

O Oriente de Jonny Quest

Leslie Lothar C. Hein¹

Resumo: O artigo analisa a série animada “Jonny Quest” de um ponto de vista histórico e antropológico em referência ao conceito de “Orientalismo” de Edward E. Said. A série é compreendida como uma narrativa única que destaca em seus personagens, enredo e formas simbólicas, os valores associados a um ideal de modernidade e sociedade tecnológica. Os protagonistas e antagonistas das histórias se tornaram emblemas dos comportamentos sociais aprováveis e reprováveis que seriam determinantes na construção da sociedade moderna. Da mesma forma, a opção pela modernização tecnológica estaria implicada na aceitação do modelo ocidental associado ao ideal de uma liderança mundial norte-americana frente ao Oriente e ao socialismo (que se destacava, na época, como alternativa de desenvolvimento).

Palavras-chave: comunicação; desenhos-animados; orientalismo

Abstract: This article analyzes the animated series “Jonny Quest” in a historical and anthropological point of view with reference to the concept of “Orientalism” by Edward E. Said. The series is considered as a single narrative that highlights the values associated with an ideal of modernity and technological society over its characters, plot and symbolic forms. In those stories, the protagonists and antagonists actions emblemize the approved and the rejected social conducts which would be determinant in the building blocks of the modern society. Likewise, the choice of technological modernization would be involved in the acceptance of the model associated with the Western ideal of an American global leadership against the East and the socialism (which stood out, at the time, as an alternative form of social and economic development).

Keywords: communication; cartoons; orientalism

O que nos propomos aqui é a análise histórica de um desenho animado.

Embora tenha surgido como uma técnica de realização de efeitos, o desenho animado foi identificado como uma mídia voltada à infância, desde as primeiras produções de estúdio nos anos 10 e 20 do século passado. Talvez, em vista disto, ele seja colocado em segundo plano na reflexão sobre o cinema. Seria algo como uma narrativa menor que portaria significados distantes da realidade (aqui referida ao mundo dos adultos). É importante perceber que, embora suscite a sensação de afastamento do mundo real, o desenho animado não é um discurso sobre o nada.

¹ Doutor e Mestre em História (UFF).

Cv Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0351870423408964>

O que este senso comum (mesmo que educado) não percebe é que a narrativa para a infância não é meramente infantil, mas uma construção com base em referentes fundamentais ao mundo dos adultos. O discurso voltado à infância associou-se aos valores e condutas que se esperava ensinar às crianças. Podemos encontrar, nas obras infantis, construções definidas com carga utópica e propositiva à sociedade. Compreender um desenho animado é, portanto, entender o que a sociedade que o produziu pensa sobre si mesma. Eles indicam os comportamentos esperados e os não desejados, definem o quadro dos papéis sociais e seu contexto. É, assim, extremamente eloquente sobre a natureza da ação social, seus significados e suas implicações morais. A obra infantil aponta, por sua natureza, a questão dos papéis e dos atores sociais e como os problemas da vida são e devem ser enfrentados. Todas são questões que importam aos historiadores, não tanto pelo que revelam da infância, mas sobre a própria sociedade – da qual os discursos voltados para a infância são parte constituinte.

Buscamos a percepção de valores da sociedade produtora, para isto é necessário focar nosso objeto com os instrumentos da antropologia, ou seja, pedir que os sujeitos da ação indiquem as leituras possíveis. Tanto melhor que a obra infantil não se proponha um retrato fiel da sua sociedade, mas uma representação de seus desejos. Este não-existente, este não-atual, o desejo, é um referente, um indicador das utopias e de seus desdobramentos imaginados.

Pensar sobre um desenho animado é interrogar-se sobre a sociedade na qual foi produzido, sobre como esta pensa e sonha, que regras indica para o mundo, que crenças alimenta e quais os mecanismos que utiliza para simbolizar suas questões. Portanto, embora olhemos para a obra, é o contexto que nos interessa. Em todas as faces do desenho animado, existirá algo de universal, uma proposta para que todos os homens (e propostas para alguns homens) atuem, sintam e esperem certos sentidos. A obra infantil, portanto, não se constitui em delírio, mas indicação de um dever-ser que nos leva a compreender alguns sentidos sociais da ação: aqueles privilegiados, aqueles sugeridos e aqueles negados.

Dos modelos que o desenho animado pretende afirmar às crianças, escolhemos a noção do outro na narrativa, os elementos exteriores, os elementos que destoam daqueles que se apresentam como a regra e o hábito. O vilão, este outro desqualificado e esvaziado de humanidade, vítima do clichê, que insiste em tentar alterar a ordem estabelecida, é um exemplo.

Os desenhos mais antigos (até a década de 30), coerentes com o pensar da primeira infância, apresentam-se extremamente animistas (isto é, a partir da crença que todas as formas identificáveis da natureza possuem uma alma e agem intencionalmente). Desta forma, constroem universos nos quais (ao gosto das crianças) animais e objetos interagem com os personagens principais, conformando-se aos seus sentimentos. É o caso de “Betty Boop” (e de Popeye, em seu início): artigos domésticos, sinais de trânsito e máquinas, respondem às suas emoções rindo, chorando, por vezes consolando; os animais são seus companheiros, seguindo-a em sua incrível capacidade de encontrar encrenca. O outro em “Betty Boop” é o do imaginário infantil, aquele que se torna obstáculo à brincadeira, que busca prendê-la ou levá-la consigo.

Muito mais realista no traço e na representação, bem como no enredo, é a série “Tom e Jerry” (na década de 40 em diante). Seus cenários são minuciosos e exatos, não mutantes e plásticos como nos demais desenhos. Os personagens comportam-se como animais que são: em contínuo conflito e perseguição. Mas, sua oposição não submerge no maniqueísmo, a disputa acirrada muda os papéis, criando uma torcida pendular na plateia. O outro, entretanto, não se relaciona ao par do título, mas àqueles que estão fora do jogo dos personagens; não o cão Spike, que se integra à correria e às implicâncias, mas a senhora que cuida da casa onde os animais residem: negra idosa, de fala peculiar. É ela que está fora do jogo, que é a estranha. Na casa, sempre vazia e límpida, ela representa uma repressão tola e ineficaz. Só é mostrada até a cintura, na perspectiva dos animais, seu rosto nunca é visto. É a única aparição do mundo dos homens. Seu poder ressurte-se à luta contra os animais, seu dever primeiro é manter a casa arrumada. A fala é, de forma muito interessante, um dos eixos do cômico na série. O sotaque sulista e os maneirismos dos negros indicam um não-dever-ser, um modo de ser a ser evitado; algo que deveria ser muito bem apreendido pela plateia infantil.

Desta forma, interrogamo-nos sobre “Jonny Quest”. Sobre que sociedade este desenho pensa e sonha, que regras indica para o mundo, que crenças alimenta. Portanto, embora olhemos para a obra, é o contexto que nos interessa. Por todo o desenho, existirá algo de universal, uma proposta para que todos os homens (e propostas para alguns homens) atuem, sintam e esperem certos sentidos. Compreender a relação que “Jonny Quest” estabelece com o contexto é compreender esta sociedade, pois que a obra não se constitui em delírio, mas é sonho de uma época.

Criação e contexto

“Jonny Quest”, desenho animado dos estúdios Hanna-Barbera, estreou em 18 de setembro de 1964 na Rede ABC em horário nobre (sextas-feiras, às 7h30 da noite) com um formato inovador na televisão norte-americana². Apresentava traços realistas com áreas de claro-escuro bem demarcadas e linguagem dinâmica. A narrativa repousava sobre temas de aventura e ação³. Representou, então, uma reversão de proposta e introdução de nova linguagem no formato. Constituíam-se em uma série de 26 episódios com cerca de 25 minutos, nos quais as aventuras se desenvolviam entre o embate das nações por poder e conquistas tecnológicas, a luta contra a natureza hostil, os povos incivilizados e o conflito entre ciência e superstição. No Brasil, estreou no ano de 1966, na Rede Globo.

² “Jonny Quest” deixou o horário nobre em 9 de setembro de 1965, retornando no período de 1967-1970 na programação de sábado pela manhã na Rede CBS e no período de 1970-1972 no mesmo horário pela Rede ABC.

³ Até então, desenhos animados caracterizam-se pelos traços caricaturados e simplificados como em “Os Flintstones”, ou “Os Jetsons”, e suas temáticas mais infantis voltavam-se ao cômico. A originalidade do trabalho pode ser pesada pelo comentário do desenhista sobre a reprodução realista dos movimentos animais. Coisa que fez evitar a introdução de cavalos no desenho.

O foco da narrativa repousava sobre a figura de Jonny Quest (garoto de 11 anos), seu amigo Hadji (jovem indiano adotado pela família, da mesma idade) e o cão Bandit que viviam diversas aventuras ao acompanhar as viagens do pai de Jonny, o Dr. Benton Quest (cientista renomado que trabalha em projetos secretos do governo norte-americano). Devido à sensibilidade do trabalho do cientista, o grupo é ainda acompanhado por um quinto personagem: o guarda-costas do Dr. Quest, o agente especial do governo, Roger “Race” Bannon.

A proposta original dos estúdios Hanna-Barbera era filmar uma série com base nos personagens da série de rádio “Jack Armstrong”. Portanto, embora houvesse a intenção de se inovar no formato o estúdio buscou importar um sucesso já estabelecido. Para tal projeto, a empresa contratou o desenhista Doug Wildey, que havia ficado conhecido por “*Stretch Bannon*” (uma série em quadrinhos sobre um corredor de Grande Prêmios chamado Race Dunhill). No entanto, a falta de interesse por parte dos produtores de “Jack Armstrong” fez com que a HB se voltasse a um projeto próprio com o mesmo espírito de aventuras. O mesmo Doug Wildey assumiu o projeto dando-lhe forma e padrão (naturalmente, acompanhado pela pauta da Hanna-Barbera).

Embora o projeto tivesse partido de “Jack Armstrong”, “As Aventuras de ‘Jonny Quest’” seguia os moldes de dois grandes sucessos juvenis norte-americanos de meados do século XX: as séries “*Tom Swift, Jr*” e “*Terry and The Pirates*”. Nas duas séries, o foco da ação repousa sobre um jovem continuamente em movimento e aparelhado com sofisticada tecnologia. Esperava-se que o formato criasse forte identificação entre meninos e adolescentes.

Doug Wildey desenvolveu seus personagens a partir da pauta original, introduzindo modificações a partir de sua experiência com quadrinhos. O cenário seria um elemento fundamental na narrativa. Não é mero palco para o desdobramento do caráter dos personagens, mas é, ele mesmo, definidor da ação; cria obstáculos, apresenta oportunidades, sendo elemento ativo e criador de significado.

A maior parte da ação passava-se nos territórios inóspitos e exóticos do Terceiro Mundo. São selvas, montanhas, desertos, oceanos, que se abrem a frente do Dr. Benton Quest e seu grupo, por obrigação de ofício. É a ciência que o conduz, mas as aventuras mostram os heróis em luta contra o selvagem e o destrutivo, envolvidos na barbárie. O elemento maravilhoso está sempre presente, o espaço incivilizado revela belezas e novidades.

A ação importa em um “outro” da narrativa, elementos exteriores, elementos que destoam. Os vilões, com sua insistência em tentar alterar a ordem estabelecida, constituem-se em um exemplo deste outro da narrativa. Mas, um segundo tipo se insinua nos espaços dos personagens de “Jonny Quest”: os povos do território selvagem. Os povos não-modernos, aqueles que guardam um hiato em relação a Quest, são imprevisíveis e erráticos; sempre necessitando de ajuda dos agentes modernos e, não obstante, podem a qualquer momento se aliar aos seus inimigos ocultos.

É a natureza deste outro da narrativa de “Jonny Quest” que nos interessa aqui.

Conquistas da civilização e poderes da civilização: leituras de um desenho animado

O que buscamos é identificar os elementos da narrativa e seus significados. Toda obra sustenta-se sobre uma concepção de mundo, de como este se apresenta, ou sobre como este deveria ser. Deste modo, escolhemos 6 dos 26 filmes para uma análise mais detida, com o propósito de compreender os conjuntos de forças que estabelecem a organização do mundo de “Jonny Quest”.

O mistério dos homens lagartos

É o primeiro filme da série, merecendo certo destaque na análise, pois a exigência adicional de uma apresentação para os personagens principais revela intencionalidades e projeções imaginadas pelos autores (coletivos, sem dúvida), como veremos a seguir. A figura do indiano Hadji não está ainda presente, sua origem no grupo será contada em retrospecto no capítulo “Aventura em Calcutá”.

O filme inicia-se no “Mar de Sargaço”, uma região oceânica onde vários navios se perderam. Toda a sequência é dirigida para emprestar sentido de assombro à narrativa: embarcações à deriva, abandonadas, cobertas de algas e em decomposição estendem-se a toda vista. Em meio à desolação, um cargueiro avança. Toda a cena torna-se vermelha, um raio atinge o navio e este é destruído. Pescadores próximos assistem à cena e tentam advertir as autoridades, mas homens vestidos de verde, semelhantes a anfíbios, sobem à bordo e atacam a tripulação.

O capitão do barco pescador é resgatado por um avião da guarda costeira e levado a um hospital, lá agentes norte-americanos que investigam o desaparecimento dos navios na área buscam informações. O pescador apenas balbucia, falando sobre um ataque de homens lagartos. A sequência, pautada sobre o delírio do homem, remete à possibilidade do fantástico e do elemento sobrenatural. A cena, na qual os homens lagartos aparecem nos olhos do pescador, enfatiza, metaforicamente, o trauma e assombro do pescador com grande eloquência estética, diga-se de passagem. O objetivo é acentuar o elemento sobrenatural e levar o espectador à dúvida sobre a natureza do ocorrido.

Os agentes decidem, então, entrar em contato com o Dr. Benton Quest, a fim de solucionar o mistério. A primeira percepção do grupo de Quest é feita por suas fichas da agência de inteligência. Fica evidente que o cientista trabalha para o governo norte-americano. O distanciamento inicial, a necessidade da busca do seu conhecimento e a viagem que os agentes fazem a sua ilha, demonstram sua importância. Não é uma figura que precisa se afirmar, não é um personagem do cotidiano, é alguém que está acima dos homens comuns, como um herói original. Seu filho, Jonny, também aparece nas fichas do governo no mesmo arquivo (0-37), assim como Roger Bannon, cuja presença é explicada como uma necessidade à defesa da família do cientista.

A viagem leva-nos a ilha particular do Dr. Quest, onde em uma casa de linhas modernas, ele mantém seu laboratório. O cientista insere as informações dos agentes em seu computador e obtém a resposta “laser”, prenunciando o que está por vir. A utilização do computador indica, para a época, novamente um distanciamento em relação ao cotidiano (mais do que o tecnicismo que hoje pressentiríamos): para a solução do mistério foi empregada uma máquina com a qual poucos tinham contato. No filme, o seu uso é mais mágico do que técnico, indicando progresso.

O grupo dirige-se ao Mar de Sargaços em um grande navio buscando indícios dos problemas relatados. Jonny nota que o pai trouxe um grande espelho, o Dr. Quest diz que seu propósito é uma experiência. O garoto sugere, então, a Roger Bannon, um passeio de barco entre os destroços. Assim que se afastam, notamos a vigilância atenta dos homens-lagartos.

Jonny, Bannon e Bandit sobem sobre o convés de um dos navios abandonados e são feitos prisioneiros, ficam sabendo, então, que um grupo estrangeiro posicionou-se em um submarino abaixo do casco da antiga embarcação e instalou um canhão laser que pretende usar contra o primeiro foguete americano dirigido à Lua. O ambiente dos sabotadores é tão tecnológico quanto o de Quest, o grupo oculta-se em uma estrutura magnífica com um elevador iluminado, que leva ao aparelho submerso. Todo o cenário, entretanto, está imerso em sombras, metáfora dos seus objetivos.

O trio consegue escapar da vigilância dos sabotadores estrangeiros e voltam a sua lancha. Em fuga, de volta ao navio, são perseguidos pelos homens-lagartos. O problema é percebido pelo Dr. Quest, mas o navio está muito longe para atingir a lancha dos inimigos com o canhão de bordo. Roger Bannon mostra sua habilidade manobrando seu barco ousadamente. Em uma manobra final para livra-se dos perseguidores volta-se contra o casco dos adversários e os abalroa.

O chefe dos sabotadores ordena a destruição do navio de Quest com o canhão laser e o Doutor orienta o espelho de forma a refletir o raio vermelho de volta a sua origem. Este atinge o navio antigo que explode. No céu, pode-se ver que o lançamento do foguete rumo à Lua é um sucesso. A genialidade do cientista é manifesta pela sua capacidade de prever a necessidade do espelho como elemento de contra-ataque para o laser inimigo.

No fim do episódio, o Dr. Quest pergunta ao seu computador sobre os eventos e este lhe devolve: “*Experiências com laser por potências estrangeiras. Trajes lagartos, meramente um truque para afastar os curiosos.*” O apelo à alta tecnologia é evidente, é Unix, o computador, quem explica a complexidade do incidente, embora o Dr. Quest diga: “*Eu já suspeitava.*”

O foguete desaparecido

A temática da intervenção desonesta estrangeira é retomada neste segundo episódio. Um foguete em testes é desviado da rota por agentes ocultos em um submarino e cai sobre o Pólo Norte. O filme abre-se com a cena do

acidente e o diálogo entre os agentes do submarino discutindo sua ação bem-sucedida. Ficamos sabendo, assim, que o desvio foi intencional e planejado.

No momento seguinte, vemos uma instalação americana, provavelmente uma base aérea, onde o Dr. Quest discute o incidente com outro cientista. Preocupados com a verdadeira natureza do ocorrido, eles decidem que o projétil deve ser recuperado e que o Dr. Quest deverá ir pessoalmente descobrir o que aconteceu com o equipamento. Supõe-se que não será uma missão sem riscos, pois a interferência de terceiros poderia ser uma explicação.

A expedição de Quest dirige-se ao local da queda. Jonny observa uma Orca no local e os marinheiros decidem construir uma ponte para chegar ao projétil. Uma vez pronta a ponte, Benton Quest e Roger Bannon entram no projétil para avaliar a aparelhagem. Descobrem um cabo partido, concluindo que houve sabotagem afinal. O grupo estrangeiro entra no aparelho e rende Bannon e Quest. Enquanto levam o equipamento, trancam os dois homens e os dois meninos no trator dos heróis.

O Dr. Quest conta ao grupo que preparou a destruição do projétil antes da entrada do grupo estrangeiro. Neste momento, os captadores retornam e forçam que o Doutor os acompanhe ao foguete para assistir a retirada do sistema direcional. Uma vez que o sistema de destruição está ativado, Quest também está ameaçado.

No interior do aparelho, Quest consegue se desvencilhar dos antagonistas e foge para a terra, escorrega, mas é salvo pela Orca (vista anteriormente por Jonny) que o atira para a segurança. O foguete explode matando os agentes estrangeiros.

A maldição de Anúbis

O episódio abre-se com um “*traveling*” sobre a Esfinge de Gize e a pirâmide de Quéops. O propósito dos autores é marcar o contexto: o Egito e sua herança histórica. O “*traveling*” da câmera termina sobre as ruínas de um antigo templo guardado por um soldado armado, em uma placa próxima, lemos “Templo de Anúbis (restaurado) – Um projeto do Governo do Egito”. Sobre toda a sequência longas sombras (como projetadas pelo Sol da manhã) marcam a cena (um detalhe com grandes propósitos dramáticos). Em seguida, temos um corte para um plano mais próximo: agora é possível observar que dois homens ocultam-se entre pedras do templo.

A cena é cortada mais uma vez para um *close* das rochas, os homens, barbados e trajados à moda árabe, levantam-se. A seguir, vemos a figura do soldado sendo atacado por trás: somente as mãos do atacante são vistas. A porta do templo é mostrada a seguir, sobre esta são projetadas novamente as sombras, que prefiguram a entrada dos dois homens. O silêncio, a ação sincronizada dos personagens e a sua ocultação sugerem uma intencionalidade dirigida e desonesta, mas principalmente sorrateira e ardilosa.

Uma vez no interior do templo, vemos novamente somente as sombras dos dois homens, que permanecem em silêncio: são somente suas mãos que aparecem para apossarem-se da imagem de Anúbis.

Imediatamente à retirada do ídolo, a câmera dirige-se a um grupo de caixões encostados na parede. Um deles se abre deixando emergir uma múmia, que destrói uma parede e passa a seguir os homens. Durante todo o desenrolar da sequência, a trilha sonora alterna o tema de mistério, característico da série, com um tema estilizadamente oriental, tocado em flauta. Sua intencionalidade é acentuar o clima tenso da ação.

Na próxima sequência, um homem espera em um carro em pleno deserto, demonstra grande impaciência. Aproxima-se um caminhão azul, são os dois ladrões que vêm entregar o produto do roubo ao seu mentor. O homem é, naturalmente, uma figura da elite egípcia: toda sua atitude demonstra arrogância. Os ladrões manifestam sua preocupação com a maldição de Anúbis que cairia sobre seus profanadores. O homem afirma com dedo em riste: - *“Superstição infantil”*, a que um dos ladrões responde, - *“Mas, nós profanamos o seu templo, Anúbis nos castigará com a morte”*. E o Homem replica: *“Quando houver a verdadeira união entre as nações árabes, Anúbis o recompensará. Agora vá!”*

Dando prosseguimento aos seus planos, o homem telefona para o Dr. Quest. Descobrimos neste ponto que seu nome é Amed Karen. Seu objetivo é convidar o cientista americano para visitar um sítio arqueológico recém aberto, uma grande descoberta. O grupo todo segue então para o Egito.

Durante a viagem, o diálogo entre Jonny e Hadji acentua o caráter maravilhoso e antigo do Egito, mostrando que o mistério é um dos aspectos constitutivos do lugar. Jonny diz: *“Puxa, Egito.”* E Hadji responde: *“É um país muito antigo, é como minha velha Índia”*. Jonny comenta: *“As pirâmides e a esfinge, imagine Hadji, foram completamente feitas à mão. Puxa, Egito. Talvez algum dia eu ande de camelo.”* Nos acentos de trás, Roger Bannon e o Dr. Quest discutem a notícia do roubo do ídolo Anúbis que já ganhou as manchetes dos jornais. O Dr. Quest pergunta-se sobre o que o Dr. Karen pensaria a respeito.

Já no aeroporto ele obtém uma resposta. Karen os recebe e afirma: *“Este é um ato profano, pois o deus Anúbis pertence ao povo árabe.”* Bannon pergunta então: *“Quem o senhor pensa ser o responsável, Dr. Karen?”* Karen responde: *“Eu creio que os inimigos de meu povo”*. A todo momento, o nacionalismo árabe surge como elemento de controle, mentira e dissuasão.

À noite no deserto, vemos rastros na areia, a câmera avança e percebemos que pertencem à múmia do templo de Anúbis. Na cena seguinte, um chagal uiva para assombro do grupo que descansa na viagem em direção ao sítio arqueológico de Karen. Bannon ironiza afirmando que poderia ser o deus Anúbis, provocando uma reação imediata entre os trabalhadores árabes presentes. Karen condena Bannon dizendo: *“Sinto que meus homens não apreciam seu senso de humor, senhor Bannon. Eles consideram qualquer menção a Anúbis de mal-agouro. Para eles, a maldição de Anúbis é uma coisa real.”* O Dr. Benton Quest pergunta: *“Refere-se a superstição de quem entrar*

no templo do deus morrerá?” Karen considera: “Para o senhor uma superstição, para eles a verdade”.

A superstição, portanto, é algo que está próximo ao povo, mas também algo que está distante dos heróis da narrativa. Se existe uma realidade nessa atitude do povo, ela não está presente para nós – assim como não pode ser compreendida pelo grupo de Quest.

Bannon destaca o elemento da superstição como distintivo no caso. O ladrão não seria supersticioso. O ódio de Karen pelo ocidente surge novamente quando afirma: *“Isso prova, meu caro senhor, que o crime foi cometido por estrangeiros”* Chamas da fogueira aparecem refletidas nos olhos de Karen, um simbolismo que destaca sua animosidade e maledicência. Fica evidente que o verdadeiro sentido da falta de superstição do ladrão é o fato de que ele, na verdade, não pertence ao povo (em sentimentos e costumes).

Enquanto eles conversam, a múmia surge ao longe. Os homens de Karen, os únicos que a vêem, alarmam-se, mas no momento seguinte ela não está mais lá. Karen reclama: *“Ora, não há nada lá. Quantas vezes tenho que dizer que não há nada a temer”* Quest pergunta o que se passa e Karen diz: *“Dizem que o espírito de Anúbis está nos seguindo. Esta vendo, Dr. Quest, o quão forte é a superstição deles?”*

Na manhã seguinte, chegam ao oásis *El Kabir*, local da escavação, entretanto, somente programam a visita ao sítio para o próximo dia. Até então, ficam em um hotel. Durante a noite, Bannon e Quest discutem suas desconfianças. O agente descobre um chicote de couro de rinoceronte, achando um meio cruel de lidar com os camelos. Quest afirma: *“Este é um país cruel, pelo menos, pelo que sabemos”*. Eles encontram um escorpião no quarto e Bannon usa o chicote para matá-lo.

Mais tarde, enquanto Karen reflete sobre suas intenções para o dia seguinte (a parte dois de seu plano) vemos a múmia aproximar-se da janela do quarto. Quando o dia chega, os homens dirigem-se ao sítio. O Dr. Quest pergunta a Karen se este obteve permissão para a escavação, já que o local ficaria fora da sua jurisdição. Karen responde: *“No Oriente Médio as fronteiras são relativas”* (o que sugere a fragilidade da ordem de Estado e da razão, indícios de um território selvagem e sem lei).

Uma vez no interior da ruína, Karen abre um compartimento secreto e expõe a imagem roubada de Anúbis. Conta, então, a Bannon e Quest que os trancará junto à escultura e que quando as autoridades egípcias os encontrarem os culparão pelo delito. Com isso, ele espera poder unir os povos árabes. Antes de ir, Karen quebra um jarro onde estão três víboras (o perigo da situação aumenta).

Junto à vila, os dois meninos estão brincando. Hadji expõe a Jonny suas habilidades mágicas (um atributo oriental). Enquanto isso, dois homens de Karen chegam para pegá-los, mas como os garotos estão ocultos, ouvem a conversa dos bandidos e escapam com uma série de truques.

Jonny e Hadji conseguem chegar à câmara secreta e abrem-na. Karen armado e no percalço dos dois garotos rende a todos afirmando: *“Meu destino é*

ser o líder de minha nação e ninguém me impedirá”. Com esta colocação fica claro que seus objetivos referem-se apenas as suas ambições pessoais de poder, mostrando seu verdadeiro caráter. Quando não parece que haverá solução para o grupo de Quest, a escultura de Anúbis cai sobre o cão Bandit e este, desorientado, corre assustando os supersticiosos homens de Karen.

A múmia que vigiava o templo de Anúbis aparece então, ergue Karen e o teto desaba. A maldição era, afinal, uma realidade. Os heróis são os únicos à escapar.

O enigma

Este é o capítulo de estreia do Dr. Zin, que parece ser uma contraparte maligna do Dr. Quest: um cientista genial, mas que atua para o próprio benefício e em detrimento do restante da humanidade. É um poder por si próprio, não está a serviço de qualquer governo, como também não trabalha por qualquer causa. Seus motivos são apenas poder e dinheiro. O Dr. Zin tem feições orientais e pele morena, quase nunca aparece diretamente em cena (no que se refere ao primeiro plano de ação do filme, nunca), mas sempre através de uma tela de vídeo (como no caso do presente episódio). Entretanto, como mantém a sua volta um séquito de fieis servidores, ele consegue manter controle sobre a situação (até o ponto no qual o professor Quest intervém, naturalmente).

O capítulo abre-se com a chegada do Marajá de Jahilipur e um agente do Dr. Zin, Kassyn, a uma mina de ouro de propriedade do primeiro. Ficamos sabendo pelo diálogo entre os dois homens que, não obstante a grande atividade de trabalhadores, a mina encontra-se esgotada. Trata-se de um disfarce para uma ação criminosa.

No subsolo, o marajá e Kassyn entram em um compartimento decorado com suntuoso e pesado estilo oriental. Na entrada são recebidos pelo jaguar de estimação do marajá. Ficamos sabendo que o animal tem grande afeição por seu dono.

O marajá exhibe, então, o motivo de todo o acobertamento: uma barra de ouro produzida artificialmente com o objetivo de distribuição no mercado internacional. A perfeição do ouro é de tal monta que somente o inventor do processo, o Dr. Guttenrssen poderia dizer se é falsa.

Kassyn lembra-se, então, de se reportar ao Dr. Zin. Ativa um monitor embutido em uma espécie de altar, onde aparece o rosto do antagonista. Anunciando-se como um humilde servo, ele afirma ao seu mestre que a primeira fase do plano está terminada. Zin diz que a distribuição deverá ser cautelosa para não atrair atenção. O Marajá manifesta-se, então, com prazer dizendo que ele e o Dr. Zin virão a ser os homens mais ricos e poderosos do mundo. Zin concorda, mas parece contrariado, ordena a Kassyn a segunda fase do plano.

A vilania de Zin não se expressa apenas pelos atos criminosos, mas pelo seu menosprezo pelos valores de decência. Como um autocrata despótico, trata

a todos com arrogância e desprezo, sem dar valor à vida nem tem laços de fidelidade. Seu misterioso distanciamento é uma marca simbólica muito interessante, é como um mal insidioso que não pode ser apontado com clareza, muito menos encontrado ou extirpado por forças terrenas.

Kassyn, então, assassina o Marajá e toma o seu lugar (o jaguar, no momento do assassinato, tem uma reação de fúria). *“Só há lugar para um único mais rico e poderoso do mundo e este é o Dr. Zin”*, ele afirma.

Na sequência seguinte, agentes do governo pedem ao Dr. Quest que analise uma barra de ouro proveniente da mina do Marajá de Jahilipur. O fato de uma mina fechada começar a produzir é para eles muito suspeito. O Dr. Quest e os agentes partem para seu laboratório em sua ilha particular. A análise revela a falsificação e os agentes pedem ao cientista que visite o Marajá com a desculpa de um safári fotográfico.

Uma vez na Índia, o grupo sofre dois atentados: nas ruas da cidade e durante o transporte por trem, neste último, o vagão é desengatado quase despencando em um precipício. Eles chegam às terras do Marajá, sendo recebidos com apreço. As falhas de Kassyn (agora personificando o Marajá) nos atentados contra o Dr. Quest, são repreendidas pelo Dr. Zin. Como nova tentativa, ele planeja soltar um tigre feroz contra os carros do safári. Quando Kassyn ordena a soltura do animal, o serviçal até então furtivamente oculto, sorri malicioso.

Na manhã seguinte, o tigre, maltratado pelos homens de Kassyn com varetadas, é transportado para um ponto no trajeto do Dr. Quest. Solto, não se comporta como planejado pelos malfeitores voltando-se contra os mesmos que se trancam na jaula, anteriormente ocupada pelo animal. O tigre eventualmente encontra os homens do safári, acua o Dr. Quest, e os homens de Kassyn tentam atirar no cientista durante a confusão. O tigre, entretanto, acaba por saltar sobre os mesmos tornando-os vítimas de suas próprias armadilhas.

Os garotos encontram o cativeiro do Dr. Guttenrssen enquanto brincam próximos à mina, mas, descobertos por Kassyn, são rendidos. Bannon e o Dr. Quest, feitos prisioneiros, são trazidos para o local e Kassyn decide dinamitar o compartimento. Kassyn afasta-se para comunicar-se com Dr. Zin, mas Bandit, a mando do Dr. Quest, apaga o rastro de pólvora, impedindo a explosão. Já em segurança, Dr. Quest acende novamente o rastro de pólvora. Kassyn, ao ouvir o estouro, comemora junto ao Dr. Zin, que lamenta a perda de um adversário a sua altura. O Dr. Quest, entretanto, ressurgue por detrás de uma cortina.

O jaguar em fúria finalmente liberta-se e ataca Kassyn. O Dr. Zin sabe que seus planos falharam, diz ao Dr. Quest que irão se encontrar no futuro.

Neste episódio, o crime de Kassyn é punido por uma força natural, desrespeitada inicialmente pelos criminosos. Esta é uma das temáticas recorrentes no seriado. A própria natureza ofende-se com os crimes e sua punição favorece os virtuosos (aqui encarnada nas figuras do tigre e do Jaguar).

O robô espião

Neste capítulo, o elemento tecnológico prepondera, não existe propriamente um conflito com a superstição nem um conflito de potências. A grande questão parece girar em torno da ideia de defesa da civilização frente aos feitos desarticuladores provocados pela ação inescrupulosa de indivíduos ou grupos, no caso, novamente o Dr. Zin. Simbolicamente, ele é como o monstro derrotado no início do mundo nas antigas religiões orientais. Ele traz consigo a desordem e a desarmonia do caos as quais o herói primordial deve derrotar para instaurar a ordem do universo.

No imaginário norte-americano, a organização de sua sociedade é continuamente ameaçada por forças opressivas do estrangeiro e de grupos e pessoas, o presente título parece atender a estes receios. No filme, esta força desagregadora é representada por um pretense objeto voador não-identificado que invade o território Norte-Americano. Assim como nos populares relatos de aparições de discos-voadores, este foi detectado pelos radares da Força Aérea (mas, não confirmado pelos voos de reconhecimento), foi depois avistado por um viajante de automóvel e finalmente desceu no deserto, próximo dos laboratórios do Dr. Quest.

O estranho brilho do objeto é relatado por um soldado, de guarda em frente aos portões do laboratório, ao cientista que trabalha até tarde. Quest decide ir com Roger Bannon ao local investigar. Antes da chegada dos dois homens, o aparelho abre-se e dele sai uma espécie de aranha eletrônica com um grande olho no centro, ela confere as imediações e fecha-se novamente em seu veículo. Bannon e Quest encontram-no e decidem rebocá-lo até a base.

Quando os homens se aproximam do objeto, ele abre-se novamente e o olho é visto pelo grupo. Neste momento descobrimos que o Dr. Zin os observa através do olho da aranha. O caráter perverso de Zin fica claro quando seu criado lhe traz sua refeição, interrompendo seu trabalho. Zin atira a comida ao chão dizendo que mandará açoitá-lo se entrasse novamente sem autorização.

No avançado da noite, Zin desperta seu robô e ordena que inicie a espionagem nos laboratórios de Quest. O robô ataca o guarda de vigia e anda através das construções. A máquina descobre o escritório de Quest e escuta a conversa do cientista com Roger Bennon sobre sua nova arma. O propósito do novo dispositivo de Quest é o de paralisar equipamento inimigo, não destruí-lo.

Sem sono, os dois homens decidem verificar o perímetro e percebem luz vinda do laboratório. Encontram um soldado desacordado com uma marca na testa. No laboratório, o estranho robô investiga atentamente o artefato de Quest.

Com a aproximação do cientista, Dr. Zin fala através da máquina e o desafia afirmando que esta será capaz de deixar as instalações sem ser molestada.

O robô parte e os soldados aquartelados nas instalações tentam detê-lo. Podemos ver que os laboratórios são bem guardados, a resposta vem com rifles, lança-chamas e até mesmo um tanque. Tudo inútil, o robô-aranha consegue passar.

O estranho aparelho da aranha-robô decola levando os segredos roubados. A única alternativa é usar a nova arma de Quest, esta é imediatamente acionada com certa dificuldade, mas consegue derrubar o transporte do espião. Este cai deixando um rastro de fumaça por trás.

O grupo visita o local da queda, mas Dr. Quest está decepcionado: a arma funcionou bem demais, destruiu o robô. O cão Bandit descobre o olho do robô, agora deslocado de sua cabeça. No centro do olho, surge a imagem de Zin que ameaça a todos, dizendo que em breve eles se encontrarão.

No momento de uma ameaça extrema, ameaça esta que poderia desarticular o mundo no qual vivemos, somente um conhecimento superior pode trazer a salvação. Parece ser a lição do filme. Afinal, é o conhecimento de Quest que possibilita a destruição do robô-espião. Ele sustenta-se como garantidor que este mesmo conhecimento não será usado com propósitos destrutivos, assegurando nossa civilização. É o argumento do armamentismo norte-americano no período da Guerra Fria; sustentar um arsenal de tal monta é lamentável, mas é o único meio de garantir a sociedade.

Novamente, o que vemos aqui é o mito da luta original contra o caos. Uma luta que seria garantidora da integralidade do universo. Não devemos esquecer que esta luta é a própria forma pela qual a sociedade se imagina e que pressupõe ser monstruoso como oponente. Aqui, no caso, o monstro toma a forma do asiático Zin.

Coordenadas, posições e agentes: figuras e significados no mundo de “Jonny Quest”

A narrativa de “Jonny Quest” repousa sobre uma geografia, na qual se opõe dois territórios: o campo da civilização, pressentido como resultado do progresso permitido pela tecnologia, o conhecimento dos homens e o campo do incivilizado, ou “*wilderness*”, onde a natureza impera ou onde a sociedade não pode progredir. O grupo de Quest pertence ao “civilizado”, cabendo a eles, como tarefa, a conquista e o desbravamento do campo incivilizado.

É uma missão com características utópicas, corresponde a uma aspiração pela transformação social e técnica, pelo avanço dos meios de consumo e pela criação de novas experiências humanas. Portanto, a série categoriza uma proposta de mundo, proposta esta que deve ser difundida para a conquista e o benefício de toda a humanidade. É o pedido que se traduz na expressão “modernidade”, um termo que indica seu sentido por contraste, ou seja, aquilo que afirma, mas também aquilo que nega (Bottomore, 1996, 473-474).

Tradicionalmente, indicou uma sociedade como “nossa sociedade” em oposição às que lhe antecederam, “as sociedades dos antigos”. Este era o sentido que lhe conferiam os intelectuais do Renascimento e do início da Era Moderna. Entretanto com o iluminismo, o termo passou cada vez mais a indicar um “aqui e agora” europeu contraposto ao passado medieval. A transformação de sentido conferiu novas propriedades ao termo “moderno”, os elementos que identificam suas características são os mesmos que identificam o Ocidente. O Ocidente tornou-se emblema de “moderno”.

É um conceito etnocêntrico por excelência, com todos os seus problemas e ambiguidades. Seus marcos remetem-se aos “nossos” padrões em oposição aos de um “outro”, um registro de auto-valorização no qual a diferença passa a significar “atraso”, um descompasso no tempo. Isso é interessante porque nos remete à ideia de evolução. A diferença passa a ser localizada em um tempo imaginado, indicando incompletude. Todas as sociedades devem se remeter às conquistas dos padrões ocidentais, estabelecendo uma escala, onde o ponto terminal da civilização é o Ocidente.

Marshall Berman, firme adepto da experiência modernizante, indicou o estado de espírito deste ímpeto:

Existe um tipo de experiência vital – experiência de tempo e espaço, de si mesmo e dos outros, das possibilidades e perigos da vida – que é compartilhada por homens e mulheres em todo o mundo, hoje. Designarei esse conjunto de experiências como ‘modernidade’. Ser moderno é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo, ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo o que somos. A experiência ambiental da modernidade anula todas as fronteiras geográficas e raciais, de classe e nacionalidade, de religião e ideologia: nesse sentido, pode-se dizer que a modernidade une a espécie humana (Berman, 1996, 15).

Efetivamente no nosso mundo, os meios de produção aceleraram-se a níveis inéditos possibilitando o consumo desenfreado e o aparecimento de uma sociedade de massas, onde é intensa a troca de comunicações. Mas, qual o sentido deste “*ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo o que somos*”? Como surge este ambiente indicado por Berman? Quais são as características de seu processo? Na página seguinte, ele prossegue sugerindo as origens da nova sociedade:

O turbilhão da vida moderna tem sido alimentado por muitas fontes: grandes descobertas nas ciências físicas, com a mudança da nossa imagem e do lugar que ocupamos nele; a indústria de produção, que transforma conhecimento científico em tecnologia, cria novos ambientes humanos e destrói os antigos, acelera o ritmo da vida, gera novas formas de poder corporativo e de luta de classes; descomunal explosão demográfica que penaliza milhões de pessoas arrancadas de seu *habitat* ancestral, empurrando-as pelos caminhos do mundo em direção a novas vidas; rápido e muitas vezes catastrófico crescimento urbano; sistemas de comunicação de massa, dinâmicos em seu desenvolvimento, que embrulham e amarram, no mesmo pacote, os mais variados indivíduos e sociedades; Estados nacionais cada vez mais poderosos, burocraticamente estruturados e geridos, que lutam com obstinação para expandir seu poder; movimentos sociais de massa e de nações, desafiando seus governantes políticos ou econômicos, lutando para obter algum controle sobre suas vidas; enfim dirigindo e manipulando todas as pessoas e instituições, um mercado

capitalista mundial, drasticamente flutuante, em permanente expansão (Berman, 1996, 16).

Para afirmar-se, o moderno tece uma rede de signos práticos: as atitudes do homem moderno e sua aparência (naturalmente, relacionados àquelas esperanças e crenças). São modos de ser que se traduzem para o mundo e para o todo da sociedade, criando elementos de troca, associação e reconhecimento.

Nesta idealização, a transformação moderna da vida surge guiada pela Ciência e pela técnica. O homem moderno é centrado, afirmativo (vive para a sua plenitude) e cercado pela tecnologia. Tal processo é encarado como uma radical alteração ambiental, portanto, algo que conforma e engloba o social como um todo. Naturalmente, os ritmos da vida são afetados, contorcidos e reorientados. Não obstante este processo seja a destruição do mundo tradicional, ele é positivo, racionaliza e amplia horizontes e promete um futuro melhor. O moderno é, assim, esperança utópica em um mundo de satisfação e plenitude.

A estética/ética do moderno perpassa as obras que se sustentam sobre o seu discurso. “Jonny Quest” é uma obra que se sustenta sobre a crença do moderno. Do moderno, indica quais serão os modos e comportamentos, as vontades e aparências, porque sua pretensão é apontar o futuro.

Uma geografia

A ênfase sobre a formação de um novo ambiente nos remete a uma geografia que cinge dois mundos (tradicional e moderno), e no qual o Dr. Quest e sua equipe são os mediadores. Assim, uma marca constante nos cenários de “Jonny Quest” é o avião a jato, a poderosa máquina de transporte, que indica o moderno em qualquer espaço destes mundos. O jato branco de linhas arrojadas é o espaço de apresentação dos personagens em todos os episódios.

Com o fim das cenas de ação, na abertura do seriado, a música altera-se do ritmo acelerado a um mais compassado e neutro e o plano geral mostra o avião (sendo possível ouvir seus motores) no céu azul. Toda a sequência mostra estabilidade e leveza. No interior da cabine, a câmera desfila entre os personagens e os apresenta. Suas expressões são tranquilas, revelando que a viagem em si é segura e corriqueira. No controle dos manches está, naturalmente, Roger Bannon, o homem de ação, aquele capaz de decisão e transformação, o homem moderno. A transposição entre os espaços moderno e tradicional é, assim, garantida pela realização técnica (o avião), e sua característica é o controle.

A permanência do grupo no espaço da alteridade também denota o controle, sua estada não chega a levar a uma mescla com o ambiente incivilizado, mas ao domínio do grupo sobre o mesmo. Eles levam consigo a capacidade da transformação moderna através de sua aparelhagem, modo de ser e de pensar. Portanto, o moderno mostra-se superior e eficiente. Ele age onde os modos tradicionais já se encontram desorientados, mergulhados na superstição e inatividade.

A noção cultural de distância define-se concretamente nesta geografia do mundo. Dos 26 desenhos, 22 têm como palco regiões selvagens do Terceiro Mundo ou terras inóspitas (como desertos), os quatro episódios restantes ocorrem em regiões remotas do Primeiro Mundo. Nunca a ação principal se dá em um palco central. Interessante notar que, apesar de hostil, o ambiente selvagem é um território que não é neutro em relação às potências envolvidas. A expressão da vontade do local ocorre no par natural/sobrenatural, ou seja, o âmbito de ação dos seres associados à terra que a emblematizam e que atuam em sua defesa. O par indica a sua originalidade, sua verdadeira essência, que por vezes se refere aos hábitos do povo autóctone.

A originalidade do lugar não se agride pela ação modernizadora de Quest. Suas forças mantêm-se latentes conformando a aparência, o contorno e o caráter de sua natureza. O natural/sobrenatural age sempre quando poderes ocultos (do vilão) tentam mesclar-se, no seu interior, para explorá-lo em proveito próprio.

Amed Karen (“*A maldição de Anúbis*”), nacionalista árabe, destaca-se do seu ambiente pela sua educação (um arqueólogo) e visão de mundo (cético politizado). Embora lide com os homens do povo de seu país (de forma arrogante, sem dúvida), seus modos são ocidentalizados. Sua ambição o dirige, oportunisticamente, à superstição, torna-se o meio pelo qual ele controla o povo ao seu favor (em nome da sua unificação nacional). Rouba um tesouro nacional (a imagem de Anúbis) com o intuito de culpar o estrangeiro moderno. A ocultação é o grande mal. O nacionalismo árabe somente seria capaz de agir se mentisse para o povo e o manipulasse contra o vigor dos agentes modernizantes.

Mas os agentes ocidentais acabam favorecidos pelo sobrenatural (simbolizando uma originalidade da terra e do povo): é o guardião de Anúbis (uma múmia despertada da morte pelo roubo) que afinal, desmascara a ação perversa de Amed Karen, cujo foco é a dissimulação. O natural/sobrenatural, portanto, não se deixa conduzir. Reserva uma dignidade que não se deixa apropriar e seu peso é inercial aos propósitos individuais. É por agir contra esta “verdade”, que Karen acaba punido, e é pela observação daquela originalidade do extraordinário que o grupo de Quest vai ao seu encontro. Natural e sobrenatural correspondem à originalidade da ação (a verdade das intenções), inerente à própria terra, e que sempre fazem eco às ações dos agentes modernos de Quest.

Agentes

Se o cenário demonstra eloquentemente o relacionamento moderno / tradicional e natural / sobrenatural, o caráter dos personagens de “Jonny Quest” qualifica a ação.

Podemos retomar a sequência de abertura do seriado que, surpreendentemente, não se constitui em um “pano de boca” para a ação, mas participa da própria narrativa. Integra-a como um prólogo, contextualizando-a e dando-lhe raízes. Como já afirmamos, a apresentação ocorre quando a sequência com

os cortes de ação se encerra, tomando um compasso mais lento, criando um forte contraste com a antecedente. Neste momento, abre-se uma longa tomada do avião de Quest e um corte para a sua cabine, onde são apresentados os personagens.

Em princípio, a necessidade de apresentação dos personagens em um desenho animado não parece razoável, uma vez que as imagens não correspondem aos atores, nos letreiros aparecem os nomes dos personagens, não dos atores (dubladores). Por que apresentar e nomear os personagens?

Trata-se de um simulacro que se ancora na própria linguagem cinematográfica, na sua própria forma de expressão. A abertura imita o perfilar dos personagens seguidos dos nomes dos atores que figuravam nas aberturas de filmes de aventura, principalmente, seriados. Este uso em simulacro da linguagem do cinema constrói um espaço imaginário, intermediário entre a ficção e uma pretensa realidade anterior (sugerida pela apresentação). Este algo que antecede a narrativa conforma previamente a apreensão do espectador sobre os personagens. Todo este esforço de inventar uma realidade fictícia e antecedente à narrativa reforça uma ideia de notoriedade para o grupo, sugere a excelência daqueles seres, que não são seres humanos comuns, mas pessoas elevadas, capazes de atos extraordinários, de se colocarem acima do cotidiano.

A invenção deste falso espaço intermediário entre a realidade e a ficção demonstra as qualidades dos autores da série, que conseguem manejar com maestria o inconsciente da câmera para adensar o espaço da narrativa. Fincando os personagens neste falso espaço intermediário entre ficção e realidade, os realizadores de Jonny Quest conseguiram emprestar-lhes certo relevo, tornando-os mais críveis.

Deste modo, pela ordem de apresentação, temos Jonny em primeiro lugar. Sendo personagem título, esta é uma opção natural (ele, na verdade, é espelho para os jovens que assistem. Facilita, por assim dizer, a entrada do público no plano da ação). Em seguida, vem o Dr. Benton Quest, com certeza, pelo respeito que devemos ter pela figura dos pais, mas também pela importância deste personagem na narrativa. É ele o idealizador e criador deste mundo moderno, personagem com o qual todos os demais terão de se haver um dia. O próximo da lista é o parceiro de aventuras do Dr. Quest, Roger "Race" Bannon, que comanda o avião. Se Benton Quest é o intelectual, Bannon é o transformador, aquele que, a partir da orientação do idealizador Quest, altera a ordem do mundo na direção de seus propósitos. Hadji vem em seguida, embora parceiro simbólico de Jonny (sua contraparte), ele é anunciado após os dois homens.

Não obstante, tal ordem pareça denegrir o indiano (último antes do cachorro Bandit), é a importância do pólo idealização/ação (encarnado em Benton Quest/Roger Bannon) que separa Jonny (primeiro, pela sua centralidade na narrativa) de Hadji. Jonny e Hadji repetem o mesmo par esquemático do cientista/agente, mas de forma assessória. A ação dos garotos passa pelo plano da infância, em determinado ponto ele vem intervir no plano adulto, mas os dois planos são bem afastados.

Não é por menos que a apresentação é feita no interior do avião pessoal do Dr. Quest. Como uma magnífica e moderna máquina arrojada é um símbolo de força, controle e desenvolvimento, tudo o que o seriado se propõe a transmitir. É o bisturi pelo qual a razão ocidental intervém no tecido da periferia. Finda a apresentação, temos novamente um corte para o exterior onde vemos o avião se deslocar para longe.

Portanto, aos pares moderno / tradicional e natural / sobrenatural podemos juntar o par idealização / ação. São pares complementares: as criações do Dr. Quest conformam e prometem a reestruturação do mundo, mas para tal dependem do polo ativo para enfrentar resistências e oposições. O polo da ação, ao mesmo tempo em que se serve das qualidades do progresso técnico-científico, é o que garante seu sucesso.

Como dissemos, idealização/ação conforma-se em dois planos: o plano dos adultos, no qual a grande narrativa é construída, e o plano da infância. Os dois planos são complementares, os garotos têm seu próprio movimento no enredo, mas interferem no curso de ação dos adultos, na maior parte das vezes de forma decisiva. Jonny (oposto a seu pai) é colocado como um personagem ativo e transformador e Hadji (mais próximo da postura do Doutor) como mais centrado, voltado ao planejamento e a intelectualidade. Enquanto Jonny associa-se à Bannon na luta contra o inimigo, o indiano através de sua mística oriental consegue reverter expectativas e comportamentos, desempenhando papel de idealizador projetando soluções para os problemas do seu plano na narrativa.

Cada qual ao seu modo, os agentes modernizadores ocidentais mantêm a mesma ética/estética, padrão de sua intervenção no espaço incivilizado e garantia de seu sucesso. A ética/estética modernizadora conforma-se ao plano natural/sobrenatural ao mesmo tempo em que nega os atos dos opositores ocultos, os falsos modernos.

É interessante que a oposição ao moderno de Quest seja construída através da superstição. A superstição é o veículo através do qual o estrangeiro anti-moderno (socialista presumivelmente) utiliza-se para apropriar-se dos meios do par tradicional/moderno e do par natural/sobrenatural (tomado de forma diferente da sua originalidade, não a de um elemento que se depreende da terra e do povo, mas como manipulação) com o propósito de atingir e sabotar a transformação verdadeiramente moderna. Em certo sentido, a apropriação da superstição pelos oponentes estrangeiros coloca em relevo o próprio comportamento do Dr. Quest, uma ação centrada no conhecimento científico e na utilização da tecnologia. Sua autoridade (reconhecida socialmente neste universo ficcional) também se opõe admiravelmente à ocultação dos inimigos. Demonstra o sentido da luta contra o caos, a sua é uma luta contra aquilo que se opõe ao conhecimento técnico-científico e suas ações.

Assim, o interesse estrangeiro é sabotador e traiçoeiro, não só contra o mundo dos agentes modernos, mas contra o par natural/sobrenatural. Ele é representado como um moderno sem espírito: possui meios técnicos, mas mergulha no conservadorismo e na opressão de um poder (um Estado, provavelmente) sobre a sociedade e sobre a razão. Sua ação é sempre encoberta,

sob qualquer situação sua resposta é repetitiva e autoritária, incapaz de escutar o conselho da razão (Doutor Quest, naturalmente) e inovar, ele está fadado à destruição (cego, como está por suas paixões). É a paixão dos conservadores que os leva a ruína, é a insistência em perseguir objetivos irrazoáveis que os condena. Os opositores nos seis filmes analisados procedem desta forma.

A vilania estrangeira é a contraparte ao par idealização/ação simbolizada em Benton Quest/Roger Bannon. Não obstante, atuarem em conformidade como o cientista americano, retirando sua força do conhecimento científico e do controle tecnológico (recorrendo à ação armada), estes sabotadores não são capazes da transformação moderna que efetivamente constrói uma vida melhor (tal como proposta pelo seriado). Por ocultos, seus atos voltam-se ao ganho, à apropriação egoísta dos recursos e ao controle dos homens (por meio da superstição).

Um grande exemplo de como o sentido dos agentes é construído em “Jonny Quest” está em “*O robô espião*”, por seu tom desmistificador e técnico-científico. A aproximação do espião de Zin é mostrada como nos relatos de objetos voadores não-identificados, o objeto é sorrateiro e oculto como as naves imaginárias de outros mundos. Quest trabalha em seu laboratório, um enorme complexo de prédios guardado por militares: sua tarefa é produzir uma arma imobilizadora e não-destrutiva, com certeza uma tarefa nobre e civilizada, para uma sociedade igualmente nobre e civilizada. A intromissão de Zin demonstra ao mesmo tempo sua genialidade e incapacidade. Ele constrói uma máquina com enorme capacidade de dissimulação, mas ainda assim busca os segredos e maquinários de um outro, os do idealizador moderno, aquele capaz da verdadeira transformação. A luta de Quest contra Zin encontra seu sentido na oposição à destrutividade egoísta do oriental.

Dr. Zin, oposto direto do Dr Quest, é o exemplo radical. Autocrático, ele sequer retira-se de seu castelo. É apenas através de monitores que se comunica com seus comparsas, manifestando-se como um poder oculto que pode intervir no cotidiano a qualquer momento (sem aviso). Seus objetivos são naturalmente destrutivos e seus ganhos privados, sequer com seus pares ele compartilha⁴. Os demais sabotadores estrangeiros operam da mesma forma. Seu meio é a escuridão: sob o mar de sargaço, sob o gelo no Ártico. Sob disfarces e dissimulações, estes poderes não se expõem, pois sua ação é manipuladora. Por consequência, o moderno do agente estrangeiro oculto é incompleto e mal sucedido. Ele estará fadado sempre à irrealização, caso contrário seria a destruição para todos nós.

Este é o sentido do conflito destas forças com as do agente modernizador ocidental. Em “Jonny Quest”, a missão do Dr. Quest é aprimorar a vida ao mesmo tempo em que se afirma contra as oposições e resistências dos poderes ocultos (com a ajuda de Bannon). Uma missão que é muito cara ao imaginário político norte-americano.

⁴ Em “O enigma”, o marajá de Jahilipur é rapidamente morto ao se atrever a dizer que se tornará um dos dois homens mais ricos do mundo (ele e Dr. Zin).

A partir das narrativas analisadas podemos concluir que certo grupo de pares parece definir a série “Jonny Quest”.

A ação ocorre entre duas esferas, dois mundos: o mundo da familiaridade, do ambiente civilizado e harmônico da sociedade norte-americana (igualmente ao seu correlato europeu) e o mundo que lhe é oposto, o mundo selvagem, estranho e desorganizado, pobre e traiçoeiro das periferias do planeta. Portanto, temos um conjunto de oposições que se articulam no tradicional/moderno. Jonny e sua família conseguem fazer a transposição perfeita entre um e outro. É a potência de sua civilidade técnica que lhe permite realizá-lo. Suas máquinas e sua sabedoria permitem a entrada no mundo estranho das sociedades não ocidentais, completamente distante, mas também sua permanência, sem sofrer consequências.

Nestes ambientes, o grupo é capaz da transformação do mesmo, é agente da modernização. Portanto, na transposição entre as sociedades, a narrativa é a narrativa de um embate. Mais propriamente, o terrível conflito entre ordem e caos, par que conforma todos os demais. Os Quest são aqueles que conseguem manter as forças de coesão da civilização. Seus oponentes são sempre aqueles que investem contra o mundo ordenado e harmônico da civilização em proveito próprio. O outro da civilização é o objeto da narrativa de “Jonny Quest”.

Este não é um outro desprovido de potência. Muito pelo contrário, as forças que manipula são de ordem muito superior a da média dos homens. Sua natureza é múltipla. Ora é representada pela ação oculta de nações estrangeiras guiadas por propósitos desonestos, ora por indivíduos ou organizações que corrompem o ambiente desorganizado de forma a tirar-lhe proveito, ora pelas criaturas deste mesmo ambiente desorganizado, que por sua potência mal dirigida, é capaz de grande destruição.

Os verdadeiros oponentes de “Jonny Quest” surgem destacados da paisagem, não pertencem ao ambiente. Estes utilizam-se maliciosamente pelas forças desagregadoras do caos, índice de sua despreocupação como os meios para atingir seus fins.

Mas, o natural/sobrenatural, fundamento do incivilizado, é uma potência que não se predisporá facilmente. Existente também nos espaços limites do civilizado, o natural/sobrenatural é um poder original que sempre atua contra as forças desarmônicas e desagregadoras que tentam o seu controle. Este ambiente capaz de pressentir e de avaliar as condutas, portanto, nega-se ao mau uso. Sua potência é original e incontrolável, mas ainda assim, justa e leal.

Neste sentido, ela aceita a intervenção sincera dos Quest, junção de reflexão/ação cuja missão abordamos a seguir.

O céu azul como horizonte: o imaginário político norte-americano

O céu azul domina a cena, já comentada na sequência de apresentação da abertura do seriado. O vôo estável do jato de Quest tem a tranquilidade do profundo azul como quadro. A intervenção moderna, sub-repticiamente se

define como um poderoso processo irresistível que aprimora e dignifica os homens.

Como afirmamos, as temáticas exploradas em “Jonny Quest” nos remetem a uma utopia, à realização da modernidade. São suas características: o controle sobre a natureza, a transformação do modo de vida nas sociedades tradicionais, a crença no progresso, a formação de uma cultura de massas e de consumo, e a conseqüente ideia de que os desejos podem ser satisfeitos através da técnica. Na obra, como no imaginário político norte-americano, a transformação moderna ocorre através da estruturação do idealizado por uma ação interventora. A construção desta utopia envolve a ideia de intervenção sobre os espaços não modernos: uma missão civilizatória.

O avião tem um destino. O par idealização/ação é elemento definidor de um modo de vida, o modo de vida moderno que tem sentido na sua própria expansão. O aprimoramento da vida não poderá ocorrer sem uma transformação intencional do homem, de forma a inseri-lo em uma nova sociedade.

Assim, podemos entender a série “Jonny Quest” envolvida em certa cultura política⁵. No imaginário político norte-americano, seu modo de vida define-se como uma conquista para toda a humanidade. O “*american way of life*” seria o coroamento da civilização e o destino necessário de toda cultura; sentido como construção e realização da felicidade, é imaginada como elemento que deveria ser levado ao mundo. E está embutido no ideal de expansão das fronteiras.

Frederick J. Turner, historiador norte-americano do início do século XX, articulou admiravelmente a História e a Geografia na análise da sociedade dos Estados Unidos. Turner valorizou a figura do pioneiro na formação da sociedade e no fundamento de sua democracia (Knauss, 2004). As fronteiras abertas (a terra livre e acessível à colonização) teriam permitido a construção de uma sociedade fundamentada sobre o individualismo, a igualdade econômica, a afirmação da liberdade e a democracia. A ideia da fronteira aberta como veículo para o aprimoramento da sociedade indicou a Turner a noção de “destino manifesto” do povo norte-americano. Seja através do movimento interno, seja através da ação militar e diplomática sobre o espaço, os Estados Unidos afirmam-se em sua identidade e modo de vida pela expansão. Tal percepção de mundo reverbera mesmo em nossos dias.

Segundo José Augusto Guilhon de Albuquerque, um das marcas da política externa norte-americana no século XX tem sido a dualidade pragmatismo e missionarismo (Albuquerque, não publicado). Nesta perspectiva, dada a excepcionalidade da nação norte-americana, vista como “*destinada a encarar as mais altas exigências morais e de desempenho da humanidade e,*

⁵ Conjunto de expectativas sobre a realidade política e os ideais compartilhados que conformam o comportamento político. Um conjunto de orientações que, senão determina, afetou a ação política dos atores institucionais e individuais criando padrões de pensamento correntes na sociedade, padrões esses que se reforçam mutuamente. Para um conceito de “Cultura Política”, cf. (Kuschnir & Carneiro, 1999) e (Sani, 1988).

por isso mesmo, investida da missão de civilizar as demais nações” (Albuquerque), constrói-se um propósito transformador das sociedades, encarado com um missionarismo pelos diplomatas. Estas ações idealistas de aprimoramento, entretanto, não estão desligadas do pragmatismo das relações internacionais dos Estados Unidos. Os projetos de transformação são compreendidos no interior dos interesses da potência: é o que deve vincular aliados, o que indica lealdades, e estabelece distinções entre as nações que não se ajustam ou que se aliam aos adversários.

Esta referência missionária apresentou durante todo o período da Guerra Fria um efeito mobilizador da política, com forte eco tanto em sua face interna quanto em questões externas. A “Aliança para o Progresso” foi construída com tal espírito, assim como o projeto dos “Corpos para a Paz”, como bem demonstrou Cecília Azevedo (Azevedo, 1998). Ações do governo, com amplo respaldo da sociedade, que se dirigiam aos territórios menos desenvolvidos do mundo com sentido de melhorar a vida e modernizar a sociedade.

O par idealização/ação visto em nossa análise como o modo de ser do homem moderno norte-americano, encontra correlato no par missionarismo / pragmatismo que define, para Albuquerque, a política externa norte-americana. O modo de ser da potência, assim representado no desenho animado, indica a força do imaginário político deste “destino manifesto”. Permeando a compreensão da realidade do cidadão comum, ela efetivamente surge aos olhos como um bem, efeito civilizacional da ação prometeica do Estado norte-americano.

“Jonny Quest”, portanto, insere-se neste conjunto de expectativas e aspirações e o traduz em uma visão sobre a atuação internacional dos Estados Unidos. Constitui-se em uma obra que ensina e explica as ações e contradições da política interna e externa dos Estados Unidos. Não é uma explicação fundamentada, evidentemente, mas é um modo de sentir e pensar que fortalece as aspirações da sociedade sobre si mesma e sobre as demais. Este imaginário vincula-se a própria identidade estadunidense e não se constitui em um mero reflexo dos interesses e aspirações políticas, mas é, ele próprio, elemento de intervenção no real. Constantemente circulando nos meios de comunicação de massas, inscrito no próprio sistema de crenças do norte-americano, estas expectativas e aspirações são canalizadas pelos políticos.

Assim, podemos dizer que a ação do vilão no seriado talvez seja a ação do outro, atirada à ocultação pelo imaginário político do americano. Por não se integrar ao seu modo de vida, o modo que visa o aprimoramento e progresso, somente pode agir através de subterfúgios e de artimanhas ardilosas visando o engano e a dissimulação. Este é o espaço no qual ficou confinado o outro em “Jonny Quest”.

O esquecimento deste outro (e de sua vontade), entretanto, não desmerece o seriado. O céu azul de “Jonny Quest” permanece como espaço utópico, esperando para ser revalorizado. Mas, este é um problema para o futuro.

Referências

- ALBUQUERQUE, José Augusto Guilhon. A percepção da política externa dos EUA e do Brasil por diplomatas brasileiros. (não publicado).
- AZEVEDO, Cecília. “O Sentido de missão no imaginário político norte-americano.” In: *Revista de História Regional*, Vol. 3, nº 2, Inverno de 1998.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. São Paulo, Companhia das Letras, 1986.
- BOTTOMORE, Tom et alii. *Dicionário do Pensamento Social do Séc. XX*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1996.
- DELUMEAU, Jean. “A realidade do mito.” In: *Folha de S. Paulo*, Caderno Mais!, São Paulo, Domingo, 15 de Agosto de 2004, p. 8-10.
- KNAUSS, Paulo. *Oeste Americano: Quatro Ensaios de História dos Estados Unidos da América de Frederick Turner*. Niterói, Eduff, 2004.
- KORNIS, Mônica Almeida. “História e cinema: um debate metodológico”. In: *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 5, n 10, 1992, p. 237-250.
- KUSCHNIR, Karina & CARNEIRO, Leandro Piquet. “As dimensões subjetivas da política: cultura política e antropologia da política” In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 13, nº 24, 1999, 227-250
- LEACH, Edmund et alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.
- MAUAD, Ana. “Dimensões do presente”. In: *Primeiros Escritos*. Publicação Online: www.historia.uff.br/labhoi
- REIS, Daniel Aarão. “À procura de modernidades alternativas: a aventura política dos intelectocratas russos em meados do século XIX” (não publicado).
- SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como Invenção do Ocidente*. São Paulo, Companhia das Letras, 1990.
- SANI, Giacomo. “Cultura política” In: BOBBIO, N; MATTEUCCI, N.; PASQUINO, G. *Dicionário de Política*, Brasília, UnB, 1988, 306-308.
- THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna: Teoria Social Crítica na era dos Meios de Comunicação de Massa*. Petrópolis, Editora Vozes, 2000.