

MAX MULLER NA ÁFRICA: COLONIALISMO E RACISMO NO QUADRINHO DE AUGUSTO ROCHA (1913-1916)

Max Muller in Africa: Colonialism and Racism in Augusto Rocha's
Adventure Strip (1913-1916)

Lucas Mello Neiva

RESUMO: O presente texto tem como objeto a representação da África na história em quadrinhos *Max Muller*, de Augusto Rocha, publicado em *O Tico-Tico* entre os anos de 1913 e 1916. O objetivo do estudo é analisar a relação entre a obra de Augusto Rocha e os imaginários colonialistas e racistas vigentes no Brasil nos anos 1910, discutindo questões como o emprego de estereótipos e outros modelos de representação na caracterização dos personagens e do continente africano. No quadrinho, Augusto Rocha caracteriza o protagonista como um herói branco civilizado, o continente africano como um lugar dominado por sua natureza hostil e os seus habitantes como selvagens negros e bandidos árabes, de modo a dialogar com os imaginários colonialistas e racistas e contribuir para seus desenvolvimentos. A pesquisa foi realizada empregando-se como referência autores dos campos da História Visual, da Cultura Visual, dos Estudos Raciais e dos Estudos dos Quadrinhos.

PALAVRAS-CHAVE: África; História em Quadrinhos; Racismo; Colonialismo; Estereótipo.

ABSTRACT: This article aims to study the representation of Africa in the adventure strip *Max Muller*, by Augusto Rocha, published in *O Tico-Tico* between 1913 and 1916. The objective of the study is to analyze the relationship between Augusto Rocha's work and the colonialist and racist imaginaries prevailing in Brazil in the 1910s, discussing issues such as the use of stereotypes and other representation models in the portrayal of the characters and the African continent. In *Max Muller*, Augusto Rocha characterizes the protagonist as a civilized white hero, the African continent as a place dominated by its hostile nature and its inhabitants as black savages and Arab bandits, in order to dialogue with colonialist and racist imaginaries and contribute to their developments. The research was carried out using as reference authors from the fields of Visual History, Visual Culture, Racial Studies, and Comics Studies.

KEYWORDS: Africa; Adventure Strips; Racism; Colonialism; Stereotype.

MAX MULLER NA ÁFICA: COLONIALISMO E RACISMO NO QUADRINHO DE AUGUSTO ROCHA (1913-1916)

Lucas Mello Neiva¹

O presente texto tem como objeto a representação da África na história em quadrinhos *Max Muller*, de Augusto Rocha, publicada na revista infantil *O Tico-Tico* entre 1913 e 1916. O quadrinho conta a história do herói *Max Muller*, brasileiro de ascendência alemã, que viaja o mundo vivendo aventuras, enfrentando a natureza, combatendo feras e diferentes tipos de antagonistas, como os “selvagens” negros ou os “bandidos” árabes. O estudo concentra-se no arco africano do quadrinho, período em que o herói se aventura no continente enquanto busca o coronel *Greener*, uma espécie de figura paterna para *Max Muller*. Na passagem do protagonista pela África, Augusto Rocha caracteriza o continente como um lugar carente de civilização, dominado por uma natureza hostil e povoado por animais ferozes e personagens estereotipados, como os mencionados selvagens negros e bandidos árabes.

Procuramos refletir sobre os diferentes recursos mobilizados por Augusto Rocha na caracterização estereotipada do continente africano e seus habitantes, discutindo a relação entre o quadrinho e os imaginários colonialistas e racistas vigentes no Brasil nos anos 1910.² Na análise, empregamos como fonte os números de *O Tico-Tico* presentes no acervo digital da Fundação Biblioteca Nacional (FBN).

Max Muller entre imaginários colonialistas e racistas

Nos anos 1910 circulavam no mundo incontáveis imagens de temática imperialista, relacionadas a processos de legitimação e naturalização de hierarquias construídas pelos impérios ocidentais. Conforme Eric Hobsbawm (2010), no período entre 1880 e 1914, “a maior parte do mundo, à exceção da Europa e das Américas, foi formalmente dividida em territórios sob governo direto ou sob dominação política” de um pequeno grupo de Estados, formado em

¹ Mestre em História Social (FFLCH/USP). E-mail: lucas.mello.neiva@gmail.com

² O artigo também tem como objetivo secundário retomar o debate em torno de *Max Muller*. Embora a obra seja considerada de grande importância na história dos quadrinhos brasileiros, quase inexistem trabalhos dedicados à sua análise. É preciso mencionar o artigo *Max Muller – Primeiro herói de aventura dos quadrinhos do século XX*, de Athos Eichler Cardoso (2003), que traz informações e reflexões relevantes, apesar de trabalhar com a perspectiva problemática do “mito das origens”. Sobre a questão, ver Rodrigues (2021) e Gomes (2021). Considero importante mencionar, também, o trabalho de Francisco Dourado no blog “HQ Retrô”, em que publicou, entre agosto de 2017 e novembro de 2019, os capítulos de *Max Muller* disponíveis no acervo digital da FBN: <https://agaqueretro.blogspot.com/>. Acesso em agosto, 2022.

sua maioria pelas potências ocidentais: Grã-Bretanha, Alemanha, Bélgica, Itália, Holanda, EUA e Japão (HOBSBAWM, 2010, p. 98-99).

Stuart Hall (2016) resume a profusão dos temas imperialistas quando descreve a difusão dessas representações na Grã-Bretanha nas últimas décadas do XIX:

O progresso dos grandes exploradores e aventureiros brancos, bem como os encontros com o exótico negro africano foram cartografados, registrados e descritos em mapas e desenhos, em gravuras e (especialmente) por meio da nova fotografia, em ilustrações e histórias jornalísticas, diários, livros de viagens, tratados eruditos, relatórios oficiais e romances de aventura próprios para rapazes (HALL, 2016, p. 162).

Representações do tipo tiveram também, grande circulação no Brasil entre os fins do século XIX e as primeiras décadas do XX. Em solo brasileiro confundiram-se com os imaginários locais, ecoando, por exemplo, nas representações de temáticas imperialistas da Guerra do Paraguai ou nos processos contínuos de colonização de territórios indígenas. São bons exemplos os escritos de Francisco Adolpho de Varnhagen, quando relaciona a colonização brasileira à missão civilizatória europeia (VARNHAGEN *apud* RIBEIRO, 2009, p. 95-96):

Longe de condenarmos o emprego da força para civilizar os índios é forçoso convir que não havia algum outro meio para isso. Nós mesmos, hoje em dia, havemos de recorrer a ele, quer em benefício do país, que necessita de braços, quer para desafrontar a dignidade humana, envergonhada de tanta degradação, quer finalmente a benefício desses mesmos infelizes que, ainda quando reduzidos à condição dos africanos escravos na nossa sociedade, lograriam uma vida mais tranquila e segura, à que lhes proporciona a medonha e perigosa liberdade de seus bosques.

Empregue-se a guerra, se tanto for mister, para conseguirmos estes fins. Em geral, a guerra tem sido um grande meio civilizador entre os homens. Exemplo recente temos na Argélia submetida ao domínio civilizador da cristianíssima França.

Para refletir sobre as relações entre *Max Muller* e os imaginários colonialistas e racistas vigentes no Brasil nos anos 1910, tomamos como referência a noção de imaginário apresentada por Solange Ferraz de Lima (2014), segundo a qual o imaginário “pode ser definido como o conjunto de imagens funcionando como sistema de referência para os indivíduos” (2014, p.16). Pode ser definido, também, como “um campo onde as imagens operam” (LIMA; NEIVA, 2021, p. 17).³ A nosso ver, quando um artista desenha um personagem, ele estabelece relações com os

³ Em seu livro, Lima (2014) destaca que sua concepção de imaginário toma como referência a discussão empreendida por diversos autores, como Roger Chartier, Raymond Williams, Maurice Aguilon, Pierre Nora, Carlo Guinzburg, Sandra Jatahy Pesavento, Ulpiano T. B. de Meneses, Elias Thomé Saliba e Nicolau Sevcenko. (2014, p. 16).

campos de possibilidades de produção visual colocados em seu contexto social, tomando como referência e ao mesmo tempo rejeitando formas de desenhar estabelecidas, mobilizando um repertório formado por diferentes tipos de imagens, como outras histórias em quadrinhos, charges, ilustrações, fotografias e pinturas a óleo. Processo semelhante ocorre com o leitor, cuja prática de leitura se realiza em diálogo com os imaginários, na medida em que são mobilizados repertórios socialmente compartilhados na interpretação dos quadrinhos.

Nessa abordagem, tomamos como referência um conjunto de noções amplamente difundido nos estudos sobre a história dos imaginários e culturas visuais. Principalmente as noções de que as imagens não possuem sentidos únicos e intrínsecos, e que estes se estabelecem na integração das imagens à sociedade (MENESES, 2003, p. 28; GELL, 2020, p. 31). Ou seja, na forma como eram mobilizadas por pessoas a partir de práticas sociais diversas, como, por exemplo, os atos de desenhar e ler histórias em quadrinhos. Também são importantes para nosso estudo as ideias de que as pessoas se relacionam com e via imagens; e que estas podem ser mobilizadas como fontes para o estudo dessas relações (GELL, 2020, p. 32, p. 41- 44). A nosso ver, é nas relações entre Augusto Rocha (via *Max Muller*), os leitores e os imaginários, que se estabelecem os sentidos da obra. Nessas relações constroem-se as noções da África e seus habitantes como selvagens racializados à espera da colonização.

Na reflexão, é igualmente importante a compreensão de que as raças humanas são construções sociais e não existem em termos biológicos. De modo que, tal qual as imagens, as noções de “raças humanas” não possuem sentidos únicos, intrínsecos. A crença na existência de raças humanas e hierarquias raciais é estabelecida em práticas e relações sociais (ALMEIDA, 2019, p. 24). E, no caso do nosso estudo, nas relações sociais mediadas pelas imagens, a partir de práticas como a produção e a leitura dos quadrinhos.

Para exemplificar as imagens e modelos de representação típicos dos imaginários colonialistas e racistas com os quais Augusto Rocha dialogava, selecionamos conteúdos publicados nos mesmos números de *O Tico-Tico* em que saíram os capítulos do arco africano de *Max Muller*. Nas páginas das seções *Raças Humanas*, *Viagens e Aventuras* e *Animaes Curiosos*, por exemplo, era normal a caracterização hierarquizada de brancos e não brancos, em grande medida baseadas na apresentação dos primeiros como representantes dos impérios ocidentais, civilizados e evoluídos, e dos segundos como raças nativas das terras coloniais, selvagens e animalizadas (Figuras 1 e 2).



Figura 1: *Raças Humanas*, *O Tico-Tico*, números 442, publicado em 25/03/1914, e 449, publicado em 13/05/1914. Acervo digital FBN.

A página *Raças Humanas – Os Mambutti: anões do interior da África* (Figura 1), por exemplo, dedica-se a ensinar os leitores a respeito das “tribus de anões [...] vivendo occultas nas mais espessas florestas da bacia do Congo”. São descritos como “criaturas minúsculas”, que diferem das “tribus de negros de estatura normal” que habitam a região. Na comparação com outras “tribus anãs da África”, a página emprega recursos hierarquizantes como a animalização e a adoção do branco como padrão humano:

os Mambutti são os mais inteligentes e menos feios. Os Batuas são horrendos, peludos, com braços enormes e cabeça chata, parecem de longe pequenos gorillas. Os Mambutti têm a pelle mais clara e muito lisa, fronte alta, olhos grandes e bonitos.

A nosso ver, trata-se de um exemplo de como se construía, no imaginário, a noção do branco como norma de humanidade. Enquanto os “Batuas” são comparados com gorilas, os Mambutti, de “pelle mais clara”, são “mais inteligentes e menos feios”.

Além disso, as hierarquias também se faziam presentes nas imagens que acompanhavam os textos, que normalmente exibiam composições estereotipadas, caracterizando as “raças” dos lugares “exóticos” como selvagens a partir de convenções tais como o destaque a armas e objetos “primitivos”, como as lanças observadas em *Raças Humanas – os povos primitivos da Oceania* (Figura 1).

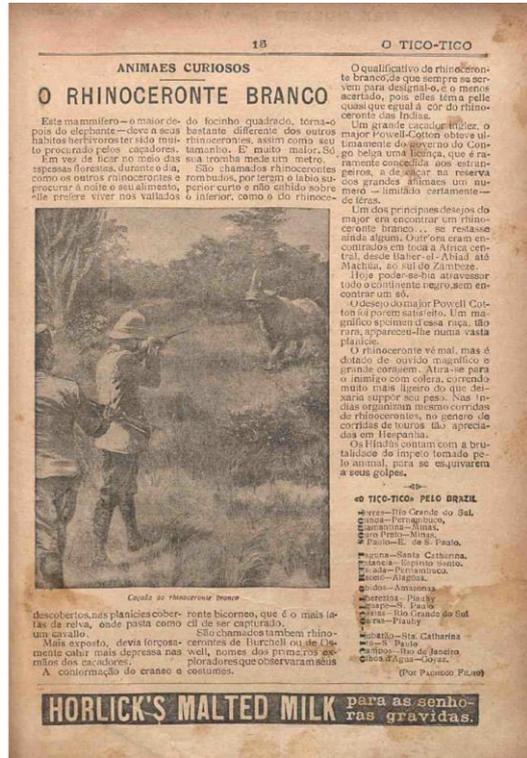
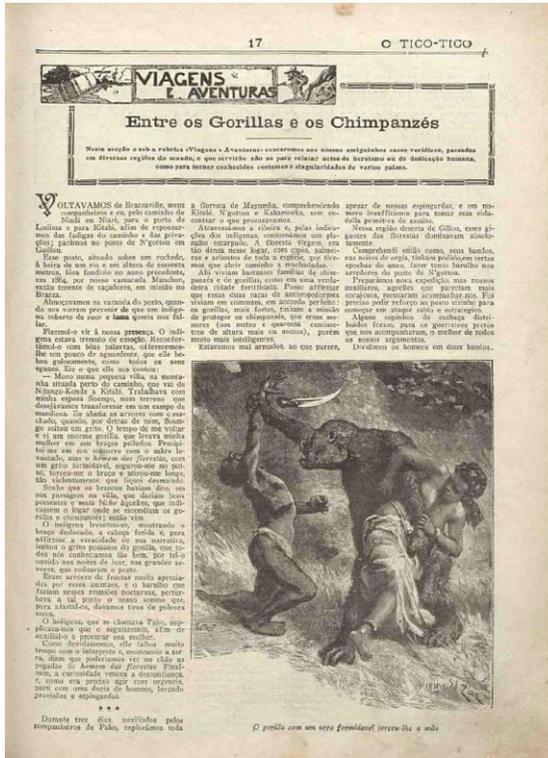


Figura 2: *Viagens e Aventuras, O Tico-Tico*, número 433, publicado em 21/01/1914, e *Animaes Curiosos, O Tico-Tico*, n 442, publicado em 25/03/1914. Acervo digital FBN.

Em seções como *Viagens e Aventuras* e *Animaes Curiosos* também era comum o emprego de modelos hierarquizantes típicos dos imaginários imperialistas. Em *Viagens e Aventuras – Entre Gorillas e os Chimpanzés* (Figura 2), o Congo é representado como um lugar onde homens e símios se confundem. No texto, o gorila, por exemplo, é descrito como “homem das florestas”. Além disso, gorilas e chimpanzés são descritos vivendo em aldeias quase humanas. E a comparação entre africanos e os animais se estende à ilustração, que apresenta um “selvagem negro” lutando por uma mulher contra o gorila, “homem das florestas”.

O exemplo de *Animaes Curiosos – O Rhinoceronte Branco* (Figura 2), por sua vez, mostra outra face comum desses imaginários: a representação idealizada do homem branco europeu vivendo aventuras nas terras coloniais e enfrentando seus perigos naturais. Em páginas do tipo, é comum que essas terras sejam representadas como “palcos” para o protagonismo desses personagens.

Sobre Augusto Rocha

Conforme Herman Lima (1963), Augusto Rocha ou A. Rocha (como gostava de assinar), foi um artista prolífico, com passagem por diferentes periódicos nas três primeiras décadas do século XX. Alguns exemplos de destaque são o *Tagarela* (no qual teria estreado suas charges em

1902), *O Malho*, o *Século XX* e *O Tico-Tico* (LIMA, 1963, p. 1125-1127). Ainda segundo Lima, foi em *O Tico-Tico* que Augusto Rocha publicou suas principais obras, sendo *Max Muller* a mais relevante. Herman Lima é enfático ao descrever o impacto dessa história para os leitores daquele tempo (1963, p. 1128):

Todos os meninos daquele tempo, hoje pela casa do meio século, lembram-se ainda, muita vez comovidamente, do estado de *suspense* em que os deixava, cada quarta-feira, a inventiva do excelente animalista patricio, carregando-os, através da trama imaginosa e divertida, a paragens desconhecidas ou remotas, de que se aproveitava, bem dentro do programa do nosso melhor semanário infantil de todos os tempos, a mostrar flagrantes e hábitos locais, sempre cuidadosamente interpretados.⁴

Max Muller, publicado entre 1913 e 1916, teve grande importância em *O Tico-Tico*, destacando-se dos demais conteúdos publicados no período. Podemos considerar a longevidade excepcional da história, e o fato de ter sido publicada integralmente em capas ou em páginas coloridas, como evidências dessa importância. Além disso, assim como era de costume com os personagens populares, *Max Muller* foi explorado em outros tipos de conteúdo, como quadrinhos cômicos e concursos.

Para além de *Max Muller*, Augusto Rocha desenhou todo tipo de conteúdo em *O Tico-Tico*, assinando quadrinhos cômicos, de aventura, ilustrações de conteúdos educativos, jogos e brinquedos de montar, por exemplo. Entre os quadrinhos cômicos, destacam-se João Garnizé, um de seus personagens famosos, e as aventuras de *Chiquinho*, assumidas pelo artista por um longo período (possivelmente do começo dos anos 1920 até o ano de 1937). O artista também desenhou muitos quadrinhos cômicos com histórias de caça, tema que lhe interessava muito.

Conforme descreve Lima (1963), Augusto Rocha era reconhecido por seu talento como animalista, motivo pelo qual em muitas de suas histórias figuravam animais. Além disso, tinha a caça como “passatempo favorito, sua maior paixão conhecida” (1963, p. 1127). Lima cita Ruben Gill para descrever a relação do artista com a caça (GILL *apud* LIMA, 1963, p. 1127):

a única verdadeira presunção nesse homem simples, modesto – de uma descrição que o levava até a parecer, no trato, reservado, medíocre – era a dos feitos cinegéticos. Durante o período mais afanoso de sua vida profissional, Rocha não deixou de varejar as matas da Tijuca, armado de espingarda, a que chamava de ‘granadeira’ e no regresso da caça assumia ares triunfais, cumprimentando, à direita e à esquerda, transeuntes ou vizinhos, vagamente conhecidos, tudo pelo prazer de mudar a arma de um ombro para o outro.

⁴ Grifos do original.

Em *Max Muller* e nas muitas histórias cômicas de caça, Augusto Rocha pôde explorar possibilidades gráficas e narrativas associadas a seu passatempo predileto, exercendo suas reconhecidas habilidades como animalista.

Sobre *Max Muller*

A história em quadrinhos conta a saga do herói *Max Muller*, de sua infância à idade adulta, em uma narrativa de aventura pontuada com momentos de fantasia, espiritualidade e romance. A história inicia-se em Goiás, terra natal do protagonista. *Max Muller* é filho de pai alemão, *Fritz Muller*, e mãe brasileira, chamada *Maria Muller*. No começo da história, acompanhamos as caçadas de *Fritz* nos sertões goianos. Também vemos *Max*, influenciado pelas histórias de seu pai e pelas *Viagens Maravilhosas de Julio Verne* (lidas ao menino por sua mãe), sonhar com grandes caçadas, viagens e aventuras (Figura 3).

Ainda criança, *Max Muller* é sequestrado por um bandido mexicano, que o deixa em uma embarcação baleeira. A embarcação naufraga e o herói é resgatado por *mister Greener*, “coronel do exercito inglez e comandante de uma guarnição no Imperio das Indias”. Nesse trecho, Augusto Rocha descreve *Greener* como um modelo de herói típico do período. *Mister Greener* é apresentado não somente como um coronel do império britânico, mas também como uma espécie de *gentleman* imperial, um homem de elite, milionário, afeito aos esportes e às aventuras nos cantos “exóticos” do império (Figura 3):

um millionario, *sportsman* e querido da *elite* londrina. Passava as suas férias à bordo do “Duncan” e conhecia todos os *sports*, o box, a equitação, as navegações marítimas e aéreas, o automobilismo, a esgrima, e amava com paixão a arte venatoria sendo, de facto, um excellente e audaz caçador. Nas Indias, conheciam-no como o *matador de tigres*, e nas florestas da Africa, desafiava o leão, à porta de seu covil.⁵

O coronel *Greener* torna-se protetor de *Max*, adotando-o como um filho. *Max Muller* acompanha *Greener* em suas férias no Indostão (hoje subcontinente indiano), participando de caçadas e aventuras (Figura 4). Ao final deste período de férias, *Max* reencontra seus pais, que foram à Índia procurá-lo. Então, a convite de *mister Greener*, todos passam a viver juntos, “como se fôra uma só família”, em uma residência do coronel em Calcutá. Na residência, *Max Muller* é educado como um *gentleman*, com os estudos guiados pelo mestre *Mr. Corrally*

⁵ Grifos do original.

Lebeau, membro da “Academia de Letras”, também responsável por exercitar “o menino na gymnastica, esgrima e equitação” (Figura 4).



Figura 3: *Max Muller*, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 386, de 26/02/1913, e 395, de 30/04/1913. Acervo digital FBN.

O trecho da história que mais nos interessa – as aventuras de *Max Muller* na África – tem início logo em seguida a este período de formação do herói. *Mister Greener* é convocado pelo exército britânico a comandar um regimento em Serra Leoa e parte para a África. Anos depois da partida de *Greener*, *Max Muller* deixa de receber notícias de seu protetor e, já adulto, temendo que algum mal tivesse acontecido ao coronel, decide procurá-lo. Daí em diante, vive diversas aventuras, enfrentando obstáculos como animais ferozes, selvagens negros e bandidos árabes, enquanto atravessa terras “distantes” caracterizadas por suas supostas naturezas hostis, como o continente africano, o Polo Norte e uma ilha perdida no oceano. A história em quadrinhos encerra-se com o deflagrar da Primeira Guerra Mundial e com o alistamento de *Max Muller* ao exército alemão, conforme descreve o autor no último capítulo da obra, publicado no número 546 de *O Tico-Tico*, de 22 de março de 1916:

... hoje nosso heroe, um pouco envelhecido, combate nas fileiras alemãs, mas não temos recebido d’elle os dados necessarios para continuar a sua historia. Por isso, somos obrigados a suspender essa publicação por algum tempo. *Max*, segundo ouvimos dizer, está servindo na artilharia e muitas vezes na trincheira,

descarrega a sua carabina, com a pontaria certa, que nossos leitores já tiveram ocasião de apreciar no decorrer de sua historia.⁶



Figura 4: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 397, de 14/05/1913, e 417, de 31/09/1913. Acervo digital FBN.

Max Muller, fórmula de aventura e convenções de gênero

Para análise do quadrinho são úteis as discussões sobre a fórmula narrativa da aventura empreendida por John Cawelti no livro *Adventure, Mystery, and Romance: formula stories as art and popular culture* (1977)⁷, e sobre os gêneros de histórias em quadrinhos, realizada por Randy Duncan e Matthew Smith no livro *The Power of Comics: history, form and culture* (2009).

Identificamos em *Max Muller* elementos centrais da fórmula narrativa de aventura, definida por Cawelti (1977) como um tipo de história cuja estrutura se centra na figura do herói, que enfrenta obstáculos perigosos para cumprir uma missão, normalmente de caráter moral. Conforme o autor, a caracterização dos elementos que compõem a fórmula depende de fatores culturais, ou seja, para que a fórmula se efetive, é preciso que os tipos de herói, obstáculo e

⁶ Grifos do original.

⁷ É importante ressaltar que apenas adotamos algumas das ideias de Cawelti (1977) como referência para o desenvolvimento da reflexão. Não seguimos a metodologia e linha teórica do autor, em que o conceito de “arquétipo” é central.

missão estejam em consonância com a cultura na qual a história se insere (CAWELTI, 1977, p. 39-40). Seguindo esta lógica, entendemos que o funcionamento da fórmula depende da mobilização, por parte do autor, de referências socialmente compartilhadas com os leitores. No caso do herói, por exemplo, para que o personagem seja compreendido como tal, é preciso que ele apresente atributos “heroicos” reconhecíveis na sociedade.

Consideramos também que a passagem de *Max Muller* pela África apresenta diversas convenções das histórias de aventura na selva e no deserto. Ao discutir as características dos gêneros de quadrinhos, Duncan e Smith (2009) elencam algumas categorias de convenções úteis para pensar e classificar os gêneros, como temas, cenários, tipos de personagem, padrões narrativos e técnicas artísticas (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 197-201). Em nossa análise, enfocamos o modo como três categorias de convenções – temas, cenários e tipos de personagem – são mobilizadas por Augusto Rocha em diálogo com imaginários colonialistas e racistas vigentes no Brasil no período.

***Max Muller* na África: sobre os temas**

Baseando-nos em Duncan e Smith (2009), podemos definir os temas como as principais “mensagens” veiculadas recorrentemente no interior de uma obra ou conjunto de obras. Conforme os autores, não necessariamente os temas são incluídos de forma consciente pelos autores. Além disso, a repetição dos temas indica sua importância na história (DUNCAN; SMITH, p. 201). No arco africano de *Max Muller*, identificamos como principais temas as oposições binárias “homem” *versus* “natureza”, “civilização” *versus* “barbárie/selvageria”, “branco” *versus* “não branco” e “bem” *versus* “mal”, típicas de histórias de aventura em lugares “exóticos” e coloniais do período.

***Max Muller* na África: sobre os cenários**

Em nossa interpretação, o cenário é uma das convenções que fundamentam as narrativas de aventura, especialmente aquelas que se ambientam em lugares de natureza “exótica”, “selvagem” e “hostil”. É comum que o cenário exerça diferentes funções narrativas, como a estruturação da história e o desenvolvimento de seus principais temas.

Em relação à estrutura narrativa, é convencional que o cenário seja mobilizado na fundamentação da história de aventura, no estabelecimento de elementos como a missão do herói e os obstáculos que devem ser superados para que essa seja cumprida. Em histórias de

aventura na selva (e similares), é comum, por exemplo, que a missão do herói seja resgatar um aliado ameaçado por personagens caracterizados como selvagens. Para que possa cumprir sua missão, o herói enfrenta obstáculos perigosos relacionados à noção de natureza, como tempestades, areias movediças, animais ferozes e os personagens selvagens. Desse modo, o cenário de natureza e seus habitantes participam da formulação tanto da missão como dos obstáculos.

No que tange aos temas, o cenário exerce papel no desenvolvimento de oposições binárias típicas das narrativas de aventura, em que se contrapõem os ideais representados pelo herói e as noções representadas pelos seus opositores e obstáculos. Como vimos, no caso de histórias de aventura como *Max Muller*, é comum que os principais temas envolvam contraposições como “homem” *versus* “natureza”, “civilização” *versus* “barbárie/selvageria”, “branco” *versus* “não branco” e “bem” *versus* “mal”. Nessas histórias, o cenário é frequentemente mobilizado de modo a desenvolver o embate entre esses conjuntos de oposições. Isso ocorre, por exemplo, nas situações em que o cenário se apresenta como espécie de antagonista a ser superado pelo herói, sendo representado como a articulação das noções opostas aos ideais simbolizados pelo herói. Ou então, nos momentos em que o herói se encontra em territórios “civilizados” em meio às selvas, como em acampamentos militares de forças coloniais europeias. Nessas horas, o cenário costuma apresentar-se como a articulação das noções associadas ao herói.

A natureza africana como antagonista

As funções narrativas e temáticas do cenário se fazem presentes desde o início da passagem de *Max Muller* pelo continente africano. Decidido a encontrar *mister Greener*, o herói freta uma pequena embarcação à vela e parte para a África. No caminho, a embarcação enfrenta uma tempestade e naufraga. *Max*, que é o único a sobreviver à tempestade, constrói uma jangada usando pedaços de madeira da embarcação. O personagem passa ainda dois dias no mar, sem comer, até que consegue chegar à costa africana (Figura 5). Com o naufrágio, Augusto Rocha inicia o arco africano adotando um modelo narrativo típico das histórias de aventura na selva (e de aventura, no geral), com o confronto entre “homem” e “natureza” abrindo a história e estabelecendo os principais temas que serão abordados.

Logo que chega à costa, *Max Muller* é capturado por homens descritos como “negros feíssimos”, “cannibais” e “ferozes selvagens”, que prendem o herói a uma árvore para que possam devorá-lo no dia seguinte. Os personagens selvagens, que serão discutidos mais adiante,

introduzem os demais temas da aventura, contrapondo as noções de “civilização” e “barbárie/selvageria”, “branco” e “não branco”, assim como “bem” e “mal”. A nosso ver, os personagens selvagens, representantes dos segundos termos das oposições binárias, agem sobre a caracterização do cenário. De modo que a África é apresentada não somente como um lugar de natureza hostil, mas também como um lugar selvagem, não branco e maligno. Da mesma forma, entendemos que o cenário age sobre a caracterização dos personagens que nele habitam. Não são apenas “negros feiíssimos”, mas também “ferozes selvagens”, como se pertencessem mais ao campo da natureza do que ao da humanidade.



Figura 5: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 421, de 29/10/1913, e 444, de 08/04/1914. Acervo digital FBN.

A representação da África como um “lugar”, caracterizado por sua natureza hostil e sua mobilização como antagonista a ser superada pelo herói são recursos estruturantes da passagem de *Max Muller* pelo continente. Depois de fugir dos selvagens, *Max* continua sua busca por *mister Greener*, percorrendo as selvas africanas e sobrepujando seus perigos, até que descobre que o coronel havia partido de um acampamento militar francês para uma travessia pelo deserto do Saara. A informação leva *Max Muller* a aventurar-se pelo deserto, iniciando um novo momento da narrativa, igualmente marcado pelo enfrentamento da natureza hostil do continente africano (Figura 5).

No Saara, o herói é acometido por calor, fome e sede, adoece e quase morre. *Max* é cuidado por *pai Ignacio*, uma espécie de guia e companheiro de viagem, e pelo cão *Brutus*. E é resgatado por *mister Greener* e *monsieur Laport*, um milionário belga, amigo do coronel e dono de um dirigível.

Esta é uma passagem curiosa da história, que revela uma certa maleabilidade na aplicação dos modelos narrativos típicos da aventura por parte do autor. No arco africano, *Max Muller*, herói da história, tem uma missão principal: descobrir o que aconteceu com *mister Greener* e salvá-lo de possíveis perigos. Para fazê-lo, deve superar os obstáculos colocados em seu caminho, como a natureza “agressiva” africana. Ao invés disso, o herói é derrotado pelo deserto, não descobre o que aconteceu com *mister Greener* e nem o resgata. É revelado ao leitor que *mister Greener* havia sido aprisionado por uma “tribo” árabe e que o coronel teria “salvado” a si mesmo, fugindo a cavalo e enfrentando os bandidos árabes em um tiroteio. No fim das contas, não apenas *Max* deixa de salvar o coronel, como acaba sendo salvo por ele.⁸

Animais africanos como antagonistas

Os animais têm lugar especial nas aventuras de *Max Muller* na África. Em parte, a importância dos animais explica-se devido às qualidades/preferências artísticas de Augusto Rocha, um reconhecido animalista. Mas para além desses fatores, os animais exercem funções significativas, auxiliando na caracterização do cenário e na estruturação da narrativa e seus principais temas.

De modo geral, com relação à caracterização do cenário, podemos considerar a presença recorrente de animais “selvagens” como um recurso que auxilia na qualificação da África como um lugar definido pela predominância da natureza sobre a humanidade. Ou seja, como lugar mais definido pelas noções de “natureza” e termos associados e menos pelas noções de “homem”, “civilização”, etc.

Em nossa interpretação, em *Max Muller*, os animais também exercem a função de antagonistas, como obstáculos perigosos que devem ser superados para que o herói possa cumprir sua missão. Nesses casos, os animais podem ser considerados como representações ou

⁸ É possível que neste momento da história, Augusto Rocha tenha cometido algumas contradições narrativas. A versão de que *mister Greener* teria passado pelo acampamento militar francês e partido para uma travessia pelo Saara, apresentada no *Tico-Tico*, número 429, de 24 de dezembro de 1913, parece ter sido substituída pela versão apresentada números depois, segundo a qual o coronel *Greener* teria se perdido depois de um passeio pelas selvas e acabado aprisionado pela “tribo” árabe. No caso, essa segunda versão é apresentada entre os números 440 e 442 da revista, publicados nos dias 11, 18 e 25 de março de 1914.

manifestações da natureza. E são mobilizados de modo a reforçar o tema do “homem” *versus* “natureza” e caracterizar a “natureza” africana como violenta e perigosa (Figuras 6 e 7).

Além disso, a nosso ver, o confronto entre *Max Muller* e os animais também reforça as hierarquias que se estabelecem entre o herói, o continente africano e seus habitantes. É simbólico que o primeiro confronto seja com um leão, animal convencionalmente visto como “rei das selvas”. A vitória de *Max* simboliza o domínio do herói sobre o continente e a superioridade das noções associadas ao personagem – “homem”, “civilizado”, “branco” e “bom” – sobre os segundos termos das oposições binárias – “natureza”, “selvagem”, “não branco” e “mal”, relacionados ao continente e seus habitantes. E é significativo, também, que o leão seja enfrentado por *Max* e seus aliados em diferentes momentos da história, reforçando a mensagem recorrentemente, como podemos observar nos exemplos selecionados (Figuras 6 e 7). Para além dos leões, *Max* e seus aliados enfrentam diversos animais, como búfalos e gorilas (Figura 7).



Figura 6: *Max Muller*, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 423, de 12/11/1913, e 425, de 26/11/1913. Acervo digital FBN.



Figura 7: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 423, de 12/11/1913, e 431, de 07/01/1914. Acervo digital FBN.

As “ilhas” de civilização

Em histórias de aventura em lugares “exóticos” é comum que o cenário seja mobilizado de diferentes formas, normalmente de modo a desenvolver temas importantes na aventura, como o confronto entre “homem” e “natureza”, “civilização” e “selvageria” e “branco” e “não branco”. Nessas histórias, na maior parte do tempo o cenário é de natureza selvagem, caracterizado como antagonista ou obstáculo a ser superado. Em alguns momentos, contudo, o cenário assume a forma de um porto seguro, uma “ilha” de civilização branca em meio às selvas, territórios dos não brancos.

Um bom exemplo é o forte inglês visitado por *Max Muller* enquanto o herói ainda era criança e aventurava-se com *mister Greener* pelo Indostão (Figura 8). O autor descreve essa relação entre “civilização”, “natureza” e “selvageria” na passagem dos personagens pelo forte:

Descortinava-se um bello panomrama. De um lado a gigantesca cordilheira do Hymalaia, de outro a planicie verde das florestas cortadas em diversos pontos pelos rios. O forte, inglezmente pousado, era uma nota de civilisação naquele território selvagem.

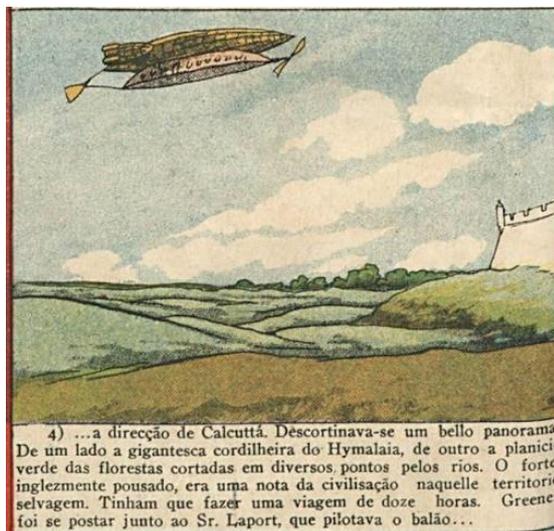


Figura 8: Forte inglês em Max Muller. *O Tico-Tico*, número 413, publicado em 03/09/1913. Acervo digital FBN.

Este tipo de ambientação é empregado frequentemente por Augusto Rocha na passagem de *Max Muller* pela África, sendo que a história avança basicamente, a partir da intercalação de cenários de selvas e de civilização. A narrativa inicia-se com o herói deixando a propriedade de *mister Greener* em Calcútá, uma “ilha de civilização”, para embrenhar-se nas selvas e desertos em busca do coronel. Em sua jornada, *Max* encontra refúgio em diferentes acampamentos de homens brancos europeus, onde forma alianças, descansa e se prepara para retomar a aventura.

O primeiro desses acampamentos é o de dois alemães, o sábio *Dr. Hunt* e seu secretário, que haviam “terminado os serviços de uma comissão científica e [...] iam regressar à Allemanha” (Figura 6). *Max Muller* e *pai Ignacio* aproveitam a hospitalidade dos alemães por dois dias. O herói presenteia-os com peles de leão e recebe em troca vários objetos, entre eles uma “carabina *Winchester*, com mil cartuchos de grosso calibre” (Figura 14).

Depois, *Max Muller* e seu companheiro são acolhidos em um acampamento militar francês, onde novamente são muito bem recebidos. *Max* faz amizade com o oficial francês, que dá ao herói dinheiro para continuar a viagem, fornece-lhe informações sobre o paradeiro de *mister Greener* e coloca à sua disposição soldados das forças coloniais (Figura 9). Seguindo adiante, já na passagem do protagonista pelo deserto do Saara, *Max* e *pai Ignacio* encontram refúgio em outro acampamento francês, situado provisoriamente em um oásis. Mais uma vez, o herói forma amizade com o comandante do acampamento, que o auxilia oferecendo diferentes recursos, entre os quais *Brutus*, um excelente cão policial.



Figura 9: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 429, de 24/12/1913, e 435, de 04/02/1914. Acervo digital FBN.

Com a passagem de *Max Muller* pelos acampamentos coloniais, podemos observar algumas das formas como Augusto Rocha desenvolve a relação entre os territórios “civilizados” e “selvagens”. Aqueles não são apenas lugares de refúgio para o herói, mas também pontos estratégicos de governo e civilização de uma África “selvagem”. No primeiro acampamento, o papel de controle exercido pelo exército colonial pode ser observado no processo de treinamento e disciplina dos “nativos”. No acampamento, por mais que caracterizados conforme estereótipos raciais de negro (com os lábios grossos e vermelhos, por exemplo), os africanos não são apresentados como selvagens. São soldados da civilização, paramentados com os uniformes adequados, capacetes *pith*, sapatos e armas de fogo. Além disso, o acampamento também serve como ponto estratégico para controlar a natureza hostil africana, sendo que *Max Muller* conta com o auxílio dos soldados coloniais para derrotar um gorila que “já havia victimado muitos viajantes” (Figura 7).

Já no segundo acampamento, no deserto do Saara, o papel de governo pode ser notado quando *Max Muller* entrega dois bandidos árabes ao capitão *Galant*, comandante do destacamento. Na passagem, o território controlado pelas forças coloniais é apresentado como um lugar onde se exerce lei e ordem, em contraposição ao deserto, território dos árabes, caracterizado pela desordem e “banditagem” (Figura 9).

Nesses momentos, evidenciam-se as relações entre a obra de Augusto Rocha e os imaginários colonialistas e imperialistas vigentes no Brasil no começo do século XX. O artista dialoga com concepções e modelos de representação típicos dos imaginários em sua narrativa, reforçando a imagem da África como palco para a ação do homem branco europeu (e não do “nativo” não branco), e como terra selvagem a ser colonizada e civilizada por esses agentes. Se considerarmos o contexto global do período, marcado pelo poder hegemônico dos impérios ocidentais, podemos perceber como os diálogos estabelecidos pelo quadrinho ultrapassam os limites dos imaginários brasileiros. E como a obra atua na legitimação das políticas imperialistas que ocorriam contemporaneamente no globo.

Max Muller na África: sobre os personagens

Histórias de aventura em lugares “exóticos”, como *Max Muller*, são caracterizadas pelo emprego recorrente de certos tipos de personagem, como o herói explorador, o selvagem e o nativo subalterno, de modo que esses tipos podem ser considerados convenções desse gênero narrativo. Nesta seção do texto, selecionamos alguns tipos de personagem presentes no quadrinho para discutir como eles são mobilizados na caracterização estereotipada do continente africano e no estabelecimento de hierarquias raciais.

O herói explorador

Max Muller é o herói da história em quadrinhos de Augusto Rocha, o elemento central da história, a partir do qual a narrativa se desenvolve. São as suas aventuras que acompanhamos, os seus esforços para sobrepujar os obstáculos e cumprir as missões. Além disso, o protagonista atua como o principal mecanismo de desenvolvimento dos temas da aventura. Assim como outros heróis, *Max Muller* pode ser entendido como a personificação dos ideais que norteiam a história. No caso, como uma representação idealizada das noções de “homem”, “civilização”, “branco” e “bem”. Em suas aventuras, a luta contra a natureza hostil do continente africano, contra os selvagens negros e os bandidos árabes, apresenta-se como o embate dos ideais personificados contra o conjunto articulado das noções “natureza”, “barbárie/selvageria”, “não branco” e “mal” (Figuras 5, 6, 7 e 9).

A articulação desses conjuntos de ideais e noções em torno do herói não ocorre de forma essencialista. Não são noções intrínsecas às imagens de *Max Muller*, mas concepções produzidas a partir da integração do quadrinho aos imaginários socialmente compartilhados no período, ou seja, ao modo como Augusto Rocha e os leitores dialogaram com os imaginários em seus

processos de produção e leitura da obra. *Max Muller* representa esses ideais porque Augusto Rocha desenvolveu o personagem dialogando com modelos de heroísmo ideológicos e imagéticos vigentes em seu meio, mobilizando-os como referência. Procedimento que por sua vez, permitiu aos leitores entenderem o heroísmo de *Max Muller*, possibilitando a identificação com o personagem e a apreciação de suas aventuras.

No quadrinho, a caracterização de *Max Muller* como herói ocorre muito em função da relação do personagem com as figuras paternas *Fritz Muller* e *mister Greener*, dois personagens que podem ser considerados variações do modelo do “herói explorador”, normalmente um homem branco, oriundo da civilização, que adentra os territórios selvagens, enfrenta e supera seus perigos, cumpre missões para, depois, retornar ao seu lugar de origem.

Em nosso entendimento, a construção do heroísmo de *Max Muller* inicia-se com a associação entre o personagem, ainda criança, e esses modelos de representação. Embora *Max Muller* seja orgulhosamente brasileiro, o personagem é filho de um caçador alemão e protegido de um coronel do império britânico, o que concede ao protagonista a origem branca e civilizada típica do “herói explorador”. Além disso, *Max Muller* aprende a ser herói com essas figuras da mesma forma em que um filho aprende o ofício de seu pai: ao observar as caçadas de *Fritz Muller* no Brasil (Figura 3); ao participar das aventuras de *mister Greener* no Indostão (Figuras 4); e ao receber ensinamentos e treinamentos formais na residência de *Greener* em Calcutá (Figura 4). A formação de *Max Muller* na residência do coronel é especialmente significativa, pois torna o herói um perfeito exemplo de *gentleman* imperial, associando-o diretamente aos modelos de representação convencionais dos imaginários colonialistas e racistas presentes em seções como *Raças Humanas*, *Viagens e Aventuras* e *Animaes Curiosos* (Figuras 1 e 2).

Depois de consolidada sua formação, *Max Muller*, agora um “herói explorador” completo, deixa a residência de *Greener*, uma “ilha de civilização” e vai à África em busca do coronel. Em seus esforços para encontrar o coronel, o herói enfrenta a natureza, selvagens negros e bandidos árabes, fazendo avançar a narrativa e reforçando os seus temas.

O selvagem negro

Assim que chega à África, *Max Muller* é capturado por personagens caracterizados como selvagens negros, que o prendem em um tronco, com intuito de devorá-lo no dia seguinte (Figura 5 e 10). Os personagens, descritos por Augusto Rocha como “negros feissimos”, “cannibae” e “ferozes selvagens”, cumprem papel de antagonistas, obstáculos a serem superados para que o

herói cumpra sua missão. E são desenhados de modo caricatural e estereotipado, fazendo referência aos modelos de representação racistas vigentes nos imaginários do período.

A caricatura, conforme Daniele Barbieri (2017), pode ser entendida como “modo de representar personagens e objetos que destaca certas características, *deformando-os*, para expressar alguns de seus aspectos em detrimento de outros” (2017, p. 67). A leitura de Barbieri permite-nos entender que a eficácia da caricatura depende do diálogo com modelos de representação disseminados nos imaginários, do compartilhamento de referências entre artista e leitores:

a caricatura vive do exagero de características, movimentos e situações estereotipados. A caricatura torna mais fácil o reconhecimento das situações porque põe em evidência precisamente aquilo que *estamos acostumados a ver* nesse tipo de situações, ou o que esperamos ver (BARBIERI, 2017, p. 73).⁹

Já o estereótipo, de acordo com Stuart Hall (2016), pode ser considerado um modelo de representação que “*reduz, essencializa, naturaliza e fixa a ‘diferença’*” (2016, p. 191). Os estereótipos reduzem o objeto representado a alguns poucos traços facilmente reconhecíveis, que são exagerados e simplificados. Conforme o autor, o modelo tem efeito essencializador, fixando os traços como características naturais e imutáveis do objeto. Nesse processo, o estereótipo atua como delimitador de padrões sociais, delimitando o que é normal e a anormal, aceitável e inaceitável (2016, p. 190-191).

No caso da representação dos selvagens negros, Augusto Rocha desenha-os de forma caricatural e estereotipada, caracterizando-os apenas pelo destaque e deformação dos elementos que os definem nos imaginários como “selvagens” e “negros”, como o corpo praticamente nu, o uso de brincos de argola e de lanças e escudos (tecnologias “primitivas”) e, também, os lábios e narizes desproporcionais, o cabelo crespo e a pele preta. Como estereótipos, os personagens são desumanizados, apresentando-se como figuras genéricas, idênticas, sem identidade pessoal.

Na cena, a contraposição entre a figura idealizada do herói branco e a imagem estereotipada dos selvagens negros pode ser compreendida como uma representação concisa e eficaz das mensagens da aventura, especialmente os temas “branco” *versus* “não branco” e “civilização” *versus* “selvageria”, estabelecendo hierarquias raciais ao definir *Max Muller* como padrão de humanidade e os selvagens como o oposto do padrão.

⁹ Grifos do original.

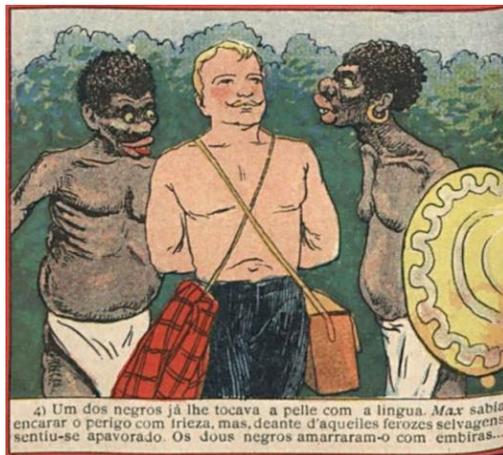


Figura 10: *Max Muller*, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 421, de 29/10/1913. Acervo digital FBN.

Além disso, a desumanização dos estereótipos atua em conjunto com o desenvolvimento de outros temas, como “bem” *versus* “mal” e “homem” *versus* “natureza”. No caso, com a identificação do herói com a noção de “bem” e o estabelecimento de seus antagonistas como seu inverso. E com a integração dos “ferozes selvagens” ao cenário da natureza hostil do continente africano. São como a face humana dessa natureza. Por um lado, os selvagens contribuem para a definição do continente como lugar não branco. Por outro, são caracterizados pelo cenário a que pertencem, sendo mais relacionados à noção de “natureza” do que de “homem”.

O nativo subalterno

O “nativo subalterno” é outro tipo de personagem muito presente no quadrinho de Augusto Rocha. Assim como o selvagem negro, é um tipo de personagem baseado em estereótipos racistas, que é mobilizado pelo autor no desenvolvimento dos temas da aventura. Normalmente, os personagens que se enquadram no tipo são pessoas não brancas, nativas do lugar “exótico” onde a aventura acontece, que trabalham para os protagonistas e outros personagens brancos. Muitas vezes, o nativo subalterno é caracterizado diferentemente dos selvagens (o que não significa que ele seja considerado plenamente civilizado), vestindo roupas, adornos e armas diferentes. Embora também seja comum que a caracterização visual dos personagens seja idêntica à do restante dos selvagens.

A nosso ver, o tipo dialoga com modelos de representação amplamente difundidos nos imaginários colonialistas e racistas, como o “bom selvagem” e o “pai Tomás”. Com relação ao modelo visual do bom selvagem, são bons exemplos os óleos *Mulher tupi* (1641) e *Homem tupi* (1643), de Albert Eckhout, que apresentam os indígenas “domesticados”, vestindo panos e integrados à civilização, em contraposição às representações canibalescas e bárbaras encontradas

em *Mulher tapuia* (1641) e *Homem tapuia* (1641) (Figura 11), do mesmo artista. Conforme descreve Chicangana-Bayona em *Imagens de canibais e selvagens do novo mundo: do maravilhoso medieval ao exótico colonial (séculos XV-XVII)* (CHICANGANA-BAYONA, 2017, p. 216):

... ao comparar os casais de índios tupis e tapuias, nota-se claramente o contraste entre eles. Contraste inerente tanto às figuras representadas como também à paisagem em que são colocadas. No plano de fundo do casal tapuia, a paisagem é mais primitiva, rústica e agreste, e os personagens estão acompanhados de animais perigosos. Por sua vez, o casal tupi aparece numa paisagem doméstica, modificada e transformada pelo homem europeu: plantação ordenada e prosperidade agrícola.



Figura 11: Na ordem: *Mulher Tupi* (1641), *Homem Tupi* (1643) *Mulher Tapuia* e *Homem Tapuia* (1641), de Albert Eckhout. Óleos sobre tela. Museu Nacional da Dinamarca.

Com relação ao “pai Tomás”, trata-se do modelo consagrado no romance estadunidense *Uncle Tom’s Cabin; or, Life Among the Lowly* (1853), de Harriet Beecher Stowe. Segundo David Bogle, é o estereótipo dos “bons negros”, que mesmo “perseguidos, assediados, caçados, açoitados, escravizados e insultados [...] mantêm a fé, jamais se voltam contra os brancos e mantêm-se saudáveis, submissos, estoicos, generosos, altruístas e oh!, tão gentis” (BOGLE *apud* HALL, 2016, p. 177).¹⁰

Em nossa interpretação, assim como os modelos mencionados, os nativos subalternos são personagens que naturalizam as relações desiguais de poder estabelecidas entre brancos e não brancos. Como se os personagens brancos, por serem supostamente mais humanos e civilizados,

¹⁰ Em sua discussão sobre estereótipos racistas, Stuart Hall (2016) adota como referência o estudo *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: an interpretative history of blacks in american films*, de David Bogle, publicado em 1973.

fossem mais aptos a posições de poder, e os não brancos nativos, desumanizados e selvagens, fossem naturalmente adequados à subordinação.

Em muitas histórias, o nativo subalterno é mobilizado como companheiro do herói em suas aventuras, como guia de viagem e carregador de bagagem. Nesses casos, é comum que o personagem seja uma espécie de coadjuvante heroico, como um fiel escudeiro. Na passagem de *Max Muller* pela África, o personagem *pai Ignacio* cumpre com essa função. O personagem aparece no mesmo capítulo da chegada do herói ao continente, resgatando-o do aprisionamento pelos negros selvagens (Figura 5). No capítulo seguinte, *pai Ignacio* apresenta-se a *Max Muller* e conta que “os pretos que o prenderam, iam devora-lo vivo no dia em que ele fugiu, que eram comedores de gente e guerreavam outras tribus afim de comerem os vencidos” e que “o único que não comia gente era elle e por isso o tinham por santo”. Depois disso, sem motivo aparente, *pai Ignacio* passa a acompanhar *Max Muller* em suas aventuras, guiando-o e auxiliando-o na luta contra os perigos do continente africano (Figuras 5, 6, 7 e 9).

Alguns capítulos depois, *pai Ignacio* conta ao herói que fora escravizado no Brasil, que conseguiu fugir e que voltou à África. Nesse capítulo, o personagem descreve a *Max Muller* o horror da escravidão (Figura 12):

Um dia a minha tribu foi guerreada por outra e nós tudo fômo prisionêro. Um home branco, armado, mandou passar umas correntes em nós tudo e assim amarrados fizemos uma viagem de um mez, a pé e debaixo de um sol de brazas. Chegamos ao mar e fomos levados para um navio de vela, cheio de negros. Muitos de meus companheiros morreram pelo caminho, de fome e de cansaço, outros doentes, eram atirados ao mar. O navio evitava o encontro de outros navios e às vezes era perseguido pelos ingleses. Desembarcamos no Brasil e fomos levados a um leilão de escravos. O homem branco, mostrava que o negro era perfeito e o comprador, batia-lhe no peito e nas costas, examinava-lhe os dentes como se o negro não fosse uma creatura humana, filha de Deus como qualquer outra. Eu fui vendido para Belém, minha *muié* para a Bahia e meu *fio* para Goyaz. Os grifos são do original.

Como consequência, *Max Muller* fica “horrorisado e envergonhado”, pois sua “querida Pátria tivera escravos”. O caso é revelador do modo como as hierarquias entre brancos e negros são construídas no quadrinho de Augusto Rocha. Embora o artista mobilize *pai Ignacio* para condenar a escravidão, a inserção do personagem na narrativa reforça as noções de superioridade branca e inferioridade negra a partir da naturalização de sua condição como subordinado. No quadrinho, Augusto Rocha não fornece motivo para *pai Ignacio* seguir e servir *Max Muller*. É pressuposto que a relação de subordinação não precisa ser explicada.



Figura 12: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 427, de 10/12/1913, e 449, de 13/05/1914. Acervo digital FBN.

Além disso, o personagem também é mobilizado no desenvolvimento do tema “civilização” versus “barbárie/selvageria”. A associação com *Max Muller* permite que *pai Ignacio* deixe a condição de selvagem, aproximando-se da civilização. Isso se torna particularmente evidente se comparamos a representação do personagem durante a travessia africana – desenhado seminu, vestindo apenas um pano branco e descalço (até no deserto) – com sua imagem quando deixam o continente em retorno à residência de *mister Greener*, entendida como uma “ilha de civilização”. No capítulo em que os personagens deixam a África, *pai Ignacio* é desenhado vestindo chapéu, terno e sapatos. Conforme descreve Augusto Rocha, “Pai Ignacio mettido numa fatiota nova, sorria satisfeito” (Figura 12). Para nós, a transformação vivida pelo personagem subalterno pode ser entendida como o cumprimento de uma missão não dita de *Max Muller*: civilizar as selvas e seus habitantes. Novamente, temos um exemplo da articulação entre o quadrinho e os imaginários colonialistas e racistas do período, com o protagonista cumprindo com o “fardo do homem branco”.

O bandido árabe

Assim como ocorre com os selvagens negros, os bandidos árabes exercem a função narrativa de antagonistas e participam do desenvolvimento dos principais temas da aventura. O desenho dos personagens também é estereotipado. São representados por um conjunto mínimo de atributos, suficientes para identificá-los nos imaginários como árabes, a exemplo da túnica branca, a barba, o nariz curvo e a pele de cor mais amarronzada (em relação aos personagens brancos). A estereotipia também desumaniza os personagens, que se apresentam como árabes genéricos, sem identidade própria, tornando impossível distinguir um do outro (Figuras 9 e 13).

O arco africano de *Max Muller* pode ser dividido em duas etapas principais. A primeira é marcada pela travessia das selvas e o confronto com seus perigos naturais, como os animais e os selvagens negros. Na segunda etapa, os principais antagonistas passam a ser os bandidos árabes e o deserto do Saara. Nessa etapa, os bandidos árabes aparecem em dois momentos: são enfrentados por *Max Muller* e *pai Ignacio* enquanto atravessam o deserto; e por *mister Greener*, quando é aprisionado por um “bando de beduínos, formando uma tribo nomade de malfeitores” (Figura 13). Depois de deixar o acampamento francês nas selvas, *Max Muller* e *pai Ignacio* partem para o Saara em caravana com dois guias árabes. Conforme descreve Augusto Rocha (Figura 13):

... Max viajava, parando apenas para as refeições e para dormir nas molles areias do deserto. Enquanto elle dormia, pai Ignacio velava e vice-versa. Elles, com razão, desconfiavam dos guias árabes, que lhes parecia tramarem algum plano. Pai Ignacio dizia: *Nhô Max, eu quarquê dia passo fogo num d'esses barbudinhos! Acabo com esses carinhas de chocolate! Max porém acalmava, com brandura, o entusiasmo do querido pai Ignacio.*¹¹

As suspeitas do herói e seu companheiro se confirmam no capítulo seguinte, quando surpreendem os bandidos tentando roubar a caravana no meio da noite. *Max Muller* e *pai Ignacio*, então, rendem os criminosos e os levam até a autoridade colonial, situada em uma “ilha de civilização”, o acampamento francês no oásis (Figura 9). Na cena, a hierarquia entre os homens brancos e não brancos é composta de modo bastante explícito. O artista desenha o capitão *Galant* e *Max Muller* de um lado, como figuras de autoridade, e os “árabes traidores” e *pai Ignacio*, destituídos de poder, do outro. Os bandidos árabes cedem ao poder dos personagens brancos, em postura que remete à convenção do “selvagem submetido”, típica do período.¹² Já *pai Ignacio*, como de costume, é colocado à margem da imagem, observando passivamente a

¹¹ Grifos do original.

¹² Discutimos a convenção com mais atenção em nossa dissertação de mestrado (NEIVA, 2022). Trata-se, basicamente, de um modelo de representação que coloca personagens caracterizados como “selvagens”, como indígenas brasileiros e negros africanos, em posturas de submissão a personagens brancos, com os personagens “selvagens” desenhados de joelhos diante dos brancos, rendendo-se ou venerando-os.

ação dos protagonistas da cena. Dessa forma, Augusto Rocha reforça, mais uma vez, algumas das principais mensagens do quadrinho. Em especial a “civilização” *versus* “barbárie/selvageria” e o “branco” *versus* “não branco”.



Figura 13: Max Muller, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 433, de 21/01/1914, e 440, de 11/03/1914. Acervo digital FBN.

Os bandidos árabes exercem as mesmas funções na sequência da captura e fuga de *mister Greener*. A diferença reside no modo como o artista desenvolve as hierarquias. No caso, os bandidos árabes, ao verem o coronel abatendo o leão que o perseguia, reconhecem sua superioridade no manejo da arma de fogo e decidem torná-lo chefe da tribo, obrigando-o a permanecer com eles (Figura 13). Neste trecho, Augusto Rocha dialoga com concepções comuns aos imaginários colonialistas e racistas, de que os nativos não brancos, bárbaros e selvagens seriam incapazes de autogoverno, necessitando submeter-se à autoridade branca e civilizada.

O aliado branco

Por fim, o último tipo de personagem que discutiremos é o aliado branco, normalmente presente nas “ilhas de civilização”. Consideramos que pertencem a essa categoria os personagens brancos encontrados pelo herói ao longo de sua jornada, auxiliando-o de diversas

formas, fornecendo-lhe recursos como hospedagem, equipamentos e informações. Podemos citar como exemplos os já mencionados *Dr. Hunt* e seu secretário e os oficiais franceses (Figuras 6, 9 e 14).

Assim como as “ilhas de civilização”, a representação idealizada dos aliados brancos é mobilizada no desenvolvimento de temas como “civilização” *versus* “barbárie/selvageria”, “branco” *versus* “não branco” e “homem” *versus* “natureza”. São figuras de autoridade que simbolizam a civilização dos impérios ocidentais, como o cientista e o oficial colonial. A figura do cientista, por exemplo, não evoca apenas a noção de uma inteligência superior da civilização branca, mas, também, o poder que o homem exerce sobre a natureza a partir da ciência, com práticas como a classificação e hierarquização da flora e fauna.

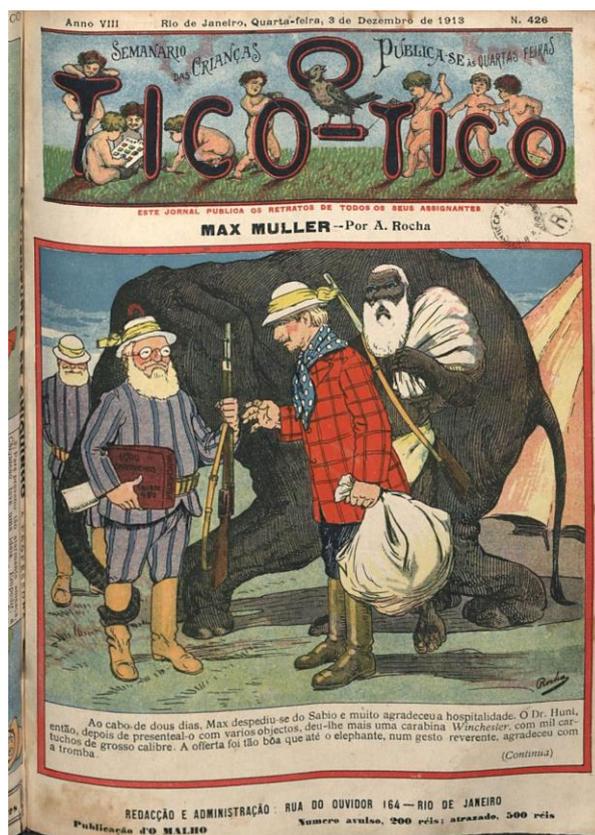


Figura 14: *Max Muller*, de A. Rocha. *O Tico-Tico*, números 426, de 03/12/1913. Acervo digital FBN.

Além disso, a aliança entre *Max Muller* e os personagens estabelece uma espécie de comunidade branca na África, unida em torno de fatores como sua identidade compartilhada, ideais e missões. É por isso que os aliados brancos auxiliam *Max Muller*. É por isso que o herói também os ajuda, assistindo na missão de estabelecer a ordem nas terras selvagens, eliminando ameaças “naturais”, como os gorilas, e “não brancas” e “bárbaras”, como os bandidos árabes (Figuras 7 e 9).

Considerações Finais

No artigo, tivemos como objetivo discutir as relações entre o arco africano da história em quadrinhos *Max Muller*, de Augusto Rocha, publicado em *O Tico-Tico* entre 1913 e 1916, e os imaginários colonialistas e racistas vigentes no Brasil no período. Para tanto, realizamos uma breve contextualização dos tipos de imagens e modelos de representação que compunham os imaginários, empregando como exemplos páginas de caráter educativo encontradas nos mesmos números de *O Tico-Tico* em que foram publicados os capítulos do arco africano. No caso, páginas das seções *Raças Humanas*, *Viagens e Aventuras* e *Animaes Curiosos*. Em seguida, discutimos alguns dos vínculos entre o quadrinho e os imaginários, a partir da análise de três categorias de convenções: os temas, os cenários e os tipos de personagem.

O quadrinho de Augusto Rocha foi mobilizado como evidência das relações estabelecidas entre o autor e os imaginários colonialistas e racistas presentes em seu meio. Como resultado da análise, concluímos que o artista dialogou intensamente com os imaginários, empregando modelos e esquemas típicos de representação à sua maneira, com as particularidades dos seus traços e vivências. Em *Max Muller*, aspectos da vida pessoal e profissional de Augusto Rocha, a exemplo da experiência como caçador e habilidade como animalista, articulam-se com os imaginários colonialistas e racistas na construção de uma obra ao mesmo tempo única e genérica. Com a obra, Augusto Rocha contribuiu para o desenvolvimento dos imaginários em questão, ampliando-os e reiterando algumas de suas concepções fundamentais, como a suposta superioridade da civilização ocidental branca em oposição a uma África negra, árabe e selvagem, palco para a agência do homem branco e à espera de sua colonização. Os problemas referentes à integração de *Max Muller* aos imaginários colonistas e racistas no Brasil do período são complexos. Não tivemos pretensão de esgotá-los. Procuramos apenas contribuir com a discussão sobre alguns aspectos da obra, que permanece carente de estudos mais aprofundados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CARDOSO, Athos Eichler. Max Muller – Primeiro herói de aventura dos quadrinhos do século XX. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003, PUC Minas. Belo

Horizonte, INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2003. Disponível em:

http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_cardoso.pdf.

Acesso em agosto, 2022.

CHICANGANA-BAYONA, Yobenji Aucardo. **Imagens de Canibais e Selvagens do Novo Mundo: do maravilhoso medieval ao exótico colonial (séculos XV-XVII)**. Campinas: Editora Unicamp, 2017.

CAWELTI, John. **Adventure, Mystery, and Romance: formula stories as art and popular culture**. Chicago: The University of Chicago Press, 1977.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew. **The Power of Comics: history, form and culture**. New York: Continuum, 2009.

GELL, Alfred. **Arte e Agência: uma teoria antropológica**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

GOMES, Ivan Lima. Angelo Agostini e os Quadrinhos: algumas questões. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (orgs.). **História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa**. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Impérios, 1875-1914**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

LIMA, Herman. **História da Caricatura no Brasil**. Livraria José Olympio Editora. Rio de Janeiro, 1963.

LIMA, Solange Ferraz de. **Imagens da Imagem do Sesc**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014.

LIMA, Solange Ferraz de; NEIVA, Lucas Mello. A África nos Quadrinhos de *O Tico-Tico*, dos anos 1900 à década de 1930. **África(s)**, v. 8, n. 15, p. 15-41, 2021.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, vol. 23, n. 45, p. 11-36, 2003.

NEIVA, Lucas Mello. **Deuses brancos, exploradores e selvagens: histórias em quadrinhos e imaginário racial no Brasil (anos 1930 e 1940)**. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

RIBEIRO, Berta. **O Índio na História do Brasil**. São Paulo: Global, 2009.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (orgs.). **História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa**. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021.

Recebido em: 12/08/2022

Aprovado em: 26/11/2022