digitalmente²⁶, utilizando mesa digitalizadora e software de edição de imagem. As pinceladas da colorização, nos remetem a uma pintura próxima do resultado estético produzido por canetas hidrocor, lápis de cor e giz de cera, que simulam preenchimento de pintura analógica, com sombras e luzes, ora suaves ora bem marcadas e delineadas, mantendo o tom lúdico, porém sombrio.

26 É importante ressaltar que no contexto da produção de todas as histórias da revista, a utilização dos recursos como mesa digitalizadora, celulares e softwares de colorização digital, foram utilizadas para o seu desenvolvimento, visto que no contexto de pandemia, a praticidade que o meio digital e as técnicas digitais disponibilizam, foram essenciais para sobretudo manter o afastamento social, em vista que essas técnicas podem ser desenvolvidas em estúdios, casas e etc.

Imagem 16 - Primeiro quadro da página 4, ilustra um panorama de Los Angeles em Blade Runner.



Fonte: Acervo do Autor.

A página 48 (**imagem 17**), revela uma composição de cores avermelhadas e alaranjadas. Caracterizadas pelos seus valores escuros e de sensações quentes. A página contém a descrição de uma criatura do imaginário amazônico de um olho só, o Mapinguari²⁷, visualmente representada por um morador de rua que ataca ferozmente um dos soldados do regime que ameaça uma criança.

O clima quente da cena ajuda a construir nessa página, uma atmosfera de violência, força e ira, desenvolvendo melhor a ideia de luta e conflito com personagem apresentado. De acordo com Ferreira (2013), os vermelhos e laranjas são cores ativas, associadas a várias sensações, sendo algumas delas o vigor, a ira, a revolta etc.

No aspecto das cores, a história se diferencia do estilo *linha clara*, que busca no uso da cor “livre de efeitos de luz e sombras, de técnicas como as hachuras, que sombreiam e ‘poluem’ a imagem, e o degradê, que alternam tons de cores parecidos com o objetivo de fazer uma transição delicada entre eles” (Espúrio, 2022, p. 44).

Por apresentar texturas e uma profundidade bem acentuada, revelando sombras e luzes para garantir uma colorização mais próxima do tema, as páginas mostram um uso grande de textura para mostrar o aspecto sombrio, sujo e degradado dos ambientes.

Segundo Lopato, “*Tentamos mesclar o storyboard, composições de perspectiva, planos de fotografia com o traço do Cajun. Adicionei mais texturas, separei cada lenda que aparecia por uma cor específica que ilumina os quadros de acordo*”.

A produção dessa edição em quadrinhos representa bastante do contexto político vivenciado no período em que essas narrativas foram produzidas. O Brasil, entre 2020 e 2021, além de lidar com o caos na saúde, provocado pela Pandemia por Covid-19, também enfrentava um cenário desfavorável para a propagação de informações confiáveis e preventivas aos cuidados necessários para o enfrentamento da doença. Essa condição de controle de informação, negligência de gestão pública e alienação dos direitos humanos, é muito similar às características de governos totalitários.

27 Segundo Monteiro (2016), essa criatura se apresenta como uma grande ser com corpo coberto de pelos. Possui apenas um olho por cima do nariz e mata todo aquele que encontra pelo caminho, comendo a cabeça e abandonando o resto do corpo.

Imagem 17 - Soldado do regime abordando violentamente uma criança.



Cajun conta também que *“a proposta também nasceu no contexto da pandemia de 2020 que foi um grande trauma coletivo, então os artistas envolvidos tinham esse desafio de criar ‘separados’ mas também dialogar para criar uma obra original, então foram muitas conversas e saltos no escuro, apostando na capacidade de cada um, então foi um mescla intuitiva mesmo que ocorreu, eu desenhei, mas também mexi no roteiro, por exemplo, e o outro artista também, retirou e colocou coisas, então foi um bate-bola interessante e desafiador.”*

No contexto dessa história, o governo totalitário tem a função de manipulação das informações, e principalmente da repressão das manifestações das culturas minoritárias e tradicionais. As histórias de encantados proferidas pela professora em um espaço improvisado e escondido, suscita a ideia de que existe uma censura, acrescida de punições quando descoberta.

Além disso, podemos perceber que há uma perseguição a grupos minoritários onde abordagens e prisões arbitrárias são feitas pela força do regime opressor (**imagens 18 e 19**).

O autor Jão completa que *“Queríamos retratar as lendas de uma maneira não convencional, então tentamos fazer uma escolha visual que passasse um ar de fantasia, mas com personagens que fossem pessoas reais lidando com os perigos daquela ditadura. Daí surgiu o Mapinguari como um morador de rua forte, barbudo e com um curativo no olho para fazer alusão aos pelos e o olho do Mapinguari. A lara é retratada como uma ribeirinha para mostrar as habilidades de nado. E o Saci como uma jovem que se rebela com uma ‘pegadinha’”.*

Imagem 18 - Personagem Saci "pregando uma peça".



Imagem 19 - Personagem Saci colocando pedra no acelerador da viatura.



Fonte: Revista Açai Pesado: Distopia Neo Cabana, Kleber Cajun, Jão Lopato, 2021, pg. 50.

Na Página seguinte (**imagem 20**), a professora continua a contar as histórias, entretanto apresenta aos alunos a lara, personagem encantada da Amazônia muitas vezes confundida como uma sereia graças ao processo de colonização, sendo este “o mundo que os colonizadores queriam construir na América era baseado em suas experiências, sendo a Europa a referência” (Nogueira; Sampaio, 2020, p. 79).

Essa construção não se deu sem confrontos, ou seja, não foi possível apagar e reescrever a história da América para construir um novo gênesis. Os resultados do encontro foram grandes massacres promovidos nas regiões das várias Amazônias da América do Sul, e o extermínio de diversas etnias. Portanto, importava seguir o projeto colonizador (Nogueira, Sampaio, 2020, p. 79).

Ao contrário do que foi construído pela colonização, a lara não é uma sereia, personagem metade mulher, metade peixe, do imaginário europeu. Aqui ela é representada como uma lavadeira à beira do rio, com habilidades de nado e mergulho. Essa representação tenta trazer a tradição oral das histórias amazônicas para o quadrinho, com o intuito de desvencilhar-se da imagem criada pela colonização.

Analisando o contexto, podemos afirmar que o nativo precisa ser visto na dimensão de autor e/ou produtor de seu próprio conhecimento. Para retirá-los da condição de inventado, precisamos percebê-los como inventores, pois assim o reconheceremos com a força de que precisam para que possamos vê-los como opressores e não somente como oprimidos, afinal o poder é uma via de mão dupla e se distribui e/ou se pulveriza por todos os territórios e para todos os sujeitos (Nogueira; Sampaio, 2020, p. 83).

A página nos traz uma transição dos tons avermelhados e roxos, para cores amareladas em tons aproximados ao ocre, remetendo às cores dos rios da região amazônica. No primeiro quadro da página, podemos perceber melhor essa transição ao olharmos para o céu avermelhado e para o rio, que aparece manchado de sangue. Uma representação simbólica da violência que acontece partindo do personagem de capuz, que pisoteia a mulher, atirando-a ao chão.

As cores escuras e turvas do rio nos trazem a sensação de mistério e perigo que o fundo das águas nos transmite e desse modo, a personagem mergulha fundo a fim de se camuflar ou se esconder da vista do soldado, lhe aplicando um golpe certeiro, salvando a vida de uma jovem no trapiche²⁸ à beira do rio.

28 Estrutura de madeira construída acima dos rios para atracação de barcos e trânsito de pessoas, muito utilizada na região amazônica.

Imagem 20 - Personagens Iara golpeando um soldado do regime totalitário.



Fonte: Revista *Açaí Pesado: Distopia Neocabana*, Kleber Cajun, Jão Lopato, 2021, p. 51.

Por fim, a página 52 (**imagem 21**), retrata o fim da aula com os alunos dentro do esconderijo, com a observação de um deles pedindo que a professora conte uma última história, representada pelo conto da Matinta Perera que é mostrada no quadro 2 da página.

De acordo com Monteiro (2016), as Matintas Pereiras são encantadas da Amazônia, de domínio urbano e rural; com a habilidade de transformação em animal, elas podem se manifestar em várias formas, entretanto as mais comuns são as transformações em porco e ave noturna, geralmente uma coruja, chamada comumente de “rasga mortalha”.

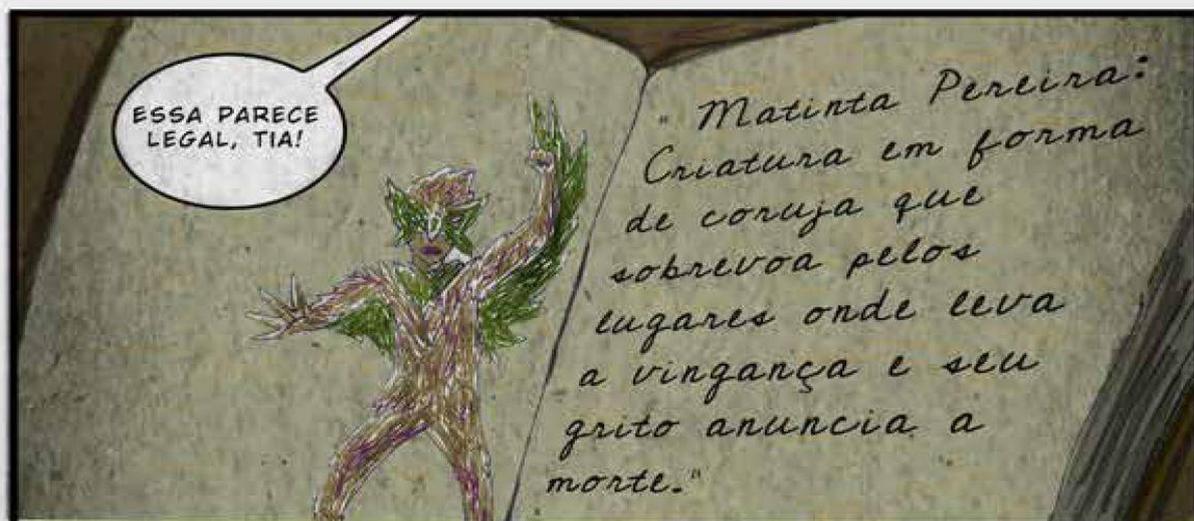
Já nesse ponto da HQ, percebemos a pouca existência da linha clara na construção das imagens, dando espaço para existência de um contorno mais rabiscado, uma linha quebrada, além da predominância das formas e dos espaços mais preenchidos pelas cores e texturas.

A composição cromática da página, nos revela duas cores análogas, o verde e o violeta representados na pele das personagens e na roupa da professora, tanto a professora quanto a estudante possuem ambas as cores, que carregam um significado importante e inerente à trama.

Segundo Ferreira (2013), o verde nos traz indicações da esperança, segurança, da determinação e do amor próprio. Já o violeta, transmite a nós o poder místico e dos encanamentos.

Essa conclusão pode ser percebida no último quadro da página, ao percebermos a luz esverdeada que cobre o tom de pele violeta da personagem professora. Na mão, o símbolo de uma coruja revela a verdadeira natureza da professora. Segundo Becker (1999) a coruja como pássaro noturno traz consigo uma atmosfera séria e pensativa, considerada pelos gregos como símbolo de conhecimento, sendo adotado como emblema da deusa grega das ciências, Atena.

Imagem 21 - A última página revela quem a professora realmente é.



Contos da coruja é uma narrativa sucinta, que transmite a mensagem a respeito da seletividade do conhecimento por parte de ideologias autoritárias e seus simbolismos de forma simples, e nos faz refletir como as tradições orais e os conhecimentos ancestrais são primordiais para a educação e a manutenção da cultura.

A narrativa mescla imagens e texto de forma direta e precisa, nos alertando para os perigos de um governo que suprime os direitos de ir e vir e a liberdade da procura pelo conhecimento.

Sendo assim, o *Açaí Pesado: Distopia Neocabana*, manifesta o mal-estar dos próprios artistas e da sociedade com a realidade vivenciada neste momento da história. Essa publicação, considerando o contexto em que foi produzida, não possuía expectativas de apoio via editais públicos ou privados, em especial, pelo teor crítico/político presente nas narrativas. O público e seu engajamento foram essenciais para possibilitar que a publicação ocorresse de forma impressa, utilizando o financiamento coletivo disponibilizado na internet.

Portanto, observa-se como os princípios ideológicos que conduzem o discurso da política brasileira, podem influenciar no investimento sobre as publicações em quadrinhos na Amazônia. Os paradigmas ideológicos do Estado, vigentes naquele tempo, poderiam ou não oferecer recursos financeiros para fomento das narrativas em quadrinhos. Entretanto, esse incentivo dependeria da concordância dos produtores com a perspectiva política vigente. Por isso, os leitores engajados com uma visão crítica da realidade representaram figuras essenciais e participativas no apoio da revista, tornando-a uma obra essencial para os quadrinhos paraenses de caráter crítico-reflexivo e com conteúdo atemporal.

5.3 POROROKA: conflitos e catástrofes

Após considerarmos *Contos da coruja* por um viés imagético, em aspectos estéticos e visuais, na história intitulada *Pororoka*, de autoria de Gabriel Cardoso, Juliano Cardoso e Alan Furtado, localizada na página 26 da obra, a análise será Tematológica.

Nela, temos um personagem que aporta na cidade de Belém, sob cenário do Ver-o-Peso, representado pelas suas emblemáticas torres azuis.

O personagem principal (sem nome) da nossa história, descreve que a cidade, agora inundada pelas águas barrentas dos rios e sob o céu escuro e cinza é culpa das indústrias *Yellow* (Cardoso; Cardoso; Furtado, 2021, p. 26), uma empresa que extrai as riquezas naturais a custo de vidas inocentes.

Nesse contexto, percebemos a Amazônia como uma terra colonizada desde a chegada dos portugueses, e até mesmo agora; um território fértil de riquezas naturais que a todo instante são extraídas, por inúmeras empresas, dos mais variados eixos econômicos, desde madeireiras, até grandes empreendimentos de extração de minérios, instalados no período da ditadura militar.

[...] “dos tempos coloniais aos dias atuais, a Amazônia brasileira é um lócus de exploração de matérias primas de toda ordem” (Loureiro, 2022, p. 12). Sabemos que dentro dessa perspectiva de “avanço moderno”, ou ainda, do discurso da busca pelo desenvolvimento, comunidades tradicionais inteiras têm seus direitos violados que vão desde a posse de terras, genocídios, e etc. sendo consideradas por esse modelo econômico como exemplos de atrasos e primitivismo dentro da região.

A forma autoritária de ocupação da Amazônia pelo Estado teve, no confisco de terras, uma de suas expressões mais acabadas e audaciosas. Seja pelo aspecto de ignorar as populações que habitavam as áreas confiscadas, consideradas como “devolutas”, já que seus habitantes seculares não dispunham de títulos de propriedade, seja pelo instrumento legal que lhe conferia apoio - o decreto -, por suprimir a autonomia dos Estados federados; seja pelo rito sumário do dispositivo legal; e, finalmente, pelo casuísmo e arbítrio que tipificaram tal forma legal (Loureiro, 2022, p. 247).

Na sequência (**imagem 22**), nosso personagem explica que a empresa *Yellow* trata-se de um empreendimento de tecnologia militar, e seu criador é um ex-almirante, que por ter sido influente, se estabeleceu na cidade em poucos anos (Cardoso; Cardoso; Furtado, 2021, p. 27). Ou seja, uma espécie de alegoria a um tipo de favorecimento que uma elite socio financeira, que detém os empreendimentos da cidade, possui.

Na história da região amazônica, é importante saber que até os dias de hoje as elites locais, políticas e econômicas mantêm a ideologia de desenvolvimento baseada nas ideias capitalistas de extrativismo de toda natureza, acreditando que esta seja o único meio de desenvolvimento que garante trazer riqueza e desenvolvimento a Amazônia, sabemos que essa é uma falácia, já que todos os indicadores mostram o subdesenvolvimento da região (Loureiro, 2022, p. 55).

Imagem 22 - Personagens aportando em Belém, narrando os fatos



O que leva nosso herói e seu grupo a embarcar na aventura (**imagem 23**), trata da ideia de saírem de uma “consciência real” (falsa ou atual) e adquirirem uma “consciência possível”.

O conceito de consciência real e consciência possível, introduzido por Lukács e desenvolvido por Lucien Goldmann, diz respeito às informações que são recebidas por esses indivíduos, como as causadoras de transformações conscientes dentro dos seus grupos, tornando a conversão de uma consciência para outra, possível;

[...] trata-se, em resumo do fato de que, numa conversação, ou para falar a linguagem que suponho ser a do colóquio, numa transmissão de informações, não há apenas um homem e ou aparelho que emite informações e um mecanismo que transmite, mas também, em qualquer parte, um ser humano que as recebe (Goldmann, 1972. p. 8).

Consciência real e consciência possível são conceitos sob perspectiva marxistas, que apontam a direção da percepção da consciência de classe, e não são ideias de caráter único dos domínios da psicologia, se revelam antes de tudo, como conceitos de caráter sociológicos (Penna, 1985).

Goldman desenvolve a ideia partindo do princípio de que, em ambos os conceitos, há dimensões psicológica e de comunicação. Sobre a segunda, diz que em “um segundo nível, já mais importante, embora não seja propriamente sociológico, é o da estrutura psíquica do indivíduo” (1972, p. 10), e ainda de acordo com Goldmann (1972), seria uma camada da consciência real mais difícil para que a informação penetre e cause a mudança necessária.

Tais estruturas estariam ligadas a todo tipo de rejeição e de desejos dentro da sua própria biografia, tornando assim a percepção da realidade impermeável. Quando transpostas, essas camadas da consciência real são convertidas na consciência possível.

Nesse sentido, nosso personagem embarca na aventura justamente por ter em seu trajeto informações sobre as condições que sua comunidade, e o próprio meio ambiente se encontram, pelas ações da empresa. Isso pode ter ocorrido por vários fatores, dentre eles o discernimento sobre problemas mútuos, em sua identificação com grupos de extrativistas, pescadores, coletores, posseiros; da percepção dos desequilíbrios ecológicos causados por impactos ambientais, poluição e contaminação dos rios e etc.

Dentro dessas perspectivas, as personagens identificam problemas em comum e se solidarizam por terem a mesma consciência de trajetória de vida cheia de conflitos de toda natureza, seja ela por sobrevivência ou busca de terra. A consciência da carência de suporte do governo ou de qualquer ajuda externa, e exclusão social, lhes conferem um tipo de consciência comunitária, solidária e sobretudo política (Loureiro, 2019).

Aqui, devemos lembrar do caso de Quintino Gatilheiro (1947-1985) como personagem da vida real. Posseiro que viveu na região nordeste do Pará, se viu desamparado na busca por justiça quando foi ameaçado de ser retirado do local onde passou anos da vida trabalhando intensamente. Com outros posseiros se viu desamparado quando buscou ajuda das autoridades e não teve, aliado a seu pedido de garantia de posse de terra negado, deu-se então o evento que mudou sua vida. Nas palavras do ex-prefeito de Viseu Adriano Gonçalves,

O Quintino, a meu ver, foi um injustiçado. Ele sofreu uma injustiça numa questão de terras lá pras bandas do Km 47 em Ourém, e o camarada que havia ganho a questão na justiça dizia na cara dele, debochando dele, que não tinha obrigação de indenizá-lo em nada etc., e isto levou o Quintino ao desespero (Loureiro, 2019, p. 245).

A história *Pororoka* não mostra um prefácio, ou ainda, um início da trama completa, e os problemas que são percebidos ou experienciados pelo herói e sua comunidade; o que temos em sua página inicial, são problemas posteriores, identificados pelo herói, que acontecem depois da grande inundação (outro fenômeno não explicado na história), mencionada no último quadro da página 26.

Podemos dizer então que a empresa já citada, desapropriou várias comunidades, sendo estas despejadas de suas localidades e privadas do direito a sua própria terra; ou que tenha acontecido alguma ecocatástrofe em que essas mesmas comunidades estão localizadas.

Supõe-se que a ação predatória da Empresa causa todo tipo de fenômeno destrutivo às comunidades e ao meio ambiente, e nesse cenário surge a figura do herói; convocado pela necessidade de restaurar algum tipo de ordem e promover a justiça aos desamparados. Esse chamado à aventura, transcende a mera busca por vingança, o que transforma sua jornada em uma jornada heroica, em prol da busca por justiça, sobrevivência e reconstrução.

Imagem 23 - Personagens andando por Belém, hackeando os portões para entrar na empresa.



Fonte: Revista Açai Pesado: Distopia Neocabana; Cardoso, Cardoso, Furtado, 2021, p. 27.

Deslocado da vida cotidiana, o herói da nossa história é condicionado a confrontar a destruição do seu lar. Como veremos, as queimadas que são praticadas pelas ações irresponsáveis da empresa que busca lucro imediato, destroem não só o meio ambiente, mas os pilares da sua comunidade. Daí, o herói ser compelido a abandonar sua casa e enfrentar os perigos que virão.

Na história da Amazonia, “índios negros e caboclos tem sido os grupos mais atingidos e antagonizados pelo modelo de desenvolvimento proposto para a região; eles têm sido considerados, desde o início, como estorvos ao desenvolvimento” (Loureiro, 2019, p. 353).

[...] a integração a sociedade nacional que tem sido feita sob o impacto de grandes projetos produtivos e infraestrutura em geral, tem sido danosa aos grupos indígenas [...] pelo fato desses mesmos povos serem desterritorializados de seus espaços, culminando na deteiorização da sua cultura e forma de vida. Essa atual fase de mineração fez com que o processo de ocupação dessas áreas fosse cada vez mais intenso, tudo sob os cuidados do estado brasileiro (Loureiro, 2019, p. 353-354).

Sendo esses motivos óbvios para toda tomada de enfrentamento de qualquer personagem amazônida.

Portanto, o que motiva o herói da história (**imagem 24**), são os fatos que vão sendo narrados aos poucos em cada requadro do quadrinho onde ele diz que “não posso voltar ao passado e impedir as queimadas”, numa clara tomada de atitude para modificar o presente. E segue dizendo “mas posso interferir no presente para dar um futuro melhor a minha cidade...mesmo que isso signifique sujar minhas mãos” (Cardoso; Cardoso; Furtado, 2021, p. 28).

Imagem 24 - personagem dentro da empresa e lutando contra os seguranças.



Na página seguinte, ele continua (**imagem 25**) “lutar por minha Belém pode significar um real perigo à minha vida, mas prefiro morrer lutando do que ficar parado vendo minha cidade queimar, estou tentando salvar minha gente”; na sequência aponta os principais flagelos que são a escravização das pessoas e o lucro exacerbado que a empresa obtém de toda devastação e ação criminosa, “sua empresa está escravizando as pessoas...para que? Tudo isso em troca de lucro. Eu vim acabar com isso.” (Cardoso; Cardoso; Furtado, 2021, p. 29).

Os grandes projetos da Amazônia, como o Projeto Grande Carajás (PGC), são casos emblemáticos de uma exploração potencial de riquezas e que potencializa todos os problemas presentes na região, sejam eles relacionados a desapropriações, conflitos de terras, enriquecimento das elites nacionais e devastação do meio ambiente. O Projeto Grande Carajás, por exemplo, abrange 10,6% do território nacional, correspondendo aos territórios de São Luís (Maranhão), Barcarena, Paragominas, Carajás, Tucuruí, Marabá, São Félix do Xingu e Baixo Amazonas; cada um com sua extração específica de insumos, com a capacidade de aproximadamente 18 bilhões de toneladas de ferro, um estoque suficiente para abastecer as siderúrgicas europeias, norte americanas e japonesas por 300 anos (Loureiro, 2019).

Para isso esses projetos se valeram de vantagens locais com grandes potenciais hidrelétricos, como é o caso da usina de Tucuruí; recursos humanos e naturais baratos, bem como vantagens relacionadas a impostos que deveriam ser colhidos e aplicados em benefício da sociedade. Isenções essas relacionadas ao imposto de renda que coincidem com o lucro da exportação mineral, isenção de impostos de importação sobre produtos industrializados como máquinas e equipamentos, além de impostos sobre produtos industrializados para aquisição de matérias primas e produtos intermediários. Todos esses com o investimento de 68% do governo brasileiro. “Além de que a elite nacional funcionou, nos anos 70, como um forte grupo de pressão sobre a região. Atendendo aos interesses do capital nacional e respaldado nos setores militares e na tecnoburocracia.” (Loureiro, 2019, p. 161).

Imagem 25 - personagem dentro da empresa e lutando contra os segurança.



Aqui volto a tomar Quintino como exemplo de uma pessoa que teve também tal iniciativa de abdicar talvez da própria humanidade, sacrificando a segurança própria e da família em prol da busca por justiça com as próprias mãos. Como ele mesmo relata em entrevista a Paulo Roberto Ferreira (original; 04.06.1984) “de lá pra cá me dirigi a matar cabra ruim. Toda terra que se encontra em conflito, minha ideia é libertar e matar os cabras que estão lá a atentar [perseguir] colono” (Loureiro, 2019, pg. 253).

A aventura do herói então, se torna um grande enfrentamento, onde ele se depara com diversos obstáculos, o que na narrativa do quadrinho seriam os seguranças e a própria estrutura da empresa. A jornada, no entanto, exige toda coragem do herói e de seu grupo em um chamado de ação coletiva. Essa união que é impulsionada pela tragédia que os cerca, promove também uma conscientização, ou ainda uma conversão da consciência real para a consciência possível, de forma coletiva, sobre a importância da preservação do meio ambiente e da responsabilidade que essa mesma empresa deve ter com suas ações (**imagens 26 e 27**).

[...] as alianças possíveis são, basicamente, de duas ordens: de um lado, há o apoio mais permanente e de caráter estrutural, conferido pelas instituições que tem por finalidade proporcionar esse tipo de ajuda, seja pelo seu caráter humanitário, religioso ou outro. às vezes aí se incluem políticos interessados, circunstancialmente, pelas questões do grupo, com vistas a captar votos face a proximidade de eleições partidárias [...], de outro lado, há as alianças dentro da própria classe - às vezes entre povoados de colonos, próximos ou distantes, cujas identificações e propostas decorrem de necessidades imediatas da vida cotidiana. Esta solidariedade imposta pelo imediatismo da vida diária, aprofunda a consciência de classe excluída socialmente (Loureiro, 2019, p.132)

Essa segunda se torna ainda mais importante justamente por comportar a parcela que mais interessa nas ações de enfrentamento.

Imagem 26 - Aqui mostra o conflito final entre o herói e seu grupo.



Imagem 27 - Ainda, o conflito final entre o herói e seu grupo.



A BATALHA DEMOROU

MAS JUNTOS CONSEGUIMOS

ALCANÇAR O NOSSO OBJETIVO...



Em uma última análise, o herói junto ao seu grupo, guiados por seus valores e senso de justiça, emergem vitoriosos, nos fazendo refletir sobre um tipo de promoção de uma transformação da consciência.

Essa conversão de consciência proporciona um alicerce para sabermos que a transformação do nosso mundo se dá a partir de tomadas de decisões que vão além dos nossos interesses próprios, e de que, para todos nós, personagens amazônicos, as narrativas dos heróis, sejam eles fictícios ou reais, são um reflexo da capacidade humana de superar as dificuldades, e construir um futuro mais resiliente e ético.

Apesar das histórias serem de poucas páginas, percebemos que a mensagem que se pretende passar é a de uma reflexão sobre o período que foi vivido, com características muito fortes de governos autoritários e fascistas, que espelham não ironicamente a sociedade que vivemos.

Portanto, sobre a leitura do quadrinho,

[...] enquanto construção de sentido, é uma atividade interativa entre autor e leitor, e sua materialização ocorre no texto. Assim, fatores externos a ele são fundamentais para o entendimento do objeto lido. O contexto de produção e de recepção, bem como o período histórico e social em que o texto foi lido e produzido devem ser considerados para que a interpretação da história se efetive (Alves, 2018, p. 287).

A narrativa termina em confronto, e então, segue para passos posteriores dentro da estrutura do monomito de forma muito acelerada, dado o limite de páginas da história, mas isso não nos impede de extrair um conteúdo reflexivo sobre a obra e sobre o que ela pretende tratar. A forma acelerada de contar história também é reflexo da realidade se mostrando presente na narrativa.

Através do quadrinho e do diálogo teórico que se fez ao longo deste trabalho, explicitou-se que a prática de exclusão das classes minoritárias e trabalhadoras, se faz presente até hoje no país. Ela se tornou evidente durante o período da ditadura militar onde as elites econômicas e governamentais tentaram implantar um modelo econômico de desenvolvimento, divergente do modo de vida das pessoas residentes na região. Essa disparidade acabou criando problemas e conflitos entre esses grupos distintos, onde esse segundo teve poucas vezes sucesso em suas empreitadas.

A implacável luta contra sistemas autoritários, contra governos opressores e projetos econômicos gigantes, que se mantém numa espiral, sempre girando em torno de si, voltando para o mesmo ponto; muito provavelmente pelo fato de que a realidade

não nos garante na sua maioria das vezes, essa inspiração ou até mesmo fatos que comprovam a possibilidade de um desfecho positivo, onde o retorno do personagem ou herói beneficie de fato a comunidade.

Dados os exemplos, todo herói deve passar pela conversão de uma consciência real, para uma consciência possível, em algum momento da história; sendo esta mudança o fator principal para que ele se ponha em apuros em favor de sua comunidade e seu mundo, e inicie sua jornada.

Sendo assim, esse não seria o mote de nossas vidas?

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa, foram apresentadas perspectivas de formação do imaginário, a partir dos conflitos gerados pelos grandes projetos de exploração de minérios; da instauração de grandes empresas; da junção entre elites econômicas, militares e políticas do país; dos conflitos entre classes; o projeto de desenvolvimento nacional; e a realidade sociocultural e ambiental da região.

Esses mesmos projetos, aliados ao discurso de modernização e progresso econômico, transformaram e continuam a transformar o espaço geográfico numa devastação ecológica, aliada às desapropriações e desrespeitos às comunidades tradicionais que já viviam nesse espaço.

Agora, a Amazônia já não é apenas o mítico das narrativas dos colonizadores, o “eldorado”, o paraíso na terra de abundância natural; entretanto, um espaço que se constrói urbano, sitiado por questões internas e principalmente externas, sempre ameaçados pelas lógicas extrativistas e exploratórias.

A distopia amazônica não é um projeto de ficção que tenta prever o futuro, mas uma realidade palpável, vivida através da experiência de quem mora e produz conteúdos críticos sobre a região, alimentando não apenas um novo imaginário sobre essa terra, mas como a relação do desenvolvimento e do progresso se dá até hoje de forma ainda colonial por países estrangeiros e pelo resto Brasil, nos tornando colônia inclusive de nós mesmos.

Ao refletir sobre essas questões, a distopia expõe a face sombria dos projetos desenvolvimentistas e convocam uma revisão crítica do modo como o país enxerga e ocupa a Amazônia.

É perceptível nas obras de quadrinho desenvolvidas em Belém e em outras cidades da Amazônia, que há um movimento em contrapartida, que age, de forma consciente ou inconsciente, a partir de uma outra percepção de mundo, diferente das histórias distópicas ou eco distópicas.

Essa visão provavelmente se dá pela percepção e apreensão dos discursos proferidos de movimentos sociais em prol da conservação da Amazônia, de seu espaço geográfico, de seus dialetos, jargões, identidades, entendendo que as comunidades originárias tem papel fundamental e intrínseco para a difusão desse pensamento que dissemina ideias a respeito da manutenção da vida da fauna, da flora,

dos seus ritos e de seu imaginário, propagando uma espécie de visão esperançosa do futuro sob a máxima do “futuro é ancestral”.

Os movimentos de retomada de identidade indígena e preta (estas derivadas da busca pela ancestralidade quilombola e africana), ajudam também a propagar as ideias de conservação, luta pelo meio ambiente e a retomada de um conhecimento ancestral, que tem ganhado força tanto nas produções artísticas como um todo, como também, nos espaços acadêmicos e nas instituições museais e culturais; e nas redes sociais, onde protagonistas e aliados propagam cada vez mais um paradigma, que é defendido pelos povos originários desde os primórdios.

Existem contradições entre o discurso ecológico e o interesse nos recursos naturais da Amazônia. O capitalismo adapta-se às conveniências das demandas sociais. Nisto, a ecologia tornou-se o principal tema que norteia as produções das Artes Visuais no panorama geral da Amazônia. A publicidade e a mídia se valem das discussões de preservação ambiental e no novo discurso sendo construído sobre a Amazônia, para aumentar seus lucros.

Contudo, mesmo que existam grandes empresas dispostas a investir em produções artísticas/culturais na e para a Amazônia, não há garantia de que, por outro lado, esses mesmos conglomerados não estejam atuando de forma predatória sobre a natureza, perpetuando os impactos negativos desde as suas primeiras instalações na década de 50.

O que se altera, na realidade, é o discurso que atende ao incômodo público. A narrativa desenvolvimentista do progresso, agora é substituída por um tipo de “ecodesenvolvimento sustentável”.

Considerando essa contextualização social, política e cultural, a categoria de artistas/quadrinhistas independentes atua coletivamente propondo reflexões, denúncias, críticas, na esperança de romper com o paradigma vigente desse modelo colonial e exploratório, que incide sobre a Amazônia.

Afinal, apesar de algumas narrativas dos quadrinhos paraenses possuírem perspectivas derrotistas e catastróficas, existe uma preocupação legítima e bem fundamentada no intuito de alertar e fortalecer o público sobre os caminhos que nos unam numa frente única de contraposição a essas dominações.

Sendo assim, restam as indagações, quais os discursos que estamos alimentando em nossa relação com a Amazônia? Passividade ou enfrentamento?

REFERÊNCIAS

- ALVES, Vanessa da Silva. Histórias em quadrinhos: a imagem diante do leitor e a apreensão do significado. **Literartes**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 8, 2018. [DOI: 10.11606/issn.2316-9826.literartes.2018.139925](https://doi.org/10.11606/issn.2316-9826.literartes.2018.139925). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/139925>. Acesso em: 30 abr. 2025.
- ANGELIM, Juliana. **Um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004-2017)**. Dissertação. Belém: 2020.
- ARAÚJO, Fernanda Nunes; SALES, Paulo Alberto da Silva. Distopia e hibridismo em A Nova Ordem, de B. Kucinski. **Revista Moara**, n. 59, ago-dez 2021. ISSN: 01040944.
- ARAUJO, Naiara Sales (organizadora). **Ficção especulativa: narrativa fantástica, ficção científica e horror em foco** — São Luís: EDUFMA, 2021.
- ARAUJO, Naiara Sales (org). **Ficção especulativa: narrativa fantástica, ficção científica e horror em foco**. São Luís: EDUFMA, 2021.
- ASIMOV, Isaac. **O homem bicentenário**. Porto Alegre: L&PM, 1999.
- ATWOOD, Margaret. **In Other Worlds: SF and the Human Imagination**. Knopf Doubleday Publishing Group, 2011.
- BECKER, Udo. **Dicionário de símbolos**. Paulus, São Paulo, 1999.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Cultrix / Pensamentos, São Paulo, 2007.
- CARVALHAL, Tânia Franco. Intertextualidade: a migração de um conceito. **Via Atlântica**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 125–136, 2006. [DOI: 10.11606/va.v0i9.50046](https://doi.org/10.11606/va.v0i9.50046). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50046>. Acesso em: 18 dez. 2024.
- CARVALHAL, Tania Franco. **Literatura comparada**. 4 ed. São Paulo: Ática, 2006.
- CASARIN, L. F. S. **A Brief Analysis of the Brazilian Institute of Forestry Development (1967-1989): between development and the forest**. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 12, n. 4, 2023. DOI: 10.33448/rsd-v12i4.40906. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40906> . Acesso em: 7 mai. 2025.
- CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil**. 2003.
- COSTA, Gil Vieira. Imagens da Amazônia na arte brasileira: do território a conquistar ao território a resistir. **REVISTA POIÉSIS**, v. 22, n. 38, p. 44-63, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/poiesis.v22i38.45673> . Acesso em: 06 de agosto de 2024.

DE LA CROIX, Sybille Titeux. **1984 em quadrinhos**. Nova Fronteira 1. ed. Rio de Janeiro, 2021.

DYSERINCK, Hugo. As fontes da teoria da negritude como objeto de estudo da imagologia literária. Trad. Karola Zimber. In: Ribeiro de Sousa, Celeste (org. e apresentação). **Imagologia. Coletânea de ensaios de Hugo Dyserinck I**. São Paulo, Instituto Martius-Staden, 2005. ISBN: 85-64168-16-2.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins, 2010.

ESPÚRIO, Karina. **A “linha clara” como estética imagética da palavra proustiana**: os casos de "No caminho de Swann" e "À sombra das raparigas em flor", de Marcel Proust, adaptados para narrativas gráficas. São José do Rio Preto, 2022.

FERREIRA, Kacianni. **Psicologia das cores**. Wak Editora, Rio de Janeiro, 2013.

FERREIRA, Vítor Vieira. **O bom lugar, o futuro catastrófico, a ficção científica e algumas distopias brasileiras**. UFRJ, Faculdade de Letras, Programa de Pós-graduação interdisciplinar em Linguística aplicada, RJ, 2015. Disponível em <https://www.academia.edu/33469280/O_BOM_LUGAR_O_FUTURO_CATASTR%C3%93FICO_A_FIC%C3%87%C3%83O_CIENT%C3%8DFICA_E_ALGUMAS_DISTOPIAS_BRASILEIRAS>

GOENSTREEN, Thierry. **O Sistema dos quadrinhos**. Edição 1º. Editora Marsupial. Nova Iguaçu, 2015.

GOLDMANN, Lucian. **A criação cultural na sociedade moderna**. Difusão europeia do livro, 1972.

GOUVEIA, Saulo. O Catastrofismo Ecodistópico: perspectivas do Brasil e da América do Norte. **Revista Moara** – Edição 48 – ago - dez 2017.

GREEN, Michael. **Blade Runner**. Vol 1. Excelsior, São Paulo, 2019.

GUARESCHI, Pedrinho A. et al. **Comunicação e controle social**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

H, Elias; F, Almeida. **Blade Runner: 2049 - A Estética de Uma Distopia Colorida**. Labcom / Universidade da Beira Interior, Portugal Flávio Almeida UNIDCOM – IADE, Portugal.

HAMILTON, Tim. **Fahrenheit 451 adaptação de Tim Hamilton**. Excelsior- Book One, São Paulo, 2019.

IANNONE, Leila R; IANNONE, Roberto A. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. 3ª ed. São Paulo: Moderna, 1995.

IMARISHA, Walidah; BROWN, Adrienne Meree. **Octavia's brood_ science fiction stories from social justice**. Oakland, CA, 2015.

LE GUIN, Ursula K. **A mão esquerda da escuridão**. Editora Aleph; 1ª edição, São Paulo, 2019.

LOUREIRO, Violeta Refkalesfsky. **Amazônia colônia do Brasil**. Editora valer, 2022.

LOUREIRO, Violeta Refkalesfsky. **Amazônia: estado, homem, natureza**. 4ªed Cultural Brasil, 2019.

LOUREIRO, Violeta Refkalesfsky. **Estado, bandidos e herois utopia e luta na Amazonia**. 4.ed, Cultural Brasil, Belém, 2019.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987. Acesso em: 03 out. 2024.

MACCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. M.Books do Brasil Ltda. São Paulo, 2005.

MACHADO, Álvaro Manuel; PAGEAUX, Daniel-Henri. **Da literatura comparada à teoria da literatura**. 2. ed. rev. aum. Lisboa: Presença, 2001.

MANNHEIM, Karl. **Ideologia e utopia**. Tradução de Sérgio Magalhães Santeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

MARTINS, Ricardo Evandro. **A triste Époque de Belém: ou sobre a distopia da arte de uma nova geração**. Disponível em: <https://ricardoevandromartins.wordpress.com/2018/04/09/a-triste-epoque-de-belemou-sobre-a-distopia-da-arte-de-uma-nova-geracao/> Acesso em: 30 de janeiro de 2025.

MASAKI, Woylle. **Tailus: em busca da semente da Vida**. 1. ed. Ananindeua, Ed. do autor, 2021.

MIGNOLO, Walter D. **Colonialidade: O lado mais escuro da modernidade**. Tradução de Marco Oliveira, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro – RJ, Brasil, 2017.

MONTEIRO, Walcyr. **Visagens e assombrações de Belém**. ed. 7, Smith Editora, Belém, 2016.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NOGUEIRA, SAMPAIO. Mara Genecy Centeno; Sonia Maria Gomes Sampaio. **Entre Mouras encantadas e encantados da amazônia: uma abordagem decolonial**. Rev. Bras. Lit. Comp. 22 (39) • Jan-Apr 2020.

NOVAIS, Adauto (org). **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

OLIVEIRA, Otoniel. **Pretérito mais que perfeito**. 1ª ed. Belém: Ed. do Autor, 2015.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. Unicamp. SP, 2013.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Editora Vozes. RJ. 1977.
OZIEWICZ, Marek. **Speculative Fiction**. University of Minnesota
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190201098.013.78> Published online: 29 March 2017.

PENNA, Antônio Gomes: **Consciência real e consciência possível**. FGV SB, 1985.

PESADO, Coletivo Açai: **Açai Pesado: distopia neocabana**. 3º Ed, Belém, 2021.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. Editora da UFPB, João Pessoa, 2016.

PINTO, Renan Freitas. **A viagem das ideias. Estudos Avançados**, v. 19, p. 97- 114, 2005.

PORTELA, Millea Cristina Silva; PINTO, Maria Aracy Bonfim Serra. Um presente para o futuro: A distopia contemporânea e suas interseções com a experiência pós moderna. **Revista Eletrônica Literatura e Autoritarismo**: Dossiê nº 22, p. 121-136.– ISSN 1679-849.

REY, Sandra; BRITES-UFRGS, B.; TESSLER, E.; LANCRI, J. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: Blanca Brites; Élide Tessler. (Org.). **Metodologia da Pesquisa em Artes Visuais**. Porto Alegre: UFRGS, 2002, v. , p. 123-140.

RIBEIRO DE SOUZA, Celeste. Perspectivas imagiológicas. Apresentação. In: Ribeiro de Sousa, Celeste (org. e apresentação). **Imagologia**. Coletânea de ensaios de Hugo Dyserinck I. São Paulo, Instituto Martius-Staden, 2005. ISBN: 85-64168-16-2. E-book.

RODINISTZKY, Rafaella (org). **Ponto de fuga: mulheres ilustradoras e quadrinistas do norte brasileiro**. Belo Horizonte, MG : FALE - UFMG, 2021. disponível em :<https://labeled-letras-ufmg.com.br/publicacoes/tcc/ponto-de-fuga/>

RODRIGUES, Ítalo (org). **Açai Pesado: Distopia Neocabana. Coletivo Açai Pesado**. 1 ed. Belém-PA, 2021.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, Campinas, 23(1):63-75, jan./abr., 2011.

SESC. Departamento Nacional. **Clássicos Sci-fi: Uma jornada de quatro décadas pelo fantástico mundo dos filmes B de ficção científica**. Mostra de cinema. Sesc, Departamento Nacional, Rio de Janeiro, 2017.

SOUSA, Ellen Aline da Silva de. **Imagem e Palavra**: infância marginalizada em castanha do Pará. 2021.

SOUZA, Vince; OLIVEIRA, Otoniel. **Uma breve história dos quadrinhos paraenses**. Belém, secult-PA 2019.

TONIN, Thays. **Os fantasmas da modernidade e as imagens distópicas em quadrinhos e outras artes**. Orientadora Maria Bernardete Ramos Flores - Florianópolis, SC, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

VIANA, Nildo. As histórias em quadrinhos como forma de arte. **Revista Ciências Humanas**, vol. 4, num. 11, 2014.

VIANA, Nildo. Histórias em quadrinho e métodos de análise. **Revista Temporis(ação)**. ISSN 2317-5516.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. **Histórias em quadrinhos**: Panorama histórico, características e verbo-visualidade. Disponível em:

<<https://periodicos.ufrj.br/index.php/darandina/article/view/28128/19211>> acesso em: 14 de fevereiro de 2025.

LINKS

Agência Senado. Desinformação e fake news são entraves no combate à pandemia, aponta debate. **Agência Senado**, 2021. Disponível em :

<<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/07/05/desinformacao-e-fakenews-sao-entreve-no-combate-a-pandemia-aponta-debate>> acesso em: 23 de janeiro de 2025.

AZEVEDO, Milena. Pretérito mais que perfeito. **Universo HQ**. Disponível em: <<https://universohq.com/reviews/preterito-mais-que-perfeito/>> acesso em: 13 de junho de 2025.

BOND, Letycia. País registrou 1.833 conflitos no campo em 2019, mostra relatório. **Agência Brasil**, 2020. Disponível em : <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitoshumanos/noticia/2020-04/pais-registrou-1833-conflitos-no-campo-em-2019-mostrarelatorio>> acesso em: 30 de dezembro de 2024)

CODESPOTI, Sérgio. A importância da linha clara no estilo atômico. **Universo HQ**. Disponível em: <<https://universohq.com/materias/a-importancia-da-linha-clara-e-doestilo-atomico/>> acesso em: 27 de maio de 2025.

CPT, Nacional. Conflitos no campo brasil 2024. **Comissão Pastoral da Terra**. disponível em: <<https://cptnacional.org.br/caderno/conflitos-no-campo-brasil-2024/>> acesso em: 31 de dezembro de 2024.

GABRIEL, Pedro. As Cores de uma distopia – colorindo o projeto. **Darkgrains**, 2014.<<https://darkgrains.wordpress.com/2014/07/23/as-cores-de-umadistopia-colorindo-o-projeto/>> acessado em: 3 de março de 2025.

GARCIA, Maryanne. O que é Cli-Fi. **We coletivo editorial**. Disponível em: <<https://www.wecoletivoeditorial.com/post/o-que-%C3%A9-cli-fi>> acesso em: 29 de agosto de 2023.

GRAVETT, Paul. In Search Of The Atom Style: Part 3. **Paul Gravett**. Disponível em: <http://www.paulgravett.com/articles/article/in_search_of_the_atom_style3/> acesso em: 27 de maio de 2025.

HEINLEIN, Robert A. On the Writing of Speculative Fiction. In: **Writing Science Fiction & Fantasy: 20 Dynamic Essays by the Field's Top Professionals**. New York: St. Martin's Griffin, 1993. Disponível em: https://staging.paulrosejr.com/wpcontent/uploads/2016/12/on_the_writing_of_speculativefiction.pdf. Acesso em: 9 de setembro de 2023.

JAMERSON, AD. Remembering Johnny Mnemonic. A. D. **Jameson's Blog**. Disponível em: <<https://adjameson.wordpress.com/2018/04/16/remembering-johnnymnemonic/>> acesso em: 24 de junho de 20225.

LAFORE, Bruno. Brasil registra número recorde de conflitos no campo. **CNN Brasil**. Disponível em:<<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/brasil-registra-numerorecorde-de-conflitos-no-campo-em-2023-diz-relatorio/>> acesso em: 31 de dezembro de 2024.

LOR. A história em quadrinhos sobre a Amazônia. **Lorcartunista**, 2019 Disponível em: <<https://lorcartunista.blogspot.com/2019/08/a-historia-em-quadrinhos-sobreamazonia.html>> acesso em: 19 de novembro de 2024).

LOUREIRO, Juliano. Descubra hqs distópicas nacionais. **Bingo**. Disponível em: <<https://www.livrobingo.com.br/descubra-hqs-distopicas-nacionais>> acesso em: 14 de fevereiro de 2025.

MELLO, Denis. Sobre Teocrasilia. **Denis Mello** Disponível em: <<https://www.denismello.com/teocrasiliasobre>> acesso em: 14 de fevereiro de 2025.

MENEZES, Leonardo. Você sabe o que emanata. **Usina HQ**. Disponível em:<<https://usinahq.wordpress.com/2011/12/16/voce-sabe-o-que-e-emanata/>> acesso em: 30 de abril de 2025.

MOURA, Leander. A Garra cinzenta: o primeiro personagem de terror do Brasil, 2020. **Diário macabro**. Disponível em:<<https://diariomacabro.com.br/a-garra-cinzenta->

[oprimeiro-personagem-brasileiro-de-terror-em-quadrinhos/](#)> acesso em: 13 de fevereiro de 2025.

NALIATO, Samir. O beijo adolescente de Rafael Coutinho, será publicado pela editora todavia. **UniversoHQ**. Disponível em: <<https://universohq.com/noticias/o-beijoadolescente-de-rafael-coutinho-sera-republicado-pela-editora-todavia/>> acesso em: 13 de fevereiro de 2025.

Nanu. Subversivos, de André Diniz – Leia a histórica HQ sobre a Ditadura. Nanu. Disponível em : <<https://nanu.blog.br/subversivos-andre-diniz/>> acesso em: 13 de fevereiro de 2025.

PAES, Jacob. O que é ficção especulativa. **Revista virtual Medium**, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/escotilha-ns/o-que-e-ficcao-especulativa-bc8915c3ac3b>> acesso em: 03 de agosto de 2024.

PAES, Jacob. O'Que é ficção especulativa. **Medium**. Disponível em: <<https://medium.com/escotilha-ns/o-que-e-ficcao-especulativa-bc8915c3ac3b>> acesso em : 29 de agosto de 2025.

SAID, Tabita. Para entender o Brasil, HQ une ficção, viagem no tempo e marcos históricos. **Ciclo 22 Universidade de São Paulo**, 2021. Disponível em:<<https://ciclo22.usp.br/2021/12/07/para-entender-o-brasil-hq-une-ficcao-viagemno-tempo-e-marcos-historicos/>> acesso em: 14 de fevereiro de 2025

APÊNDICE A - Entrevista

Contos da Coruja

Jão Lopato:

1- Como foi a escolha da história "Os contos da coruja"?

O Cajun queria fazer uma história sobre super-heróis regionais utilizando o folclore, e eu tinha feito meu TCC recentemente sobre uma hq que utilizava lendas do folclore. Mas como o tema do Açaí 3 era distopia, implementei o plano de fundo da repressão social daquela realidade, principalmente a repressão sobre a educação. Daí surgiu os *contos da Coruja*, retratando uma professora (que no final representa a Matinta Pereira, com o símbolo da coruja, que também é o símbolo da pedagogia) dando uma aula escondida sobre as lendas enquanto observamos paralelos de resistência na sociedade equivalentes a cada lenda que ela conta.

2- Como foi a escolha do estilo do desenho, o uso das cores e das texturas para essa história?

Tentamos mesclar o *storyboard*, composições de perspectiva, planos de fotografia com o traço do Cajun. Adicionei mais texturas, separei cada lenda que aparecia por uma cor específica que ilumina os quadros de acordo

3- Podes falar algo a mais sobre a parte visual na produção do HQ?

Queríamos retratar as lendas de uma maneira não convencional então tentamos fazer uma escolha visual que passasse um ar de fantasia, mas com personagens que fossem pessoas reais lidando com os perigos daquela ditadura. Daí surgiu o Mapinguari como um morador de rua forte, barbudo e com um curativo no olho para fazer alusão aos pelos e o olho do Mapinguari; A lara retratada como uma ribeirinha pra mostrar as habilidades de nado; e o Saci como um jovem que se rebela com uma "pegadinha".

4- Algum outro comentário a mais sobre?

Não sei (risos). Acho que a história teve muita influência do que eu estava vivendo na época. Tinha acabado de me formar com um projeto sobre o tema que o Cajun queria abordar, e quis trazer a educação como foco porque vim da periferia, e era muito difícil seguir com a educação até o ensino superior. Muitos dos meus amigos de infância não conseguiram concluir a escola e foi bem difícil para mim também, conseguir concluir. E aí ver o governo da época piorando tudo, só fez eu querer retratar a importância da educação para resistência contra repressão.

Cleber Cajun:

1- Como foi a escolha da história "os contos da coruja"?

Bom, todas as histórias foram inspiradas no contexto da necessidade de sair da opressão, de romper com o sistema autoritário; todas as histórias buscavam essa força rebelde que, através da voz de uma professora, ganhavam essa dimensão mais inspiratória e perigosa, pois na sua própria realidade a professora e os alunos também estavam lutando pela sobrevivência. A história que a professora contava tinha essa pretensão de ser uma história com várias camadas, que dialoga com a realidade que estava sendo vivida e que também falava de uma luta que atravessa gerações e geografias.

2- Como foi a escolha do estilo do desenho, o uso das cores e das texturas pra essa história?

A proposta também nasceu no contexto da pandemia de 2020, que foi um grande trauma coletivo, então os artistas envolvidos tinham esse desafio de criar "separados", mas também dialogar para criar uma obra original. Foram muitas conversas e saltos no escuro, apostando na capacidade de cada um, então foi um mescla intuitiva mesmo que ocorreu, eu desenhei, mas também mexi no roteiro por exemplo e o outro artista também, retirou e colocou coisas, então foi um bate bola interessante e desafiador.

3- Podes falar algo a mais sobre a parte visual na produção do HQ?

O João fez os esboços e coube a mim as cores; sugerir mudanças de designs, das roupas, das armas dos personagens. O meu estilo é bem ilustrativo e cheio de cores, então isso deu um cara de "contos de fadas no apocalipse", mas todas as decisões foram dialogadas e aceitas com muita honestidade.

4- Algum outro comentário a mais sobre?

Foi uma obra surgida em um contexto que propôs uma reflexão sobre opressão, busca por significado da vida, educação como processo emancipador, resistência, liberdade, fantasia e amizade.

Não sei se foi o meu melhor trabalho, mas foi o que era possível na época e acredito muito nele, é sempre bom experimentar parcerias com artistas que pensam algo novo para o mundo, principalmente nessa linguagem dos quadrinhos.

APÊNDICE B - Termo de autorização**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

Eu, JOÃO DO NASCIMENTO BRABO LOBATO, nacionalidade brasileiro, estado civil Solteiro, portador da Cédula de identidade RG nº. 6993424, inscrito no CPF/MF sob nº 020.494.892-42, residente à Av./Rua Alameda Taubinha, Umarizal, nº. 1620, município de Belém e Região Metropolitana; AUTORIZO as informações por mim prestadas para análise de estudo e para publicação na dissertação de mestrado intitulada **DISTOPIA NEOCABANA (2021): FICÇÃO ESPECULATIVA E IMAGINÁRIO NOS QUADRINHOS NA AMAZÔNIA PARAENSE** do discente Keoma Calandrini de Azevedo Matheus, matriculado com o registro 202324770012, no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, orientada pelo professor Dr. Francisco Pereira Smith Junior.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso das informações acima mencionada em todo território nacional.

Fica autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação da entrevista não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

Belém, 07 de junho de 2025.

Keoma Calandrini de A. Matheus

Keoma Calandrini de Azevedo Matheus
Pesquisador Responsável

João do Nascimento Brabo Lobato

João do Nascimento Brabo Lobato
Entrevistado/a

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Eu, CLEBER SILVA DE OLIVEIRA, nacionalidade brasileiro, estado civil Solteiro, portador da Cédula de identidade RG nº. 5692708, inscrito no CPF/MF sob nº 979-170-952-15, residente à Av./Rua Condomínio Norte Brasileiro, Cremação, nº. 2383, município de Belém e Região Metropolitana; AUTORIZO as informações por mim prestadas para análise de estudo e para publicação na dissertação de mestrado intitulada **DISTOPIA NEOCABANA (2021): FICÇÃO ESPECULATIVA E IMAGINÁRIO NOS QUADRINHOS NA AMAZÔNIA PARAENSE** do discente Keoma Calandrini de Azevedo Matheus matriculado com o registro 202324770012, no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, orientada pelo professor Dr. Francisco Pereira Smith Junior.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso das informações acima mencionada em todo território nacional.

Fica autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação da entrevista não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

Belém, 21 de junho de 2025.

Keoma Calandrini de Azevedo Matheus

Keoma Calandrini de Azevedo Matheus
Pesquisador Responsável

Cleber Silva de Oliveira

Cleber Silva de Oliveira
Entrevistado/a