

HQ Monte Alegre – Pinturas rupestres na Amazônia

Luiz Carlos SHIKAMA¹

Viviane Menna BARRETO²

Faculdade do Pará, Belém, PA

RESUMO

Neste projeto experimental foi utilizada a linguagem das histórias em quadrinhos para construção de uma ferramenta de propaganda que, através de uma história de ficção, lendas e imaginários locais, busca informar ao leitor a importância da preservação das pinturas rupestres de Monte Alegre, município do oeste paraense. Para isso o projeto contou com a parceria do Historiador Arenildo Silva³ e sua pesquisa etnográfica nas comunidades do município, sobre a cultura, hábitos e imaginário local. Finalmente, o produto é resultado do projeto experimental de conclusão de curso em publicidade e propaganda pela Estácio FAP, no ano de 2013.

PALAVRAS-CHAVES: Quadrinhos; Monte Alegre; Arte Rupetre; Gurupatuba; Preservação;

1 INTRODUÇÃO

Monte Alegre é um município a oeste do estado do Pará, com relevo acidentado, cheio de serras e morros. Em 2001, uma região que abriga diversas dessas serras foi constituída em Parque estadual, o PEMA (Parque Estadual de Monte Alegre). Mas o parque Abriga muito mais que tesouros para a geologia, em suas formações rochosas encontram-se pinturas rupestres e em seu solo vestígios de cerâmicas dos ancestrais que viveram na região, de mais de 12 mil anos atrás.

Esse é o cenário que iniciou o referido trabalho, quando a agência colaborativa Estácio FAP (projeto de extensão universitária da Faculdade Estácio FAP que reúne alunos de diferentes semestres de jornalismo e publicidade para prática de atividades e pesquisas transdisciplinares), se juntou aos participantes do XVII IFNOPAP/ VII Campus Flutuante UFPA, em 2013. O projeto reúne pesquisadores, alunos e professores em um navio, onde acontecem programações culturais e científico-acadêmicas, como palestras, oficinas, minicursos etc. Esse navio parte da capital e percorre diversas cidades do estado paraense. O campus passou por diversas localidades até chegar em Monte Alegre, onde foi tomado

¹ Estudante do 7º semestre do curso de comunicação social - publicidade e propaganda da Faculdade do Pará – Estácio FAP, email: shikamacarlos@gmail.com

² Professora mestranda em comunicação social – publicidade e propaganda na Faculdade do Pará – Estácio FAP, email: Viviane.barreto@estacio.br

³ Professor Historiador e mestrando em arqueologia pela UFPA – Integrante do projeto desde sua ideia inicial atuando de forma definidora, em todas as etapas, email: arenildodossantos@gmail.com

conhecimento das Pinturas rupestres locais e de suas problemáticas. O Historiador Arenildo Silva, nascido em Monte Alegre, foi o guia da agencia colaborativa no local. Ali, a agência visitou as serras e as comunidades do entorno do Parque, e através dos relatos do Historiador descobriu a importância da arte rupestre que estava nas rochas daquelas serras, Além de suas problemáticas: Além do desgaste natural das pinturas, em decorrência da ação dos ventos e da chuva, a arte rupestre das pedras e sítios arqueológicos que existem na região das serras, são frequentemente alvos de agressões (destruição de cerâmicas de vasos e ferramentas de ancestrais que são encontradas no solo) e pichações por turistas e moradores locais.

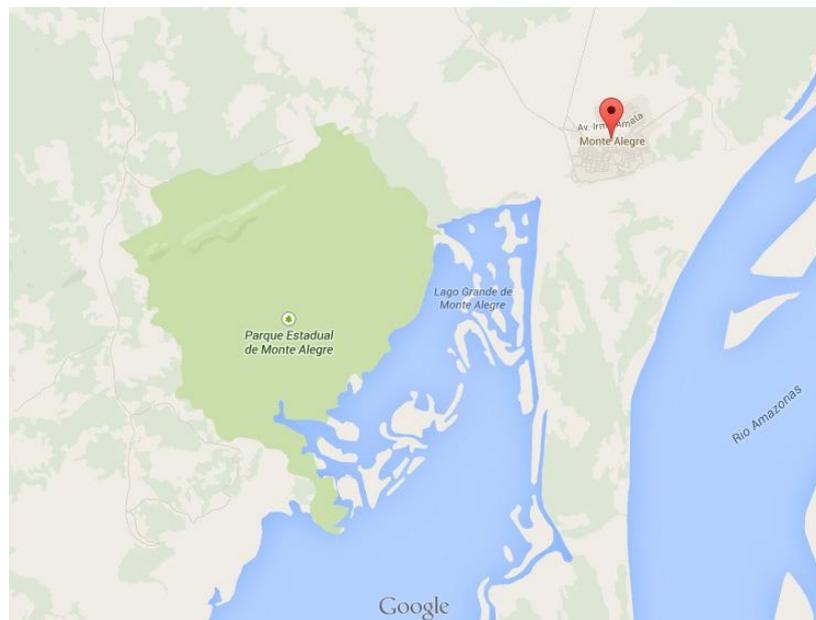


Imagem 1: Monte Alegre e PEMA. (fonte: google maps)

No retorno do grupo ao ambiente acadêmico, após o término do IFNOPAP, a situação da região foi posto em debate pela Profa. Msc. Viviane Menna Barreto entre seus alunos. Surgiu então a ideia de criar uma ação de comunicação que conversasse com a população local, buscando fomentar a conscientização dos moradores a partir da propagação da importância da arte rupestre das serras da região. Dessa forma, haveria o entendimento daquele patrimônio histórico local, fazendo com que seus moradores pudessem zelar pelas serras, preservando-as.

Nesse sentido, foi proposta a utilização da história em quadrinhos, uma vez que a ferramenta de linguagem simples e que alia a linguagem pictórica (Imagem), com a verbal, poderia facilitar o entendimento de uma história tão antiga que parece distante para muitos.

2 OBJETIVO

O projeto da HQ Gurupatuba tem como objetivo difundir para os leitores a importância da preservação patrimonial das inscrições rupestres para a cultura local e da humanidade. Através desse entendimento, a HQ procura mostrar ao leitor morador da cidade e turista que a preservação é importante para se mantenha a identidade cultural da região, se preserve dados de nossa história e que se mantenham esses patrimônios culturais e turísticos importantes para o aprendizado de crianças e para o turismo da cidade.

3 JUSTIFICATIVA

A importância de preservar um patrimônio que enaltece a história da população local é inegável. A arte rupestre de Monte Alegre é composta de pinturas e gravuras marcadas nas rochas das serras do município. De acordo com Edithe Pereira (2012), um patrimônio que conta a história de nossos ancestrais, que moraram na região a mais de 10.000 anos atrás. Concentra cerca de 24 sítios arqueológicos que reúnem ancestrais pinturas rupestres. Vinte e uma destas estações estão catalogadas e preservadas no Parque Estadual de Monte Alegre (PEMA) enquanto outros pontos vêm sendo descobertos.

Arte Rupestre é o termo mundialmente aceito para designar os desenhos de origem antrópica não utilitários realizados nas superfícies rochosas. A palavra rupestre, originária do latim, significa rocha/rochoso. Este tipo de manifestação gráfica de pré-história está presente nos cinco continentes e corresponde a uma das formas utilizadas pelos diferentes povos que habitaram o planeta para expressar aspectos próprios de sua cultura. (A arte rupestre de Monte Alegre, 2012, p.19)

O papel da comunicação neste caso é fazer o entendimento para os moradores locais de que preservar a arte rupestre das serras é preservar sua própria história. Nesse sentido, as gerações mais novas, jovens e crianças são os principais alvos dessa comunicação uma vez que a partir delas se estabelecerá o futuro da cidade. Portanto, utilizar a história em quadrinhos como ferramenta nessa comunicação ajuda na interação com esse público, uma vez que a mídia desde o seus primórdios tem uma linguagem que atrai os mais jovens.

As HQs, através da união da linguagem pictórica e verbal, permitem uma comunicação mais fluida e dinâmica e entram na cultura de uma sociedade e de uma geração.

No caso de Monte Alegre, há inúmeros imaginários por trás das pinturas. Lendas e histórias que circundam as mentes dos moradores e seria difícil de explicar sobre elas

apenas através de fotos ou textos. Por isso a importância da HQ, através dela é possível fazer com que o leitor interaja e aprenda com a história mesmo em um roteiro fictício.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para construção da História em quadrinhos foram empregados 2 procedimentos de pesquisa:

4.1 Pesquisa bibliográfica e documental

Nesse primeiro momento foram feitas pesquisas a partir de livros, artigos e matérias referentes à arqueologia e sobre as pinturas de Monte Alegre. Podemos entender melhor os processos de datação e identificação das artes rupestres, além de ter as primeiras impressões visuais a partir das fotos nos livros de Edithe Pereira, e nas aquarelas produzidas pelo arquiteto Mario Barata, quando visitou a região.

Com a pesquisa do Historiador Arenildo Silva, também podemos entender como é a relação dos moradores das comunidades com as pinturas rupestres, além de conhecer as lendas que circundam as pinturas.

4.2 Visita Etnográfica

Após a parte da pesquisa bibliográfica e documental, parte do grupo seguiu até Monte Alegre, para compor a partir de fotografias, desenhos e pinturas da paisagem os referenciais visuais da história em quadrinhos, como cor, composição do solo das trilhas, das árvores e dos biomas locais.



Imagem 2: Pedra do Pilão



Imagem 3: Pintura da cidade de Monte Alegre vista a partir da pedra do pilão
(produzida durante a visita etnográfica).



Imagem 4: processo de produção da pintura da imagem 3

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A HQ gurupatuba conta a história de um grupo de 4 garotos que decide ir até o parque estadual de Monte Alegre para gravar seus nomes nas pedras das serras. Motivados em deixar seus desenhos na história o grupo segue em direção a pedra do pilão, mas durante uma tempestade no local eles acabam caindo do alto da serra e percebem que voltaram no tempo, tentando voltar para casa acabam encontrando uma entidade do rio, o Paitunaré, ele diz que os garotos irritaram os espíritos ancestrais que habitam as serras ao tentar danificar suas pinturas, e o que aconteceu com eles foi um castigo. E assim, após se arrependerem e se desculpar com os espíritos conseguem voltar para seu tempo, e lá decidem proteger as pinturas.

Após o processo da pesquisa bibliográfica e documental, foram levantados os dados sobre as pinturas rupestres, no que se refere a composição, posição geográfica, nomes das serras, embasados nas pesquisas da arqueóloga Edithe Pereira.

Foi produzido o roteiro inicial que contava apenas com a viagem dos garotos a serra e sua viagem no tempo. Posteriormente esse roteiro foi apresentado ao Historiador Arenildo Silva, e a partir daí sua pesquisa etnográfica sobre a cultura e imaginário local, estendeu-se

ao roteiro, e os personagens como o Paituna e Paitunaré foram adicionados na história. Segundo Arenildo Silva (UFPA, 2013): “Paytunaré é uma personagem de uma conhecida lenda na região, a lenda do Paytuna. Segundo a narrativa registrada, a região era habitada por um grupo de icamiabas (mulheres guerreiras) lideradas por um único homem, Paytuna. As crianças do sexo masculino deveriam ser mortas. Neste ínterim, nasce Paytunaré, uma criança doente. Sua mãe, por pena, resolve escondê-lo para que não fosse assassinado. Ela cuida de seus ferimentos e Paytunaré cresce um jovem forte e afeiçoado. Seu esconderijo era dentro do lago. Este aparecia somente quando a sua mãe o chamava. As mulheres descobriram Paytunaré e se apaixonaram por ele, desprezando o Paytuna. Paytuna, enciumado, produz uma malhadeira com os cabelos de algumas mulheres, captura Paytunaré e o mata”.

“Para alguns moradores, as pinturas rupestres em formato de mão humana representam as mãos ensanguentadas de Paytunaré”.



Figura 5: Pintura rupestre e mãos, painel do pilão



Imagem 6: processo de desenho das pinturas rupestres da serra do sol.



Imagem 7: Idem a imagem 6.

Com relação a serra escolhida para entrar na história, a pedra do pilão é uma das estruturas mais icônicas do Parque de Monte Alegre. Além de ter várias pinturas rupestres em seu corpo, o formato peculiar (Semelhante a um ‘T’) também chama a atenção dos visitantes. Em razão disso também é uma das localidades onde mais se encontra pichações. É a única formação rochosa do PEMA que pode ser vista a distância diretamente da cidade de Monte Alegre.



Imagem 8: Prof. Arenildo Silva fotografando a pedra do pilão (Saliência acima da linha das árvores), de uma fazenda da região.

O processo de produção pictográfica da HQ teve seu resultado aprimorado graças a visita etnográfica à região. No local, observou-se os tipos de vegetação, coloração e terreno, mas além disso, se pode perceber de forma mais clara do que em fotos, as trilhas, a comunidade e os caminhos que os garotos percorreriam durante sua viagem. Todo o material produzido durante a visita etnográfica foi arquivado em um livro de campo.



Imagem 9: construção do personagem Paituna

Aqui podemos observar a construção dos personagens Paituna e das icamiábas, foi desenhado como um homem moreno alto, forte. A versão final do personagem foi modificada em alguns aspectos, após a revisão da Arqueóloga Edithe Pereira, que destacou, por exemplo: o Cocar era normalmente adornado de conchas e contas, recolhidas das margens do rio, e geralmente não utilizavam pinturas com formatos de mãos no corpo, os formatos geométricos como círculos, triângulos e quadrados eram mais utilizados.

Na construção dos personagens principais foi pensado em manter uma heterogeneidade dos garotos, para que representassem diferentes aspectos e personalidades. É importante destacar também, que cada um dos garotos teve base, ainda que por uma ligeira semelhança, nos grandes exploradores e estudiosos que visitaram a região em meados do século XIX.

Wallace, o líder do grupo, foi baseado no naturalista inglês Alfred Wallace, que esteve na região de Monte Alegre no século XIX, e sua curiosidade e fascínio sobre as serras, é compartilhada com o personagem. Na história assim que Wallace descobre mais sobre as pinturas, planeja uma viagem para conhecer e marcar seu nome na história também, assim como Alfred Wallace real, em um trecho retirado do livro de Edithe Pereira (2012): “Era grande a nossa vontade em conhecer as serras que daqui podíamos ver e que nos pareciam dia a dia mais convidativas para um passeio. Quando nos contaram a cerca de umas inscrições indígenas que nelas havia, isso ainda mais aumentou nossa curiosidade”.

Os demais personagens também são baseados em pesquisadores que contribuíram para arqueologia brasileira:

Carlinhos teve seu nome retirado de Charles F. Hartt, geólogo canadense;

Fred teve seu nome derivado do também geólogo, o austríaco Friedrich Katzer;
E Marquinhos, em Manfred Rauschert, etnólogo alemão.

Os quatro estudiosos são tratados no livro de Edithe Pereira (2012) como pesquisadores que:

“Constituíram referência obrigatória aos diversos estudos de arqueologia e arte rupestre brasileira e foram publicados na primeira metade do século XX.”.

Por fim, a produção da HQ se deu através de métodos tradicionais, inicialmente a pesquisa e produção do roteiro, posteriormente o roteiro foi revisado e transformado em Storyboard. A partir dele, se tem a diagramação e a construção dos traços de forma manual, e a finalização e colorização pelo softwares adobe photoshop e illustrator.

CONSIDERAÇÕES

O produto deste paper que compôs o projeto experimental de conclusão de curso do aluno líder deste grupo teve como resultado a aprovação com nota dez na instituição de ensino do mesmo. O grupo ainda almeja produzir a HQ em grande escala para que seja distribuída para os alunos das escolas públicas de Monte Alegre e para os jovens das comunidades ao redor das Serras do Paituna e do Ererê.

Além disso, o produto também irá compor a tese de mestrado em antropologia do Prof. Arenildo Silva, atuando como produto que resume os números e pesquisas do pesquisador durante sua estadia nas serras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

As eras dos quadrinhos. (web page) Acesso em: 20 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://www.fanboy.com.br/v3/2008/04/as-eras-dos-quadrinhos/>>.

FILHO, Celso De Souza Campos. **Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica.** Brasília, Julho 2009

História em quadrinhos: Um recurso de aprendizagem. Acesso em: 15 de julho de 2013. Art. Disponível em: <<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/181213historiaemquadrinhos.pdf/>>.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência,** São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro, Editora 34, 1999

O storyboard como instrumento de projeto: reencontrando contribuições do audiovisual e da publicidade e seus contextos de uso no design. Acesso em: 25 fev. 2013. Disponível em: <http://www.unisinos.br/sdrj/pdf/85.pdf>.

PEREIRA, Edithe. **A arte rupestre de Monte Alegre.** Belém, Museu Emílio Goeldi. Páginas: 212. 2012

SACCO, Joe. **Palestina.** Editora: CONRAD. Nº de páginas: 328. Encadernação: brochura. Ano: 2011.

SCOTT, Mccloud. (Web page) Acesso em: 22 de agosto de 2013. Disponível em: <http://www.scottmcccloud.com/>.

SHIKAMA, Luiz Carlos. **HQ – Redd em terras indígenas.** Intercom norte 2013 – Expocom – Categoria produção transdisciplinar, História em quadrinhos. Abril, 2013.

SILVA, Alexandre Honório. **HQs em Convergência: subculturas do consumo e a manifestação colaborativa de uma mídia que espera sobreviver ao digital.** Art. PPGCOM/UFPE. Maio 2011.

SILVA, Arenildo. **Monte Alegre: cidade pinta-cuia!** Arenildo Silva; ilustração de André L.c. Fortes. Belém: Paka-Tatu. 2011.

SIQUEIRA, Juraci. **Itaí – A carinha pintada.** Belém, Museu Emílio Goeldi. Páginas: 46. 2012