

E BARTOLOMEU BOCOENO DA SILVA RECONTA A HISTÓRIA GOIANA

AND BARTOLOMEU BOCOENO DA SILVA RECOUNTS THE HISTORY OF GOIÁS

Lígia Maria de Carvalho

Faculdade de Artes Visuais – FAV UFG, Brasil
ligiasun2@gmail.com

Resumo

Este artigo é parte da tese, ainda em curso, que visa criar uma História em Quadrinhos que satirize as “fabricações” em torno do Bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhanguera, uma vez que, ao serem rastreados os discursos políticos e as recorrências imagéticas consolidadas no imaginário popular, ficou evidente que, tais construções, ao longo do tempo, foram as responsáveis pela entronização do referido Bandeirante como símbolo e personagem maior da história goiana. Nesse sentido, a HQ pretende, não somente desnaturalizar tais construções, para oferecer uma outra versão que parodie o início do processo colonizador/civilizador das terras goianas, mas também, evidenciar o aspecto representacional da narrativa histórica e artística. Nesse sentido, ambas, com suas diferenciadas apropriações, oferecem campo fértil tanto à “partilha cultural”, quanto ao desvelamento dos nichos de disputas pelo poder, conforme bem o adverte Chartier. A isto ainda se acrescenta as interferências da ficcionalidade nos fatos considerados históricos, haja vista a produção artística funcionar como possibilidade narrativa, capaz de ressignificar fatos e memórias. Desta feita, a HQ tem como poética as aventuras e desventuras do lobo guará que interpreta o papel do bandeirante cômico: Bartolomeu Bocoeno da Silva, carinhosamente, denominado de Bandeirante *Bocó*, o Anhanguará. Para tanto, o roteiro da HQ, se fundamenta em dois pilares: o argumentativo, baseado no documento: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 - Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*; e o segundo pilar, o imagético, que se baseia nos conquistadores, “interpretados” pelo Pateta (*Goofy*) na coleção quadrinística Pateta Faz História.

Palavras-chave: Pateta; bandeirante; história em quadrinhos.

Abstract

This article is part of the thesis, still in progress, that aims to create a graphic novel that satirize the “fabrications” around Bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, the Anhanguera. After tracing the political discourses and the imaginary recurrences consolidated in the popular folklore, it became clear that, over time, such constructions were responsible for the enthronement of the Bandeirante as a symbol and major character of the history of Goiás. In this sense, the graphic novel intends not only to denaturalizes such constructions, but the same way, to offer a new version that joke with the beginning of the colonizing / civilizing process of the Goian lands, as well as highlighting the representational aspect of history and of the artistic narrative. In this sense, both, with their different appropriations, offer fertile ground for both “cultural sharing” and the unveiling of niches of power disputes, as Chartier cautions. To this is added the interference of fictionality in historical facts, since artistic production functions as a narrative possibility capable of re-signifying facts and memories. Therefore, the graphic novel has as poetic way the adventures and misadventures of the guará wolf that plays the role of the comic bandeirante: Bartolomeu Bocoeno da Silva, affectionately called Bandeirante *Bocó*, the Anhanguará. The script of the graphic novel, is based on two pillars: the first, argumentative, underpied on the document: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 - Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e*

Urbano do Couto. The second pillar, the imagistic, which is based on the conquerors, “played” by Goofy in the comic collection: Pateta Faz História.

Keywords: Goofy; bandeirante; graphic novel.

Introdução

Minha opinião é que a lenda é melhor do que a história autêntica.
(Machado de Assis)

O presente trabalho é parte integrante da tese, ainda em curso, que visa buscar subsídios argumentativos tanto nos relatos históricos, que narraram a chegada da tropa de mineradores e apresadores de indígenas, então liderada por Bartolomeu Bueno da Silva, o Anhanguera filho, quanto nas representações, relativas aos bandeirantes, às quais se tornaram indexadoras da cultura do Estado de Goiás, sobretudo das que imperam na Capital. A esses, ainda se somam os subsídios iconográficos, cujas referências foram buscadas na conhecidíssima personagem disneyana denominada de Pateta (*Goofy*), com a finalidade de se construir uma narrativa em forma de História em Quadrinhos. Tal HQ tem como poética as peripécias do lobo que “interpreta” o papel do bandeirante cômico denominado de *Bocó*, a saber, Bartolomeu Bocoeno da Silva, o Anhanguará, que também chega, com sua tropa, ao sertão goiano em busca de riquezas. Portanto, valendo-se da “trajetória artística” do consagrado trapalhão estadunidense, principalmente, do modelo de herói conquistador disponibilizado na coleção quadrinística *Pateta Faz História* (2011), o Bandeirante Bocó, semelhantemente, vai recontar, de maneira própria, hilária e divertida, a epopeia da ilustre personagem “goiana”. Esta iniciativa pode ser compreendida como sendo uma paródia sobre o registro histórico; uma tentativa de brincar com as diversas formas discursivas e, conseqüentemente, com as variadas possibilidades de se registrarem os fatos, uma vez que tais registros, não estão isentos de tensões provocadas pelos múltiplos interesses e, mesmo, pelas manipulações dos jogos de poder. Nisto se inclui a própria narrativa da História em Quadrinhos.

Nas pegadas do Bandeirante

Antes do Bandeirante Bocó “biografar” Bartolomeu Bueno da Silva, necessário se faz tecer alguns comentários sobre *representação*, e sua importância na criação das HQs, bem como da noção de narrativa aqui utilizada.

Em primeiro lugar, há que se atentar para o fato de que a sociedade atual está cada vez mais icônica e que, justamente por isso, tem conferido maior protagonismo às imagens. Não por acaso as HQs tem sido, por excelência, um campo fértil para as representações, pois, sejam em traços estilizados ou hiper-realistas, sejam de cunho autoral ou voltadas para o grande consumo,

as HQs têm feito história ao criar personagens e mundos que funcionam como reflexos do real. Firmada sobre a combinação de dois sistemas de comunicação, a saber, o “sistema narrativo quadrinizado e o sistema de signos linguísticos” (CAGNIN, 2014), as HQs têm emprestado ao mundo seu poder comunicacional. A maleabilidade de adequação da ideia ao traço/texto e, conseqüentemente, ao movimento sugerido, que é sempre coadjuvado pela imaginação do leitor, fazem das HQs a linguagem preferida daqueles que desejam comunicar conteúdos que sejam rápida e facilmente assimiláveis. Portanto, não há que se estranhar o fato de ser o humor, desde os primórdios, o estilo mais buscado e, mesmo havendo discrepância quanto à primazia originária de país e autor, uma coisa é certa: o surgimento das HQs no século XIX¹, está ligado tanto à crítica social quanto aos costumes.

Fruto da litografia que, não somente alavancou a publicação massiva de jornais mas, também, permitiu a reprodução de imagens, as HQs se inscreveram nesse universo como forma de narrativa e de diversão: de narrativa porque, a história contada em forma de palavras e imagens, alcançava a todos, se fazendo compreender tanto por não alfabetizados, ou pouco letrados, quanto por gente culta que via no jornal uma fonte rápida de informação; de diversão porque, seu humor ácido, que a ninguém poupava, fazia troça de uma época e suas mazelas sociais. Exemplos disso podem ser vistos em Rudolph Töpffer que, 1833 publicou: *Histoire de Mr. Jabot*, como o nome já diz, a história do patético Sr. Emproado, serve de crítica aos arroubos emocionais e à falta de racionalidade atribuída ao Romantismo; de igual forma, Richard Felton Outcault, com seu *The Yellow Kid* (por volta de 1895), mostra um peralta chinesinho dentuço, orelhudo e careca, eternamente vestido com uma “camisola” amarela, na qual, ao exibir a escrita de um inglês grotesco, sempre está a zombar de negros e imigrantes, a saber, da miscelânea de “invasores” que se dirigiram aos EUA em busca de um sonho; outro autor que pode ser acrescentado à lista é Ângelo Agostini, o artista ítalo-brasileiro que, ao lançar *As Aventuras de Nhô Quim ou as Impressões de Uma Viagem à Corte* (1869), considerada a primeira HQ publicada no Brasil, criticou os homens públicos e a sociedade do Segundo Reinado, deixando o registro iconográfico mais completo dessa época. Dito isto, pode-se perceber quão antigas e, ao mesmo tempo, quão atuais podem ser as formas de utilização das HQs, pois, são recursos narrativos potentes e inventivos, e isto não somente para se narrarem os fatos históricos vividos, mas, também, por sua criação estar inserida em um contexto histórico próprio, servindo, portanto, de um indicador dos interesses sociais.

Diante do exposto, pode-se compreender a iniciativa de se buscar, nas HQs os subsídios para a construção do Bandeirante Bocó. No que diz respeito à narrativa, foi aqui considerada como

¹ Conquanto haja controvérsias a respeito da origem das HQs - haja vista alguns considerarem até a arte rupestre e demais representações de mundo em forma de imagens, como por exemplo as realizadas por egípcios, maias, ou mesmo os normandos, com sua Tapeçaria de Bayeux - há uma maior aceitação em se datar seu surgimento, por ocasião da simbiótica configuração entre imagem e texto, mais especificamente, do texto escrito dentro de balões, que são elementos característicos dessa forma de arte. Há que se observar que, tal arte, só teve reais condições de existência a partir do desenvolvimento das técnicas de impressão, que propiciaram, tanto o barateamento das reproduções quanto da massificação da informação diária.

suporte, a saber, como sendo a utensilagem mental e estética que, não somente tem possibilitado a “a humanização do tempo” (RICOEUR, 2010), para transformá-lo em enredo que conte, por palavras e/ou imagens, a trama criadora de mundos, cenários e personagens, mas, também, o fator quase ritualístico de seleção e preservação das memórias a serem compartilhadas, transformando-as em fontes de identidades e alteridades para muitos. Nesse sentido, a narrativa permite que se redimensione as perspectivas de cada geração, afetando a *consciência de si* em relação ao outro, oferecendo material a ser preservado ou descartado, lembrado ou esquecido.

A partir de tal compreensão, foi necessário rastrear, tanto as primeiras “aparições” do Anhanguera, nos documentos oficiais e estudiosos da história goiana, quanto em outras formas de representação da figura do Bandeirante. Porém, se faz necessário esclarecer que foram privilegiadas as fontes oficiais, por seu caráter impositivo e público, sendo analisadas, também, algumas propagandísticas que conquistaram maior visibilidade. Assim sendo, com respeito a essa fase inicial arcaica e cujas narrativas se inscrevem como “remota tradição” (BRASIL, 1980), pode-se mencionar o documento: *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto, Couto* (aqui utilizada a republicação, na Revista *Memórias Goianas*. v. 1, organizada por José Mendonça Teles, em 1982), cujos fatos aventurecos narrados, bem como, o cenário natural e os topônimos, serviram de ambientação do roteiro. Apenas a título de curiosidade, vale notar que as duas publicações mais notórias do referido documento, se devem a Henrique Silva e a seu sobrinho-neto, Americano do Brasil, haja vista, ambos, serem fruto de uma linhagem de militares e de intelectuais que, desde o final do século XIX, estavam compromissados com os destinos dos Estado de Goiás e que muito contribuíram para a construção do Anhanguera heroico.

Outras fontes pesquisadas foram os dois Hinos do Estado de Goiás (1919 e 2001), bem como, o do Município de Goiânia. As estrofes, pertencentes aos hinos estaduais, representam a figura do Anhanguera de maneira distinta, haja vista, serem fruto de dois momentos históricos diferenciados. O primeiro, de 1919, entrou em vigor com a Lei n. 650 de 30/07/1919, promulgada pelo então Governador João Alves de Castro. Antônio Eusébio de Abreu foi o autor da letra e Custódio Fernandes Góis o da música. Quanto ao contexto nacional, havia a dificuldade de afirmação da estrutura federativa enquanto governo central e coeso, carecendo, portanto, de forças estaduais coercitivas que combatessem, principalmente, o coronelismo, que passava a ser visto como símbolo do atraso e do entrave ao progresso. Daí a figura do bandeirante Anhanguera ser invocada como o emblema da ousadia; o modelo de visionário heroico e destemido, capaz de arriscar a própria vida para conquistar os sertões incultos e implantar o novo, utilizando, para tanto, não apenas as habilidades próprias, mas também as ricas potencialidades naturais da região. Era a ideia do representante do “poder instituído agindo em favor do crescimento e engrandecimento da pátria.

O segundo Hino, de 2001, posto em vigor pela Lei n. 13.907 de 21/09/2001, no governo de Marconi Perillo, com letra de José Mendonça Teles e música por Joaquim Jayme, se

refere ao lendário Anhanguera como aquele que “bateia o tempo”, podendo, assim, revelar às gerações futuras que as riquezas da terra vão muito além da mera exploração do ouro metal. Urgia, portanto, despertar a terra antiga, que estava a dormir no cio, para então emprenhá-la com a força do trabalho. Goiânia e Brasília são lembradas como os exemplos máximos do engenho planejador, da laboriosidade e da intervenção do Estado na busca da modernização. Ambas são invocadas como a inovação, o testemunho de superação contra o atraso endêmico. Trata-se, portanto, da projeção do antigo herói na pessoa do novo, pois, o velho Anhanguera está, simplesmente, preparando o caminho para o novo redentor goiano; para o ente iluminado e idealista que, ao sucedê-lo, será capaz de instaurar o “novo tempo” e, mais do que isto, será capaz de criar condições favoráveis aos jovens que têm a missão de tecer o futuro. Contudo, é importante observar que, não por acaso, o hino em questão, substituiu o antigo pouco tempo antes da campanha à reeleição do então Governador, o Sr. Marconi Perillo, em 2002.

A título de curiosidade, o *jingle* da campanha eleitoral do Sr. Marconi Perillo, em 2002, bem ilustra a questão. Confeccionado pela agência Tarso Estratégia e Comunicação e atualmente disponível no canal YouTube, repisa que “Marconi é mais produção; mais trabalho; e mais mudança. É o futuro em nossa mão [...]” e, com a promessa eleitoral de “não andar pra traz”, pois, a final ele é o “homem que faz”, o candidato à reeleição, reafirma seu antigo slogan de vir para “por tudo no lugar”, agindo, portanto, “para o bem do povo e orgulho de Goiás”.

Quanto ao Hino do Município de Goiânia, de 1963, composto por João Luciano Curado Fleury e Anatole Ramos, observa-se que, semelhante aos estaduais, também se reveste do mesmo caráter laudatório, conquanto se note algumas alterações simbólicas interessantes. Ainda que a letra de Anatole Ramos convide a todos para virem “ver a cidade pungente que plantaram em pleno sertão”, cidade esta, “construída com esforço de heróis”, a pessoa do Anhanguera é lembrada apenas como o articulador. Ele funciona como um elo da memória, uma justificativa para a existência da cidade sem história, uma comunidade que precisava de um fiador com potência simbólica suficiente para garantir as expectativas de uma proposta arrojada. Também utilizando a ideia de projeção, Eduardo Gusmão Quadros (2014), associa a construção da Nova Capital Goiana, à pessoa de Pedro Ludovico Teixeira, o médico saneador, considerado o novo bandeirante e herói, o domador do sertão inculdo e insalubre.

É importante comentar que o contexto histórico, no qual Pedro Ludovico estava inserido, era extremamente propício à exaltação da imagem do bandeirante como herói. Os paulistas, movidos pelo descontentamento, uma vez que seu Estado ainda desempenhava um papel secundário na política nacional, mesmo tendo projeção econômica, articularam, em interesse próprio, a campanha de glorificação do bandeirante com o intuito de evidenciar sua importância. Eles se autoproclamavam os responsáveis pela expansão das fronteiras coloniais e, conseqüentemente, pela a integração nacional decorrente da conquista dos territórios no interior do país. Para tanto, substituíram a história de privações e penúrias por outra de galhardia,

nobreza, lustre e poderoso comando, construindo, assim, uma nova imagem de bandeirante que, em nada, se compatibilizava com a realidade. Apesar de tal campanha ser, manifestamente, contra os desmandos de Getúlio Vargas e ter, como clímax, a Revolução Constitucionalista de 1932, sua influência extrapolou as fronteiras de tempo e espaço, conquistando o imaginário popular. Certamente, não é casual o fato de se encontrar garbosas imagens de bandeirantes em museus, livros didáticos e em estátuas, como a que enfeita a Praça Attilio Corrêa Lima, situada no cruzamento das avenidas Goiás e Anhanguera em Goiânia. Por sinal, a referida estátua foi um presente oferecido pelo Centro Acadêmico XI de Agosto da Faculdade de Direito de São Paulo, no início dos anos de 1940. A tudo isso ainda se acrescenta o projeto modernizador que dominou o Brasil até os anos de 1950 e do qual fez parte a intelectualidade brasileira, como por exemplo, Sérgio Buarque de Holanda, com o seu clássico livro *Caminhos e fronteiras* (2017).

Quanto à bandeira de Goiânia, por sua vez, também faz reverberar as mesmas construções encomiásticas anteriores, associando a imagem do Anhanguera à conquista, ao trabalho e ao poder (pela flor de lis).



Figura 1: Bandeira de Goiânia.

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bandeira_de_Goi%C3%A2nia> Acesso em: 10 set . 2017.

Tendo em vista as representações mais recentes sobre o Anhanguera, vale mencionar que, há pouco tempo atrás, mais precisamente em novembro de 2015, aconteceu uma festa com a exibição única do documentário: *Hang the superstars: causas do rock proibido*, idealizado por Eduardo Kolody, co-dirigido por Adérito Schneider e produzido por Maiara Dourado. O filme enfoca a banda goianiense, surgida em 1998, cujo pioneirismo desbravou um espaço na mídia nacional. No mencionado folder/convite, a figura mítica do heroico minerador é retomada, porém, com algumas adaptações, pois, ao invés de portar os tradicionais bacamarte e bateia, segura uma guitarra.

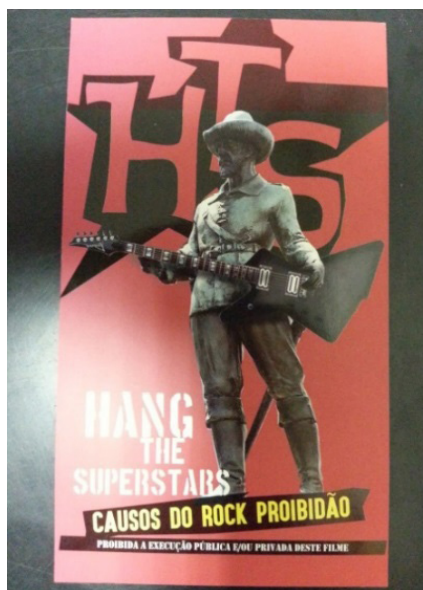


Figura 2: Fotografia tirada do folder para divulgação do filme, em 2015.

Neste sentido a propaganda brinca com a consagrada estátua de bronze que, perenemente, está a velar por Atílio Correia Lima o arquiteto e autor do plano urbanizador de Goiânia, o qual nomeia a praça. Emprestando humor ao símbolo oficial da cidade, a propaganda do documentário retoma a ideia de pioneirismo e bravura, não apenas da banda musical que conseguiu ganhar proeminência no cenário brasileiro, mas, também, da equipe realizadora do filme que precisou superar inúmeras dificuldades para alcançar os objetivos.

No que se refere ao encadeamento entre narrativas e produções contemporâneas, a saber, as apropriações que deram origem à continuidade do Anhanguera no imaginário goiano, torna-se importante explicitar o conceito de *representação* e de *apropriação*, sendo que, na sequência, serão tecidos comentários sobre a estrutura da epistemologia para a criação da História em Quadrinhos.

Apenas para frisar, o projeto de criação da HQ, em sua parte teórica, se propõe a rastrear, tanto a história construída em torno de Bartolomeu Bueno da Silva, quanto um levantamento iconográfico – ainda que superficial – das apropriações feitas sobre o referido Bandeirante, primordialmente, as públicas situadas na Capital de Goiás. Isto, com o propósito de evidenciar, não apenas, os interesses na manutenção desses pertinazes vestígios, mas também, de oferecer uma diferente alternativa de interpretação - dessas reminiscências construídas e sedimentadas no imaginário popular - em formato de uma HQ. Neste sentido, o conceito de Roger Chertier (1989: p. 77), foi fundamental:

As lutas de representação têm tanta importância como as lutas econômicas para compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção de mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio.

Levando-se em conta a etimologia da palavra representação, Sandra Makowiecky (2003, pp. 2 e 3) esclarece que “provém da forma latina *representare* – fazer presente ou apresentar de novo”, caso em que, ao se representar, far-se-ia “presente alguém ou alguma coisa ausente, inclusive uma ideia, por intermédio da presença de um objeto”. Portanto, devido ao fato de ser relacional – pelo jogo da ausência/presença – a ideia de *performance* se instala, fazendo do conceito de Chartier uma ostentação cênica dos grupos dominantes que, semelhantemente ao teatro, também necessitam do comparecimento do público. Contudo, há que se observar que tal público não deve ser entendido como mero espectador ou simples “*voyeur* passivo”, pois, conforme Rancière (2012) adverte, deve-se considerar a emancipação do espectador, ainda que em níveis e graus diferenciados. Portanto, esses “domínios” e “valores impostos” não são absolutos, uma vez que - a nível individual - são feitas *apropriações*² a todo instante, apropriações estas que acabam por promover ressignificações às antigas informações e conteúdos. Não por acaso as HQs são um campo fértil para as representações, haja vista “recriar” os objetos sob a perspectiva autoral, pois, tanto serve de palco à teatralidade, chamando o espectador/leitor a participar, mas, também, pelo seu caráter de produto de massa, sempre sujeitas aos interesses de mercado e jogos de poder.

Sob tal perspectiva, pode-se observar as variadas construções da imagem do Anhanguera como sendo apropriações que, de certa forma, se aproximam das narrativas míticas e folclóricas - caso em que, remetem ao que Eric Hobsbawm (2002) chama de *tradição inventada* - cuja intenção seria a de elaborar uma narrativa que viesse a buscar na “grande reserva dos materiais do passado” os elementos indispensáveis à comunicação e ao compartilhamento do simbólico, que, no caso mais específico de Goiânia, justificaria o elo, o pertencimento mítico de uma personagem histórica com criação voluntariosa e política de uma cidade planejada e sem passado. Talvez, poder-se-ia identificar tal fato ao que Moacir dos Anjos (2005, pp. 14-16) chama de *desterritorialização*, a saber, a oportunidade de se proceder às “ressignificações locais de códigos elaborados nas culturas hegemônicas”, caso em que responderia, pelo menos em parte, à questão da fabricação de uma história para suprimir a falta de passado.

Construindo uma “biografia”

Lidando com tais questões de modernidade e invenção de tradições, que parecem brincar com o próprio fazer histórico, a construção da “biografia” do Bocó, foi buscar inspiração na coleção *Pateta Faz História* (2011), os subsídios visuais e de roteiro.

No que diz respeito à escolha pela aproximação com a personagem disneyana, à inicialmente, pode parecer incongruência, haja vista a utilização de uma produção, nitidamente

² “A noção de apropriação torna possível avaliar as diferenças na partilha cultural, na invenção criativa que se encontra no âmago do processo de recepção. [Noção que possibilita compreender] os usos diferenciados e opostos dos mesmos bens, dos mesmos textos e das mesmas ideias” (CHARTIER, 1992, p. 232-3).



mainstream, como suporte de uma criação de cunho autoral. A isto, ainda se soma a ilusão de terem em comum apenas o humor. Entretanto, o Pateta, foi instituído como modelo, não apenas, por sua verve cômica e humor ingênuo, mas, principalmente, por ser um constructo que conta a trajetória de seu criador, bem como, a da sociedade à qual, bem ou mal, ajudou a formatar. Naquele contexto, o cão atrapalhado e caipira, “nasceu” em um período de crises: a pessoal, vivida por seu criador; e a nacional que incitava o país a estabelecer uma identidade pela qual se reconhecesse e se unisse em prol de um objetivo maior. Nesse sentido de constructo formador de identidades, Bocó também brinca com o mito criador do Bandeirante, colocando-o na situação de herói e desbravador, como foi dito anteriormente. De igual forma, a natureza campesina e rústica de ambos é também interessante. Criado para a animação *Mickey's Revue*, de 1932, que trouxe ao mundo o caipira desajeitado, que serviu de parceiro ao inteligente rato orelhudo, o Pateta, também serviu de símbolo da modernidade ao se tornar o grande representante do *American Way of Life* após o término da II Guerra Mundial.

Conquanto a produção disneyana, sem dúvidas, siga a corrente no sentido de pasteurizar a personagem, criando histórias amenas segundo o gosto popular para torná-la vendável e, principalmente, para transformá-la em ícone, ou seja, uma referência mundial, facilmente reconhecível e reproduzível em bens de consumo, com a referida Coleção, o trapalhão ganha histórias diferenciadas, de cunho mais autorais. O simples fato de ver o eterno coadjuvante do Mickey no papel de protagonista já cria uma situação hilária, ainda mais quando, em várias ocasiões, as cenas dão origem à metalinguagens em que o camundongo manifesta seu descontentamento com a situação. As circunstâncias ficam ainda mais engraçadas com a utilização de anacronismos e mesmo, quando o Pateta também demonstra saber que está atuando como protagonista, assumindo, assim, elementos patafísicos do teatro do absurdo, que foi uma característica marcante do período em que ocorreu a Guerra Fria e que, boa parte das histórias em quadrinhos, foram desenhadas.

Outra questão de aproximação, entre Pateta e Bocó, repousa no fato de serem, as pseudobiografias, um fator iconoclasta. O Bandeirante Bocó seria a “desconstrução da epopeia goiana”. Assim, Bocó se inspira nos “conquistadores” oferecidos pela referida Coleção, brincando, ele próprio, com a lendária astúcia do Anhanguera, que segundo consta, para descobrir as jazidas de ouro guardadas em segredo pelos nativos, ameaçou atear fogo às águas do rio, da mesma forma como o fez com a cachaça - a suposta água - contida em uma vasilha. Também faz troça com o desigual contato entre os “brancos civilizados” e os “índios selvagens” e, tal qual o Pateta, as “biografias” são compostas por “fatos históricos” adaptados à hilaridade ficcional.

Em decorrência de estar, a confecção da HQ, ainda em fase inicial, fica aqui, como exemplo, apenas um estudo de personagem. No traço de Cláudio Dutra, o artista plástico que está a dar visualidade ao projeto, segue uma amostra do Bandeirante Bocó:





Figura 3: “Selfie” do Bandeirante Bocó. Arte de Cláudio Dutra em caneta *fineliner* 0,4mm.

Posando para uma *selfie*, o Bandeirante Bartolomeu Bocoeno da Silva exibe um olhar astuto e postura orgulhosa, porém, além do anacronismo gritante da máquina fotográfica, ele próprio já se configura em *fake*, pois, a arrogância à qual demonstra, bem como, as roupas garbosas que aparentam o glamour de uma vida aventureira e cercada de sucesso, nunca existiram de verdade. Aliás, os bandeirantes eram sertanejos rústicos; quase todos analfabetos; majoritariamente, eram fruto da mestiçagem entre europeus e indígenas, lutando brava e diariamente para sobreviver em circunstâncias inóspitas. Assim, diante de tal amostra, pode-se imaginar como será o restante da história.

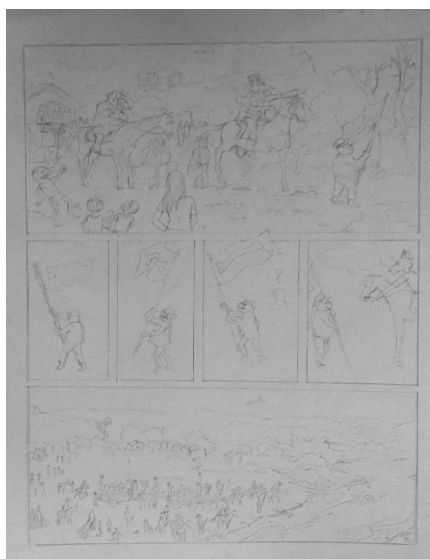


Figura 4: Bandeirante Bocó e sua comitiva no momento em que deixa o pátio do Colégio de São Paulo de Piratininga. Esboço de Cláudio Dutra em lápis.

Brincando com o quadro: *Napoleão cruzando os Alpes*, de Jacques-Louis David, pintado entre 1801 e 1805, o bandeirante Bocó, faz uma paródia ao se colocar em posição semelhante à do Conquistador Francês. Sobre o cavalo o nosso herói está a conclamar os componentes da Bandeira a partirem rumo aos sertões. Caçoando do termo Bandeira, logo se pode ver um porta-bandeira marcando o passo. Vale notar que, seguindo a mesma ideia de *Mauss* (SPIEGELMAN, 2005), os únicos humanos são os indígenas. Isto é uma tentativa, não somente de se questionar quem são os “civilizados” mas, também, de humanizar àqueles a quem, por muito tempo, foi negada a qualidade de seres humanos e que, infelizmente, até hoje são aviltados.

Conclusão

Creio ser, as palavras de Lowental (1998: pp. 68 e 74), basilares quando comenta:

Será que os eventos que cremos terem ocorrido de fato ocorreram? Talvez um passado fictício ocupe nossas lembranças (p. 68)

Nossa capacidade de entender o passado é deficiente em vários outros aspectos. Os resíduos remanescentes de coisas e pensamentos passados representam uma pequenina fração da urdidura contemporânea de gerações anteriores (p.74).

Conforme o referido autor bem salienta, o passado chega até nós pela ponte da *memória*, da *história* e dos *fragmentos*, sendo as artes - em minha opinião - os alicerces de tal ponte. Enquanto a memória e a história, por seu caráter introspectivo e revisor, se preocupam em validar as interpretações feitas sobre as “analogias daquilo que hoje é visto”, por sua vez, os fragmentos - essas gotas de tempo plasmadas na matéria - se configuram como remanescentes visíveis, como o testemunho ocular das expressões artísticas de povos diversos em épocas distintas. Isto confere, a tais expressões artísticas, o status de uma espécie de léxico que permite a compreensão desses vestígios. Neste sentido, portanto, história e arte se unem para narrar a passagem dos seres humanos sobre a Terra. A meu ver, são as artes que, aliadas à “utilização” mental e material traduzem o mundo, pois, ela própria permeia as produções humanas. Daí a importância de se utilizar um recurso artístico para se repensar, não apenas o fazer histórico, em sua capacidade de narrar fatos, mas, principalmente, apropriada forma de conta-los.

Referências

ANJOS, Moacir dos. **Local/global**: arte em trânsito. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

BRASIL, Antônio Americano do. **Pela História de Goiás**. Goiânia: Editora da Universidade Federal de Goiás, 1980.

CAGNIN, Antônio. Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica.** São Paulo: Criativo, 2018.

CHARTIER, Roger. **A história cultural entre práticas e representações.** Lisboa: Difusão Editora, 1989, p. 77.

QUADROS, Eduardo Gusmão de. Anhanguera: o mito fundador de Goiás. In: LEMES, Fernando. Lobo. (Org.). **Territórios da História.** Goiás século XVIII-XX. v. I, n. I, 2014. Goiânia: PUC-GO.

HOLANDA, Sérgio. Buarque de. **Caminhos e fronteiras.** São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

LOWENTHAL, David. Como conhecemos o passado. **Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História da PUC-SP.** São Paulo, V. 17, 1998. “Disponível em:” <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/11110/8154>>. “Acesso em:” 12 out. 2015.

MAKOWIECKY, Sandra. Representação: a palavra, a ideia, a coisa. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências.** Florianópolis, n. 57, dez 2003.

PATETA FAZ HISTÓRIA. v. 1-20. São Paulo: Editora Abril, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador emancipado.** São Pulo: Martins Fontes, 2012.

_____. O conceito de anacronismo. In: SALOMON, Marlon. (org.). **História, verdade e tempo.** Chapecó, SC: Argos, 2011.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa.** V. 1. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

SILVA, Henrique. A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstituição dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto. In: TELES, José Mendonça. **Memórias Goianas.** v. 1. Goiânia: UCG, 1982.

SILVA, Monica Martins. **A escrita do folclore em Goiás: uma história de intelectuais e instituições (1940-1980).** 2008. 328 f. Tese (Doutorado em História) - Instituto de Ciências Humanas da Universidade de Brasília. Brasília. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/A%20Escrita%20do%20Folclore%20em%20Goi%C3%A1s_.pdf. Acesso: 15 jul. 2018.

SPIEGELMAN, Art. **Mauss.** São Paulo: Companhia das Letras, 2008

Minicurrículo

Lígia Maria de Carvalho

Mestre em história pela UFG e doutoranda pela faculdade de artes visuais, também da UFG.

