

“CARAÍBA”: cultura e tecnologia nos quadrinhos de Flavio Colin

Neuza de Fátima Da Fonseca¹
ORCID: 0000-0003-1281-2260

Marilda Lopes Pinheiro Queluz²
ORCID: 0000-0003-1281-2260

Resumo: O objetivo desse artigo é refletir sobre a obra *Caraíba*, roteirizada e ilustrada por Flavio Colin. Apesar de escrita nos anos oitenta, foi publicada somente em 2007, cinco anos após sua morte. A obra foi publicada pela editora Desiderata, na gráfica Vozes de Petrópolis, no Rio de Janeiro. Para as análises, foram considerados os paratextos, a construção e caracterização dos personagens, os cenários, a diagramação das páginas, o traço e o estilo dos desenhos, os diálogos entre o contexto da obra, do conteúdo e do país. A fundamentação teórica baseia-se nos estudos de Daniel Munduruku (2018), que traz a história do Karaíba, protetor da floresta, Januária Cristina Alves (2017), que mostra a biografia de muitos personagens do folclore brasileiro, Ailton Krenak (2020), que aponta a visão de mundo dos povos originários e Néstor Garcia Canclini (2019), com reflexões sobre os processos de hibridação cultural nos países latino-americanos. O livro se divide em três partes abordando o processo de transição do protagonista, Caraíba, um caçador que, ao longo da história, aprende a perceber os mistérios da floresta e as ameaças das madeiras, das mineradoras e dos humanos predadores. As tensões e contradições nos modos de ver e viver a natureza são intensificados com a presença de personagens de lendas indígenas brasileiras.

263

Palavras-chave: Caraíba. Karaíba. Flavio Colin. História em quadrinhos. Floresta Amazônica.

¹ Graduação em Artes Visuais pela faculdade Unilagos de Mangueirinha, PR, mestrado em Educação e novas Tecnologias, pelo Centro Universitário Internacional, UNINTER. Doutorado em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFPR, Curitiba. Professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal do Paraná. neuza.fonseca@ifpr.edu.br. <http://lattes.cnpq.br/8324202600542673>.

² Graduação em História e em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná, mestrado em História pela Universidade Federal do Paraná (1996) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002). Professora Titular aposentada do Departamento de Desenho Industrial. <http://lattes.cnpq.br/2110123354319236>.

Abstract: The objective of this article is to reflect on the work *Caraíba*, scripted and illustrated by Flavio Colin. Although written in the eighties, it was published only in 2007, five years after his death. The work was published by Desiderata, at the Vozes de Petrópolis printing house, in Rio de Janeiro. For the analyses, the paratexts, the construction and characterization of the characters, the scenarios, the layout of the pages, the lines and style of the drawings, the dialogues between the context of the work, the content and the country were considered. The book is divided into three parts, covering the transition process of the protagonist, Caraíba, a hunter who, throughout the story, learns to understand the mysteries of the forest and the threats from logging companies, mining companies and predatory humans. The tensions and contradictions in the ways of seeing and experiencing nature are intensified with the presence of characters from Brazilian indigenous legends. The theoretical foundation is based on the studies of Daniel Munduruku (2018), who brings the story of Karaíba, protector of the forest, Januária Cristina Alves (2017), who shows the biography of many characters from Brazilian folklore, Ailton Krenak (2020), who points out in his work the worldview of original peoples and Néstor Garcia Canclini (2019), where he presents reflections on the phenomenon of cultural hybridization in Latin American countries.

264

Keywords: Caraíba. Karaíba. Flavio Colin. Comics. Amazon rainforest.

Resumen: El objetivo de este artículo es reflexionar sobre la obra *Caraíba*, escrita e ilustrada por Flavio Colín. Aunque fue escrita en los años ochenta, no se publicó hasta 2007, cinco años después de su muerte. La obra fue publicada por Desiderata, en la imprenta Vozes de Petrópolis, en Río de Janeiro. Para los análisis se consideraron los paratextos, la construcción y caracterización de los personajes, los escenarios, la disposición de las páginas, las líneas y estilo de los dibujos, los diálogos entre el contexto de la obra, el contenido y el país. La fundamentación teórica se basa en los estudios de Daniel Munduruku (2018), que trae la historia de *Karaíba*, protectora del bosque, Januária Cristina Alves (2017), que muestra la biografía de muchos personajes del folklore brasileño, Ailton Krenak (2020), que destaca la cosmovisión de los pueblos originarios y Néstor García Canclini (2019), con reflexiones sobre los procesos de hibridación cultural en los países latinoamericanos. El libro se divide en tres partes y abarca el proceso de transición de la protagonista, *Caraíba*, una cazadora que, a lo largo de la historia, aprende a comprender los misterios del bosque y las amenazas de las empresas madereras, mineras y humanos depredadores. Las tensiones y contradicciones en las formas de ver y experimentar la naturaleza se intensifican con la presencia de personajes de leyendas indígenas brasileñas.

Palabras clave: *Caraíba*. *Karaíba*. Flavio Colín. cómic. Selva amazónica.

Introdução

Flávio Barbosa Mavignier Colin, quadrinista brasileiro, nasceu em vinte de junho de 1930, no Rio de Janeiro, mas passou parte de sua infância e adolescência na cidade de Porto União, Santa Catarina. Iniciou sua carreira na Rio Gráfica Editora em 1956, passando por várias editoras como a Outubro, Grafipar, Bloch, Vecchi, L&PM, entre outras. Desenhou muitas obras como “As Aventuras do Anjo”, “O Vigilante Rodoviário”, “A Guerra dos Farrapos” e “A mulher Diabo no Rastro de Lampião”. Algumas, além de desenhar, também roteirizou como *Caraíba* e *Vizunga*. Flavio Colin morreu em 13 de agosto de 2002.

O objetivo desse artigo é analisar a obra “Caraíba”, roteirizada e ilustrada por Flavio Colin nos anos oitenta, publicada em 2007, pela editora Desiderata. Para as análises, foram considerados a construção e caracterização dos personagens, os cenários, a diagramação das páginas, o traço e o estilo dos desenhos, os diálogos entre o contexto da obra, do conteúdo e do país.

Caraíba é o nome do personagem principal que nasceu em um seringal no Alto Amazonas. No início da história é “um caçador profissional que vive na Amazônia. Trabalhava para um grande contrabandista e exportador de pele e animais silvestres” (COLIN, 2007, p. 122). Todos os acontecimentos são narrados de modo crítico, apontando desde os problemas da região, o imaginário em torno da floresta amazônica, até as contradições e tensões vividas pelos povos indígenas no contato com os brancos. Realismo e ficção se misturam na luta para salvar a natureza, especialmente quando Colin traz personagens das lendas indígenas brasileiras para ajudar nas aventuras de Caraíba.

Na enciclopédia e dicionário ilustrado de Koogan e Houaiss (1999), a palavra caraíba significa indígenas dos Caraíbas da grande família linguística das Américas do Sul e Central, à qual pertencem muitas coletividades do nosso país. Pode significar, também, a denominação que os indígenas davam aos europeus, homens brancos, desconectados da natureza. Ainda pode ser entendido como algo sobrenatural. Já Daniel Munduruku (2018), coloca que Karaíba é um personagem mitológico indígena brasileiro, que tem o poder de prever o futuro. É descrito como bastante vaidoso, gostando de ser recebido com muita pompa e quando isso não acontecia, ficava chateado.

Ainda conforme o autor, Karaíba é o avô de todos os indígenas e pai das florestas, por isso, ele protege todas as vidas que habitam a mata, caracterizando o

oposto do personagem Caraíba do início da primeira parte da obra de Colin, pois não acreditava na existência de personagens míticos, era rude que destruía a vida dos habitantes da floresta.

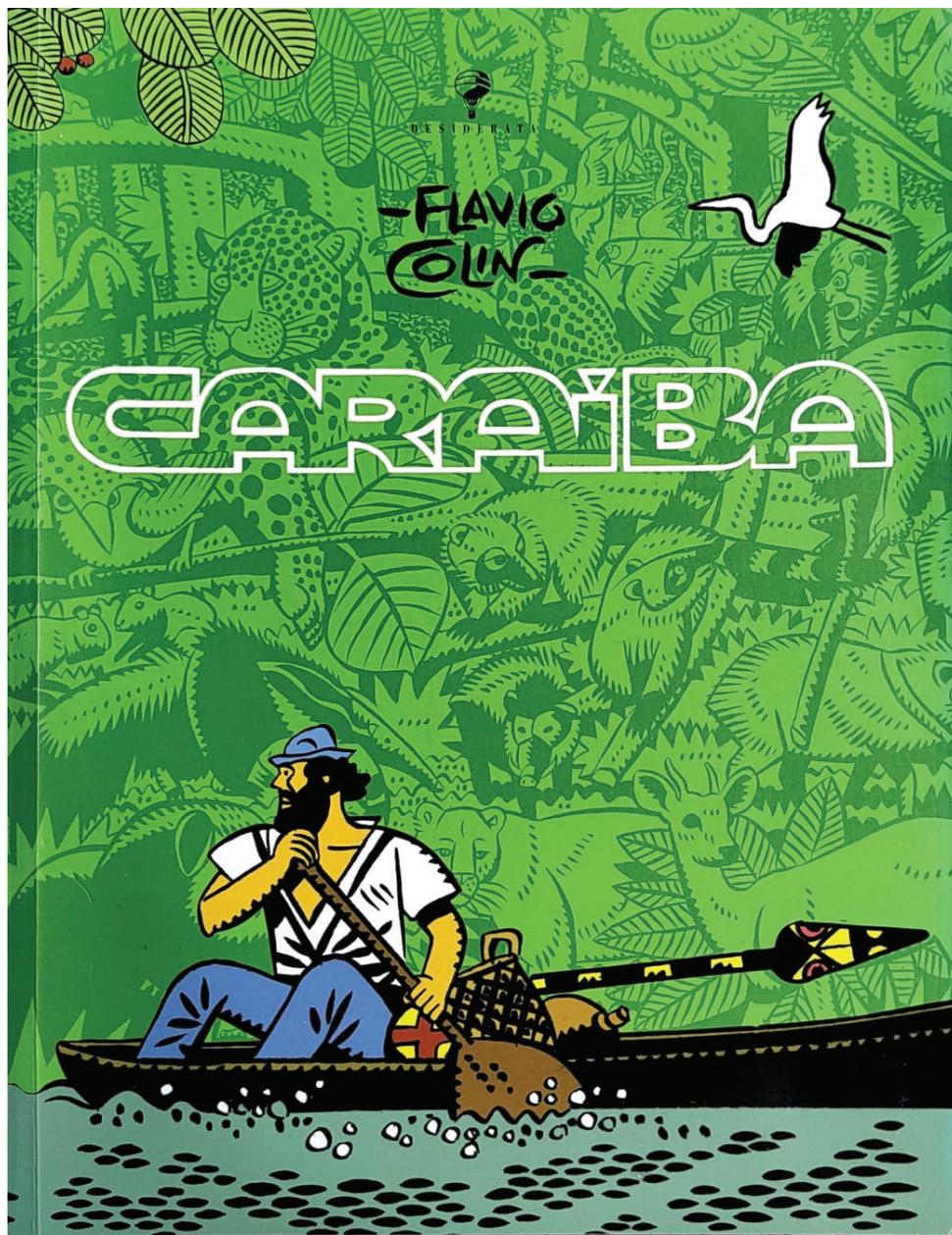
O protagonista, inicialmente, vive suas aventuras como Caraíba com “C”, o modo como os indígenas denominavam os brancos europeus, porém, no decorrer da história, ele aproxima-se da ideia de Karaíba, com “K”, ou seja, o pai da floresta, de acordo com a crença dos povos indígenas.

O livro se divide em três partes, abordando o processo de transição do protagonista, Caraíba, ao longo da história, aprende a perceber os mistérios da floresta e as ameaças das madeireiras, das mineradoras e dos humanos predadores. Temas como o desmatamento, a poluição, o tráfico de animais silvestres, exploração dos povos originários por parte do turismo, a violência da invasão branca, entre outros, são tratados com traços marcantes, desenhos exuberantes que nos levam a pensar na Arte Expressionista, principalmente pela força do contraste exagerado da técnica das xilogravuras.

No decorrer de todo o quadrinho percebe-se o jeito dos povos indígenas de se relacionar com a natureza, com os turistas, com predadores humanos, com a ciência e as técnicas, problematizando as dicotomias natureza e cultura, natureza e tecnologia, animais e humanos, progresso e atraso, civilização e barbárie, entre outras.

Cenário

Figura 1 - Capa da obra "Caraíba".



268

Fonte: Colin, 2007, capa.

O verde, presente na capa (figura 1), em diversas tonalidades, representaria a floresta, lugar onde se passa a história. As imagens de fundo, com efeito gráfico de marca d'água, transparecem a riqueza da fauna e da flora desse lugar que tomam conta do espaço. O nome Caraíba, escrito em fonte *Snasm Heavy*, em branco, apenas com o contorno (letra vazada), cria transparência para que o leitor

enxergue a natureza através dele e, ao mesmo tempo, para dar a impressão de que a mata atravessa o personagem. Vemos, também, uma grande garça branca que se destaca no fundo monocromático, voando em direção ao nome de Flavio Colin, talvez para enfatizar quem é o autor da obra.

Na parte inferior, em primeiro plano, temos o rio em tons de verde mesclando-se ao azul, e por ele navega um barco chamado pelos moradores locais de montaria, definido pelo autor como “uma canoa ligeira escavada num só tronco” (COLIN, 2007, p. 14). Dentro do barco há um homem sozinho, com vestimenta simples, camiseta branca (criando um elo com a cor do pássaro e do título), chapéu e calça azuis. O personagem tem o tronco de frente para o leitor e a cabeça voltada para o lado esquerdo, e leva alguns objetos como uma grande lança de madeira com grafismos em amarelo e preto, um cesto traçado, um objeto em vermelho e amarelo e outro, esférico, que parece ser confeccionado em argila.

Alguns elementos gráficos parecem marcar o início da aventura: os pontos pretos, brancos e verdes, colocados próximo ao barco, evocam o movimento da água causado pelo remo que o homem está manejando; já as linhas onduladas, na frente do barco, sugerem as ondas na água, causadas pelo movimento do barco que desliza sobre o rio.

A história de “Caraíba” de Colin se passa na floresta amazônica, que no Brasil se estende por todo o estado do Amazonas, Acre, Rondônia, Roraima, Pará, Maranhão, Amapá Tocantins e Mato Grosso, sendo conhecida como o maior bioma do Brasil e a maior floresta tropical do mundo.

Na primeira página (figura 2), vemos dois grandes quadros, sendo que a linha demarcatória é feita com o limite da água do rio ao se encontrar com a mata. Alguns animais e plantas extrapolam o limite do requadro, sugerindo que naquele espaço da floresta são livres e que a fauna e a flora são bastante exuberantes.

Figura 2 - Página de apresentação da obra Caraíba



Fonte: Colin, 2007, p. 7.

Em primeiro plano há um grande jacaré agarrando uma ave, que traz no bico um peixe e o peixe está engolindo uma mosca. A imagem remete à riqueza desse bioma, apontando a interdependência desses seres que formam uma sequência de organismos servindo de alimento para o outro. Esse processo é mostrado no início de todas as partes da obra.

Em segundo plano é mostrado um homem em um pequeno barco a remo, como parte integrada daquele espaço. Já no penúltimo quadro dessa página, por meio de um balão de pensamento, percebemos que esse homem é um caçador, pois está aflito por não ter conseguido nenhuma pele para vender ao seu patrão.

No último quadro aparece uma grande onça tomando água, tranquilamente no rio. O leitor, nesse momento, intui que aquele animal dará a pele que o caçador estava procurando.

Os quadros da figura 2 são formados por uma abundância de elementos visuais como pontos, manchas, linhas retas, linhas curvas, linhas circulares e linhas serrilhadas, grafismo e excessos que ajudam a construir os personagens e cenários em diferentes superfícies, dando profundidade e tridimensionalidade, como se fossem esculturas. Todos esses elementos, juntamente com o estilo do traço, ao longo de toda a obra, lembram a arte do expressionismo, principalmente nas linhas marcantes, como se o gesto fosse determinante da imagem, e ajuda a mostrar a exuberância da natureza que, também é destacada pelas onomatopeias.

Caraíba, Curupira e Iara

Curupira é um ser mágico de uma lenda dos povos indígenas do Sul que foi apropriada pelo folclore brasileiro, um ente com a função de proteger a floresta e os animais que habitam nela.

De acordo com Januária Cristina Alves (2017), Curupira é ser um protetor das matas e da caça, o demônio da floresta, responsável pelos barulhos misteriosos que muitas vezes ouvimos, pelos medos que sentimos ao passarmos por ela, pelo sumiço dos caçadores, pelos esquecimentos dos caminhos. É uma criatura muito esperta, enganando a todos os que caçam e fazendo com que se percam na floresta.

A definição do nome Curupira, segundo Alves (2017), vem do nheegatu, língua indígena derivado da família tupi-guarani, "curumi significa 'menino', e pira, 'corpo', ou seja, 'corpo de menino', ele também é chamado de Currupira, Gurupira, Corobira, Matuiú, Caiçara e, em alguns casos, é confundido com a Caipora e com Zumbi" (ALVES, 2017, p. 126).

O encontro de Caraíba com Curupira, no início, foi de desconfiança, pois o caçador branco não acreditava na sua existência e não entendia que "Nas sociedades tradicionais, o modo de pensar é formado por costumes e mitos que não podem ser explicados ou racionalmente justificados" (FEENBERG, 2010, p. 51). No primeiro contato, considerou-o um louco, mas, ao perceber que era real, logo pensou em enganá-lo a ponto de induzi-lo ao suicídio.

Após a morte de Curupira, muitas coisas ruins passaram a acontecer para os moradores daquele lugar. Os animais fugiram, as formigas atacaram as plantas,

os peixes desapareceram, pestes atacaram os animais domésticos. O ato de Caraíba foi uma grande violência, pois destruiu não apenas um personagem de uma lenda, mas sim uma rede de proteção, invadindo um espaço mítico tradicional, desrespeitando a crença desses povos, caboclos, ribeirinhos e indígenas.

Por ter induzido Curupira à morte, Caraíba passou a ter má sorte na caça e na pesca e foi aconselhado por um companheiro indígena, a buscar ajuda com um pajé. Este lhe dá a missão de voltar até onde estava o corpo do Curupira para fazer um ritual que consistia em bater com força nos dentes do pequeno ente para que voltasse a viver.

Figura 3 - A missão de Caraíba. “Caraíba”, 2007.



272

Fonte: Colin, 2007, p. 33.

A reação do caçador foi de espanto e medo, marcada pelo modo como as letras aparecem no balão de fala (figura 3), sugerindo a sonoridade de quem gagueja ao questionar o pajé. As expressões faciais de Caraíba reforçam isso. O pajé menciona o nome “Anhangá-piã” que, de acordo com Koogan; Houaiss (1999), seria uma espécie de espírito do mal ou diabo na língua Tupi.

O que chama a atenção também, é que, apesar de viver isolado no meio da floresta amazônica, o pajé possui um computador e uma grande biblioteca. Ao colocar o pajé de uma aldeia num espaço com máquinas e livros, Colin parece problematizar as fronteiras, os limites, mostrando que é possível existir um indígena interagindo com tecnologia de ponta e com visões europeias, apropriando-se do saber dos livros e computadores, assim como há não indígenas ocupando o espaço das matas. São contradições apontadas pelo artista, talvez, para insinuar que ambos precisam da floresta e da tecnologia, que a dicotomia entre técnica e natureza é uma falácia.

Os povos indígenas produzem saberes e artefatos tão sofisticados quanto os povos invasores, sem fazer distinção ou hierarquias entre humanos e não humanos. A presença dessas tecnologias nas aldeias não os tornam menos indígenas, pois todos os costumes e conhecimentos que venham adquirir com elas são somados e atualizados com os conhecimentos tradicionais e ancestrais.

Colin constrói um olhar crítico sobre a tecnologia, a técnica e a natureza. Ele mostra que existe técnica na canoa, na lança, nas armadilhas de caça, nos cestos, enfim, em tudo o que é produzido pelos moradores da floresta. Aponta que o homem branco se apropria dessas técnicas e a usa de acordo com sua visão de mundo.

O autor afasta-se do viés do determinismo tecnológico que, segundo Feenberg (2010), seria uma visão que compreende a tecnologia para além do controle humano e que, ao contrário, controla os humanos e molda a sociedade, por meio da eficiência e do progresso. Colin mostra que é a maneira como as pessoas se organizam que vai dar sentido a essa construção social que é a tecnologia.

Em vários momentos da obra, vemos o contato dos povos indígenas com os turistas estrangeiros que visitam a floresta em busca de entretenimento, animais e objetos exóticos, geralmente a convite do traficante de peles e animais, Mr Ted. Este é o patrão de Caraíba e dono de um hotel que promove o encontro entre os indígenas e os forasteiros. É um processo de globalização.

Os processos globalizadores acentuam a interculturalidade moderna que cria mercados mundiais de bens materiais e dinheiro. Os fluxos e as interações que ocorrem nesses processos diminuem fronteiras e alfândegas, assim como as autonomias das tradições locais; propicia mais formas de hibridação produtiva, comunicacional e nos estilos de consumo do que no passado. (CANCLINI, 2019, p. 31).

No entanto, esses processos não se dão de forma igualitária, como uma troca justa. Acontece, quase sempre, como processo tenso de dominação. Nos quadrinhos, principalmente no momento da apresentação dos indígenas para os turistas estrangeiros.

Colin acentua esse discurso de dominação e da colonização na construção de seus personagens na obra, quando o traficante leva um grupo de turistas para assistir um espetáculo de danças indígenas que, neste caso, é mercadoria adaptada ao gosto do homem branco, para agradar os visitantes. No decorrer da apresentação, algumas pessoas saíram correndo, com medo do som e dos

movimentos que o grupo fazia. O mercador pede para os indígenas serem menos “selvagens” para não assustar os turistas. Essa fala denuncia esse preconceito, ao longo da história, de ver o indígena com bárbaro, inferior, exótico. Já quando os indígenas amenizam a forma de dançar e cantar, Colin evoca outro estereótipo, o do indígena dócil e facilmente influenciável. Por outro lado, percebe-se que os indígenas têm algumas estratégias para atender os anseios dos turistas, marcando diferenças entre suas práticas cotidianas e a atuação para os estrangeiros. Dessa maneira, atendem às demandas da indústria cultural e, ao mesmo tempo, mantêm seus costumes e tradições.

Quando Caraíba retorna ao lugar onde havia deixado o corpo do Curupira, surpreendeu-se por ainda estar intacto, como se estivesse apenas dormindo. Por um momento, acreditou que o pajé e o Curupira estavam brincando com ele. Cumpriu o ritual de bater com força nos dentes, trazendo o pai da mata de volta à vida. Por esse feito, Curupira deu a Caraíba a missão de ser, também, um protetor da natureza: “Depois desse encontro, sua mentalidade muda completamente: ele passa de predador a defensor da fauna e da flora” (COLIN, 2007, p. 122).

A imagem da volta à vida do Curupira se fez pela explosão, que foi construída com grandes onomatopeias para ressaltar o forte barulho, além de estrelas e um balão com muitas pontas, para acomodar o personagem dentro dele, talvez para mostrar essa transformação que vai marcar seu destino.

Para cumprir a missão de ser um protetor da floresta, Caraíba teve que se livrar de sua arma “papo amarelo”, por exigência do Curupira, mas recebeu de presente uma lança encantada que, ao ser atirada para caçar um animal, se transformaria em uma cobra. Caraíba só poderia usar essa lança para matar animal para saciar a sua fome e a fome dos povos que moravam nas margens dos igarapés, que estavam passando necessidades.

Figura 4- Curupira caçando com a lança encantada. “Caraíba”, 2007.



Fonte: Colin, 2007, p. 41.

A lança (figura 4), por ser mística, quando se transforma em cobra é representada dentro do balão com linhas quebradas, apontando, mais uma vez, para o envolvimento corporal, atravessado pela crença no mito daquela arma. Ainda nessa parte do livro, além de Curupira, temos a presença da Iara (Mãe d'água) que também é uma personagem do folclore brasileiro, que encanta os pescadores para levá-los para as profundezas dos rios.

Iara, segundo Ianna Patchett, (2018), é uma lenda da região amazônica. “A lenda da Iara tem origem indígena popular da Amazônia, também conhecida como mãe da água. Iara é uma linda sereia de pele morena, cabelos longos, olhos castanhos, e quem vive no rio Amazonas” (PATCHETT, 2018, p. 3).

A Iara da história de Flavio Colin não é apresentada como uma criatura perigosa. Sua preocupação é ajudar a proteger a natureza, levando para o fundo do rio tudo o que os seres humanos usam para prejudicar a natureza.

A estética aplicada por Colin nesta obra possui características de fundir figura e fundo, misturar corpos, enfatizar as texturas e formas. Não permite que o leitor, à primeira vista, consiga distinguir personagens e elementos do cenário. Exige um mergulho visual, com grande esforço e atenção na leitura. Para o quadrinista, figura e fundo são tão importantes quanto natureza e cultura, natureza e tecnologia, são inseparáveis.

Caraíba e os madeireiros

Nessa parte da história, a luta de Caraíba é contra os madeireiros, travada tanto no roteiro quanto nas imagens que trazem troncos de árvores cortadas e lançadas no rio para facilitar o transporte. É uma luta solitária, mas com a ajuda dos seres mitológicos. Para simular essa solidão, Colin representa muitos diálogos em balões de pensamentos.

Essa obra dialoga com o contexto da época e com as preocupações ambientais dos anos 1980, sendo uma crítica à destruição da Amazônia que há muito tempo vinha acontecendo. “A ideia é denunciar a devastação da Amazônia, mas sem pretensões eruditas e didáticas. Não sou antropólogo, naturalista, zoólogo ou botânico. Quero protestar satirizando, mas me baseando em pessoas e fatos reais, para dar certa autenticidade ao trabalho” (COLIN, 2007, p. 122).

Na década de 1970, o governo militar de Emílio Garrastazu Médici, militar e político brasileiro, criou o Plano Nacional de Integração e investiu intensamente na propaganda com a finalidade de atrair as populações que viviam no campo, mas não tinham terras para plantar. Nessas propagandas, a Amazônia era apresentada como um lugar vazio de gente e que precisava de lavradores para povoar, trabalhar nas terras e proteger de possíveis invasões estrangeiras, então era colocado que esse território era composto de “terras sem homens, para homens sem terra” (MORBACH, 2001, p. 1). Conforme Marise Rocha Morbach (2001), esse plano tinha o objetivo de levar cem mil famílias trabalhadoras rurais do Nordeste e Centro-oeste para alguns pontos-chaves da Amazônia.

De acordo com Morbach (2001), o incentivo à industrialização e as transformações realizadas na região amazônica não tinham o interesse de assentar

os sem-terra e ajudá-los a se desenvolver na agricultura, mas diagramar a floresta a fim de explorar suas riquezas.

Conforme Guilherme Foladori e Javier Taks (2004), em meados dos anos 1980, o advento das mudanças climáticas “tornou-se o denominador comum de toda a problemática ambiental e o aquecimento global, o réu principal” (FOLADORI; TAKS, 2004, p. 11).

Segundo Zhouri e Laschefski (2010), também foi na década de 1980, que expressões como “uso sustentável da natureza” e “povos da floresta” passaram a ser aplicadas. Mas foi após a morte do ambientalista Chico Mendes (seringueiro, sindicalista e ativista político brasileiro), em dezembro de 1988, que essas expressões se consolidaram. Além disso, foi a partir desse acontecimento que “indígenas, ribeirinhos, seringueiros e demais grupos tradicionais se tornaram protagonistas do ‘desenvolvimento sustentável’, noção que ganhou reconhecimento internacional na Cúpula da Terra³, realizada no Rio de Janeiro em 1992” (ZHOURI; LASCHEFSKI, 2010, p. 1).

Na Constituição Federal de 1988 foram incluídos alguns eixos centrais relacionados ao tratamento do meio ambiente, como pontos sobre a conservação da diversidade biológica e dos processos ecológicos; criação de reservas especialmente protegidas; a necessidade de estudo prévio de impacto ambiental antes da realização de alguma atividade potencialmente causadora significativa de degradação e educação ambiental.

Na obra *Caraíba*, o protagonista, além de contar com a ajuda dos seres mitológicos, ainda é auxiliado por alguns animais como os macacos Guaribas, também conhecidos como bugio-ruivo, para derrotar os madeireiros. Dessa forma afirmando o conceito pregado por Krenak (2020), de que a terra é um organismo vivo e existe uma conexão entre todos os seres.

³ Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente e Desenvolvimento -CNUMAD, mais conhecida como Eco -92 (ZHOURI; LASCHEFSKI, 2010, p.10).

Caraíba como protetor da floresta

Na última parte da obra, Caraíba passa seus dias lutando para salvar os animais que são duramente atacados por coureiros, caçadores, pescadores e traficantes de animais silvestres.

A primeira página (figura 5) está dividida em três quadros, com uma profusão de elementos visuais que formam as diversas texturas de variadas superfícies. No quadro inicial são mostrados muitos animais e plantas, ressaltando, mais uma vez, a grandeza da fauna e da flora desse lugar. Afastado do centro da ação, Caraíba, em sua pequena canoa, é apresentado ao público leitor como um espectador do grande espetáculo da natureza.

O artista representou toda a cena com muito movimento por meio das linhas cinéticas, dos pequenos círculos representando bolhas d'água e das linhas onduladas que simulam as ondas formadas pela luta da onça, cobra e anta. O uso das onomatopeias, escritas em formato grande, rompe com a rotina da floresta que é marcada por várias sonoridades, diferentes ritmos, os barulhos de insetos, os cantos dos pássaros, o vento nas folhas, as águas etc.

Figura 5 - Página inicial da terceira parte da obra "Caraíba".



Fonte: Colin, 2007, p. 69.

No segundo quadro vemos Caraíba em sua canoa com a inseparável lança encantada, pensando em chegar logo ao santuário para onde Mr. Ted havia enviado seus homens para caçar e pescar, antes que seus caçadores exterminassem todos os animais. Já no terceiro, percebemos a presença de mais dois pequenos barcos semelhantes ao de Caraíba.

Na sequência, ficamos sabendo que aqueles barcos pertencem aos pescadores que estão matando peixe-boi com arpão. É uma cena muito agonizante,

como vemos na figura 6, pois o pescador arpoa o animal, que, no desespero, foge apavorado, arrastando a canoa. O homem usa o jacunã, que, segundo Colin (2007), é um remo típico da Amazônia, para frear o peixe e, dessa forma, esgotar suas forças e parar. Então, o pescador coloca dois tampões de madeira e suas narinas para que o peixe morra asfixiado.

Figura 6 - Morte do peixe-boi. "Caraíba", 2007.



Fonte: Colin, 2007, p. 71.

A cena é tão envolvente e dramática, que durante todo o tempo o leitor parece estar mergulhado nas águas junto ao peixe-boi e torce para que alguém venha socorrer aquele animal.

Quando Caraíba chegou para salvá-lo, o bicho estava morto e sem pele. Então, para se vingar dos pescadores, Caraíba faz um vestido da pele do peixe para um dos pescadores e joga seus arpões no fundo do rio para que Iara leve à sua casa.

Com muito dinamismo, expressividade e texturas empregados por Colin nos desenhos, o autor leva Caraíba a encontrar mais um problema que é a matança dos jacarés. Mostra a forma de captura dos jacarés por parte dos coureiros, lançando

os animais como se faz com o gado, depois sendo decapitados e tendo sua pele retirada. Ao perceberem que Caraíba não comungava mais com as ideias deles, passaram a tratá-lo como inimigo, como podemos ver na figura 7. Colin usa o exagero, o drama, a tragédia com a finalidade de denúncia.

Figura 7 - A captura de Caraíba. *Caraíba*, 2007.



Fonte: Colin, 2007, p.76.

A gestualidade dos personagens evoca movimento e a cena foi composta na diagonal, principalmente a figura do Caraíba, denotando desequilíbrio na luta, pois eram vários coureiros contra ele. Além disso, o enquadramento de cima para baixo, amplia o efeito da violência e do medo.

Ao perceber que Caraíba estava correndo risco de vida, a lança mágica que, nesse momento de apuros, transformou-se em jiboia e foi pedir socorro para Iara. A Mãe d'água mandou um Araruá, o maior jacaré da Amazônia, para socorrer o defensor da floresta.

Figura 8 - O ataque do Araruré para salvar o Caraíba. *Caraíba*, 2007.



Fonte: Colin, 2007, p. 80

Na figura 8 somos arrebatados pela composição da página, instigados pelos múltiplos elementos a serem observados. Para demonstrar o tamanho exagerado do jacaré, Colin desenhou apenas alguns detalhes como partes de uma das patas e de sua cauda, em primeiríssimo plano. Sobre ela foram desenhados seis homens e quatro barcos e algumas carcaças dos jacarés capturados pelos caçadores. As pessoas, os barcos e outros objetos foram lançados para o ar com o movimento de zigue-zague, o qual forma um redemoinho acompanhando o balanço da cauda do Araruré. O caos do quadro inferior invade o superior eliminando a linha demarcatória que dividia os dois quadros. Vemos também a sinuosidade bem marcada, além da onomatopeia reiterando o movimento caótico. Em alguns momentos, essa e outras imagens, no decorrer da história, lembram características

da arte psicodélica, perceptível pelos movimentos das linhas que criam o efeito de alucinação, no emprego das formas ornamentais e na construção de estrutura complexa com supervalorização dos detalhes.

A ausência de linhas demarcatórias nas laterais faz com que os elementos da ação que delimitem o espaço para a luta, dando liberdade aos personagens, principalmente ao grande jacaré que vence a batalha.

O artista faz uma opção de estética, no decorrer de toda a obra, que tem muito a ver com o modo de ver e pensar o mundo. Ele não se preocupa em mostrar o cenário ou o que há no cenário, não se preocupa tanto em situar, mas sim de “engolir”, jogar o leitor dentro do cenário. Isso acontece por meio de redemoinhos, curvas, sinuosidades exageradas que dialogam com características da Arte Expressionista, da Arte Pop, da Arte Psicodélica, de xilogravuras e da linguagem dos cordéis. Porém, quando desenha a parte das máquinas (a parte estranha à natureza), representa com linhas reta, deixando o desenho “duro”, sem dinamismo e organicidade das linhas. É como se Colin tentasse mostrar ao leitor que aquele espaço é hostil, prende, captura e faz mal aos animais e à natureza em geral.

Depois de remar muito, Caraíba chegou ao santuário de animais. De longe já percebeu que a matança havia sido grande, pois as canoas estavam abarrotadas de peles, caixas com animais vivos e aquários com peixes raros e exóticos. Seus companheiros ficaram muito felizes com a volta do amigo, pois não seria apenas mais um para ajudar, mas o melhor caçador daquela floresta. Todavia, logo mudaram de opinião, pois perceberam que Caraíba estava diferente, em vez de caçar, protegia os animais. Aquele Caraíba que saiu procurando um pajé para curar seu azar na caçada, não existia mais. Agora assumia o discurso de que os animais não pertenciam a Mr. Ted, e sim à floresta.

O grupo de caçadores era formado por um homem branco, um indígena e um negro. O indígena foi representado como um personagem caricato, descolado de sua cultura, alguém que negava seus costumes e super valorizava a cultura e costumes dos visitantes estrangeiros, ainda que continuasse usando adornos típicos de sua etnia, como os brincos de plumas e sementes.

Stuart Hall (2016) alerta para o fato de que colocar os costumes dos brancos como mais importantes e desqualificar a cultura do outro é uma estratégia de naturalizar as diferenças. “Naturalização” é, portanto, uma estratégia representacional que visa *fixar* a “diferença” e, assim, “ancorá-la para sempre” (HALL, 2016, p. 171), sem questionamento.

Para Krenak (2020), a difusão de humanidade criada pelos brancos, ocorreu por meio da dominação e exploração de territórios, uso da violência e prática de genocídio, e isso não ficou no passado, é constante ainda nos dias de hoje. As grandes corporações em busca de mais riquezas, como madeiras, animais e minérios, empurram aldeias cada vez mais para as margens e matam os indígenas que não concordam com esses métodos.

O grupo de caçadores se reuniu para juntar forças para jogar Caraíba no fosso e, logo após, dirigiram-se ao barracão flutuante para entregar os animais e as peles e receber o pagamento. Enquanto isso, a lança do protetor da floresta se transformou em uma cobra e avisou Curupira que Caraíba precisava de ajuda. Dessa forma, recebeu auxílio para sair daquele buraco.

Caraíba solicitou ajuda da Mãe d'água. Contou a ela sobre o barracão flutuante, instalado na tríplice fronteira (Brasil, Colômbia e Peru), onde Mr. Ted armazenava munições, peles de todos os tipos e os animais vivos que aguardavam o momento de embarcar para o exterior.

Iara transforma-se em uma cobra gigante, com os olhos brilhantes representados por duas grandes estrelas, levando o barracão com tudo o que tinha dentro para as profundezas das águas. A presença de estrelas mostra que durante o ato houve muitas explosões com luzes, tornando a cena um espetáculo assustador para quem assistia, pois isso dava certeza que era obra da Boiúna, definido por Koogan e Houaiss (1999) como um mito indígena da Amazônia, de uma cobra gigante, também conhecida como mãe d'água.

Nos desenhos de Colin, notamos também, a narrativa do realismo fantástico, pois dá vazão ao imaginário do leitor, a partir da construção de uma realidade paralela e absurda, extravasando a fronteira entre o real e o impossível.

Caraíba percebeu que havia centenas de peixes mortos e outros agonizando e encontrou Iara pedindo socorro, pois suas águas estavam completamente poluídas e, nas palavras dela, "o progresso havia se instalado na região" em forma de indústrias, destruindo o ar, o solo e as águas, em troca de empregos para aquela população ribeirinha que depende do rio para comer, beber e navegar.

De acordo com Krenak (2020), essas indústrias se instalam na região preservando algumas etnias que interessam a essas corporações para pregar o desenvolvimento sustentável, mas de sustentável não há nada, pois transformam os rios, as florestas, mudam a paisagem e empurram sua população para as periferias.

O autor ainda coloca que “quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivos dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial e extrativista” (KRENAK, 2020, p. 49).

Iara, montada no grande jacaré, manobra para que ele coloque sua grande cauda em uma manilha, de onde vinha a poluição e, com isso, os resíduos tóxicos e malcheirosos voltaram para dentro da fábrica, pelos encanamentos, expulsando todos os que trabalhavam na usina que acabou sendo desligada.

Neste trecho, o quadrinista faz a representação das indústrias, da cidade e das técnicas e artefatos usadas nesses ambientes como homogeneizadoras, destruidoras. Os grandes empresários são colocados como os verdadeiros predadores. Já as técnicas e artefatos indígenas são tratados como possibilitando diferentes modos de vida, com o uso da natureza sem prejudicá-la.

Considerações finais

Caraíba, desde seu reencontro com Curupira, a pedido do pajé, só conseguiu se curar de sua “panema” quando passou a tratar a natureza como parte de si e dos coletivos; compreendeu que para protegê-la, precisaria combater os traficantes de animais silvestres, madeireiros, coureiros, mineradores e grandes corporações que “devoram florestas, montanhas e rios” (KRENAK, 2020, p. 20).

Caraíba é engolido pelo cenário natural, perde-se na trama de linhas, traços, pontos, texturas, como uma metáfora visual para a transformação do protagonista. O personagem transforma-se ao longo da jornada, passando de vilão a herói, dependendo da colaboração coletiva e da ajuda mútua. Essa interdependência e consciência de pertencimento o levou a se comportar como o Caraíba descrito por Munduruku, o Karaíba com “K”. Como aponta Krenak (2020), somos tudo natureza e não podemos pensar que uma coisa somos nós e outra é a Terra. Visualmente, Colin reafirma esse discurso de que plantas, pessoas e animais não se separam e dependem uns dos outros. A natureza, incluindo os personagens mitológicos, são representados em tamanhos maiores para mostrar sua exuberância e importância, geralmente extrapolando os quadrinhos

286

O papel das entidades, como Iara, Curupira e outros seres míticos da floresta, reitera a ideia de coletividade, e mostra que as pessoas podem mudar e serem mais fortes quando aceitam ajuda e deixam de ser indivíduos isolados, mas sim parte da natureza, do universo.

A obra de Flávio Colin, por meio de um expressionismo quase fantástico, narra a luta pelo meio ambiente e pela natureza como uma ação coletiva, cotidiana, envolvendo humanos e não humanos. Projeta seus quadrinhos de aventura desconstruindo heróis e vilões, questionando a estrutura de nossa sociedade, problematizando a ideia de progresso e de desenvolvimento, apontando as tensões e contradições dos encontros interculturais. Nem selvagens, nem dóceis, os povos indígenas são representados em suas diferenças, dificuldades, astúcia e sabedoria nas múltiplas táticas de resistência e de preservação da Amazônia.

Referências

- ALVES, Januária Cristina. *Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas*. 1 ed. São Paulo: FTD: Edições Sesc, 2017.
- BASTOS, Therezinha Xavier et al. *O estado atual dos conhecimentos de clima da Amazônia brasileira com finalidade agrícola*. 1986.
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade*. Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2019.
- COLIN, Flavio. *Caraíba*. Rio de Janeiro: Desiderata, 2007.
- FEENBERG, Andrew. O que é a filosofia da tecnologia. A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia, v. 2, p. 51-64, 2010.
- FOLADORI, Guillermo; TAKS, Javier. Um olhar antropológico sobre a questão ambiental. *Mana*, v. 10, p. 323-348, 2004.
- HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Trad. Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Apicuri, 2016.
- KOOHAN, Abrahão. HAUISS, Antônio. *Enciclopédia e dicionário ilustrado*. 4 ed. Rio de Janeiro: Seifer, 1999.
- KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020
- MORBACH, Marise Rocha. *A publicidade no período Médici: os efeitos da propaganda de ocupação da Amazônia*. INTERCOM/UNAMA–Campo Grande/MS–2001, 2001.
- MUNDURUKU, Daniel. *O Karaíba: Uma História do Pré-Brasil*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2018.
- PATCHETT, Gianna. *A Lenda da Iara (The Legend of Iara)*. 2018.
- ZHOURI, Andréa; LASCHEFSKI, Klemens. *Conflitos ambientais*. Publicação do Grupo de Estudos em Temáticas Ambientais da Universidade Federal de Minas Gerais–GESTA/UFMG, 2010.