

A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM URUBU NO QUADRINHO *GUAJARÁ E O TURISTA DO SU*: UM ESTUDO A PARTIR DA JORNADA DO HERÓI

Ellen Aline da Silva de Sousa¹
Marina Ramos Neves de Castro²

Resumo

O propósito deste trabalho consiste em analisar a trajetória do Urubu na narrativa em quadrinhos *Guajará e o turista do Su*, presente na compilação *Vero-Pexe e sua turma*, de 1989, escrita por Luiz Paulo Jacob e Gabriel de Jesus, ambientada em Belém do Pará. Como recurso teórico metodológico, utilizamos as reflexões de Campbell (2005) acerca do monomito para contrastar com a trajetória do protagonista; as análises de Rosenfeld (1981) sobre a construção da personagem; e as contribuições de Postema (2018) para compreender a estrutura narrativa do quadrinho e seu impacto na HQ em estudo. A análise se estrutura na jornada do herói, que consiste em três etapas: a partida do protagonista para a aventura; os obstáculos durante o percurso; e, por fim, a chegada ao destino. Concluímos que a personagem Guajará desempenha o papel de anti-herói nos quadrinhos paraenses a partir dos interesses que pautam suas escolhas e, sobretudo, do vínculo com a feira do Ver-o-Peso, destino da sua aventura para a diversão e a vadiagem.

Palavras-chave: Urubu. Quadrinho. Anti-herói. Personagem.

THE TRAJECTORY CHARACTER URUBU IN THE COMIC *GUAJARÁ E O TURISTA DO SU*: A STUDY BASED ON THE HERO'S JOURNEY

Abstract

The purpose of this work consists on analyzing the trajectory of Vulture in the comics narrative *Guajará e o turista do Su*, which is present in the compilation *Vero-Pexe e sua turma*, from 1989, written by Luiz Paulo Jacob and Gabriel de Jesus, set in Belém of Pará. As methodological resource, we used the reflections of Campbell (2005) about monomyth to contrast with the journey of the protagonist; the analyses of Rosenfeld (1981) on the construction of the character; and the contributions of Postema (2018) to understand the narrative structure of the comics and its impact on the comic under study here. The analysis is structured around the hero's journey, which consists of three stages: the protagonist's departure for the adventure; the obstacles along the way; and finally, the arrival at the destination. We conclude that the character Guajará plays the role of an anti-hero in the paraenses comics based on the interests that guide their choices and, especially, the bond with the Ver-o-Peso fair, the destination of his adventure to have fun and vagrancy.

¹ Doutoranda em Comunicação, Cultura e Amazônia, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia, da Universidade Federal do Pará. Mestra em Linguagens e Saberes na Amazônia pelo Programa de Pós-Graduação em Linguagens e Saberes na Amazônia, da Universidade Federal do Pará, e graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Pará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7890-8121>. E-mail: ellen.sousa@ilc.ufpa.br.

² Professora da Faculdade de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da UFPA. Doutora em Antropologia pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia - PPGA, da Universidade Federal do Pará. Mestre em Artes pelo PPGArtes, do Instituto de Ciências das Artes e mestre em Estudos das Sociedades Latino Americanas - Opção Comunicação, pela Université de la Sorbonne Nouvelle. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3065-270X>. E-mail: mrndecastro@gmail.com.

Keywords: Vulture. Comic. Anti-hero. Character.

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste estudo é compreender a trajetória do Urubu na história em quadrinhos *Guajará e o turista do Su*, publicado na coletânea *Vero-Pexe e sua turma*, em 1989, de autoria de Luiz Paulo Jacob e Gabriel de Jesus. Partimos das reflexões de Campbell (2005) sobre a trajetória do herói e de Motta (2011) para a contrapor ao percurso do protagonista; nos estudos de Rosenfeld (1981) sobre a formação da personagem; e em Postema (2018) para entender a estrutura narrativa do quadrinho e como ela atua na HQ em questão.

A escolha dessa história em quadrinhos justifica-se por ser um dos primeiros contemplados com o lançamento de editais no Estado do Pará, em 1988, que visavam a nona arte, a HQ. De acordo com Souza e Oliveira (2019), através dos editais agenciados pela Fundação Cultural do Pará (FCP), em 1988 e 1989, foi possível incentivar e popularizar a temática regional paraense à linguagem dos quadrinhos no Estado, visto que, embora a produção em Belém seja anterior a esse período, não é possível o acesso a essas obras, primeiramente devido à baixa ou quase inexistente circulação e, também, por não possuírem registros em acervos públicos. Além disso, constatamos a presença do Urubu como uma personagem neste quadrinho, animal que aparece em relatos de viagens desde o século XIX até as mais recentes manifestações artísticas na capital paraense (Rosário; Cordovil, 2019).

Este estudo é uma pesquisa documental, com abordagem qualitativa, que se justifica ao analisar o quadrinho em relação ao seu processo comunicativo e à construção de sentido dentro desta mídia. Os procedimentos metodológicos da análise seguem o percurso da jornada do herói, descrita por Campbell (2005), em três etapas: a partida do protagonista para a aventura, buscando entender os interesses do Urubu Guajará; em seguida, averiguamos como a personagem lida com os obstáculos durante seu percurso; e, por fim, examinamos o desfecho de sua jornada no local de destino.

Pautado nos pressupostos apresentados por Motta (2011) em relação ao anti-herói e Campbell (2005) a partir do monomito do herói clássico, nos propomos a compreender o percurso do Urubu como anti-herói nos quadrinhos paraenses, identificando quais os elementos simbólicos que o enquadram enquanto um anti-herói no contexto sociocultural do Ver-o-Peso; compreender, igualmente, os percalços de sua trajetória na narrativa, assim como o *status* da personagem como o protagonista dessa HQ. Acredita-se que, a partir desses indícios, podemos compreender o *status* simbólico da personagem e sua trajetória na HQ.

2 A NARRATIVA DE GUAJARÁ E O TURISTA DO SU

Vero-Pexe e sua turma divide-se em quatro narrativas que se passam no Ver-o-Peso³, incluindo *Guajará e o turista do Sul*, que narra as aventuras da personagem Guajará, um Urubu encarregado de apresentar os pontos turísticos da cidade de Belém para outro Urubu que se apresenta como turista do Sul do Brasil, mas que, ao fim e ao cabo, revela que é do subúrbio de Belém.

Guajará e o turista do Sul é o primeiro quadrinho, que se tem registro, protagonizado por um Urubu e, com isso, integra-se ao acervo de histórias em quadrinhos que fazem referência a esse animal na capital paraense, seguido de: *Super Urubu e o Pombolino* (2008); *Castanha do Pará*, lançada em 2016; *Presepada*, publicada na primeira edição do coletivo *Açaí Pesado* (2017); *Homem-Urubu Vs a Porca do Reduto*, que compõe a edição n. 02 do coletivo *Açaí Pesado* (2019), a coletânea da *Turma do Pitiú e Xibé* (2019 a 2023), dentre outros.

Nos quadrinhos citados, o Urubu é narrado no meio urbano, especialmente no complexo do Ver-o-Peso. As personagens apresentam um conflito entre o mundo do trabalho e a vadiagem, ou ainda entre classes sociais diferentes, demarcadas pela linguagem regional e popular e, sobretudo, pela ligação com a rua. Essa ligação pode estar atrelada à malandragem, no sentido de contornar os impasses do cotidiano com astúcia, criatividade e, em certo modo, com desonestidade (DaMatta, 1986), como também se relaciona com a liberdade da ave e o seu modo de vida no imaginário belemense⁴.

O Ver-o-Peso surge como estímulo à criação artística, seja na literatura, nas artes plásticas e em outras diversas formas de expressões artísticas, as quais narram em “linhas cômicas, trágicas, tragicômicas, líricas e dramáticas se desenrolam em torno dos elementos que representam os passos de suas histórias” (Tupiassú, 2016, p. 39). Histórias que, na visão da autora, apresentam contrastes e até contradições, devido às distintas impressões que a feira pode proporcionar, seja como algo prazeroso, seja como algo desagradável. Sendo assim, o Ver-o-Peso pode ser interpretado de diversas formas, uma vez que,

³ Localizado no centro histórico de Belém, com 25 mil metros quadrados, é considerada a maior feira ao ar livre da América Latina. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/828>. Acesso em: 08 ago. 2024.

⁴ Veja a peça Verde Ver o Peso, encenada há mais de XX anos, onde podemos identificar a presença do imaginário social sobre a liberdade que detém esta ave na cena urbana de Belém, sem jamais ser incomodada por quem quer e pelo que quer que seja.

[...] a arte é algo que, naturalmente, é produzido pelo homem nos seus processos de estar-junto e de sentir-junto, no seu processo de estar no mundo e de participar desse mundo, o que se dá, principalmente, por meio de um saber ordinário e coletivo que, vivenciado na quotidianidade das interações, experimentado intersubjetivamente, dispensa toda aurificação, toda diferenciação e toda proteção conferida pelo título de “arte”, ou “obra de arte” (Castro; Castro, 2017, p. 11).

Assim, a arte surge da vivência em sociedade, ligada à maneira de existir no mundo e, por conseguinte, é intersubjetiva (Castro; Castro, 2017), ao ser partilhada e construída simbolicamente em interação. A condição do Urubu em ser um animal de rua, que fica à espera das vísceras de peixes descartadas ao ar livre na Pedra do Peixe, localizada no Ver-o-Peso (Silveira; Silva, 2017), pode contribuir para a sua estigmatização: “a pobre e desprezada ave, talvez por vestir-se da negrura do luto fechado [...], seja compreendido como ave maldita” (Tupiassú, 2016, p. 38). A rejeição ao animal também se estende para o Urubu dos quadrinhos, principalmente por encenarem situações desfavoráveis. Por sua vez, o Ver-o-Peso passa a ser representado nas histórias em quadrinhos como o local onde os Urubus ganham destaque como seres urbanos à margem da sociedade, tal como o lixo e as carcaças que lá são depositados — resultado da feira a céu aberto — que atrai e alimenta os Urubus.

A alegoria do Urubu nos quadrinhos remete para além dos estigmas relacionados ao animal em si, pois sua significação é “baseada em códigos que estabelecem seu significado dentro do próprio quadrinho, construindo o sentido pela convenção segundo os termos daquele texto específico” (Postema, 2018, p. 52). Portanto, notamos sua participação na HQ a partir do papel que desempenha, quando observamos que a personagem passa a exercer uma função proeminente na narrativa, uma vez que a excelência ficcional é alcançada quando os elementos ficcionais descritos se humanizam na imaginação pessoal do leitor (Rosenfeld, 1981).

3 ABORDAGENS METODOLÓGICAS E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A presente pesquisa tem como base o modelo do herói clássico para a abordagem e a estrutura metodológica. Esse modelo segue o padrão conceituado por Campbell (2005) com a jornada do herói, composta por um círculo de ações que diferencia o herói do sujeito comum. “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (Campbell, 2005, p. 36). Esse ritual clássico, isto é, o monomito, se perpetua por diferentes épocas, não de uma forma cristalizada, mas com modificações a depender do contexto de produção.

Dado que esse ritual é passível de alterações, mas que pode ser compreendido a partir de três momentos principais, ou seja, o afastamento, a aventura propriamente e o retorno, procuramos entender como ocorre a trajetória de Guajará a partir do encontro com a outra personagem; como surgiram os interesses para o início da viagem; os desafios enfrentados ao visitar os pontos turísticos de Belém e o final da história, se foi possível notar o amadurecimento da personagem durante essas fases. Dessa forma, será possível avaliar a conduta do protagonista diante da missão de ajudar um desconhecido a chegar ao seu destino.

Desse modo, seguiremos as três etapas do herói clássico em comparação com o percurso do protagonista de *Guajará e o turista do Sul*. É necessário, inicialmente, compreender os fundamentos da personagem e do herói, a fim de interpretar o percurso de Guajará sob a perspectiva da personagem enquanto elemento fundamental em uma narrativa e da contraposição entre herói e anti-herói.

3.1 A PERSONAGEM E A FORMAÇÃO DO HERÓI

A personagem é relevante para a construção da história e, conseqüentemente, para o herói, uma vez que ela constitui a história: “Em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória, a personagem realmente ‘constitui’ a ficção” (Rosenfeld, 1981, p. 25). Para Anatol Rosenfeld (1981), a ficção independe da personagem, embora seja através dela que a narrativa ultrapasse a descrição, pois, para o crítico, a personagem se define a partir da sucessão de ações, é com ela que podemos participar da cena e não apenas ter acesso às características descritas.

Assim, “a ficção é o único lugar — em termos epistemológicos — em que os seres humanos se tornam transparentes à nossa visão” (Rosenfeld, 1981, 29), pois entendemos a ficção a partir da perspectiva da personagem ou sobre ela, visto que é através da personagem que pensamos o enredo (Candido, 1981). Nas diversas formas em que a personagem pode atuar, o herói é recorrente desde as histórias clássicas, as quais “[...] guardam uma estrutura semelhante de nascimento humilde, lançamento em uma aventura, demonstração de sua força e falibilidade ante as tentações, seus triunfos e declínios” (Motta, 2011, p. 204). Ou seja, há um repertório no qual a personagem demonstra a sua transformação de um ser humano comum para um ser alegórico, simbólico, no caso aqui tratado, do herói ao anti-herói.

Nessa perspectiva, a aventura do herói segue um padrão: “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (Campbell, 2005,

p. 41). Portanto, o herói representa a divindade, que se destaca do comum justamente pelas suas qualidades, até mesmo sobre-humanas. Para Propp (2001), o herói pode ser concebido a partir de alguns tipos, os quais dependem da sua intenção na história, como o herói-buscador, que parte para a aventura a procura de algo ou alguém em perigo, ou ainda o herói-vítima “centrado em quem foi raptado ou expulso, não se interessando pelos que ficaram” (p. 24). Nesses casos, são as suas virtudes que o tornam um herói, seja por meio da doação ou da bondade. Por outro lado, há histórias nas quais os protagonistas possuem uma trajetória diferente.

Seguindo a reflexão de Gallas (2011) podemos observar que os heróis são apresentados nos quadrinhos enquanto personagens idealizadas, “o arquétipo do homem auto-superado” (p. 10), que age priorizando o social e o coletivo em detrimento do interesse pessoal. Por outro lado, para Azevêdo Júnior (2014), o anti-herói não tem as mesmas funções ou qualidades que um herói possui, embora não seja oposto a ele. O anti-herói não se enquadra no arquétipo de herói monomítico, ou seja, no padrão narrativo de Campbell (2005), como analisaremos no papel desempenhado pela personagem Guajará.

O herói problemático é representado pela personagem Dom Quixote, sendo o seu representante inicial. Definido como solitário e com uma necessidade de realização, Dom Quixote busca em sua jornada demonstrar seu valor (Lukács, 2000). Macunaíma é o principal representante desse tipo de herói na literatura brasileira, sendo considerado um herói popular desde o nascimento, como “Herói de nossa gente” (Andrade, 2019, p. 11). No qual é construído como uma personagem preguiçosa, perniciososa e vadia.

Na análise de Motta (2011) sobre o anti-herói, entende-se haver um desequilíbrio na trajetória desse tipo de personagem, pois “se lança na aventura do mundo, comete erros, cai, ergue-se novamente, busca incessantemente, aventura-se no bem e no mal” (p. 200), isto é, vive em uma dualidade de caráter. “Resulta um anti-herói brasileiro contemporâneo, urbano e contraditório, que projeta sobre os ouvintes da história diversas dualidades catárticas e simbólicas” (Motta, 2011, p. 204). Como constataremos em seguida, a trajetória de Guajará se aproximará a esse tipo de herói, pois, além de fugir do modelo tradicional, evidencia contradições humanas.

Nessa conjuntura, são os defeitos ou a própria humanização do protagonista diante de conflitos entre o certo e o errado que o torna anti-herói, uma vez que, em sua maioria, ele escolhe o que é mais benéfico para si, e não, necessariamente, para o coletivo. No quadrinho em questão, o Urubu pode ser caracterizado como anti-herói por justamente não condizer com

as qualidades necessárias para um herói, pelo contrário, sua trajetória é marcada por desvios para que suas necessidades imediatas, seus desejos e seu bem-estar sejam supridos.

4 O ANTI-HERÓI: A PARTIDA PARA A AVENTURA

Em *Guajará e o turista do Su* (1989), a personagem-título aparece no primeiro quadro da narrativa cantarolando quando vê outro Urubu se aproximar e pedir ajuda. Percebendo que o forasteiro usa óculos escuros e câmera fotográfica pendurada no pescoço (figura 1), Guajará entende que se trata de um turista e vê uma oportunidade de enganá-lo.

Figura 1. Guajará e o turista



Fonte: Jacob; Jesus (1989, p. 4)

Na imagem acima, Guajará constata que se trata de um turista por meio dos acessórios usados por ele, pois “as imagens de quadrinhos, com frequência, trazem elementos pictóricos que desempenham funções de inúmeros códigos diferentes de uma vez e ao mesmo tempo” (Postema, 2018, p. 32). Em outra ocasião, os óculos e a câmera podem ter significados diferentes, mas combinados a um sujeito desconhecido, como na referida imagem, permitem identificá-lo como tal e, por isso, supôs ser uma pessoa ingênua: “um trouxa” e que, portanto, pode manipulá-lo.

Nesse caso, relacionamos o papel de Guajará à concepção de malandragem, entendida como “[...] um modo ambíguo de burlar as leis e as normas sociais mais gerais” (DaMatta, 1986, p. 103). Esse é o primeiro momento em que notamos que Guajará não se enquadra no perfil do herói, mas revela indícios do anti-herói, é um ser “[...] rebelde, que opta pela vida de bandido e pela transgressão” (Motta, 2011, p. 202). Através de sua malandragem, ele vive a contrariedade entre seguir as convenções sociais e tirar proveito de alguma situação.

Ainda seguindo a perspectiva de Postema (2018), outros elementos pictóricos presentes na imagem, como o bico rachado do Urubu Guajará — que pode revelar a forma dura de vida e experiências passadas por Guajará —, bem como o chapéu de palha e o violão, são ressignificados no quadrinho para colocá-lo na condição de vida mole, sem trabalho, que anda cantarolando, evocando o malandro na sua malandragem. Nesse caso, observamos a função de uma personagem preguiçosa que, por estar cantando com a barriga virada para cima, demonstra despreocupação com possíveis obrigações, principalmente com o mundo do trabalho, posto que, a linguagem corporal e os códigos gestuais acrescentam outras camadas de significação (Postema, 2018).

Podemos entender a malandragem de Guajará através do modo como é caracterizado e como trata o viajante, pois se aproxima do conceito de “jeitinho brasileiro”, “um modo simpático” de conciliar os próprios interesses diante das adversidades do cotidiano (DaMatta, 1986). E é justamente através dessa percepção de malandro que ele se aproxima do anti-herói, narrado como acomodado, por não trabalhar formalmente, se assemelhando, desse modo, aos heróis de histórias populares (Candido, 1993). Ou seja, não é produtivo e, por isso, não serve à sociedade, numa concepção ligada ao sistema de produção capitalista, no qual o trabalho é reconhecido como um componente fundamental de valorização.

Na primeira imagem, é possível notar uma analogia com a cidade do Rio de Janeiro a partir da canção de Guajará no primeiro quadro, ao mencionar “cidade maravilhosa”⁵ para se referir a Belém, assim como a capital carioca é conhecida pela mídia. Podemos interpretar como uma relação à boemia associada ao Rio de Janeiro que, de certo modo, é encontrado na personagem Leonardo, de *Memórias de um sargento de milícias* (Almeida, 1853), que representa “o primeiro grande malandro que entra na novelística brasileira” (Candido, 1993, p. 25) e, no romance, a cidade “sugere a presença viva de uma sociedade que nos parece bastante coerente e existente, e que ligamos à do Rio de Janeiro do começo do século XIX” (Candido, 1993, p. 31). No quadrinho, a boêmia vivida pela personagem se tornará mais evidente ao final da história, quando finalmente chega ao Ver-o-Peso e o denomina um lugar mais divertido.

Na tentativa de compreender os sentidos e os modos de ser do protagonista na narrativa, ou seja, “explicitar o tipo de ser-no-mundo manifestado *diante* do texto” (Ricoeur, 1990, p. 56), procuramos os indícios que levaram o protagonista à aventura. Na jornada do herói, o início da narrativa acontece com o chamado para a aventura, no qual predomina o afastamento do mundo

⁵ Expressão cristalizada na canção de Antônio André de Sá Filho, cujo título também é cidade maravilhosa. Disponível em: <https://ims.com.br/por-dentro-acervos/cidade-maravilhosa-i-andre-filho-e-a-saga-de-uma-marcha-hino/>. Acesso em: 25 abr. 2024.

comum para um mundo distante. No quadrinho em questão, o chamado para a aventura está baseado em dois aspectos distintos: o primeiro está relacionado ao lugar para onde se deslocam, enquanto o segundo está relacionado ao motivo que os leva à ação.

De acordo com o primeiro aspecto, percebe-se que ele não foi para um mundo distante e mágico, como ocorre na jornada do herói, embora Guajará se desloque para a cidade de origem, indicado pelo pronome possessivo “minha” na letra cantada por ele, que oferece uma ideia de pertencimento, a personagem permanece na realidade em que vive. Nesse sentido, a aventura do protagonista, juntamente com os impasses e as trapaças, se passa no mesmo cenário, isto é, acontecem no cotidiano com sujeitos também do cotidiano do protagonista.

O segundo aspecto aponta que, diferente do herói clássico, a razão pela qual Guajará parte para a aventura está voltada para um interesse pessoal, uma vez que ele concorda em auxiliar o forasteiro pelo fato de acreditar que poderia enganá-lo e vê nele a oportunidade de, eventualmente, se beneficiar de algum modo. O que não ocorre no monomito descrito por Campbell (2005), pois o objetivo do herói para se aventurar parte de um interesse coletivo, que envolve beneficiar outros indivíduos. De outro modo, Guajará encena um modo de vida comum, uma vez que “O malandro, então, [...] é uma personagem nacional. É um papel social que está à nossa disposição para ser vivido no momento em que achamos que a lei pode ser esquecida [...]” (DaMatta, 1986, p. 103). O protagonista de *Guajará e o turista do Su* vive o papel de anti-herói na figura do malandro quando constata que o outro desconhece a região e, conseqüentemente, as regras sociais do local são determinadas por ele.

4.1 O PERCURSO DO ANTI-HERÓI

Guajará atende ao pedido do turista e o leva para Belém. Iniciam pelo ponto de encontro dos dois, nas mãos do Cristo Redentor na cidade de Castanhal⁶, porém Guajará diz que se trata do monumento do Rio de Janeiro, sendo essa a segunda menção à cidade, situação que causa espanto até mesmo na estátua (primeiro quadro da figura 2), que parece surpreendido ao olhar para a cena. Esse recurso linguístico contribui para questionar o caráter do Urubu Guajará.

⁶ Município a 74 km de Belém.

Figura 2. Castanhal



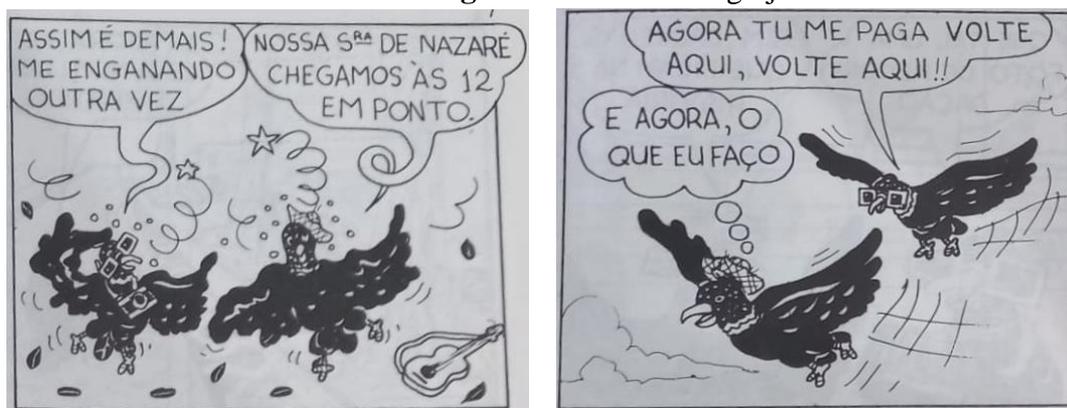
Fonte: Jacob; Jesus (1989, p. 4)

No primeiro quadro, o viajante pergunta por duas referências turísticas do Rio de Janeiro, os quais Guajará afirma que “levaram o pão e o açúcar” (Jacob; Jesus, 1989, p. 5) para justificar a ausência desses elementos; e o bondinho é indicado pela locomotiva, usada para creditar as afirmações do protagonista. É importante ressaltar que, possivelmente, a locomotiva é uma referência à antiga Estrada de Ferro Belém-Bragança⁷, que passava por Castanhal em seu trajeto, onde ficou parte do trem.

Essa informação dada por Guajará é usada como estratégia para conseguir a confiança do outro, na tentativa de demonstrar domínio sobre o local, apesar de ser questionado pelo turista e pelo monumento do Cristo. Ao optar por enganar a suposta vítima, a personagem se distância do padrão de herói para encenar o papel de anti-herói, visto que até mesmo durante sua jornada, em que, no modelo clássico, “deve sobreviver a uma sucessão de provas” (Campbell, 2005, p. 121), geralmente impostas pelo antagonista, é Guajará quem cria situações que comprometem o companheiro e a si próprio. Surge, assim, um anti-herói desajeitado e interesseiro, que, no quadrinho, oferece indícios para que se questione o caráter de ambas as personagens, a exemplo da figura 3.

⁷ Símbolo da modernidade durante a *Belle Époque*, a Estrada de Ferro Belém-Bragança foi desativada em 1965 e interligava o interior do Estado à capital para facilitar o escoamento da produção local. Para mais, acessar: COSTA, Vânia Maria Torres. Estrada de ferro Belém-Bragança: sujeitos, memórias e narrativas na Amazônia paraense. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. Anais eletrônicos [...]. Campinas: Galoá, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/14657/1/Artigo_EstradaFerroBelem.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

Figura 3. Na torre da igreja



Fonte: Jacob; Jesus (1989, p. 7)

Os quadros se referem ao momento em que Guajará leva o turista para descansar no alto de uma torre, porém, são surpreendidos pelo badalar dos sinos da igreja, justamente onde foram descansar e, pela expressão do protagonista no primeiro quadro, ele também é vítima dos próprios planos. O segundo quadro é um recorte da sequência do quadrinho, em que exhibe o turista tentando se vingar, mas destacamos a ação de Guajará pelo balão de pensamento, identificado por seu contorno em formato de nuvem (Postema, 2018), que se questiona como agir para converter a situação que lhe desfavorece.

A cena possibilita compreender que a personagem não tem um plano estruturado, está apenas tentando aproveitar as situações que aparecem ao longo do percurso. Assim, se aproxima novamente da personagem Leonardo, em *Memórias de um sargento de milícias*, no que tange viver “um pouco ao sabor da sorte, sem plano nem reflexão; [...] nada aprende com a experiência” (Candido, 1993, p. 23). Guajará parece não aprender com os erros cometidos, pois se questiona sobre o que fazer diante da fúria do outro quando percebe que foi enganado. Dessa forma, ele se diferencia do herói clássico por não demonstrar ter amadurecido com os obstáculos enfrentados.

Diante dessas ações, ressaltamos que Guajará difere da figura do herói convencional, pelo fato de que procura soluções que o beneficiem diante dos problemas ocasionados pela sua própria ação, o que não ocorre com o herói do monomito, visto que o altruísmo é uma das suas qualidades mais marcantes. Nesse sentido, a personagem procura maneiras de superar os seus problemas, afetando o outro. O quadro dois mostra ainda que o turista não é um ser passivo e ingênuo, como presumia o protagonista, logo, a imagem também oferece indícios da personalidade do turista.

4.2 O DESENLACE DA JORNADA

As personagens continuaram visitando outros pontos turísticos em Belém, como a fachada do Theatro da Paz que, inclusive, foi onde se reconciliaram, pois, devido estar localizado na Avenida da Paz, Guajará argumenta que “neste local toda e qualquer briga se acaba” (Jacob; Jesus, 1989, p. 7), sendo essa, portanto, uma forma amigável de apaziguar o conflito usando a malandragem e, conseqüentemente, exercer o papel de anti-herói. Seguido esse momento de tranquilidade, o turista pede para ir “num lugar divertido” (Jacob; Jesus, 1989, p. 8) e é apresentado ao Ver-o-Peso (figura 4).

Figura 4. Parque de diversões



Fonte: Jacob; Jesus (1989, p. 8)

Embora não o chame por Ver-o-Peso, mas por parque de diversões, o lugar se torna reconhecível, principalmente, pela arquitetura do Mercado de Peixe ao fundo da imagem. Além disso, é possível notar outros Urubus no ambiente, ave comum nesse espaço, bem como restos de alimentos no chão, o qual pode estar atrelado ao sentido de diversão para a boemia do protagonista e para os outros Urubus, uma vez que os inclui ao falar “o nosso parque”. Neste momento, compreendemos que Guajará espera ser recompensado pelos serviços oferecidos ao turista, atitude que rompe com a jornada do herói, pois espera-se que a tarefa seja realizada sem o desejo de qualquer tipo de reconhecimento.

O complexo do Ver-o-Peso é localizado às margens da baía do Guajará, o que explica o nome da personagem e a proximidade com a feira. Na profusão de objetos e alimentos, incluindo o pescado, é que “provém a má fama do Ver-o-Peso malcheiroso [...] de que participa também o urubu” (Tupiassú, 2016, p. 37). É pelo mau cheiro dos peixes, conhecido

popularmente como *pitiú*, que o Urubu é atraído para a feira e faz dele o seu *habitat*, o que justifica a denominação do Ver-o-Peso como um parque de diversões para Guajará.

Segundo a história do quadrinho, o turista propõe que tirem uma fotografia para registrar a cena, Guajará concorda, mas há uma reviravolta, o turista usava uma câmera falsa que joga água no protagonista. Em meio a discussão que se segue, o turista revela que, na verdade, ele é do subúrbio de Belém. Durante esse tempo, apenas fez um trocadilho com o nome do seu local de origem, no qual “Su” provinha de subúrbio, não da Região “Sul”. Assim, o turista mostra que, para ele, o sentido de diversão do Ver-o-Peso está em trapacear alguém e, por isso, o quadrinho encerra mostrando que os dois personagens são desonestos, enquanto Guajará tentava lucrar, o outro apenas se divertia, pois, aparentemente, sabia como um turista costuma ser tratado.

Logo, ao final da história, os dois revelam a sua malandragem, com destaque para o papel de anti-herói em Guajará que, apesar de ser descoberto, confronta o outro, tal como Motta (2011, p. 198) destaca em sua análise sobre o anti-herói: “Ele deveria seguir o caminho do bem, ser magnânimo, perdoar a amada e o adversário. Mas, ao contrário, reage e promete matar o adversário e a ex-amada”. O anti-herói quebra, nesse sentido, o modelo canônico esperado para um herói pelo desejo de vingança.

Observa-se ainda que, na jornada do herói, ele deve voltar para o mundo em que iniciou a história: “Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida” (Campbell, 2005, p. 243), por completar seu ciclo e voltar, geralmente, transformado pelos conhecimentos adquiridos e com algum benefício para a humanidade. Ao contrário do que se esperava, Guajará volta para Belém, como desejado na primeira página do quadrinho, mas sem o viés moralizador, posto que persiste em mentir para o companheiro ao longo do percurso e, ao final, tenta se vingar da mentira que o outro havia sustentado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das interpretações levantadas, a jornada do herói não se completa nas ações de Guajará, embora tenha sido chamado para a aventura, passado por desafios e chegado ao seu destino, o sentido do Urubu no quadrinho está relacionado a uma *performance* anti-heroica, uma vez que Guajará não se adequa às qualidades do herói clássico, pois o estímulo que o leva

à ação está ligado a um desejo de beneficiar-se da relação com o turista, o que levou à frustração de seus planos. Dessa forma, o protagonista constrói um percurso distinto do convencional, posto que a sua conduta diverge das convenções sociais previstas para um herói.

Além disso, é de se esperar que, ao final da jornada, o herói adquira maturidade, o que não ocorre com o Urubu, visto que não demonstra aprender com as experiências. Nesse sentido, a personagem Guajará desempenha o papel de anti-herói nos quadrinhos paraenses, conforme os elementos que o constituem, como os acessórios, os interesses e, sobretudo, o vínculo com a feira do Ver-o-Peso, destino da sua aventura para a diversão e a vadiagem.

É importante salientar os significados atribuídos ao Ver-o-Peso pelas personagens do quadrinho. Para Guajará, seria um local de socialização com outros Urubus, além de oferecer uma certa facilidade para se alimentar com as sobras deixadas na feira. Ou seja, é um espaço onde pode exercer seu papel de malandro e de anti-herói ao levar uma vida sem preocupações e ainda continuar enganando terceiros. Para o turista, o Ver-o-Peso seria mais próximo da diversão, sendo esse o local escolhido para revelar a sua identidade e demonstrar que, na verdade, era Guajará que estava sendo enganado.

Essas interpretações sobre a feira contribuem significativamente para a formação das personagens e, particularmente, para o *status* do Urubu Guajará sob a perspectiva do malandro e do anti-herói, que, de acordo com sua descrição, tem uma vida tranquila, aproveitando as oportunidades que surgem em seu caminho. A decisão do turista de revelar sua identidade no Ver-o-Peso indica que ele também está inserido nessa realidade, mantendo o disfarce ao longo da narrativa para obter proveito da generosidade de outros. Dessa forma, o quadrinho demonstra que os dois são malandros tentando tirar proveito uns dos outros e que ambos podem ser lidos como anti-heróis.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma**: o herói sem nenhum caráter. 2ª ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2019.

AZEVÊDO JÚNIOR, Euro Prêdes de. **Os heróis à margem**: Um estudo sobre a poética dos anti-heróis em Meteorango Kid – herói intergaláctico e superoutro. 2014. 128f. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/25184/1/Euro%20Predes%20de%20Azevedo%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em 17 dez. 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CANDIDO, Antonio. A personagem do Romance. *In*: CANDIDO, Antonio *et al.* **A Personagem de Ficção**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.

CANDIDO, Antonio. **O discurso e a cidade**. São Paulo: Duas cidades, 1993.

CASTRO, M. R. N. de; CASTRO, F. F. de. Banalidade e intersubjetividade na arte. **PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais**, [S. l.], v. 22, n. 36, 2017. DOI: 10.22456/2179-8001.42960. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/42960>. Acesso em: 18 mar. 2024.

DAMATTA, Roberto. **O que faz o brasil, Brasil?**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1986

GALLAS, Ana Kelma Cunha. A função social do herói nos quadrinhos. **Anais Eletrônicos das 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. 2011. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_sociedade/ana_gallas.pdf. Acesso em: 21 dez. 2023.

JACOB, Luiz Paulo; JESUS, Gabriel. Guajará e o turista do su. *In*: JACOB, L. P.; JESUS, G. **Vero-Pexe e sua turma**. Belém: Fundação Cultural do Pará, 1989.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

MOTTA, Luiz Gonzaga. A narrativa mediada e a permanência da tradição: percurso de um anti-herói brasileiro. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 38, p. 185–212, 2011. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/9782>. Acesso em: 28 fev. 2024.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. Tradução de Gisele Rocha. São Paulo: Peirópolis, 2018.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução do russo de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984.

RICOEUR, Paul. **Interpretação e ideologias**. Tradução de Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

ROSÁRIO, Talita A.; CORDOVIL, Wendell P. M. Dos que visitam aos que habitam: a representação dos urubus na Amazônia do século XIX. *In*: GUIMARÃES, A. M. S.; CORDOVIL, W. P. M. [orgs.]. **II Simpósio Online de História dos Ananins: Ensino, Pesquisa, Extensão**. Ananindeua [PA]: Editora Cordovil E-books, 2019.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. *In*: CANDIDO, Antonio *et al.* **A Personagem de Ficção**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.

SILVEIRA, Flávio Leonel Abreu da.; SILVA, Matheus Henrique Pereira da. Urubus-de-cabeça-preta (*Coragypsatratus*), garças-brancas-grandes (*ardea alba*) e peixeiros na pedra do peixe: experiências conviviais interespecíficas na cidade. **Illuminuras**, Porto Alegre, v. 18, n. 45, p. 432-450, ago./dez, 2017.

SOUZA, Vince; OLIVEIRA, Otoniel. **Uma breve história do quadrinho paraense**. Belém: Secult/PA, 2019.

TUPIASSÚ, Amarílis. **Escritores da Amazônia e de outros nortes: uma leitora inquieta**. Belém: Secult, 2016.

Submetido: 14/05/2024

Aceito: 12/09/2024