

LETÍCIA SOARES ABELHA

**CONTOS DOS PRIMEIROS POVOS
LENDAS INDÍGENAS BRASILEIRAS COMO
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Viçosa –MG

Departamento de Comunicação Social/Jornalismo - UFV

Janeiro de 2014

LETÍCIA SOARES ABELHA

**CONTOS DOS PRIMEIROS POVOS
LENDAS INDÍGENAS BRASILEIRAS COMO
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Ana Carolina Beer Simas

Viçosa –MG

Departamento de Comunicação Social/Jornalismo - UFV

Janeiro de 2014



Universidade Federal de Viçosa
Departamento de Artes e Humanidades
Curso de Comunicação Social/Jornalismo

Projeto experimental intitulado *Contos dos Primeiros Povos: Lendas Indígenas Brasileiras Como Histórias em Quadrinhos*, de autoria da estudante Letícia Soares Abelha, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Ana Carolina Beer Simas
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

Profa. Dra. Mariana Ramalho Procópio Xavier
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

Profa. Ma. Mariana Lopes Bretas
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

Viçosa, 30 de Janeiro de 2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, pelo amor e apoio incondicionais sem os quais eu não poderia ter concluído essa jornada.

Minha irmã, pela companhia nesses quatro anos, suporte em todos os momentos e por seu bom coração.

Felipe, pelo amor, alegria e carinho, além dos incentivos durante a produção desse trabalho.

Aos amigos, pelas memórias compartilhadas, pela presença nas horas difíceis e nos momentos felizes.

À minha orientadora, Ana Carolina Beer Simas, por ter me guiado nesse processo de forma tranquila e por acreditar no meu trabalho.

Aos povos indígenas brasileiros, pelos belos contos que tomei de empréstimo para a criação desse projeto.

RESUMO

Contos dos Primeiros Povos: Lendas Indígenas Brasileiras Como Histórias em Quadrinhos é uma revista de história em quadrinhos produzida como Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social com habilitação em jornalismo. A revista traz três lendas indígenas brasileiras ilustradas à mão com tinta aquarela. São elas: A Criação da Noite, Aruaná e Mandioca – O Pão Indígena. As narrativas foram escolhidas por trazerem temas mitológicos arquetípicos e os desenhos foram inspirados por elementos da arte típica dos nossos índios. O trabalho possibilita estudo sobre duas áreas ainda não tão exploradas no campo da comunicação social: o pensamento mítico, imaginativo e simbólico e a arte sequencial utilizada pelos quadrinhos. Esse memorial traz um apanhado da pesquisa teórica realizada para a elaboração do projeto experimental, que diz respeito ao gênero de histórias em quadrinhos, mitologia comparada e cultura indígena brasileira. O artigo também descreve todo o processo de criação do produto, desde a sua concepção até às fases finais, incluindo especificidades sobre os materiais e técnicas utilizados.

PALAVRAS-CHAVE

Histórias em Quadrinhos; Lendas Indígenas; Indígenas Brasileiros; Mitologia.

ABSTRACT

Tales of The First Peoples: Brazilian Indigenous Legends as Comics is a magazine produced as a final project of the course on Social Communication in journalism. The magazine brings three Brazilian indigenous legends hand-illustrated and painted with watercolors. They are: The Creation of The Night, Aruaná and Mandioca – The Indigenous Bread. The narratives were chosen for their archetypical mythological themes and the drawings were inspired by elements of the typical art of indigenous peoples from Brazil. The work enables study of two areas still not too much addressed in the field of social communications studies: the mythical, imaginative and symbolic thought and sequential art used by comics. This memorial provides an overview of the theoretical research carried out for the development of the experimental project, which relates to the genre of comic books, comparative mythology and indigenous Brazilian culture. The article also describes the whole process of creation, from conception to the final stages, including specifications about the materials and techniques used.

KEY-WORDS

Comics; Indigenous Legends; Brazilian Indigenous Peoples; Mythology.

SUMÁRIO

1. Introdução	7
2. Fundamentação teórica	9
2.1 Histórias em quadrinhos	9
2.2 Mitologia e universalidade	12
2.3 Indígenas brasileiros	14
2.4 Lendas indígenas	16
2.5 Arte indígena	18
3. Relatório técnico	20
3.1 Pré-produção	20
3.2 Escolha das lendas	21
3.3 Roteiro	23
3.4 Caracterização dos personagens	24
3.5 Produção	25
3.6 Pós-produção	27
3.7 Ficha técnica	28
4. Cronograma	28
5. Considerações finais	29
6. Referências bibliográficas	30
7. Anexos	33

1. Introdução

A visão eurocêntrica da história assume que o Brasil foi descoberto no ano de 1500, com a chegada da frota comandada pelo navegador português Pedro Álvares Cabral. Essa perspectiva ignora milhares¹ de povos e nações indígenas que já viviam nesse território e que a partir desse momento foram relegados a uma condição marginalizada na história, cultura e sociedade da terra que antes era só sua.

Hoje, a nossa consciência dominante é europeia e não indígena. Por ocasião dos primeiros contatos poderia ter ocorrido uma fertilização criativa mútua, mas essa troca não se realizou. A tão falada miscigenação que se deu pela mistura do sangue europeu com o nativo dessas terras e que se traduz na elevada frequência de traços indígenas na população brasileira não se deu em nível psicológico, mas apenas na dimensão biológica e cultural no que esta possa ter de mais periférico (GAMBINI, 1988).

A maior parte da história desses primeiros povos foi apagada e muitos deles foram mortos ou marginalizados. Para os que sobreviveram ao processo de conquista europeia, o ponto de partida na sua assimilação ao novo modelo de sociedade que chegava de além-mar foi a sua conversão ao cristianismo e o abandono gradual de sua cultura e tradição em favor dos ideais trazidos nas caravelas portuguesas.

A América foi atingida por esse problema no momento exato em que recebeu seu nome. O processo ainda ocorre no continente de ponta a ponta, essa massa de sobreviventes de si mesmos contemplando o vazio como pastores de sua alma perdida, herdeiros talvez nem eles próprios saibam mais do quê. Ou então os “aculturados” nas franjas da urbanização, nos caminhões de boias-frias, nos postos indígenas, nos botequins de estradas ou pontos turísticos, óculos de plástico e crucifixo no pescoço, sem eira nem beira, a vender flechas enfeitadas com penas de galinha. (GAMBINI, 1988, pg. 192)

Pouquíssimos indígenas escaparam dessa aculturação, e os que conseguiram, devem tal fato principalmente ao isolamento territorial de seus povos. Pela incompreensão de seus valores e cultura pela sociedade ocidental moderna, o índio adquiriu o status de “intruso na sua própria terra e um estorvo à marcha da civilização”. (RIBEIRO, 2008)

¹Embora não se saiba exatamente quantas sociedades indígenas existiam no Brasil à época da chegada dos europeus, há estimativas sobre o número de habitantes nativos naquele tempo, que variam de 1 a 10 milhões de indivíduos de acordo com o site da FUNAI: http://www.funai.gov.br/indios/fr_conteudo.htm

Há uma falha na comunicação entre a mentalidade dita “civilizada” e a indígena, criada nesse primeiro contato e que persiste até hoje. Nesse contexto também podemos incluir a maior parte dos brasileiros que possui alguma ascendência indígena e ignora o tesouro cultural que essa herança poderia lhe conferir.

Com isso em mente, visando diminuir um pouco essa falha e dar alguma visibilidade a essa raiz brasileira, esse trabalho apresenta o projeto experimental da revista “*Contos dos Primeiros Povos*”, em que três lendas indígenas brasileiras (“A Criação da Noite”, “Aruaná” e “Mandioca - O Pão Indígena”) serão narradas no formato de história em quadrinhos, ilustradas a mão e coloridas com tinta aquarela.

Joseph Campbell, o maior mitólogo do século XX, pregava que a mitologia une todos os seres humanos em seu caráter universal, fazendo-nos perceber através de suas semelhanças e diferenças que somos uma única família: a humanidade. O conhecimento dos mitos e lendas de outras culturas pode nos ajudar a compreender povos diferentes e a nos identificar com os sentimentos e conflitos que compartilhamos e tentamos expressar através de histórias e temas arquetípicos.

Provavelmente, uma das muitas conclusões que se podem extrair da investigação antropológica é que a mente humana, apesar das diferenças culturais entre as diversas fracções da Humanidade, é em toda a parte uma e a mesma coisa, com as mesmas capacidades. Creio que esta afirmação é aceite por todos. (STRAUSS, 2007, p. 25)

Criar um espaço para o resgate da mitologia e contos indígenas permite um olhar sobre essas culturas que não assuma o ponto de vista civilizatório ocidental e possibilita uma compreensão mais aprofundada do seu imaginário, arte, sociedade e visão de mundo.

O formato de história em quadrinhos se apresenta como uma possibilidade de tratar a temática utilizando o simbolismo e visual de uma maneira lúdica, acessível e não convencional, permitindo, ainda, um estudo sobre os possíveis usos da arte sequencial dentro do campo da comunicação e da aplicabilidade da arte tipicamente indígena dentro do gênero.

O trabalho também se justifica por permitir o desenvolvimento de um estudo sobre as possibilidades da mitologia e tradições pré-modernas, como a oralidade indígena no campo da comunicação social.

O objetivo geral é divulgar a cultura indígena brasileira e estimular um maior entendimento desses povos através de um relato simples e compreensível de sua

mitologia, levando suas narrativas lendárias para o brasileiro comum, que muitas vezes ignora a riqueza dessa cultura que também é sua por direito.

Se tornarmos mais conhecida a sua história e mais consciente aquilo que nos vêm da sua herança, quem sabe não poderíamos nos orgulhar também de uma origem que nos daria ancestralidade e verdadeiro direito sobre a terra que consideramos “nossa”, porém com certo receio e um pouco de culpa, por sabermos de tantos crimes que foram cometidos outrora no intuito de dominar esse território, tão bom para aqui viver, amar e sonhar. (GIMÉNEZ, 2005, p. 18)

Os objetivos específicos são: realizar uma experimentação artística diferenciada; refletir sobre os usos da arte sequencial, do simbolismo e da mitologia na comunicação e trazer características específicas da arte visual indígena brasileira para os quadrinhos.

2. Fundamentação teórica

2.1. Histórias em quadrinhos

Esse trabalho se baseia nas possibilidades dos quadrinhos como um meio de comunicação. Consideraremos a definição de história em quadrinhos de Scott McCloud: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p.9).

A primeira aparição dos quadrinhos na imprensa ocorreu na virada do século XX e as primeiras revistas que consagrariam o formato surgiram por volta de 1934. As histórias em quadrinhos tornaram-se muito populares em todo o mundo, passando a fazer parte do regime literário inicial da maioria dos jovens (EISNER, 2010). Porém, por motivos relacionados ao uso, à temática e ao público-alvo presumido, essa modalidade foi ignorada por muitas décadas como formato digno para discussão acadêmica.

A arte sequencial, como é chamada por Will Eisner (2010), possui uma estética singular. É um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo,

perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente, A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2010, p. 2)

De acordo com Marcus Antônio Assis Lima (2008), “O discurso plástico comunica numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum aos interlocutores, isto é, seu criador e o público”. Assim, o gênero das histórias em quadrinhos possui a potencialidade de ser mais que um passatempo, podendo informar ou exercer funções educativas e comunicacionais de modo artístico e subjetivo.

No mundo contemporâneo, as narrativas que sobrepõem ícones e palavras — discurso plástico — vêm tomando proporções cada vez maiores, permitindo à imagem a materialidade de linguagem que não apenas reflete, mostra ou ilustra uma realidade, mas que, principalmente, significa, o que nos permite interpretar o icônico por sua expressividade como linguagem. Os discursos plásticos, assim, cresceram e se multiplicaram porque vão ao encontro das necessidades do ser humano. Isto porque eles utilizam um elemento de comunicação que está presente na história humana desde o seu início: **a imagem** (LIMA, 2008).

A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências, portanto o autor de uma história em quadrinhos deverá ter uma compreensão do alcance da experiência visual do leitor para que sua mensagem seja compreendida (EISNER, 2010). Para facilitar esse processo, desde seu surgimento a arte sequencial tem estabelecido uma linguagem própria que continua evoluindo até hoje.

Um dos elementos que compõem a gramática da arte sequencial é o balão. De acordo com Eisner (2010), se trata de um recurso extremo, pois tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A posição dos balões dentro de um quadro, em relação um ao outro ou em relação à ação, contribui para a demarcação do tempo dentro da narrativa.

Outra ferramenta dessa linguagem é o quadrinho em si, ou seja, as divisões que contêm a visão do leitor, o espaço onde as cenas que compõem a narrativa acontecem. No layout mais básico do quadrinho são usados requadros, molduras que demarcam o espaço de cada quadro. Porém, às vezes essas molduras são abandonadas, modificadas ou ultrapassadas por efeito estilístico. De acordo com Eisner (2010, p. 51), “o formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em

si”. A escolha da moldura pode expressar dimensões como som e clima emocional em que ocorre a ação ou contribuir para a atmosfera da página como um todo.

Também entre as convenções criadas ao longo do tempo está o pacto implícito desenvolvido entre os autores e leitores de histórias em quadrinhos sobre a definição da ordem de leitura. Na tradição ocidental de arte sequencial os quadrinhos são lidos primeiro da esquerda para a direita e depois de cima para baixo (MCCLLOUD, 2008). Isso é um fator decisivo ao se trabalhar a passagem do tempo, um dos maiores desafios na concepção de uma narrativa em quadrinhos e elemento determinante para o sucesso ou não da comunicação da mensagem.

As cores foram uma adição mais tardia ao mundo dos quadrinhos, e ainda hoje seu uso é limitado devido aos custos. Seu uso pode ser icônico, servindo para simbolizar personagens que quadro após quadro aparecem utilizando as mesmas cores. Também expressam estados de espírito, sensações de ambiente e podem acrescentar efeitos de profundidade.

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura. Em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância, o mundo se torna o playground de forma e espaço. E, através de cores mais expressivas, os quadrinhos podem transmitir sensações que só a cor é capaz de proporcionar. (MCCLLOUD, 2005, p. 192)

De acordo com Scott McCloud, em seu livro “Desenhando os Quadrinhos” (2008), a comunicação por meio de quadrinhos exige cinco escolhas: Escolha do momento (mostrar os momentos que importam e cortar os que não importam), escolha do enquadramento (mostrar aos leitores o que eles precisam ver, e criar um senso de espaço, posição e enfoque), escolha das imagens (evocar clara e rapidamente a aparência de personagens, objetos, ambientes e símbolos), escolha das palavras (comunicar ideias, vozes e sons de maneira clara e persuasiva, numa combinação sem emenda com imagens), e escolha do fluxo (guiar os leitores entre e dentro dos quadrinhos e criar uma experiência de leitura transparente e intuitiva).

Will Esiner (2010) divide as aplicações da arte sequencial segundo duas funções gerais: instrução ou entretenimento. Geralmente, as revistas de quadrinhos tradicionais são dedicadas ao entretenimento, enquanto a função educativa é mais encontrada em manuais de instruções técnicas ou de condicionamento de atitudes. Porém, existe uma

sobreposição das categorias, porque a arte sequencial tende a ser expositiva. As histórias voltadas para o entretenimento, muitas vezes exercem funções didáticas. Nesse caso incluo a revista tratada por este trabalho, que apesar do caráter informal possui o objetivo de ensinar a cultura indígena brasileira para um público leigo, de forma lúdica.

De acordo com Yang Gene (2003), as histórias em quadrinhos possuem muitas capacidades inerentes que a tornam apropriadas para a função educativa. Devido à atração natural do ser humano por imagens, os quadrinhos capturam e mantem o interesse do leitor facilmente. Além disso, a arte põe uma “face” no assunto tratado, resultando numa conexão emocional maior com o tema. Seu caráter popular aproxima o educacional do divertimento, tornando mais fácil a experiência de leitura do que, por exemplo, em um texto informativo.

Os quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único artista. Isso implica que a pessoa por trás de sua produção possui um controle muito maior sobre o resultado final do que, por exemplo, no cinema ou no teatro. Assim, a obra é muito suscetível ao estilo pessoal do seu criador.

2.2. Mitologia e universalidade

De acordo com Everardo Rocha, “O mito é uma narrativa. É um discurso, uma fala. É uma forma de as sociedades espelharem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações” (1996, p. 3). É uma história que não fala diretamente, mas precisa ser interpretada. Não é verdadeiro no seu conteúdo manifesto, literal. Os acontecimentos mitológicos estão localizados num tempo muito antigo, na “aurora” do homem, ou fora da história. Seu objetivo é refletir sobre a existência, os cosmos, as situações de “estar no mundo” ou as relações sociais (ROCHA, 1996).

A religião é um dos fatores mais fortes na criação da identidade de um povo. O papel das narrativas mitológicas é traduzir para as palavras todos os conceitos da religião que esse grupo de pessoas, unidas sob a mesma identidade cultural, compartilha no seu cotidiano. O que chamamos de lenda é, para o povo para o qual ela faz parte da cultura, a verdadeira realidade. “A lenda explica o mundo que nos rodeia e revela para cada povo, conforme os ditados de sua fé, aquilo que a divindade quer com sua vida” (GIMÉNEZ, 2005, p. 99).

Agora, o que é um mito? A definição de dicionário seria: História sobre deuses. Isso obriga a fazer a pergunta seguinte: Que é um deus? Um deus é a personificação de um poder motivador ou de um sistema de valores que funciona para a vida humana e para o universo – os poderes do seu próprio corpo e da natureza. Os mitos são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo. Mas há também mitos e deuses que têm a ver com sociedades específicas ou com as deidades tutelares da sociedade. Em outras palavras, há duas espécies totalmente diferentes de mitologia. Há a mitologia que relaciona você com sua própria natureza e com o mundo natural, de que você é parte. E há a mitologia estritamente sociológica, que liga você a uma sociedade em particular. Você não é apenas um homem natural, é membro de um grupo particular. (CAMPBELL, 1988, p. 37)

Ao se analisar as narrativas que compõem as mitologias de diferentes culturas, observaremos que existem diversos elementos em comum entre elas, mesmo no caso de sociedades que aparentemente não possuem nenhuma ligação entre si. Alguns teóricos ao longo do tempo tentaram explicar essa repetição de imagens mitológicas ao redor do globo, mas ainda não há uma resposta definitiva para essa curiosa tendência.

Jung utilizou o conceito de inconsciente coletivo para descrever a disposição inata da humanidade a certos sentimentos, percepções e comportamentos. Nós reagimos a certas situações do mesmo modo que nossos ancestrais humanos ou mesmo pré-humanos reagiam porque nós carregamos o mesmo potencial para reações que eles. Isso está “gravado” nas nossas mentes. Por exemplo, o recém-nascido se apega à mãe porque ele ou ela nasceu com o conceito de mãe já definido como um padrão do inconsciente coletivo (CAMPBELL, 1988). O conteúdo do inconsciente coletivo nunca esteve na consciência, e, portanto nunca foi adquirido individualmente, mas herdado, e talvez compartilhado, como algum tipo de memória genética (JUNG, 1959).

Enquanto o inconsciente pessoal consiste na maior parte de complexos, o conteúdo do inconsciente coletivo é formado essencialmente de arquétipos, imagens antigas e arcaicas que agem como protótipos, ou seja, um modelo que será copiado muitas vezes. Isso implica na existência de formas definitivas na psique que estão presentes sempre e em todo lugar (JUNG, 1959).

Existem tantos arquétipos quanto existem situações típicas na vida. Infindáveis repetições gravaram essas experiências na nossa constituição psíquica, não na forma de imagens preenchidas com conteúdo, mas primeiramente como formas sem conteúdo, representando meramente a possibilidade de certo tipo de percepção e ação (JUNG, 1959, p. 99; tradução nossa).

Algumas das coisas que Jung identificou como arquétipos são: nascimento, renascimento, morte, poder, mágica, o herói, a criança, o velho sábio e a mulher sábia. Também são considerados arquétipos elementos do mundo natural como o sol, a lua, árvores, vento, rios, fogo e animais, além de objetos feitos pelo homem, como anéis e armas.

Além desses elementos arquetípicos, alguns autores apontam também para estruturas mitológicas presentes em narrativas de diversas culturas. Kees Bolle e Richard Buxton (1993) identificaram alguns tipos básicos de narrativas. Entre elas estão: mitos de origem (explica as origens e princípios do mundo); mitos de destruição (que lidam com o fim do mundo); mitos messiânicos (centrados em líderes proféticos, que devem retornar à terra no futuro); mitos de heróis culturais (sobre homens que desafiam os deuses ou a natureza em favor da humanidade); mitos de tempo e eternidade (sobre a relação entre o tempo terreno em face à eternidade); mitos de destino e providência (ligados a ideia de que o destino dos homens é traçado em um plano superior); mitos de renascimento e renovação (que falam sobre o mundo, a natureza e o homem em termos de tempo cíclico); mitos de memória e esquecimento (relacionados à hierarquia, pregam que o conhecimento transcendental não pode ser atingido por todos); mitos de deuses celestiais (sobre divindades celestiais supremas); mitos sobre fundadores de uma religião e outras figuras religiosas importantes; mitos de reis e ascetas e mitos de transformação (que contam sobre a origem de certos elementos do mundo, como animais e plantas).

2.3. Indígenas Brasileiros

“Pardos, nus, sem coisa alguma que lhes cobrisse suas vergonhas”, foi como o escrivão da esquadra de Cabral, Pêro Vaz de Caminha, descreveu os nativos que habitavam essas terras no primeiro documento escrito da história do Brasil, as famosas cartas ao rei D. Manoel. O comandante e seus homens chamaram o povo encontrado de índios, e o erro histórico cometido por Cristóvão Colombo em 1492, ao chegar às ilhas do Caribe foi perpetuado até hoje (GIMÉNEZ, 2005).

Os índios desse primeiro encontro pertenciam ao grupo Tupinikim, uma divisão da grande família Tupi, que ocupava a maior parte do litoral brasileiro. Os tupis dividiam os povos indígenas entre si mesmos e os Tapuias, termo que significa bárbaro,

inculto e escravo, que designava todos aqueles que não compartilhavam sua língua e costumes (GIMÉNEZ, 2005).

Essa divisão foi aceita por muito tempo pelos jesuítas e primeiros cronistas, porém, com o desbravamento gradual do interior do Brasil foi-se revelando a enorme diversidade de povos e culturas que haviam se desenvolvido nesse território, embora até hoje sua complexidade e riqueza não sejam totalmente compreendidas pela maior parte da população:

Pela experiência de mais de quinze anos lecionando em diversos lugares do Brasil, verificamos que na sua grande maioria, a realidade indígena anterior à colonização europeia é percebida como estatística, quando é percebida. Muitos alunos deste Brasil têm, implicitamente, a ideia de que os índios apareceram no Brasil em 22 de abril de 1500, com a mesma ingenuidade que as crianças das grandes cidades pensam que os alimentos vêm do supermercado. Ficam muito surpresos ao serem confrontados com dados que apontam no mínimo para 10 mil anos de antiguidade, como no caso do homem da Lagoa Santa. (GIMÉNEZ, 2005, p. 28)

Como exposto nessa citação, a história dos indígenas brasileiros anteriormente à chegada dos europeus ainda é pouco conhecida. A teoria mais aceita atualmente é de que os primeiros habitantes da América descendem de povos advindos da Ásia, sendo que os vestígios arqueológicos mais antigos encontrados até agora de sua presença no continente datam de aproximadamente 11 a 12,5 mil anos.

Os povos indígenas da América do Sul seriam supostamente originários de povos caçadores vindos do norte do continente através do istmo do Panamá. Porém, não existe consenso entre os arqueólogos sobre a antiguidade desse povoamento. No Brasil considera-se normalmente que a presença humana data de um período situado entre 11 e 12 mil anos atrás, embora essa data tenda a ser recuada devido a pesquisas recentes que indicam que na verdade essa ocupação é ainda mais antiga.² De todo modo, fica claro que esses povos tiveram tempo suficiente em terras brasileiras para desenvolverem uma cultura local rica e muito variada.

As primeiras tentativas de classificações dos indígenas brasileiros foram feitas por dois cientistas alemães: Martius, no começo do século XIX, e Karl Von Steinen, no final do mesmo século. Para separar e agrupar esses povos, eles utilizaram a base linguística, pois aparentemente não haveria outra (GIMÉNEZ, 2005). Hoje, os dois

² Dados retirados do site da FUNAI
http://www.funai.gov.br/indios/fr_conteudo.htm

maiores troncos linguísticos são o Tupi e o Macro-Jê, embora existam diversas famílias menores não relacionadas a esses grupos e outras que ainda não foram identificadas. Muitas línguas desapareceram juntamente com os povos que as falavam e outras foram abandonadas em favor do português.

Culturas indígenas se desenvolveram em ambientes diversos no Brasil: floresta tropical, a savana, o cerrado, e o semiárido. Nem todos os povos tiveram o mesmo destino com a chegada dos europeus. Embora alguns tenham estado em contato com o homem branco por mais de 500 anos, outros, principalmente devido ao isolamento territorial, sofreram esse contato mais recentemente. Existem até mesmo povos que ainda não foram contatados efetivamente, estimando-se que haja provavelmente mais de 50 grupos nessa situação. Isso faz do Brasil o país com o maior número de culturas isoladas do mundo.³

É importante observar que os indígenas brasileiros, como acontece em todas as civilizações, não ficaram estagnados no tempo, tendo mudado em muito seu modo de vida desde a ocasião do primeiro contato. Uma mudança notável é o deslocamento territorial de algumas populações indígenas, que para evitar o contato saíram de suas terras ancestrais e refugiaram-se no interior do país, muitas delas estabelecidas nesses locais até tempos recentes.⁴

De acordo com o Censo 2010, existem 817 mil indígenas no país atualmente, compondo 0,4% da população brasileira. Mais da metade desse número vive nas regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil, principalmente na área da Amazônia. Mas há índios vivendo em todas as regiões brasileiras, em maior ou menor número. Apenas os estados do Piauí e Rio Grande do Norte não possuem populações reconhecidas.⁵

2.4. Lendas indígenas

Ao se falar da mitologia indígena do Brasil é preciso destacar que há uma grande variedade de povos indígenas diferentes no território brasileiro e cada um deles possui sua cosmologia e mitos específicos. Porém, nesse trabalho, o que é nosso foco nesse tópico são as características em comum das lendas desses diferentes povos.

3 Dados retirados do site Survival International
<http://www.survivalinternational.org/povos/indios-brasileiros>

4 Dados retirados do site da FUNAI
<http://www.funai.gov.br/indios/indios.htm>

5 Dados retirados do site da FUNAI
<http://www.funai.gov.br/indios/indios.htm>

O sistema cosmológico de uma sociedade indígena é uma combinação de conhecimentos empíricos, explicados por metáforas, que traduzem a intenção dos deuses com os homens. Essas metáforas são as lendas que tornam a cosmologia um verdadeiro mapa simbólico do universo, estabelecendo o lugar, esfera de atuação e influência dos seus muitos componentes (GIMÉNEZ, 2005, p. 101).

Primeiramente devemos considerar que os povos indígenas não possuíam nenhum sistema de linguagem escrita até a chegada dos europeus, o que significa que suas narrativas eram transmitidas de forma oral, sujeitas a todas as sutilezas desse modo de transmitir informações.

(Na oralidade) O contador dramatiza a exposição, reproduzindo sons da natureza – o trovão, a chuva, o vento – e anima o diálogo dos bichos com voz peculiar, conferindo a cada evento ou personagem uma marca distintiva. Gestos, assovios, pausas ajudam a recriar uma atmosfera alegre ou amedrontadora, cômica ou triste, enfim a que mais convenha a cada passagem. É um teatro em que um só artista desempenha todos os papéis, além de cuidar dos efeitos especiais (JUNQUEIRA, 2002, p. 61).

Isso implica que ao se transpor essas lendas da sua forma original de ser contada para outros meios de comunicação, como a escrita ou, no nosso caso, a arte sequencial, há necessariamente uma perda do seu sentido original devido à necessidade de se adaptar a narrativa para o novo formato. De acordo com Lévi-Strauss (2004), o mito está sujeito às variações da performance, pois cada um o conta a sua maneira.

A característica mais notável das lendas indígenas brasileiras é a forte interferência e participação da natureza de forma viva e “mágica” na esfera do homem. De acordo com Viveiros de Castro (2004), isso ocorre pois a distinção clássica entre Natureza e Cultura não ocorre entre os ameríndios na forma concebida pelas culturas europeias ocidentais. Isso derivaria da percepção, comum a muitos povos do continente, segundo a qual o mundo é habitado por diferentes espécies de pessoas, humanas ou não, que o apreendem segundo pontos de vista distintos.

Esse embaralhamento das cartas conceituais leva-me a sugerir o termo “multinaturalismo” para assinalar um dos traços contrastivos do pensamento ameríndio em relação às cosmologias “multiculturalistas” modernas. Enquanto estas se apoiam na implicação mútua entre unicidade da natureza e multiplicidade das culturas – a primeira garantida pela universalidade dos corpos e da substância, a segunda

gerada pela particularidade subjetiva dos espíritos e do significado - a concepção ameríndia suporia, ao contrário, uma unidade do espírito e uma diversidade dos corpos. A cultura ou o sujeito seriam aqui a forma do universal, a natureza ou o objeto, a forma do particular. (CASTRO, 2004, p. 226).

O multinaturalismo de Viveiros de Castro está ligado ao seu conceito de perspectivismo nas culturas ameríndias. Essa ideia implica que o modo como os seres humanos veem os animais e outras subjetividades que povoam o universo – deuses, espíritos, habitantes de outros níveis cósmicos, plantas, etc. – é profundamente diferente do modo como esses seres veem os humanos e a si mesmos. “A forma manifesta de cada espécie é um envoltório (uma “roupa”) a esconder uma forma interna humana, normalmente visível apenas aos olhos da própria espécie” (CASTRO, 2004, p. 228). Em suma, todos os seres são gente, ou se veem como pessoas.

Há uma noção quase universal no pensamento mitológico indígena de um estado originário de não diferenciação entre os humanos e os animais (CASTRO, 2004). As lendas dos ameríndios são povoadas de seres cuja forma, nome e comportamento misturam inextricavelmente atributos humanos e não humanos, vivendo dentro de um sistema virtualmente idêntico a aquele da sociedade humana. “O referencial comum a todos os seres da natureza não é o homem enquanto espécie, mas a humanidade enquanto condição” (DESCOLA apud CASTRO, 2004, p. 230).

Muitas figuras do folclore brasileiro atual tiveram sua origem nas lendas indígenas, como o boto-cor-de-rosa, a iara, o curupira, o boitatá e a boiúna.

2.5. Arte Indígena

O desconhecimento da cultura indígena que em geral predomina entre os brasileiros muitas vezes ofusca o fato de que as primeiras produções artísticas de nosso país tiveram origem nas sociedades nativas há milhares de anos. Talvez isso ocorra porque os indígenas não compartilhem da noção europeia ocidental do que é arte e sequer possuem um termo para designar tal conceito. Entre esses povos inexistente uma esfera específica de objetos que possuem função exclusivamente estética, ou seja, o que conhecemos como a arte puramente pela arte (NUNES, 2011).

De acordo com Lucia Hussak Van Velthem (2010, p. 59), essas obras “revestem-se antes de particularidades expressivas e constituem, na maior parte das vezes, meio

para a transmissão de concepções de fundo social ou cosmológico”. Assim, a técnica artística é intimamente ligada ao conhecimento das narrativas míticas e práticas rituais.

Porém, reduzir essas manifestações a contextos utilitários, cerimoniais e simbólicos é ignorar a procura consciente pela beleza que faz parte desse fenômeno:

Que é arte índia? Com esta expressão designamos certas criações conformadas pelos índios de acordo com padrões prescritos, geralmente para servir a usos práticos, mas buscando alcançar a perfeição. Não todas elas, naturalmente, mas aquelas entre todas que alcançam tão alto grau de rigor formal e de beleza que se destacam das demais como objetos dotados de valor estético. Neste caso, a expressão estética indica certo grau de satisfação dessa indefinível vontade de beleza que comove e alenta aos homens como uma necessidade e um gozo profundamente arraigados. Não se trata de nenhuma necessidade imperativa como a fome ou a sede, bem o sabemos; mas de uma sorte de carência espiritual, sensível, onde faltam oportunidades para atendê-la; e de presença observável, gozosa e querida, onde floresce. (RIBEIRO apud ZANINI, 1983, p. 49)

A busca pela perfeição estética entre os índios é tão notável que Darcy Ribeiro, ao observá-los criar seus objetos de uso diário, chegou a afirmar que “a função real de tudo que os índios fazem é criar beleza. Só subsidiariamente eles se prestam para caçar, cozinhar ou outro fim prático.” (RIBEIRO, 1996, p.130).

É importante ressaltar que não se deve pensar em uma arte indígena brasileira homogênea. Essas produções artísticas funcionam como um meio para o armazenamento e transmissão de informação que se caracteriza por ser compartilhado, pois a lógica dos elementos estéticos é compreendida pelo artista e pelo grupo ao qual pertence (VELTHEM, 2010). Isso acarretou o desenvolvimento de variados estilos, específicos a cada povo, embora seja possível encontrar elementos comuns entre eles.

Algumas das modalidades artísticas executadas pelos povos indígenas brasileiros são: a cerâmica, arte plumária, escultura em madeira, cestaria e pintura corporal. Uma das características mais marcantes dessa arte, comum entre diversos povos, é a utilização de grafismos, padrões abstratos que são utilizados como códigos comunicacionais. Esses desenhos geralmente são inspirados em motivos da natureza, como animais ou plantas e servem para identificar o status da pessoa (ou até mesmo do objeto) em que ele aparece.

As cores utilizadas na arte indígena são de origem vegetal e se reduzem basicamente ao vermelho, obtido do urucum; ao preto do sumo de jenipapo; ao branco da tabatinga e com menor frequência ao amarelo, extraído do açafrão. A pintura pode

ser feita com o auxílio de gravetos, com os dedos, ou até mesmo, entre alguns povos, com carimbos feitos de caroços de frutas partidos ao meio e mergulhados na tinta (LEITE, 2009).

É importante destacar que a arte indígena não se estagnou após o contato com os europeus, mas continuou evoluindo junto com esses povos, até mesmo incorporando elementos trazidos pela nova sociedade. Um dos exemplos dessa apropriação cultural são as miçangas, contas de vidro introduzidas pelos navegantes do novo mundo que hoje são muito utilizadas em artes consideradas tipicamente indígenas, como colares e outros tipos de adorno.

3. Relatório técnico

3.1. Pré-produção

O período de pré-produção começou no primeiro semestre de 2013, durante a disciplina “COM 390 – Pesquisa da Comunicação” oferecida pelo curso de Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, em que os alunos deveriam preparar um pré-projeto do trabalho de conclusão de curso. O tema do projeto foi escolhido devido ao meu interesse de longa data por mitologia e culturas indígenas. Decidi pelo formato de história em quadrinhos por já ter trabalhado previamente com esse modelo e pela possibilidade de desenvolver a comunicação através das artes visuais.

Definido o objeto de estudo, foram iniciadas leituras teóricas para o embasamento do projeto e compreensão do modo como o tema poderia ser enquadrado no formato escolhido. A bibliografia selecionada abrangia a temática da mitologia comparada, tradições e lendas indígenas brasileiras, teoria dos quadrinhos e arte sequencial.

Após esse período de estudo teórico, defini que o projeto teria o formato de uma revista impressa em que seriam ilustradas três narrativas indígenas que pudessem ser transportadas com facilidade para o formato de história em quadrinhos e se encaixassem na temática de mitologia universal. Para criar a arte visual optei pelo desenho a mão e pintura com aquarela, devido à facilidade de se trabalhar com os materiais envolvidos no processo, pela variedade de efeitos e cores possíveis de se alcançar com esse tipo de tinta, e por sua execução ser possível no período de tempo disponível para o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso.

Outro motivo que me levou a optar pelo modo artístico tradicional de produção das histórias em quadrinhos em oposição a uma criação computadorizada (mais fácil e rápida) foi a sua característica artesanal, que acredito traduzir melhor o espírito da arte indígena brasileira do que o efeito alcançado pelas técnicas digitais de ilustração. De acordo com o antropólogo Darcy Ribeiro (2008, p. 130), os índios não procuram esconder a mão do artista no resultado final de um produto, acrescentando que “cada artefato retrata tão fielmente a quem o fez, como a caligrafia de uma carta nos retrata”. Nessa linha de pensamento, decidi por uma abordagem mais pessoal do que por uma busca por perfeição técnica.

3.2. Escolha das lendas

As lendas a serem ilustradas foram escolhidas apenas no segundo semestre de 2013, após reuniões com a orientadora do projeto, Ana Carolina Beer Simas. Decidimos por um número de três contos a serem contemplados pela revista, sendo esta uma quantidade que acreditei ser suficiente para demonstrar certa variedade da cultura indígena, permitindo ainda observar de modo tranquilo o prazo relativamente curto que eu teria para produção das ilustrações.

Duas narrativas foram retiradas do livro “O Imaginário da Floresta: Lendas e Histórias da Amazônia” de Vera do Val (2007, Martins Fontes): “A Criação da Noite” e “Aruaná”. O terceiro conto, sobre a origem da Mandioca, foi a primeira lenda indígena conhecida por mim, ainda na infância, e a versão final que aparece na revista é um compilado de diversas versões que conheci ao longo do tempo.

“A Criação da Noite” é uma lenda altamente difundida na região amazônica, de origem específica desconhecida, e pode ser considerada como um mito de origem ou de cosmogonia, ou seja, uma narrativa que pretende explicar as origens e princípios do mundo como ele é, transcendendo os limites da percepção ordinária e da razão. O motivo principal por trás dessa lenda é esclarecer o porquê da existência da noite e da escuridão em oposição ao dia e à luz.

A cosmogonia define o padrão para tudo mais na maioria das tradições; outros mitos são relacionados a ela ou derivam dela. Porque o mundo habitável pelo homem, o cosmos, é a questão crucial, não importa quão variados os conteúdos podem ser e quão diferente de um período para o outro, a cosmogonia é provavelmente a expressão mais

clara da propensão mitológica do homem. Todas narrativas cosmogônicas possuem algumas características em comum. Elas falam de opostos irreconciliáveis (ex., paraíso e terra, escuridão e luz) e, ao mesmo tempo, de eventos ou coisas totalmente fora do alcance comum de percepção e razão (ex., um tempo em que o paraíso e a terra não eram separados ainda ou a escuridão e a luz misturadas). (BOLLE & BUXTON, 1993, p.14; tradução nossa).

“Aruaná” é um conto do povo Karajá, habitantes das margens do rio Araguaia, nos estados de Goiás, Tocantins e Mato Grosso ⁶. Pode ser considerado um mito de transformação, ou seja, uma narrativa que fala de mudanças cósmicas que teriam ocorrido em tempos primordiais. Esse tipo de mito costuma ser relacionado aos ritos de iniciação e de passagem. (BOLLE & BUXTON, 1993) Essa narrativa também é relacionada ao que Viveiros de Castro (2004, p. 228) define como o “mundo altamente transformacional” das culturas amazônicas, o que estaria ligado ao perspectivismo e multinaturalismo na América indígena. “Trata-se da concepção, comum a muitos povos do continente, segundo a qual o mundo é habitado por diferentes espécies de sujeitos ou pessoas, humanas e não-humanas, que o apreendem segundo pontos de vistas distintos” (CASTRO, 2004, p.225).

Essa perspectiva indígena revela um mundo mitológico que compreende uma multiplicidade de posições subjetivas. De acordo com esse raciocínio multinaturalista, Aruaná é um peixe sofrendo de um mal ou doença mental, que o leva a ter desejos típicos da espécie humana e o torna estranho entre o seus.

Se começarmos a ver, por exemplo, os vermes que infestam um cadáver como peixes grelhados, ao modo dos urubus, podemos estar seguros de que algo anda muito errado conosco. Pois isso significa que estamos virando urubus: é sinal de doença, ou pior. As perspectivas devem ser mantidas separadas. (CASTRO, 2004, p. 239)

A lenda da Mandioca possui origens desconhecidas, sendo contada por diferentes povos indígenas de todo território brasileiro, e também pode ser considerada como um mito de transformação, com características de uma narrativa de renascimento e renovação. Mais especificamente, essa história é relacionada à fase de transição entre

⁶ Os Karajá vivem hoje distribuídos em aldeias e, apesar de conviverem com a sociedade brasileira em geral, mantem costumes tradicionais do grupo como: a língua nativa, as bonecas de cerâmica, as pescarias familiares, os rituais como a Festa de Aruanã e da Casa Grande (Hetohoky), os enfeites plumários, a cestaria e artesanato em madeira e ainda as pinturas corporais, como os característicos dois círculos na face.
http://www.carajas.org/wiki/index.php?title=Indios_Karaj%C3%A1s

uma cultura coletora e caçadora para a sociedade agrária. Joseph Campbell em seu livro “Mitologia Primitiva” (1959, p. 181) identifica esse tema arquetípico como “mitologema do ser divino morto e plantado para tornar-se alimento do homem” e demonstra a sua existência em diversas culturas ao redor do globo.

3.3. Roteiro

Escolhidas as lendas, o próximo passo foi a criação de um roteiro para realizar a transição dessas narrativas para o formato de história em quadrinhos. Para isso, utilizei o seguinte modelo de roteiro apresentado por Will Eisner (2010) no seu livro clássico “Quadrinhos e Arte Sequencial”:

QUADRINHO X
NARRATIVA: Texto de narração.
PERSONAGEM 1: fala.
PERSONAGEM 2: fala.
CENA: Descrição do cenário a ser retratado.

Escrever o roteiro para uma história em quadrinhos apresenta desafio, pois se deve fazê-lo levando em conta as imagens que serão utilizadas. Muitas vezes o visual dispensa a palavra escrita, sendo dispensáveis diálogos ou narrativas que possam ser demonstrados de forma clara imageticamente.

“Escrever” para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação escrita, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista). (EISNER, 2010, p. 127)

Ficou definido que cada história seria composta por um total de 20 quadrinhos, número que considerei suficiente para retratar todas as lendas sem perder informações importantes, e que, além disso, pudesse ser feito no prazo limitado disponível para o

desenho e pintura. A história “Aruaná” mais tarde sofreria o corte de uma cena devido a fatores referentes à diagramação.

Essa etapa foi a formação do esqueleto da revista. Foi definido o que deveria ser desenhado em cada cena, narrações e falas dos personagens. Alguns elementos seriam ainda alterados no processo de produção da arte. Em alguns casos, cenas foram totalmente modificadas ou tiveram sua posição alterada na diagramação.

Foi desafiador transformar narrativas tipicamente orais em história em quadrinhos e, portanto, algumas modificações tiveram que ser feitas. Considero que essas mudanças não alteraram a essência da história e senti-me à vontade em realizá-las, pois é comum na tradição indígena que os mitos sejam alterados dependendo daquele que o conta. De acordo com Darcy Ribeiro (2008, p. 11), “Os índios não tem o fanatismo da verdade. Varias versões discrepantes sobre os mesmos eventos são perfeitamente assumidas.”.

3.4. Caracterização dos personagens

Antes de começar a produção da arte visual das histórias, foi traçado um esboço dos principais personagens de cada lenda para orientar os desenhos. Cada personagem foi concebido cuidadosamente de modo a corresponder corretamente ao seu papel dentro do mito.

A história “A Criação da Noite” gira em torno basicamente de três personagens: a Boiúna, a filha da Boiúna e o guerreiro. A Boiúna é uma figura do folclore amazônico, uma cobra enorme que supostamente vive no fundo dos rios, lagos e igarapés. Na revista ela foi representada como uma serpente esverdeada com o corpo trabalhado com padrões geométricos coloridos, influenciados por grafismos indígenas. A filha da Boiúna é descrita pela lenda como uma moça linda e aqui ela aparece como uma jovem de cabelos compridos com uma franja característica. Para relacioná-la com sua progenitora ofídia, a pintura em seu rosto é verde e escamosa e seus olhos são pintados de modo a remeter ao formato dos olhos de uma cobra. O guerreiro é um rapaz esbelto e no ápice da juventude. Na sua jornada em busca da noite ele é representado com um cocar que representa proteção mágica e seu status de guerreiro.

Em “Aruaná” o personagem principal é o peixe de mesmo nome. Para criar sua representação visual usei como referência fotografias e ilustrações de aruanás, uma espécie de peixe de água doce encontrado nas bacias amazônica e do Araguaia-Tocantis,

também conhecido como aruanã ou língua de osso. Sua versão humana é um jovem índio karajá, representado com as pinturas e o cocar típico desse povo. A índia por quem ele se apaixona é caracterizada como uma mulher bela usando colares de contas. Também houve nessa história a necessidade de se representar Tupã, uma força da natureza de características divinas presente em muitas das mitologias indígenas brasileiras. De acordo com Roberto Gambini (1988), Tupã não possui forma humana, sendo relacionado com o trovão e o raio, representando a força sempre viva da natureza. É o espírito do ar, cujos movimentos pelo céu causam tempestades. Para representar essa entidade espiritual, retratei primeiro Aruaná se referindo à natureza ao redor e depois como raios saindo de uma nuvem e o atingindo para transformá-lo.

Na lenda da Mandioca as personagens que recebem maior destaque são Mani e sua mãe, Mara. Ao conceber a representação de Mani tive em mente um visual que remetesse mais à sua ascendência lunar do que mostrá-la simplesmente branca como às vezes ela é concebida, não querendo anular sua característica indígena. Ela é retratada primeiramente como bebê e depois como uma criança de pele muito clara e cabelos brancos. Mara é uma mulher jovem e bonita, com cabelos cortados de modo tipicamente indígena e lábios avantajados. Nessa história também há destaque para o personagem que representa a Lua, mostrado aqui como uma entidade sobrenatural masculina, e para a figura do Pajé, um índio respeitável, de idade avançada e cabelos grisalhos compridos.

3.5 Produção

Em conversa com minha orientadora, definimos que as histórias seriam produzidas separadamente em um prazo de 15 dias para cada em que deveriam ser feitos o desenho, pintura e contornos dos 20 quadros. Dessas tarefas, a pintura foi a mais trabalhosa e demorada.

Nessa fase, houve também a necessidade de uma pesquisa intensa, principalmente imagética, com o objetivo de criar os ambientes que climatizariam as histórias e manter coerência com as tradições e imaginário indígenas.

“A Criação da Noite” foi a primeira lenda a ser ilustrada e por isso sua produção foi marcada por um tom mais experimental do que as outras. Aqui, comecei a explorar as técnicas e visuais que seriam aprimorados nas histórias seguintes. O papel utilizado para a criação das pinturas não era próprio para a técnica de aquarela, o que caracterizou uma limitação técnica a ser enfrentada. O cenário foi inspirado em fotos e ilustrações de

paisagens amazônicas. Os animais retratados nessa história também são típicos dessa região, como jaburus, papagaios e cutias. Padrões inspirados por grafismos indígenas foram utilizados como plano de fundo em três cenas.

A segunda lenda a ser ilustrada foi “Aruaná”. Esse mito se passa em um cenário inspirado pelo Araguaia, rio que faz a divisa natural entre os estados de Goiás, Mato Grosso, Tocantins e Pará. Em tupi, Araguaia significa Rio das Araras Vermelhas. Referenciei a isso imagetivamente no primeiro quadro, uma pintura desse rio visto de cima sendo sobrevoado por uma arara vermelha. A maior parte da história se passa em um ambiente aquático, o que foi uma oportunidade para retratar a vida de água doce da região. Destaco as tartarugas estilizadas, em que os cascos foram pintados com grafismos tipicamente indígenas. Nessa lenda me senti um pouco mais confortável para realizar experimentações que fugissem ao formato tradicional de histórias em quadrinhos, como a mandala retratando as belezas do fundo do rio e quadros com borda indefinida.

O terceiro e último conto a ser produzido foi “Mandioca – O Pão Indígena”. Acredito que devido à experiência que ganhei na ilustração das duas lendas anteriores, essa seja a história com maior qualidade técnica da revista. Aqui é retratado um povo indígena não específico, já que esse mito é contado por várias etnias diferentes e porque pretendi ambientar a história em um tempo muito longínquo. O cenário dessa vez é inspirado pelo cerrado brasileiro, o que pode ser observado nas paisagens e vegetação típicas. A pintura foi realizada com cores fortes e variadas e os desenhos foram inspirados por ilustrações de contos de fadas, embora ainda mantenham características indígenas.

Após a produção das ilustrações, foram desenvolvidas as capas para cada história. De acordo com Will Eisner (2010), a primeira página de uma história funciona como uma introdução, estabelecendo uma referência para o “clima” da narrativa e prendendo a atenção do leitor, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa. Com esse objetivo foram criadas imagens que ocupam o espaço de uma página inteira e possuem bordas com grafismos indígenas. A capa de “A Criação da Noite” mostra a personagem “Filha da Boiúna” com uma coruja e o céu noturno ao fundo. A de “Aruaná” mostra o personagem principal de mesmo nome nas águas observando um arco-íris e rodeado por uma vegetação aquática. Na de “Mandioca – O Pão Indígena” a planta em questão é mostrada nascendo do corpo enterrado de Mani. A Lua, entidade sobrenatural que dá origem aos eventos da lenda, ilumina o cenário.

Para a capa da revista, concebi um design mais limpo, em que o vermelho, cor muito utilizada pelos índios brasileiros, fosse o elemento dominante. Para isso, criei uma pintura relativamente simples: um olho, representando o olhar dos povos nativos, aparece em uma faixa vermelha, remetente à pintura facial indígena.

3.6. Pós-Produção

A fase de pós-produção se refere ao período de montagem da revista e começou com a digitalização das pinturas feitas à mão. Ao passar as ilustrações para o formato digital, acredito que parte da qualidade e detalhamento do trabalho foi perdida, principalmente no que se refere às cores, que eram mais vivas no original. Embora as imagens tenham sido tratadas com o *software Photoshop* para aumentar a saturação, não foi possível resgatar totalmente a coloração.

Seguida à digitalização das histórias, foi iniciada a fase de diagramação no *software InDesign*. Nessa etapa as histórias foram estruturadas dentro do formato 14 cm de largura por 21 cm de altura, tamanho que havia sido escolhido previamente para o produto, baseado em outros modelos. Aqui ficou claro que a escolha por uma maneira livre de executar o desenho de cada quadro dificultaria a organização da revista. Assim, o resultado final é de certo modo desregular e com muitos espaços vazados.

Também na fase de diagramação foram incluídos os textos de narração e os balões com as falas das personagens. A fonte utilizada para isso foi a *Komika Display*, que possui um visual que remete ao estilo tradicional das histórias em quadrinhos. Os textos de narração foram em sua maioria enquadrados com fundo branco, mas alguns deles se apresentam de modo solto, acompanhando os espaços deixados pela diagramação.

A capa também foi montada no *InDesign*, usando praticamente apenas o vermelho e o branco. O título da revista foi escrito em letras grandes utilizando uma fonte que remete aos grafismos indígenas, chamada *Tribal*. O nome da autora e o subtítulo utilizaram a fonte *Plantagenet Cherokee*. Essa fonte também foi utilizada nos títulos de cada história em suas respectivas capas.

“A Criação da Noite” e “Aruaná” possuem ambas 10 páginas e “Mandioca – O Pão Indígena” possui 11 páginas. Mais tarde foram acrescentadas duas páginas: uma contendo um texto introdutório da autora e uma capa de verso com o nome das três lendas contempladas pela revista.

O trabalho foi impresso na copiadora viçosense Arte Livros em papel couché com brilho no formato livreto. O produto final é uma revista em cores de 18 páginas frente e verso.

3.7. Ficha técnica

A maior parte das pinturas foi feita em papel próprio para aquarela da marca CANSON feito com fibra de madeira de textura canelada e tamanho A4. Apenas as pinturas da lenda “A Criação da Noite” foram feitas em papel *Offset* 128 g/m².

Para criar os desenhos foi utilizado lápis HB próprio para desenho da marca Faber-Castell. As pinturas foram realizadas com pincéis de vários tamanhos da marca Tigre, linha *Pinctore*, feitos com pelo de marta e de orelha de boi. Para os contornos foi utilizada caneta nanquim preta 0.05, à prova de água e de desbotamento, da marca Uni PIN. A tinta utilizada para a coloração dos desenhos foi o jogo de aquarela da Pentel *Arts* de 24 cores.

As pinturas foram digitalizadas pelo scanner HP Deskjet F4480 em qualidade de 720p. As imagens depois foram tratadas com o software *Photoshop CS6* para a revitalização da cor perdida no processo de digitalização. A diagramação foi feita com o software *InDesign CS6*.

4. Cronograma

	Set/13	Out/13	Nov/13	Dez/13	Jan/14
Leituras teóricas					
Reuniões com orientador					
Elaboração do memorial					
Desenho e pintura					
Finalização da arte					
Diagramação					
Revisão					

Impressão em gráfica					
Defesa					

5. Considerações Finais

Ao conceber esse projeto, sua forma era muito diferente nos meus pensamentos daquilo que se tornaria o produto final. A extensa pesquisa teórica exigida para se trabalhar a temática indígena me revelou uma riqueza cultural que, mesmo eu tendo interesse prévio pelo assunto, me era desconhecida. Perceber minha própria ignorância em relação ao tema me faz desejar ainda mais que essa raiz brasileira seja propriamente compreendida pela população do país em geral.

O trabalho enfrentou algumas restrições, como o tempo e minhas limitações artísticas e técnicas. Apesar disso, acredito ter conseguido passar a mensagem originalmente pretendida, que diz respeito à nossa intrínseca semelhança em relação uns aos outros em nossa forma de vivenciar e significar experiências da vida, que às vezes se esconde por baixo de diferenças culturais. As lendas falam por si, revelando um mundo vibrante e mágico, porém habitado por personagens muito humanos, com conflitos e desejos com que podemos facilmente nos identificar. Espero que no resultado final desse projeto seja possível observar o respeito com que abordei a mitologia desses povos e a admiração que possuo por seus contos.

Outra realização adquirida com a produção desse trabalho é a percepção das reais possibilidades dos quadrinhos no campo da comunicação. A arte sequencial oferece recursos consideráveis e uma enorme versatilidade, com todo potencial das artes visuais aliado ao da palavra escrita. É passada a hora de abandonar os pré-conceitos em relação a esse meio, que não precisa ser de modo algum apenas um suporte para um entretenimento de massas ou infantil.

Um grande diferencial das histórias em quadrinhos é a possibilidade de o criador ter controle total sobre o resultado final. A forma artesanal com que abordei a produção dessa revista foi descomplicada e muito recompensadora. Acredito que esse modelo poderia ser reproduzido sem grandes custos com facilidade por muitos no campo da comunicação, principalmente com as facilidades proporcionadas pelo meio digital. Em

tempos de grandes empresas de comunicação e controle editorial, os quadrinhos podem ser uma alternativa para vozes individuais que tenham algo a dizer.

Enfim, acredito ter alcançado na maior parte meus objetivos iniciais com esse trabalho, tendo conseguido até mesmo alguns resultados positivos inesperados. Principalmente, o processo de criação e pesquisa foi extremamente enriquecedor e certamente será de grande utilidade em projetos futuros.

6. Referências bibliográficas

BOLLE, Kees W; BUXTON, Richard G. A. **Myths**. 1993. Disponível em: <http://docencia.izt.uam.mx/cbicc/comunicacion/lecturas/LECTURAS/9RITOS_MITOS/Myths.PDF>. Acesso em: 19 jan. 2014.

CASTRO, Eduardo Viveiros de. **Perspectivismo e Multinaturalismo na América Indígena**. O que nos faz pensar, Rio de Janeiro: PUC-Rio, nº 18, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **The Power of Myth**. Massachusetts: Anchor Press, 1988.

CAMPBELL, Joseph. **Máscaras de Deus: Mitologia Primitiva**. São Paulo: Palas Athena, 2010, 8ª edição.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista**. Bela Vista: WMF - Martins Fontes, 2010.

GENE, Yang. **Comics in Education**. California State University: Hayward. 2003.

GAMBINI, Roberto. **O Espelho Índio: Os jesuítas e a destruição da alma indígena**. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1988.

GIMÉNEZ, Célia Beatriz; COELHO, Raimundo dos Santos. **Bahia Indígena**. Petropolis: Top Books, 2005.

JUNG, Carl. **The Archetypes and the Collective Unconscious**. Princeton: Princeton University Press, 1959.

JUNQUEIRA, Carmen. **Sexo e Desigualdade - Entre os Kamaiurá e os Cinta Larga**. São Paulo: Olho D'água. 2002.

LEÍTE, José Roberto Teixeira. **Pintura Indígena**. 2009. Disponível em <<http://www.raulmendesilva.pro.br/pintura/pag003.shtml>> Acesso em: 19 jan. 2014.

LÉVI-STRAUSS, **Mitológicas Vol. 1 - O Cru e o Cozido**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

LÉVI-STRAUSS, C. **Pensamento “Primitivo” e Mente “Civilizada”**. In: Mito e significado. Lisboa: Edições 70, 2007.

LIMA, Marcus Antônio Assis. **O “Contrato de Diversão” do jornal impresso: Cruzadas, horóscopo e quadrinhos**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: Ed. M. Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2007.

MINDLIN, Betty. **Mitos Indígenas**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

NUNES, Fabrício Vaz. **As Artes Indígenas e a Definição de Arte**. Anais do VII Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Curitiba: Embap, 2011.

RIBEIRO, Darcy. **Arte índia**. In ZANINI, Walter (Org.). História geral da arte no Brasil – v. 1. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles, 1983.

RIBEIRO, Darcy. **Diários Índios: Os Urubus-Kaapor**. São Paulo: Companhia das Letras, 5ª reimpressão, 2008.

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1996.

VAL, Vera do. **Imaginário da Floresta: Lendas e Histórias da Amazônia**. Bela Vista: WMF - Martins Fontes, 2007.

VELTHEM, Lucia Hussak Van. **Artes indígenas: notas sobre a lógica dos corpos e dos artefatos**. Textos escolhidos de cultura e arte populares. Rio de Janeiro, v.7, n.1, 2010.

WOOD, Juliette. **O Livro Celta da Vida e da Morte**. Tradução: Denise C. Rocha Delela. São Paulo: Editora Pensamento, 2011.

ANEXOS

Roteiro para História em Quadrinhos

Leticia Soares Abelha

A CRIAÇÃO DA NOITE

QUADRINHO 1

NARRATIVA: Quando o mundo começou, só existia o dia.

CENA: O sol com expressão cansada, brilhando sobre a floresta

QUADRINHO 2

NARRATIVA: A noite estava no fundo do rio, guardada pela Boiúna, a cobra grande.

CENA: A Boiúna aparece em um rio em que as águas são semelhantes a um céu noturno.

QUADRINHO 3

NARRATIVA: A Boiúna tinha uma filha muito linda que se apaixonou por um guerreiro de uma aldeia perto das margens.

CENA: A filha da boiúna com o rapaz em um gesto afetoso.

QUADRINHO 4

NARRATIVA: Os dois se casaram em uma festa de muitos dias...

CENA: Aldeia em momento de celebração.

QUADRINHO 5

NARRATIVA: Mas a mulher não queria dormir com ele

MOÇA: É porque ainda não é de noite.

GUERREIRO: Mas não existe noite!

CENA: O guerreiro e sua esposa dentro da habitação, ele em postura de súplica enquanto ela se afasta.

QUADRINHO 6

MOÇA: A Boiúna tem a noite guardada e vigiada no fundo do rio.

CENA: Close na filha da Boiúna

QUADRINHO 7

NARRATIVA: Ele se armou de coragem e foi até a casa da Boiúna

CENA: O guerreiro de pé em frente ao rio. O olho da Boiúna aparece sob as águas.

QUADRINHO 8

BOIÚNA: Por que você me perturba?

CENA: Close na figura da Boiúna.

QUADRINHO 9

GUERREIRO: Eu amo sua filha, mas ela não dorme comigo. Ela diz que precisa da noite.

CENA: O guerreiro ajoelhado em frente à Boiúna.

QUADRINHO 10

BOIÚNA: Quero que minha filha seja feliz. Se para isso é preciso a noite, que seja. O Sol está mesmo precisando de um descanso.

CENA: A Boiúna olha para o Sol.

QUADRINHO 11

BOIÚNA: Entregue isso à sua esposa, ela saberá o que fazer.

CENA: A Boiúna entrega um caroço de tucumã para o guerreiro.

QUADRINHO 12

NARRATIVA: No caminho de volta ele ouviu um barulho vindo do caroço.

CENA: O guerreiro leva o caroço ao ouvido.

QUADRINHO 13

NARRATIVA: Curioso, ele abriu o tucumã, e a noite espalhou-se pelo mundo.

CENA: A noite sai do caroço espalhando-se como uma mancha de tinta pelo céu.

QUADRINHO 14

NARRATIVA: O tempo passou e não clareava mais

CENA: O guerreiro e a esposa deitados em uma com a noite ao fundo.

QUADRINHO 15

NARRATIVA: Mas precisavam da luz para caçar, pescar e cuidar dos roçados.

CENA: A tribo do lado de fora olhando para a lua e uma fogueira acesa.

QUADRINHO 16

NARRATIVA: A moça resolveu ajudar: decidiu separar a noite do dia.

CENA: A moça trabalhando com fios, barro e tinta dentro da oca, moldando um pássaro.

QUADRINHO 17

CENA: Close nas mãos da moça

QUADRINHO 18

MOÇA: Tu serás o Cujubim e cantarás quando a manhã estiver chegando.

CENA: Um passarinho branco voa das mãos da moça

QUADRINHO 19

MOÇA: Tu serás a Coruja e cantarás a noite toda.

CENA: A moça fala com uma coruja preta pousada em seu ombro.

QUADRINHO 20

NARRATIVA: Depois disso, cada pássaro passou a cantar na sua vez, e a noite separou-se do dia.

CENA: Ambiente dividido ao meio entre dia e noite, cada pássaro sentado em um galho de acordo com o horário em que ele canta.

Roteiro para História em Quadrinhos

Leticia Soares Abelha

ARUANÁ

QUADRINHO 1

NARRATIVA: No fundo do rio Araguaia...

CENA: O rio visto de cima

QUADRINHO 2

NARRATIVA: Vivia Aruaná.

CENA: Aruaná nadando no fundo do rio.

QUADRINHO 3

NARRATIVA: Vivia sem sossego, observando as aldeias às margens numa tristeza danada.

CENA: Aruaná com a cabeça de fora da água observando a uma aldeia as margens. Mostrar a natureza e animais locais de forma estilizada.

QUADRINHO 4

NARRATIVA: Aruaná queria ser gente.

CENA: Uma indiazinha em um barco brinca com Aruaná.

QUADRINHO 5

NARRATIVA: Não fazia amigos, era solitário.

CENA: Aruaná deitado em uma pedra no fundo do rio, depressivo, enquanto outros animais passam por ele.

QUADRINHO 6

NARRATIVA: Não via as belezas do fundo do rio...

CENA: Cenário do fundo do rio.

QUADRINHO 7

NARRATIVA: Só sonhava em ser gente.

CENA: Aruaná debaixo da água vê a forma distorcida de um índio.

QUADRINHO 8

CENA: Várias criaturas do rio passam nadando por Aruaná na mesma direção.

QUADRINHO 9

ARUANÁ: Onde Vocês estão indo?

PEIXE 1: A Iara vai dar uma festa em homenagem ao boto!

CENA: Aruaná conversa com um bando de peixes.

QUADRINHO 10

PEIXE 2: Acho que ela esqueceu de convidar Aruaná!

PEIXE 1: Também pudera! Não é amigo de ninguém.

CENA: Um peixe cochicha com o outro, enquanto Aruaná observa de longe.

QUADRINHO 11

ARUANÁ: O que estou fazendo nesse mundo? Nasci nas águas, mas é um engano!

CENA: Aruaná nadando depressivo.

QUADRINHO 12

ARUANÁ: Tupã!

CENA: Aruaná com a cabeça fora da água se dirige à natureza.

QUADRINHO 13

ARUANÁ: Meu coração é de gente! Quero correr pela floresta, beber o cauim, lançar flechas mais rápidas que o vento.

CENA: Close na figura de Aruaná.

QUADRINHO 14

NARRATIVA: Tupã pensou um pouco...

CENA: A floresta.

QUADRINHO 15

CENA: O céu.

QUADRINHO 16

NARRATIVA: Se não era feliz peixe, que fosse ser gente.

CENA: Cai um raio em Aruaná.

QUADRINHO 17

NARRATIVA: O transformou em guerreiro.

CENA: Um guerreiro índio sai do raio.

QUADRINHO 18

CENA: Aruaná sai correndo pela floresta alegremente e encontra uma índia.

QUADRINHO 19

CENA: Aruaná e a moça seguram as mãos olhando nos olhos um do outro.

QUADRINHO 19

NARRATIVA: Assim nasceu a grande tribo dos Aruanás, um povo guerreiro e destemido.

CENA: Tribo às margens do rio.

Roteiro para História em Quadrinhos

Leticia Soares Abelha

LENDA DA MANDIOCA

QUADRINHO 1

CENA: Noite sobre a floresta.

QUADRINHO 2

NARRATIVA: Mara era uma jovem índia, filha de um cacique.

CENA: Close em Mara dormindo na rede.

QUADRINHO 3

NARRATIVA: Certa noite, Mara teve um sonho estranho.

CENA: A Lua observa Mara dormindo.

QUADRINHO 4

CENA: A lua desce como uma presença, se inclinando sobre Mara.

QUADRINHO 5

NARRATIVA: Passado um tempo, percebeu que esperava um filho, embora fosse virgem.

CENA: Mara com as mãos sobre a barriga.

QUADRINHO 6

NARRATIVA: Para surpresa de todos, ela deu a luz à uma menina muito alva.

CENA: Mara após o trabalho de parto dentro da oca. A parteira segura a criança.

QUADRINHO 7

MARA: Vou chama-la Mani.

CENA: Close em Mara com a filha no colo.

QUADRINHO 8

NARRATIVA: Era uma criança muito bonita, adorada pela tribo.

CENA: Mani brincando na aldeia.

QUADRINHO 9

CENA: Mani na floresta com os animais.

QUADRINHO 10

CENA: Mani come uma frutinha venenosa.

QUADRINHO 11

NARRATIVA: Porém, um dia Mani adoeceu gravemente.

CENA: Mani deitada enquanto um pajé realiza um ritual de cura.

QUADRINHO 12

NARRATIVA: Nenhuma cura ou reza foi capaz de salvar a menina.

CENA: A tribo chorando sobre o corpo de Mani.

QUADRINHO 13

NARRATIVA: Mara sepultou a filha em sua oca, não querendo separar-se dela.

CENA: Mara lamentando sobre o túmulo de Mani.

QUADRINHO 14

CENA: Lágrimas de Mara caindo sobre o túmulo.

QUADRINHO 15

CENA: Uma planta cresce do túmulo.

QUADRINHO 16

Mara: Mani?

CENA: Mara cavando o túmulo para retirar a planta.

QUADRINHO 17

NARRATIVA: O interior da planta era branco, como a pele de Mani.

CENA: Close na planta nas mãos de Mara.

QUADRINHO 18

NARRATIVA: Exalava um aroma agradável e era saborosa.

CENA: A tribo experimentando o alimento.

QUADRINHO 19

PAJÉ: Mani veio à terra e morreu para que seu corpo nos alimentasse.

CENA: A tribo ouve o pajé em círculo.

QUADRINHO 20

NARRATIVA: A planta recebeu o nome de Mandioca e tornou-se o principal alimento indígena.

CENA: Índios trabalhando em um roçado de Mandioca.

