



**PHILIPPE MARCHIOLLI**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

**INSTITUTO DE ARTES**

**GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**PHILIPPE GABRIEL FERREIRA MARCHIOLLI**

# **NATIVOS**

**A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO FICCIONAL SOBRE OS NATIVOS BRASILEIROS**

**UBERLÂNDIA - MG**

**2019**

**PHILIPPE GABRIEL FERREIRA MARCHIOLLI**

# **NATIVOS**

**A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO FICCIONAL SOBRE OS NATIVOS BRASILEIROS**

Monografia apresentada ao curso de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes.

**Orientador: Prof. Dr. Fábio Purper Machado**

Uberlândia, de 2019.

## **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Fábio Purper Machado UFU/MG

---

Profa. Dra. Raquel Mello Salimeno de Sá

---

Prof. Alexandre Carvalho Silva

Uberlândia - MG  
INSTITUTO DE ARTES

2019



## AGRADECIMENTOS


À Universidade Federal de Uberlândia, por me proporcionar meios de crescer pessoalmente e profissionalmente no meio artístico.

Aos professores João Henrique Lodi Agreli, que me ajudou no início do TCC, direcionando e lapidando minha história em quadrinhos, e Fábio Purper Machado por dar continuidade a minha pesquisa e pelo incentivo. Ao professor Renato Palumbo pelos diálogos e ensino de história da arte no Brasil, que acarretaram no início de minha pesquisa sobre os Indígenas Brasileiros.

À minha família, em especial minha mãe, Elaine Ferreira, por sempre me apoiar e me ensinar a correr atrás das minhas conquistas e buscar fazer algo que me dê prazer, como seguir a carreira artística, e minha irmã Cibele Koryander por me auxiliar e dar conselhos sobre o processo do TCC.

À minha namorada e companheira para vida, Vanessa Oliveira Santos Borges, por quando nos momentos de estresse ser porto seguro, suporte e auxílio para a vida.

Aos meus amigos Guilherme Guerra Flávio Sousa, Carlos Alberto Amorim Filho e José Arnaldo Alves de Moraes Neto, por acompanharem meu processo de pesquisa, sendo de grande valia na execução final do quadrinho.



“É mais trabalhoso honrar as pessoas anônimas que aqueles reconhecidos.  
A construção da história é consagrada à memória dos que não tem nome.”

- Walter Benjamin

## RESUMO

A presente pesquisa consiste em criar uma História em Quadrinhos, passada em um mundo em conflito étnico-cultural, apresentando a usurpação de terras, a colonização e a erradicação de um povo em busca de lucros. Acompanha esta criação uma breve argumentação sobre os processos de apropriação e extinção de uma cultura, pensando a visão de um povo que vê e sofre com a ganância de outro, sendo abordados o desenvolvimento desta narrativa, a criação de seu mundo comum e seus personagens.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos, nativos, cultura indígena, extinção.

## ABSTRACT

*The present research consists of creating a comic book, passed in a world in ethnic-cultural conflict, presenting the usurpation of land, the colonization and the eradication of a people in search of profits. This creation follows a brief argumentation about the processes of appropriation and extinction of a culture, thinking the vision of a people that sees and suffers with the greed of another, being approached the development of this narrative, the creation of its common world and its characters.*

**Keywords:** *comics, native people, indigenous culture, extinction.*



## SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS .....	8
INTRODUÇÃO .....	9
PESQUISA .....	11
JUSTIFICATIVA .....	14
1. C A P Í T U L O 1: UNIVERSO FICCIONAL CRIADO.....	16
1.1 A ESCOLHA DA NARRATIVA .....	16
1.2 UNIVERSO FICCIONAL .....	18
1.3 PERSONAGENS .....	21
1.3.1 A ALDEIA .....	21
1.3.2 OS ANTAGONISTAS.....	25
2. C A P Í T U L O 2: PROCESSOS DE CRIAÇÃO .....	27
2.1 REFERENCIAL NARRATIVO .....	27
2.2 O PANO DE FUNDO PARA A HISTÓRIA .....	29
2.3 CRIAÇÃO DOS DESENHOS.....	31
2.4 FINALIZAÇÃO DO QUADRINHO .....	33
C O N C L U S ã O .....	36
R E F E R Ê N C I A S .....	38
A N E X O S .....	40



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – PÁGINA 1 .....	9
Figura 2 – Recorte página 2 .....	14
Figura 3 – Mockup HQ Nativos.....	15
Figura 4 – Exemplo de Ocara .....	20
Figura 5 – Pajé Kayke .....	21
Figura 6 – Cacique Raoni .....	22
Figura 7 – Curandeira Teçá .....	23
Figura 8 – Jovem Kauê .....	24
Figura 9 – Fazendeiros cruéis .....	25
Figura 10 – Meliantes .....	26
Figura 11 – Quadrinho Papa-Capim Noite Branca .....	28
Figura 12 – Quadrinho Xondaro .....	28
Figura 13 – Quadrinho Tiki, o menino guerreiro .....	28
Figura 14 – Requadros .....	33
Figura 15 – Processos de finalização .....	34
Figura 16 – Processos de criação da capa.....	35



## INTRODUÇÃO



Figura 1 – Página 1 do quadrinho “Nativos: uma História de Inocência”.  
 Philippe Marchioli, 2019, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor

As histórias em quadrinhos, ou HQs, ou apenas *quadrinhos*, são narrativas sequenciais, junção de imagens e textos que descrevem uma situação. A maior virtude do quadrinho é a imaginação, onde a combinação da palavra e da imagem dá total liberdade ao artista, desenhista ou escritor para criar e explorar todas as situações possíveis. As HQs tiveram um auge em revistas e jornais, onde se tornaram um dos mais importantes veículos de comunicação de massa, criando uma identidade singular com uma série de símbolos inovadores, que posteriormente foi incorporada aos cinemas, publicidade e televisão.

William R. Hearst e Joseph Pulitzer, donos dos jornais *The Morning Journal*, *New York World*, percebendo o aumento de venda dos jornais que os quadrinhos proporcionavam, aderiram à ideia dos demais jornais da época e começaram a convidar artistas para os seus. O quadrinho inicialmente nasceu da necessidade de variar o conteúdo para os leitores de jornais - num formato de tirinhas, os textos midiáticos narravam acontecimentos específicos ou situações corriqueiras ligadas ao humor e entretenimento de fácil acesso. Assim, foram ganhando espaço nos Estados Unidos e então se espalhando para ao redor do globo, revelando quadrinistas e ganhando popularidade e notoriedade entre fãs do gênero, devido a sua forma bem-humorada de abordar as narrativas. Dessa forma, as tirinhas tornaram-se leitura diária para o público.

Quadrinhos devem ser encarados como uma prática cultural, um meio pelo qual atores sociais, em determinados contextos, procuram representar e se pronunciar sobre determinada coisa ou assunto” (RODRIGUES,2011).

As tirinhas, e em seguida os quadrinhos, estabeleceram portanto um discurso verbal e imagético sobre o cotidiano, usando a lucidez, informação, ironia, crítica e até mesmo a filosofia. Caracterizaram-se por seu estilo, composições e conteúdo temático, que refletia determinado contexto social no qual estavam inseridos, devido a sua característica informativa e opinativa.

“As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais” (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 14)

Segundo o *The Morning Journal*, *New York World*, no final do século XX, só nos Estados Unidos, aproximadamente 100 milhões de pessoas liam uma ou mais tirinhas de jornal. Os maiores expoentes para o crescimento e entendimento da criação e pesquisa de quadrinhos devem-se a Will Eisner, renomado quadrinista norte americano, que mais tarde deu nome ao Prêmio Eisner, um dos mais importantes na

área de cartoons e histórias em quadrinhos, criado em 1988. E a Scott McCloud, outro quadrinista norte americano e defensor dos quadrinhos como forma literária e de arte autônoma. Scott foi autor de quadrinhos de ficção científica "Zot!", entre outros trabalhos, mas teve maior notoriedade no estudo teórico dos quadrinhos, por conta dos livros: "Desvendando os Quadrinhos", "Reinventando os Quadrinhos" e "Desenhando Quadrinhos", onde destrincha todo o processo de criação das histórias e das sequências narrativas, nos aspectos conceitual, técnico e visual do quadrinho.

## **P E S Q U I S A**

Quando chegaram a América no fim do século XV, os europeus acreditaram que haviam chegado às Índias, batizando os nativos encontrados de "índios". Porém, apesar de terem sido generalizados nessa classificação, os indígenas não se viam como um povo unificado, pois eram divididos em uma variedade de etnias. Segundo a FUNAI<sup>1</sup>, acredita-se que os primeiros habitantes das Américas chegaram há mais de 20 mil anos, esses, atravessaram numa passagem formada de gelo entre a Ásia e a América do Norte e então disseminaram-se por todo o continente.

No Brasil, os nativos disseminaram-se por todo o território formando grupos. Eram caracterizados por sociedades coletivas, descentralizadas e igualitárias, vivendo da caça, pesca e agricultura de subsistência e, em sua maioria, itinerantes, mudando-se de local conforme os recursos naturais fossem se esgotando, propiciando, ainda que de forma involuntária, a recuperação do solo abandonado. Suas habitações, geralmente chamadas de "ocas", alternam as dimensões e formas entre as aldeias, mas, normalmente, são situadas ao redor de um espaço cerimonial, onde se realiza todo tipo de atividade diária, além de celebrações, ritos e cerimônias conduzidos pelos líderes das aldeias (pajés e anciões).

A união do povo é formada por laços de parentesco e afinidades e eles mantêm o contato com outras comunidades através do comércio, cooperação, casamentos, alianças ou mesmo guerras (comuns entre as sociedades indígenas, apesar de sua natureza pacífica). As famílias podem ser monogâmicas ou poligâmicas, onde cabe ao homem o dever de lidar com a guerra, caça, pesca, construção da aldeia e o plantio, enquanto às mulheres cabe o cuidado da colheita,

---

<sup>1</sup> A Fundação Nacional do Índio (FUNAI), é o órgão indigenista oficial do Estado brasileiro. Foi criado pela Lei 5 371, de 5 de dezembro de 1967. É vinculado ao Ministério da Justiça e Segurança Pública. Sua missão é coordenar e executar as políticas indigenistas do Governo Federal, protegendo e promovendo os direitos dos povos indígenas.

preparo de alimentos e fabricação de variados utensílios. A educação das crianças é de responsabilidade de todo o povo, cabendo a toda aldeia educar e estimular a autonomia dos pequenos. Ainda que no meio dos nativos houvesse a produção artística, produção essa integrada ao seu modo de vida como a cerâmica, a cestaria, a tecelagem, a arte plumária, a dança e a música, pra eles, as invenções trazidas pelos europeus eram interessantes também.

A alimentação é baseada em proteínas animais e vegetais, leguminosas, além de variados frutos graça à caça, pesca e plantio. Em atos cerimoniais, seus corpos são grandes telas brancas, que cada um tem a liberdade de preencher com tintas extraídas das plantas locais, como também plumagens. Para eles, a nudez é um ato corriqueiro e não afeta em nada suas relações com os demais. Devemos a eles o cuidado com nosso corpo, pois sendo bastante higiênicos, veio deles o hábito de limpeza e o banho diário.

Em sua cultura, ritos e crenças religiosas, os quais podemos identificar por "xamanismos": uma combinação de religião, crença, sistema de pensamento e conhecimento do mundo, em que se acredita num universo não-linear, sem início e sem fim definidos. Em geral não possuem doutrinas, assim como não acreditam em um único deus, tendo na figura do Pajé ou Xamã o elo entre o mundo espiritual e o mundo tangível. Acreditava-se que em sociedades sem esses representantes (Pajé ou Xamã) os espíritos comunicavam-se com o povo por meio dos animais, sonhos ou visões, gerando então as muitas lendas que se tornaram populares aos não nativos e que enriquecem a cultura do folclore nacional. O uso de tabaco, ervas e alucinógenos é algo comum em diversos rituais. Além dos conhecimentos espirituais, os nativos tem um grande conhecimento do mundo - orientados pelas fases lunares e conhecimentos astronômicos, entendem as variações climatológicas, incorporando-as na produção do plantio e colheita.

Com a chegada dos europeus, vieram em conjunto três armas que foram fundamentais para o domínio dos colonizadores sobre os nativos: A arma de fogo, que auxiliava nas conquistas das aldeias e era determinante na aceitação de uma dada "superioridade" portuguesa pelos indígenas remanescentes; A bíblia do jesuíta, responsável pela doutrinação dos indígenas e adequação ao moralismo cristão dos ocidentais; E uma poderosa e invisível arma biológica, que, inicialmente de forma involuntária e posteriormente criminosa, espalhou-se através do contato com os estrangeiros: doenças e epidemias às quais os nativos não possuíam imunidade,

dizimando milhares e facilitando a ocupação de suas terras, como aconteceu no sul do Maranhão, onde fazendeiros deram roupas infectadas com varíola e sarampo para as aldeias locais no século XIX.

De 1500 a 1970 a população nativa brasileira teve um decréscimo acentuado e muitos povos foram extintos. O desaparecimento dos povos indígenas passou a ser visto como uma contingência histórica, algo a ser lamentado, porém inevitável (FUNAI, 2013). A "domesticação" dos nativos auxiliou os portugueses em expedições ao interior do território Brasileiro, território com o qual os estrangeiros não tinham familiaridade alguma. Assim com o conhecimento do habitat e das aldeias irmãs, os nativos eram coagidos para entrarem em conflito com outras comunidades, escravizando grupos inimigos e fornecendo aos colonos materiais como madeira, especiarias e produtos medicinais.

Em 1961, foi criada a primeira reserva indígena brasileira, o Parque do Xingu, representando um grande avanço na luta de resistência desse povo. Em 1967, com a criação da FUNAI, começaram a surgir associações indígenas que buscam melhorias nas áreas de saúde, educação, meio ambiente, propriedade e demarcação de terras. Hoje no Brasil existem grupos indígenas em todos os estados, muitos lutando pela conservação, preservação e continuidade de seus costumes e tradições, sendo esses grupos ameaçados pelo agronegócio, que busca expandir seus territórios. Muitos nativos são mortos ou mesmos expulsos de suas terras, acarretando em situações de pobreza nas grandes cidades, em que acabam virando vítimas de preconceito e de violações de direitos humanos.

Segundo Censo Demográfico realizado pelo IBGE em 2010 e dados registrados pela Funai, relata 69 referências de nativos ainda não contatados, ribos isoladas do mundo moderno, além de existirem grupos que vivem em cidades e reivindicam o reconhecimento de sua condição indígena junto ao órgão federal indigenista, num processo conhecido como "etnogênese". De acordo com a antropologia, a etnia ultrapassa a ideia de traços físicos, sendo também um grupo social e, enquanto mantiverem seus sentidos e valores, se identificando como tais, esses indivíduos não deixarão de ser indígenas. Assim, os vemos introduzidos aos hábitos modernos, vivendo nas cidades, ocupando o mercado de trabalho, as universidades e até mesmo cargos públicos, buscando também representação política e conquistando direitos como cidadãos que precisam manter sua cultura e tradições vivas.

## JUSTIFICATIVA



Figura 2 – Recorte da página 2 do quadrinho.  
 Philippe Marchioli, 2019, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor

A idealização desta história em quadrinhos partiu de uma pesquisa cultural visual dos povos indígenas Brasileiros, experienciada no curso de Artes Visuais (UFU) na disciplina “Artes no Brasil”, em que foi sugerida aos alunos a produção de algum material (pesquisa, artigo, ilustração, entre outros) que remetesse diretamente aos ensinamentos dados em aula. Em conjunto com um amigo de sala, Guilherme Souza, decidi criar uma História em Quadrinhos referente a um grupo de nativos brasileiros que estivessem em busca por um artefato indígena o Manto Tupinambá, roubado por mercenários com o objetivo de expô-lo em uma galeria privada na Dinamarca.

A partir desta ideia surgiu a pesquisa para o TCC: criar uma história em quadrinhos que mostra um mundo de conflitos para os nativos brasileiros, onde os fazendeiros que vivem às margens das reservas indígenas querem tomar posse de suas terras para produção agrícola e, desejam que os nativos sejam extintos. Tornase assim possível estudar a cultura visual, costumes e modo de vida dos nativos e

apresentar discussões sobre a humanidade como sociedade, o tradicional, cultural e histórico, mostrando os rituais, cerimônias e atividades cotidianas de nativos.

Sempre existiu em mim o interesse por explorar culturas, seja conhecendo suas vestimentas, cerimônias, alimentações, costumes, seja na leitura de histórias em quadrinhos e/ou consumo de filmes e jogos. Então, encontrei na linguagem dos quadrinhos a possibilidade de agregar o que conheço sobre esses gêneros para a criação de uma história que pudesse articular minha admiração por culturas nativas, criando um mundo fantástico onde os nativos tem demonstrada sua vivacidade, força e independência, como super-heróis de suas próprias histórias.

O objeto explorado tem como intenção mostrar uma diversidade e riqueza cultural e visual, criando uma história em que os nativos vão atrás de suas tradições num mundo moderno, preservando seus valores e princípios como descendentes dessa terra. O propósito da criação desse quadrinho e os processos de elaboração de seu universo ficcional serão descritos nos capítulos seguintes.

O quadrinho finalizado não se encontra nesse trabalho, pois minha intenção é publica-la. Na figura 3 é possível visualizar um Mockup<sup>2</sup>, a HQ esta disponível apenas sob consulta com o autor.



Figura 3 – Mockup HQ Nativos..  
Philippe Marchioli, 2019, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.

FONTE: Acervo do autor

---

<sup>2</sup> Um mockup é um modelo ou uma representação em escala ou de tamanho real de um projeto ou de um dispositivo. É utilizado para apresentar uma ideia de forma elaborada com design muito próximo ao final do produto.

## 1. C A P Í T U L O 1: UNIVERSO FICCIONAL CRIADO

### 1.1 A ESCOLHA DA NARRATIVA

A escolha da narrativa se deu pelo interesse por estudos de culturas. Ao iniciar o curso de Artes visuais na UFU, todos os meus trabalhos desenvolvidos para as disciplinas tiveram um grande apelo para pesquisas culturais, desde estudos da estética artística, costumes, até a valorização cultural. Foi então que, em uma aula de História da Arte no Brasil com o professor Renato Palumbo, surgiu o interesse pelo estudo da cultura indígena brasileira.

Naquele momento, a pesquisa surgiu para desenvolvimento de um trabalho final da disciplina, que buscava abranger algum dos temas trabalhados em aula. Juntamente com um amigo de turma, Guilherme Guerra, decidimos trabalhar uma história em quadrinhos baseada numa situação contada pelo professor em sala de aula, o caso do roubo do Manto Tupinambá<sup>4</sup>, levado de Pernambuco pelos holandeses por volta de 1644, atualmente integrando o acervo do National Museum of Denmark, em Copenhague, Dinamarca (ANTENORE 2000), onde cidadãos indígenas da etnia tupinambá alegaram que o manto é de posse cultural e deve retornar ao seu povo. Criamos então uma história fictícia futurista, situada no ano de 2050, onde um grupo guerrilheiro de indígenas decide ir em missão pelo mundo recuperando artefatos dos povos nativos brasileiros.

Após essa atividade realizada na disciplina, tomei a decisão sobre o tema do TCC. Decidi revisitar a história iniciada, porém, com algumas diferenças que a dariam mais estofado e mais simbolismos, fugindo um pouco da ficção futurista criada anteriormente. Então, em um longo período de estudo e correções de rumos, decidi criar uma história com embasamento de fatos reais, com adição ficcional que conversa sobre identidade cultural, jornada do herói e descobrimento.

Sendo assim, surgiu a história que se passa em um universo ficcional onde alguns grupos indígenas brasileiros se encontram encurralados pela sociedade, existindo apenas uma reserva natural como seu local de habitação. Ali vivem três aldeias, de diferentes costumes, porém com o mesmo princípio, serem um só com a

---

<sup>4</sup> Manto Tupinambá é uma capa que pertencia à etnia Tupinambá. É um resquício exuberante do povo que dominava a costa do Brasil há pouco mais de 500 anos. Era usado em cerimônias antropofágicas, e hoje há apenas seis exemplares preservados no mundo que ainda trazem quase intactos os trançados de fibras naturais e penas vermelhas dos guarás e azuis de ararunas.



natureza. A história aborda a cultura desse povo e a forma como eles lidam com as adversidades do mundo cruel fora de suas fronteiras, que deseja tirar o pouco que lhes resta, de sua identidade cultural a suas terras.

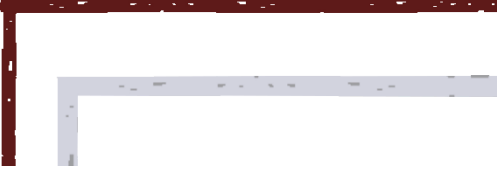
Para essa narrativa, foram criados três núcleos de personagens, com objetivos comuns, mas antagônicos. O primeiro núcleo é constituído pelos nativos, um grupo indígena que passa por um dia completo de altos e baixos, que vai da celebração ao entristecimento e, então encontram paz na sua união. O segundo núcleo é composto por fazendeiros, é um grupo de pessoas que vivem aos arredores das terras indígenas, estes são gananciosos e desejam a todo custo erradicar aquele povo para tomar posse de suas terras, seu único objetivo é o lucro e o genocídio, pra que não tenha mais ninguém para reclamar aquele local. E por fim, o terceiro núcleo, os mercadores de artefatos indígenas, assim como os fazendeiros tem como objetivo tomar posse dos pertences indígenas, contudo não tem o intuito de machucar ou ferir nenhum ser, apenas querem roubar artefatos e vender para galerias privadas. Para eles quanto maior sigilo para a missão, melhor, pois não desejam ser notados, muito menos serem atrapalhados.

Na seção a seguir, são desenvolvidos mais detalhadamente apresentando o porquê da união dos povos, a apresentação deste universo ficcional e seus personagens, e os processos de produção do quadrinho.

## 1.2 UNIVERSO FICCIONAL

O maior contraponto entre mundo real e o mundo ficcional aqui criado é a união dos povos. Todas as comunidades nativas brasileiras partilham do mesmo interesse, sobreviverem, não serem esquecidas. O que os une é a resistência. Mas para a realidade atual a ideia de união geográfica, de todas as aldeias se concentrarem em uma mesma reserva, é abominada, pois os indígenas do Brasil falam centenas de línguas diferentes, sua cultura material e espiritual também é bastante diversificada, apesar de um fundo comum de estilo de vida. (FREIRE, 2016) Além de que seriam gerados problemas maiores ainda caso uma aldeia quisesse se impor a outra.

Os parágrafos seguintes são um mergulho na ficção que criei para a história em quadrinhos “Nativos: Uma História de Inocência”, onde a citada união se torna uma solução inevitável. Por se tratar de um universo ficcional, o quadrinho parte de uma ressalva: Estamos falando de um Brasil onde o Governo desacreditou todos os nativos. Grupos indígenas foram dizimados, restando apenas algumas aldeias, que encontram um local livre de perturbações, seguro e protegido por lei destinado aos Indígenas Brasileiros. Estas aldeias lutam por um bem comum, a sobrevivência do seu povo e suas culturas, são aldeias irmãs de necessidades e carências.



Ao encararmos a vida pelo passar do tempo, compreendemos o passado e conseguimos projetar o futuro de onde vivemos. Há algumas colheitas, três aldeias reuniram-se num pedaço de terra que denominaram OCARA<sup>5</sup> (Figura 4), neste santuário elas viviam em harmonia, mesmo que cada uma possuísse diferentes formas de vida. Todas partilhavam do mesmo princípio: serem um com a natureza.

A ocupação dos grupos indígenas, povos extremamente organizados, é rodeada por um cinturão de floresta na região central do país, o que possibilitava que tivessem paz e de certo modo acabavam por impedir a expansão econômica dos fazendeiros que se situavam ao redor. Ainda que vários produtores locais tivessem o cuidado com a preservação do solo e mostrassem respeito pelos nativos, no meio deles existiam homens ignorantes e gananciosos que visavam o lucro acima de tudo. Vemos então uma nação acometida pelo egoísmo, invadida por ladrões de terras e corruptos. Fazendeiros ávidos por sítios que renderiam lucros absurdos, sendo o dinheiro um demônio que veneram, um deus que eles criam. Em seus corações há um grande vazio e em seu sangue corre ouro e cobiça.

Ocara surge da necessidade desses nativos protegerem seu povo das intervenções externas, e está correlacionada à qualidade e preservação da vida animal, vegetal e perpetuação das culturas indígenas. A aldeia Ocara, caracterizada por um projeto pioneiro de preservação da cultura e costumes indígenas, é um instrumento a mais no auxílio de ações cidadãs em prol de uma frente histórica que preserva o legado da memória de seu povo, fortalecendo o sentimento de coletividade.

A cultura, para Marcelo Gruman (2010), “refere-se ao significado que um grupo social dá à sua experiência, incluindo aqui ideias, crenças, costumes, artes, linguagem, moral, direito, culinária, etc.”. Portanto, os nativos evidenciam a cultura como algo sagaz e reinventam-na a cada momento da história, introduzindo novos elementos, renunciando a outros, misturando-os e alterando-os num significado moderno. Eles entendem que as áreas verdes cumprem o papel de amplificar a qualidade de vida, pois a arborização ajuda a filtrar a radiação solar, ajuda na temperatura média, aumenta a umidade do ar, ajuda na absorção de poluentes, e cria importantes pontos de infiltração das águas pluviais, servindo também de proteção para os cursos hídricos. Em vários outros aspectos, a mata não

---

<sup>5</sup> Ocara é uma praça no interior de uma aldeia indígena.

só ajuda a perpetuar seu estilo de vida, como também orienta no convívio dos povos com outras comunidades.

Contudo, relatos históricos nem sempre contaram a favor dos nativos. Os seus vizinhos partilhavam de um único objetivo, tirá-los dali, limpar o local e preparar o solo pra produção agrícola. Aliado aos ambiciosos agropecuaristas, temos grandes colecionadores que veem a oportunidade de roubar artefatos indígenas enquanto a população faz o trabalho sujo. Dessa fragilidade, do mundo ajoelhado aos pés do dinheiro, de um povo operando pelo lucro de alguns, surgem os mercadores de artefatos, grupos de meliantes que tem conhecimentos táticos e de artefatos culturais, e que lucram com a fraqueza do povo. Eles são encorajados por buscas a "tesouros" escondidos, os meliantes tem a missão de roubar toda e qualquer peça por um bom preço, e o mercado prospera enquanto existe o ódio.

Para os nativos, tudo o que eles buscam ao longo dos séculos é acabar com essa relação de dominação e subordinação devido ao sistema corruptível, na intenção de reagrupar e fortalecer suas identidades étnicas. Eles reconhecem entre si modos diferentes de viver, mas se sentem responsáveis pelo crescimento do seu povo nesses processos de etnogênese, funcionando como um povo que luta para manter suas vidas tradicionais e contra os instrumentos políticos e a cobiça de um povo sem alma.

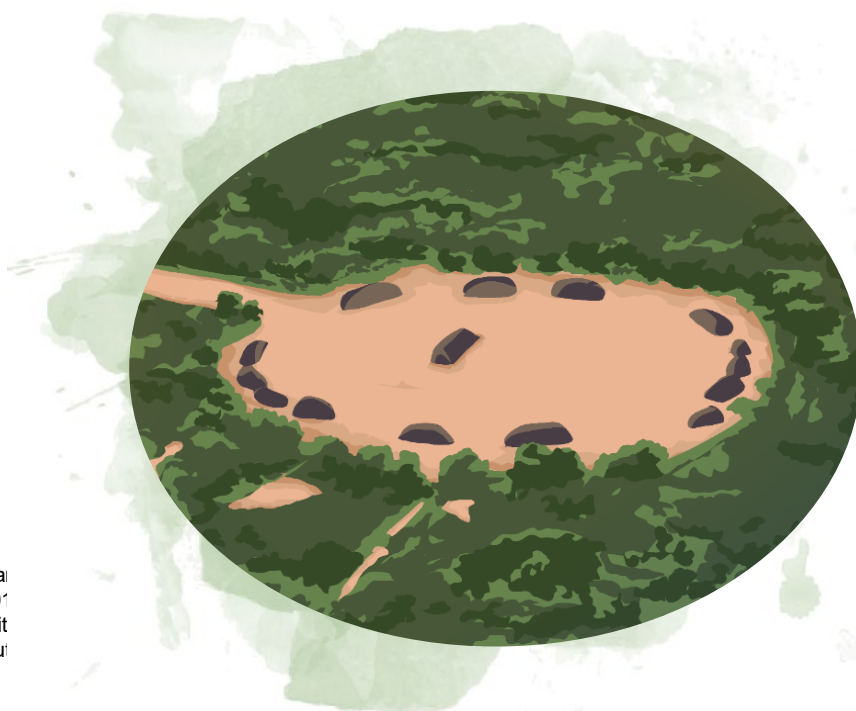


Figura 4 – Exemplo de Oca  
Philippe Marchioli, 2011  
Pintura digit  
FONTE: Acervo do au

## 1.3 PERSONAGENS

### 1.3.1 A ALDEIA

Para os nativos não existem divisões sociais, todos tem um papel importante para a aldeia, sendo assim, todos tem deveres e direitos iguais, além de receberem o mesmo tratamento. A terra é um bem comum e não é posse de ninguém. Cada um exerce uma função na comunidade buscando o crescimento dela, havendo atividades exercidas tanto por homens quanto por mulheres. As mulheres ficam na parte da colheita, plantio, comida e do cuidado das crianças, aos homens cabe o trabalho de caçar, pescar, guerra, entre outros.

- **Pajé Kayke** (Figura 5), o ave aquática, aquele que desliza sobre as águas, figura importante para a aldeia OCARA. - É um senhor de idade, esguio e leve, que possui um físico retangular típico de alguém com idade avançada. Sua estrutura curvada induz sua passagem de tempo, já viveu bastante e acredita que sua hora pode chegar a qualquer momento. Seus olhos, ainda que marejados pelos pesares do passado, se encontram em alegria por tudo que viveu e aprendeu.



Figura 5 – Pajé Kayke.  
Philippe Marchioli, 2018, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
FONTE: Acervo do autor

Articulador de conhecimentos da história, culturas e tradições das cinco aldeias, inteligente e perspicaz, Kayke tem seus 83 anos bem vividos.

Homem viajante que em seu passado viveu por diversos lugares, aprendeu diversas línguas e técnicas. Responsável pela perpetuação cultural e elo espiritual da aldeia. Junto com o Cacique, eles conhecem e estabelecem contato com os espíritos e deuses protetores da aldeia. Tem conhecimentos de cura e processos de tratamentos medicinais, e há quem diz que ele pode até restaurar membros mutilados.

Sua idade o permitiu ver muito e se tornar amante do mundo, porém os mesmos olhos que viram grandes maravilhas hoje estão marejados de amargura e tristeza ao ver o seu povo ser dizimado pela obscuridade de um povo sem fé no próximo. Ainda que tenha um grande peso no coração por ver muitos dos seus se esvaiem desse mundo, Kayke mantém em seu coração a alegria e leveza de uma criança que outrora fora inocente e podia vivenciar tudo sem sentir medo.



Figura 6 – Cacique Raoni.  
 Philippe Marchioli, 2018, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor

- **Cacique Raoni** (Figura 6), o grande guerreiro, o onça, o chefe. – O pequeno e robusto Raoni é Cacique da aldeia OCARA, ele é o responsável por aplicar as regras da aldeia, definir punições, resolver conflitos, definir guerra e organizar a caça, além de ter o papel importante de guiar os novos guerreiros para a fase adulta. Brincalhão, herdou a alegria e leveza de seu pai, o Pajé Kayke.

Homem de 55 anos Raoni, seu físico avantajado e quadrado faz dele um ser imponente pela robustez. De voz mansa porém firme, é um líder conhecido pela sua virtude, força de vontade e determinação. Conhecedor de diversas línguas, ele é o interlocutor da aldeia e mediador das três aldeias permitindo a harmonia e colaboração dos interesses mútuos e dos de cada um. Bom pai, bom marido, incentiva nos jovens o

gosto pela tradição e encoraja seu povo para suportar as atrocidades que são cometidas contra eles. Já vivenciou muitas guerras. Ainda que existam perdas, já venceu muitas delas. Seu gênio é mais centrado na interlocução, para ele um bom diálogo pode solucionar grandes problemas. Mas reconhece uma boa luta e sempre está disposto ao combate. Seu maior sonho é ver seus filhos perpetuarem sua fé, e guardar suas crenças no coração, para que possam em paz e em justiça viver e cultivar suas tradições.

Figura 7 – Curandeira Teçá.  
 Philippe Marchioli, 2018,  
 Pintura digital Adobe  
 Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor



- **Teçá** (Figura 7), a atenta, a natural de Tera, olhos atentos, líder das mulheres, esposa do Cacique Raoni. - É uma líder fugaz, audaciosa e conhecida como a mãe de todos. Seu coração é grandioso e sua disponibilidade por lutar por aquilo que acredita é admirada por todos os de sua aldeia. Tem um conhecimento gigantesco sobre ervas, tratamentos e meios de curas medicinais, além de ter uma boa relação com o Pajé Kayke, que lhe passou, também, muito do seu conhecimento. Uma mulher de 52 anos que carrega no seu nome o olhar atento, aquela que cuida e zela pelo seu povo. Habilidosa e astuta ela lidera as mulheres, ensinando-as na educação das crianças e nos preparos da comida. Sempre incentivando a fé e a esperança nas suas jovens. Há quem diz que ela tem uma grande conexão com o deuses e que ela é privilegiada por herdar deles dons e habilidades especiais.

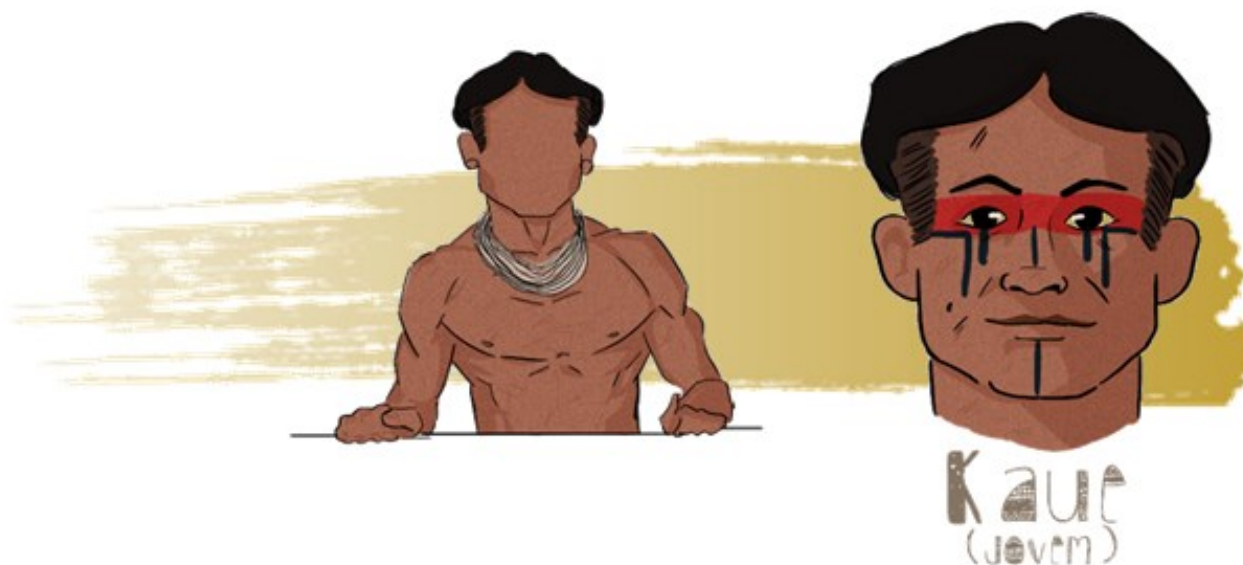


Figura 8 – Jovem Kauê.  
 Philippe Marchioli, , 2018, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor

- **Kauê** (Figura 8), homem bondoso, gavião, futuro líder dos OCARA. - É um jovem de 17 anos e o futuro da nação OCARA. Filho do Cacique Raoni e de Teçá, sempre se provou um grande líder, atento, bondoso e forte. Ele vê em seu pai um líder nato e um exemplo a ser seguido, de força e foco, assim como vê em sua mãe a beleza da fé, e gratidão pela vida. Herança de seus pais, Kauê acredita que o povo deve lutar pelo que acredita e, sempre esteve disposto a viver o ideal nativo. Seu porte físico o destaca dos demais, estatura média-alta para sua idade, ombros largos, cabelos curtos, e olhos de rapina. Ele consegue enxergar tudo ao seu redor com facilidade, possivelmente herdou isso de sua mãe. Kauê tem uma grande qualidade porém um grande defeito, sua qualidade é que ele nunca desiste, é perseverante e artiloso, porém a sua jovialidade traz junto algo que é terrível para um líder, a falta de paciência.

Seu estilo de luta é simples e eficaz, amante de arco e flecha, desde criança sempre praticou arquearia, se destacou pela boa mira, não impecável, por um pequeno fator, a ansiedade. Kauê, em determinadas situações, se vê ansioso e a seu raciocínio talvez um pouco veloz demais o impede de analisar as melhores oportunidades de vitória, seja na caça, seja na pesca, seja nas lutas ou mesmo na vida amorosa. É um jovem em crescimento, muito forte, determinado e inteligente, porém ansioso.



### 1.3.2 OS ANTAGONISTAS

Os **Fazendeiros** (Figura 10), homens inescrupulosos e gananciosos que visam ao lucro e não se importam de para isso recorrer ao genocídio. - São os “donos” das terras vizinhas, que avistam uma grande porção de terra como um potencial imensurável porém não explorado. Suas ambições de poder são basicamente ocupar as terras, expulsar os nativos, de preferência matando-os para que não venham depois querer lutar por algo, e então “limpar” as terras, remover a vegetação e preparar para o plantio.



Figura 9 – Fazendeiros cruéis.

Philipe Marchioli, 2018, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.

FONTE: Acervo do autor

Sua maior doença é serem miseráveis baratas em busca de comida. Não têm o mínimo respeito pelo seus recursos naturais, espirituais e culturais, e consideram os nativos irresponsáveis por não serem "inteligentes" o suficiente para lucrar com isso. Para eles as terras estão ao seu alcance, e seu objetivo é conquistar!

Usam armamento de fogo assim como instrumentos de plantio, tais como: facões, foices, entre outros. São típicos velhos barrigudos e preguiçosos, sempre esperando a oportunidade para tirar vantagem do outro. Entre os grandes e gordos fazendeiros, existem os jovens, fortes, ágeis e tão gananciosos quanto seus pais. Portes físicos avantajados, eles tem a força que os velhos não tem, porém são tão medíocres quanto. Mas algo os difere dos nativos, ainda que jovens e fortes, sua saúde é debilitada, suas formas de vida, alimentação e costumes são diferentes, e isso acaba influenciando no seu vigor físico. Ainda que sejam bons em luta, suas habilidades se esvaem ao se estender o combate e logo eles perdem pelo cansaço e desgaste.

- Os **Meliantes** (Figura 10) são figuras inteligentes e ágeis, que se aproveitam do ódio de uns para lucrar com artefatos. - Esguios, habilidosos na arte de roubar, porém não muito habilidosos na hora da luta. Ainda que no meio deles exista alguns que são hábeis para a luta, suas especialidades são furtividade e agilidade.



Figura 10 – Meliantes.

Philippe Marchioli, 2018, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.

FONTE: Acervo do autor

Aparentemente, não são incentivadores do ódio ou mesmo tomam qualquer partido, apenas veem qual o lado mais lucrativo e então prosperam com a desgraça do outro. São oportunistas que avistam o caos que permeia a sociedade e descobrem formas de ganhar a vida com isso. Os famosos velhacos, malandros, mercenários que trabalham apenas por interesse financeiro e claro, algo que lhe represente vantagens materiais. Ainda que gananciosos, eles não são tolos ao ponto de fazerem tudo isso apenas por vingança, ódio ou desprezo e serem mortos por isso. Eles são estrategistas, conhecedores dos artefatos e costumes nativos, usando as situações para atingir seus objetivos. Para eles, os Fazendeiros fazem o serviço sujo de limpar o caminho, enquanto eles buscam aquilo que realmente importa, os artefatos indígenas.

Seu lucro vem de grandes compradores internacionais e mesmo nacionais, que buscam preencher buracos em suas galerias privadas. O mundo está dizimando os indígenas e os colecionadores veem aí oportunidades de preencherem suas paredes e salões. Os meliantes, em sua malandragem, percebem a demanda e vão atrás do lucro.

## 2. C A P Í T U L O 2: PROCESSOS DE CRIAÇÃO

### 2.1 REFERENCIAL NARRATIVO

No início, foram tomados como base três quadrinhos como referencial: Papa-Capim: Noite Branca (2016), Xondaro (2016) e Tiki: O Menino Guerreiro (2013). A escolha se deu em dois por dois aspecto narrativos: primeiro por dialogar a cultura e misticismos dos nativos de forma a valorizar as culturas e diversidades; segundo por me atrair visualmente a criação da narrativa sequencial, desde a reimaginação do personagem Papa-Capim de Mauricio de Souza, a interpretação de italianos sobre o indígena brasileiro, e a simplicidade da vida cotidiana e luta da aldeia em Xondaro.

**“Papa-Capim: Noite Branca”**, de Marcela Godoy e Renato Guedes (Figura 11).

Papa-capim é um personagem criado por Mauricio de Souza nos anos 60, um indígena apaixonado pela natureza, que se divertia com os amigos, e eventualmente questionava o homem branco, tendo um viés mais puxado para o humor e reflexão, marca dos trabalhos do Mauricio. Esse projeto é uma reimaginação da escritora Marcela Godoy e do desenhista Renato Guedes do personagem, onde o Papa-Capim é inserido em uma história de terror, uma ficção que aproveita da cultura e mitologia indígena para criar uma nova visão, mais sombria e realista, do personagem do Mauricio.

**“Xondaro”**, Vitor Flynn Paciornik (Figura 12).

O quadrinho de Paciornik, quadrinista e ilustrador formado em Artes Plásticas e em Ciências sociais pela Universidade de São Paulo, conta a história de resistência dos Guarani. No quadrinho mostra a vida dos Guarani e a interferência radical da chegada dos europeus. O quadrinho dialoga com a luta pela resistência cultural dos povos indígenas que buscam a demarcação de suas terras na zona norte e zona sul da cidade de São Paulo, onde são obrigados a viverem esmagados em pequenas áreas nas regiões do Jaraguá e de Parelheiros. Xondaro e xondaria são termos usados pelos Guarani Mbya para se referirem a seus guerreiros e auxiliares na vida comunitária, o termo é um conceito que se refere a uma dança, a uma função e a um modo de ser desse povo.

“Tiki: O Menino Guerreiro”, Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo (Figura 13).

O quadrinho é um relato de escravização indígena, desrespeito ao meio ambiente e genocídio. Uma história sobre a vida de um jovem e corajoso nativo, contra aqueles que dizimam culturas em nome do progresso. Criada pelos italianos Berardi e Milazzo, a HQ foi publicada por toda Europa, nunca chegando a ser lançada em solo brasileiro. Em 1976, os dois italianos que viviam às margens do mar da Ligúria, atentos com os acontecimentos em solo Brasileiro, criaram Tiki, um pequeno indígena. Em uma leitura sobre os acontecimentos de expansão do progresso no ano de 1976, Berardi se deparou com a nova Rodovia Transamazônica, que seria aberta a base de bombas, sem a mínima preocupação com a população indígena que vivia ali, ele pensou que esses acontecimentos seriam um pano de fundo certo para denunciar e criticar o falso modelo de progresso que descartava vidas humanas e a própria história de uma nação.



Figura 11 – Papa-Capim Noite Branca.  
Marcela Godoy e Renato Guedes.  
FONTE: Acervo do autor

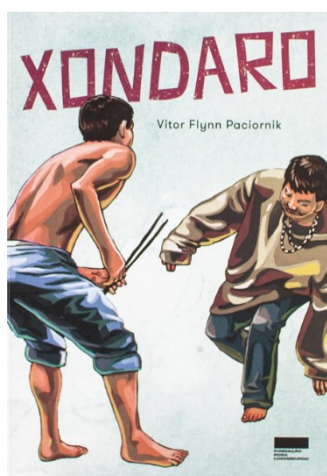


Figura 12 – Xondaro.  
Vitor Flynn Paciornik.  
FONTE: Acervo do autor

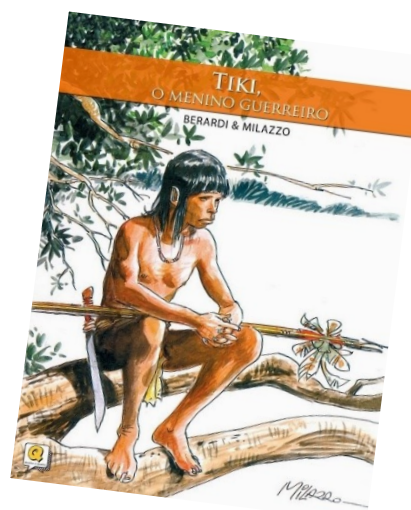


Figura 13 – Tiki,  
O menino guerreiro.  
Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo.  
FONTE: Acervo do autor

## 2.2 O PANO DE FUNDO PARA A HISTÓRIA

A história do quadrinho “Nativos”, desde o início, é concebida como uma obra de ficção, não querendo de forma alguma ser realista. Para a criação dos diferentes grupos, me baseio em três povos específicos: Xakriabá, Xavante e Krikatí, todos de família linguística macro-jê. As informações a seguir foram pesquisadas em diversas fontes, entre as quais se destacam o site do programa Povos Indígenas no Brasil, uma herança sólida que o ISA<sup>6</sup> recebeu do CEDI (Centro Ecumênico de Documentação e Informação).

Xakriabá, que habitam o estado de Minas Gerais, sobreviveram ao contato direto dos bandeirantes e ao intenso abuso dos pecuaristas e garimpeiros. Em sua história sempre houve disputas de terras e por vezes tiveram seus territórios ocupados por fazendeiros e até hoje lutam para ampliar suas terras demarcadas e recuperar tudo o que perderam.

Xavante são encontrados no Mato Grosso, são bastante conhecidos no Brasil por sofrerem grandes pressões agravando a vida da aldeia pela massiva campanha que o Estado Novo exercia com a "Marcha para o Oeste". O governo buscava expandir, e para atingir certos territórios houve então a necessidade do "amansamento" dos nativos daquelas regiões, ou seja, houve grande interferência nos modos de vida dos nativos, de forma que foram forçados a uma determinada domesticação. A grosso modo, esses choques de culturas afetaram práticas cerimoniais, crenças e práticas religiosas, mas apesar desses impactos, a Cultura Xavante continua forte, e transmitida às novas gerações.

Nós, povos indígenas, queríamos neste momento estar em um lugar de importância na história do Brasil, no entanto a nossa luta continua sendo para dizer quem a gente é, ainda temos que explicar para aqueles que vieram depois, quem foram os primeiros (PIYANKO, 2019).

Krikatí habitam hoje o estado do Maranhão. Sua história carrega os mesmos dilemas do povo Xavante, com a expansão e as disputas por exploração dos territórios garimpeiros, bandeirantes, colonos e missionários chegaram e entraram em conflito com os nativos, houve os que reagiram de forma violenta, como também os que buscaram de forma pacífica interagir, e os que optaram por se afastar e migrar para outras regiões. O povo Krikatí são seminômades que ao perceber o avanço do homem

---

<sup>6</sup> O Instituto Socioambiental (ISA) é uma organização da sociedade civil brasileira, sem fins lucrativos, fundada em 1994, para propor soluções de forma integrada a questões sociais e ambientais com foco central na defesa de bens e direitos sociais, coletivos e difusos relativos ao meio ambiente, ao patrimônio cultural, aos direitos humanos e dos povos.

branco e sua intenção violenta de dominação se apartaram dos locais de tensão e buscaram se refugiar em outras terras. Em sua história eles já sofreram muitas perdas, desde perdas de territórios, como ataques de fazendeiros que sequestravam suas crianças, e após décadas de conflitos apenas em 2004 tiveram suas terras reconhecidas e reclamadas pelo Estado brasileiro. Hoje continuam sua luta por reconhecimento e resistência.

Essas três comunidades indígenas partilham de lutas semelhantes ou mesmo a mesma luta (como Xavante e Krikatí), mas foram escolhidas primordialmente por serem a personificação perfeita para a criação da história. Um grupo de nativos que se sentem acuados pela sociedade, encontram um local pacífico, esquecem suas diferenças e decidem viver em harmonia, sendo um só com a natureza e um só com o seu povo.

Os índios se recordam que seus antepassados lhes contavam que antigamente no seu habitat não havia civilizados. Lentamente estes foram chegando e pedindo licença ao capitão para aí residirem. O agradavam com presentes e fumo. Diziam-se amigos deles e que eram “bonzinhos”. Comiam as suas caças e depredavam a mata que hoje quase inexistente. (MONTAGNER, 1980).

Escolhidas as semelhanças, busquei cerimônias praticadas pelos nativos pensando na estrutura narrativa da jornada do herói<sup>7</sup>, onde o personagem principal começaria recluso e então sairia pra uma nova aventura, passando por batalhas, perdendo a si mesmo e o seu povo e então, em uma busca da reconstrução do próprio eu, encontrando no luto forças para superar novos obstáculos. Tendo isso em mente, utilizei três rituais comuns dessas etnias: A Festa do Ceveiro, a Corrida de Tora e o Kuarup.

Segundo relatos de uma reportagem do G1 de Maranhão apresentada em 2014, Passagem da infância para Adolescência, a Festa do Ceveiro é uma cerimônia em que as crianças e adolescentes na faixa de 12 a 17 anos ficam confinados em uma oca, Ceveiro, por três meses. Durante esse período os jovens são preparados espiritualmente e mentalmente para a passagem de *status* de meninos para homens. Após esse confinamento os jovens são liberados e seguem seus líderes para uma espécie de louvação e saudação. Todos seguem para o pátio da aldeia, onde se alimentam, pintam seus corpos e se preparam para a pintura corporal. Todos, após

---

<sup>7</sup> É um conceito de jornada cíclica presente em mitos, de acordo com o antropólogo Joseph Campbell. Como conceito de narratologia, sendo dividido em três seções: Partida (às vezes chamada Separação), Iniciação e Retorno.

receberem as pinturas relativas ao seu grupo, são levados a um local distante da aldeia onde começa uma nova cerimônia, a cerimônia da Corrida de Tora.

A Corrida de Tora é a cerimônia onde se demonstra a união e a força dos futuros adultos. Os meninos, alinhados e divididos, devem carregar em suas costas uma tora de aproximadamente 20 quilos até a sede da aldeia. Como num esporte olímpico de revezamento em que a cada período percorrido há uma troca de atleta, a Corrida de Tora tem a mesma função, todos participarem, se ajudarem e alcançarem um objetivo comum.

Então encerro o quadrinho com a cerimônia do Kuarup ou Quarup. O Museu do Índio – Funai traduz o Kuarup como uma festa de celebração dos mortos, algo estranho de se pensar para pessoas criadas dentro de culturas de matriz europeia, ou judaico-cristã (grupos no qual me incluo), em vista que quando há algum falecimento entre elas é habitual entrarem em luto e se entristecerem, o que não é o caso dessas aldeias, que celebram tal fato. Mas por que celebrar tal acontecimento?

Para os nativos, esta cerimônia é uma homenagem aos mortos, os troncos de madeira são a representação concreta dos espíritos dos mortos. É equivalente à nossa cerimônia de finados, porém, sem tristeza e morbidez, mas com uma festa alegre onde cada um coloca sua melhor vestimenta, pois os nativos não querem que os mortos os vejam atingidos pelo luto ou agindo de forma feia e triste.

Cada tronco é adornado de acordo com a família e os pertences do falecido. Aos poucos as famílias aproximam-se dos Kuarupes, e em gratidão se despedem. Ao anoitecer os homens trazem da florestas archotes de palha, ateiam fogo e então fazem a dança do fogo. O brilho reluz suas pinturas corporais. A aldeia entoia canções e os homens correm gradativamente de forma que aumentam sua velocidade e formam um grande clarão no pátio da aldeia. Até que param, se ajoelham e se retiram, dispersando-se pelo terreno em grupos, enquanto resta só o Pajé que fica ali até o alvorecer.

### **2.3 CRIAÇÃO DOS DESENHOS**

Após ter criado toda uma narrativa sequencial e idealizado alguns diálogos e cenas para a HQ “Nativos”, comecei a pensar em seus aspectos visuais e a estabelecer alguns parâmetros característicos para seus personagens e demais elementos. A produção dos desenhos se sucedeu através de referenciais fotográficos,

sejam eles de alguns artistas que dialogam o tema ou mesmo com a ajuda de amigos para poses em específico.

A concepção dos desenhos e a caracterização dos personagens se deram num diálogo com as câmeras de Sebastião Salgado, fotógrafo conhecido pelas séries de trabalhos sobre as migrações e natureza, especificamente na série Amazônia, onde ele retorna às imagens antropológicas, convertidas no grito de um povo que teme por seu futuro.

Também me inspirei nas imagens do fotógrafo Edgar Kanaykõ, um indígena pertencente ao povo Xakriabá situado no estado de Minas Gerais, que tem uma atuação livre na área da Etnografia<sup>8</sup>: “um meio de registrar aspecto da cultura - a vida de um povo”. Nas lentes dele, a fotografia torna-se uma nova “ferramenta” de luta, possibilitando ao “outro” ver com outro olhar aquilo que um povo indígena é (KANAYKÕ, 2018).

E para os cenários, usei como referencial o Alto Xingu: Parque Indígena do Xingu, situado ao norte do estado do Mato Grosso, numa zona de transição florística entre o Planalto Central e a Floresta Amazônica, que conta com aproximadamente, 5.500 nativos de quatorze etnias. Esboçados os personagens principais e os antagonistas, comecei a estruturação do quadrinho em si, pensando nas formas de representar os personagens nativos e os não nativos, foi então que surgiu a ideia de diferentes caracterizações para os requadros, moldura que delimita o espaço de cada cena e constitui o quadrinho, dando mais vida e simbolismo à história. Para os nativos foi utilizado um requadro pensado numa malha, como tranças de cestaria, em que ao invés de ser apenas uma linha sólida, rígida e retilínea, é orgânica, com formas naturais, composta por alguns vazios, que refletem o espaço entre as tranças das cestas, com cor avermelhada que simboliza a terra. Para o requadro dos não nativos utilizei formas rígidas que representam a cidade, o concreto, numa cor azul acinzentada (Figura 14).

---

<sup>8</sup> Etnografia é o estudo descritivo da cultura dos povos, sua língua, raça, religião, hábitos etc., como também das manifestações materiais de suas atividades.





Figura 14 – Requadros.  
 Philippe Marchioli, 2019, Pintura digital *Adobe Photoshop CC 2017*.  
 FONTE: Acervo do autor

A partir dessas diferenciações, o quadrinho foi ganhando forma, com quadros que mostram um escopo geral pra apresentar o ambiente onde as ações são situadas e também quadros para apresentar os personagens. Toda a narrativa visual e a diagramação do quadrinho foram estabelecida a partir das dinâmicas das vivências dos personagens, desde requadros mais estreitos para demonstrar uma ação rápida, até um requadro retangular para diálogos longos ou mesmo recortes para alguns sentimentos específicos, como angústia, indignação ou medo.

## 2.4 FINALIZAÇÃO DO QUADRINHO

Após esboçada a parte da narrativa, requadros e cenas, transpus digitalmente as formas e então começou a arte de finalização do quadrinho, utilizando a plataforma *Adobe Photoshop CC 2017*.

Todo o quadrinho foi inicialmente pensado em ser realizado por meios digitais, possibilitando posteriormente uma nova edição ou continuação da história em si. Com os esboços em mãos, criei através de um *grid* o esqueleto das páginas, a fim de organizar as informações dentro de uma estrutura de HQ, criando primeiramente os requadros e então os recortes de quadros, a dinâmica da leitura, para então definir o que entraria nos quadros.

Meu processo de finalização do quadrinho (Figura 15) é constituído por *LineArt* ou desenho de linha, que é qualquer imagem feita de distintas linhas retas ou curvas colocadas contra um fundo, geralmente sem cor ou/e sombras, mas não há nada que impeça que o mesmo possua essas características. É seguido do *Flat*, um desenho plano, construído com formas e fontes simples, cores sólidas, limpo.



Figura 15 – Processos de finalização.  
 Philippe Marchioli, *Sem título*, 2019, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
 FONTE: Acervo do autor

E por fim, são adicionados luz, sombra e ruídos. A luz e sombra no quadrinho é pensada de forma simplificada, uma fonte única de luz atinge o corpo e dá volume para os personagens ou ambiente. As luzes que encontram os corpos são referentes ao Sol e Lua, representados no quadrinho pelos horizontes. O ruído é uma estilização pessoal, algo que carrego nos meus projetos. É uma função simples do *Photoshop* onde o programa adiciona um granulado em cima da camada, dando uma textura ao desenho.

Após estar definido linha e colorização pensei a construção dos balões e das falas. As mesmas diferenciações usadas nos quadros foram usadas para as falas, vermelha para os nativos, e azul para os não-nativos, com apenas um adendo, o balão da deusa Jaci que é laranja e sua fala é roxa. Em uma cena específica, a cena da caverna, ou a preparação para uma grande mudança, onde o protagonista Kauê se encontra com a deusa Jaci, é possível ver essas variações (ver anexo 1).

Todos os ambientes são reimaginação de ambientes reais, a ambientação do quadrinho é no cerrado Brasileiro. Uma particularidade da criação é possível ser vista nessa mesma cena: o ambiente é quase o mesmo, porém mais leve, um mundo espiritual, caracterizado pela simplicidade dos elementos. A diferenciação dos ambientes, mundo espiritual um tom de rosa e roxo, levando para o mundo do imaginário; e mundo tangível se dá pela cor azul, remetendo ao mundo real, a ambientação real de uma noite no cerrado.

Finalizado toda a colorização do quadrinho, comecei a criação de uma capa. Desde o início tinha em mente o jovem Kauê no centro em uma posição de súplica/prostração, então surgiu a ideia de criar a silhueta do jovem segurando uma

vela no escuro, sendo possível ver o garoto pelo brilho refletido da vela em seu corpo. Como construí o jovem inspirado numa silhueta de árvore, pensei em aplicar uma textura em cima que se assemelhasse aos vazios das folhagens e folhas das árvores. Foi assim que criei a capa do quadrinho.



Figura 16 – Processos de criação da capa.  
Philippe Marchioli, 2019, Pintura digital Adobe Photoshop CC 2017.  
FONTE: Acervo do autor

Após criada a capa, fiz um teste com essa textura na primeira página, então apliquei nas demais como um efeito que serviu de separação para os cenários abertos, criando também uma estilização própria para o quadrinho.

## CONCLUSÃO

A princípio este quadrinho se passaria num futuro distópico, que contaria com algumas semelhanças entre a realidade e a ficção para ele criada. Os indígenas tinham perdido tudo, todos os pertences e identidades culturais, assim como suas terras, restando apenas um local onde todas as etnias viviam em comunidade. Após não terem mais nada, um grupo de guerreiros decidiria percorrer o mundo atrás dessas identidades, artefatos roubados e histórias distorcidas.

A história teve uma grande reviravolta no final, saindo um pouco desse mundo distópico e futurista, tornando-se mais “pé no chão”, utilizando ainda alguns artefatos da história original, porém com maior simplicidade e uma história mais simbólica. A história ainda é uma ficção combinada com alguns acontecimentos reais, contudo não partindo da intenção de ser algo realista ao extremo, ela ainda carrega uma bagagem de ficção e fantasia e dialoga com temas atuais.

No início da produção da história em quadrinhos “Nativos - O Conto de Inocência”, já existia a luta pela resistência dos nativos, mas esta não estava tão agravada como no contexto atual. Após a troca de governante da república no início de 2019, o tema deste quadrinho parece, ainda que pelos piores motivos, ter ganhado voz e força.

Então, pensando como referência o contexto em que vivemos, a ficção desenvolvida pra esse trabalho se tornou uma crítica social referente a este momento. Quando o atual presidente do Brasil assumiu seu posto em 1º de janeiro, os nativos e seus aliados entraram em constante negação, prevendo represálias sobre as lutas que conquistaram até então. Com uma declaração forte, o presidente prometeu que em seu mandato não haveria nem mais um centímetro de terra indígena demarcada. Em seu primeiro dia transferiu a responsabilidade pela demarcação e regulação dos territórios indígenas da FUNAI para o Ministério da Agricultura, Ministério esse comandado por uma bancada ruralista que historicamente tem dado exclusiva importância a seu lucro, ao invés de visar uma boa qualidade de vida do solo e uma produção segura para o meio ambiente.

Pouco tempo depois, o mesmo governante expressou a decisão de extinguir a Secretaria Nacional de Saúde Indígena (Sesai), recuando posteriormente graças à luta dos povos nativos. Porém, segue fragilizando o povo com os cortes de verba e também com o desmantelamento do programa Mais Médicos, onde determinados

médicos estrangeiros que cuidavam das áreas indígenas foram mandados embora para o seus países natais.

Os nativos merecem o devido cuidado e o máximo de respeito, eles são nossos ancestrais, sangue e raízes. Eles primordialmente são os primeiros responsáveis por essas terras, não só por estarem aqui primeiro, mas por conhecerem intimamente nossa natureza, ao ponto de perceberem de forma antecipada toda e qualquer mudança ambiental e saberem lidar com isso. Eles conhecem e conservam a integridade das terras, é sua casa, o seu pedaço de vida ali. Eles recuperam os solos, evitam a exploração de madeiras, garimpo, entre outras, e todos nós sabemos que a maior ameaça às espécies e à vida é a destruição do meio ambiente. Então os nativos não apenas ocupam determinado espaço, eles são cruciais para que aquele espaço tenha vida, e desempenham seu papel com maestria.

O Brasil é um país chave para a defesa do meio ambiente, mas infelizmente a ganância e a violência contra a sua própria raiz, os indígenas, não pode ser entendida apenas como uma batalha por riquezas, mas sim como um descaso, e muitas vezes um crime de ódio. O quadrinho “Nativos - O conto de Inocência” termina com um gancho, com possibilidades de novas rotas a serem tomadas, novas possibilidades a explorar. Acredito que cada voz, cada presença ecoa e tem vida, e representa a ideia inicial do projeto criar uma história que dá abertura para discussões e possibilita estudos aprofundados sobre a luta dos nativos Brasileiros, o nosso povo. E mostra o quão simples e forte um povo pode ser.

## REFERÊNCIAS

- AIDAR, Laura. **Arte Indígena Brasileira**. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/arte-indigena-brasileira/>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- ARRUTI, José Maurício. **Etnogêneses indígenas**. Disponível em: <[https://pib.socioambiental.org/pt/Etnog%C3%AAneses\\_ind%C3%ADgenas](https://pib.socioambiental.org/pt/Etnog%C3%AAneses_ind%C3%ADgenas)>. Acesso em: 03 jul. 2018.
- BERARDI, Giancarlo; MILAZZO, Ivo. **Tiki: O Menino Guerreiro**. [S.L.]: Quadro A Quadro, 2013.
- BLECHER, Bruno. **Brasil usou arma biológica contra índios**. Disponível em: <<http://feeds.folha.uol.com.br/fsp/mundo/ft2810200104.htm>>. Acesso em: 03 jul. 2018.
- CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: Pala Athena, 2014
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.
- CARNEIRO, Mônica (Ed.). **Aldeia Yawalapiti encerra ritual de homenagem aos mortos**. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/comunicacao/noticias/3878-aldeia-yawalapiti-encerra-ritual-de-homenagem-aos-mortos-2016>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- DESCONHECIDO (Ed.). **Índios fazem cerimônia de passagem da infância para adolescência no MA**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2014/09/indios-fazem-cerimonia-de-passagem-da-infancia-para-adolescencia-no-ma.html>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- DESCONHECIDO. **Kuarup**. Disponível em: <<http://www.terrabrasileira.com.br/indigena/ritos/690kuarup.html>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- EQUIPE DE EDIÇÃO DA ENCICLOPÉDIA POVOS INDÍGENAS NO BRASIL (Ed.). **Xakriabá**. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Xakriab%C3%A1>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- EISINER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 1989.
- EISINER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.
- FUNAI (Ed.). **FUNAI**. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/quem-somos>>. Acesso em: 03 jul. 2018.
- FUNAI (Ed.). **Modalidades de Terras Indígenas**. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/indios-no-brasil/terras-indigenas>>. Acesso em: 03 jul. 2018.
- FUNAI (Ed.). **Os Awá-Guajá por Sebastião Salgado**. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/index.php/comunicacao/galeria-de-imagens/1748-os-awa-guaja-por-sebastiao-salgado>>. Acesso em: 15 jan. 2019.
- GODOY, Marcela; GUEDES, Renato. **Papa-Capim: Noite Branca**. Barueri, SP: Panini Comics, 2016.
- GORTÁZAR, Naiara Galarraga. **Por que os indígenas são a chave para proteger a biodiversidade planetária**. 2019. Disponível em:

<[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/07/politica/1557255028\\_978632.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/07/politica/1557255028_978632.html)>. Acesso em: 18 jun. 2019.

GRAHAM, Laura. **Xavante**. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Xavante>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

JUCÁ, Beatriz (Ed.). **Decreto de Bolsonaro com mudanças na saúde indígena dispara alerta no movimento indigenista**. 2019. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/30/politica/1559238132\\_162541.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/05/30/politica/1559238132_162541.html)>. Acesso em: 18 jun. 2019.

KANAYKÕ, Edgar. **Edgar Kanaykõ Etnofotografia**. Disponível em: <[https://www.facebook.com/pg/kanayko.etnofotografia/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/kanayko.etnofotografia/photos/?ref=page_internal)>. Acesso em: 15 jan. 2019.

LADEIRA, Maria Elisa; AZANHA, Gilberto. **Krikatí**. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Krikat%C3%AD>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

MAISONNAVE, Fabiano. **O Quarup do embaixador do Xingu**. Disponível em: <<http://arte.folha.uol.com.br/poder/2016/08/27/xingu/>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.books, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2007.

MUSEU DO INDIO - Funai (Ed.). **O Kuarup é uma festa para celebrar a memória dos mortos**. Disponível em: <<http://www.museudoindio.gov.br/educativo/pesquisa-escolar/968-o-kuarup-e-uma-festa-para-celebrar-a-memoria-dos-mortos>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

NOGUEIRA, Mônica; FLEISCHER, Soraya. **Indígenas**. Disponível em: <<http://www.cerratinga.org.br/populacoes/indigenas/>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

PACIORNIK, Vitor Flynn. **Xondaro**. São Paulo: Fundação Rosa Luxemburgo: Elefante, 2016.

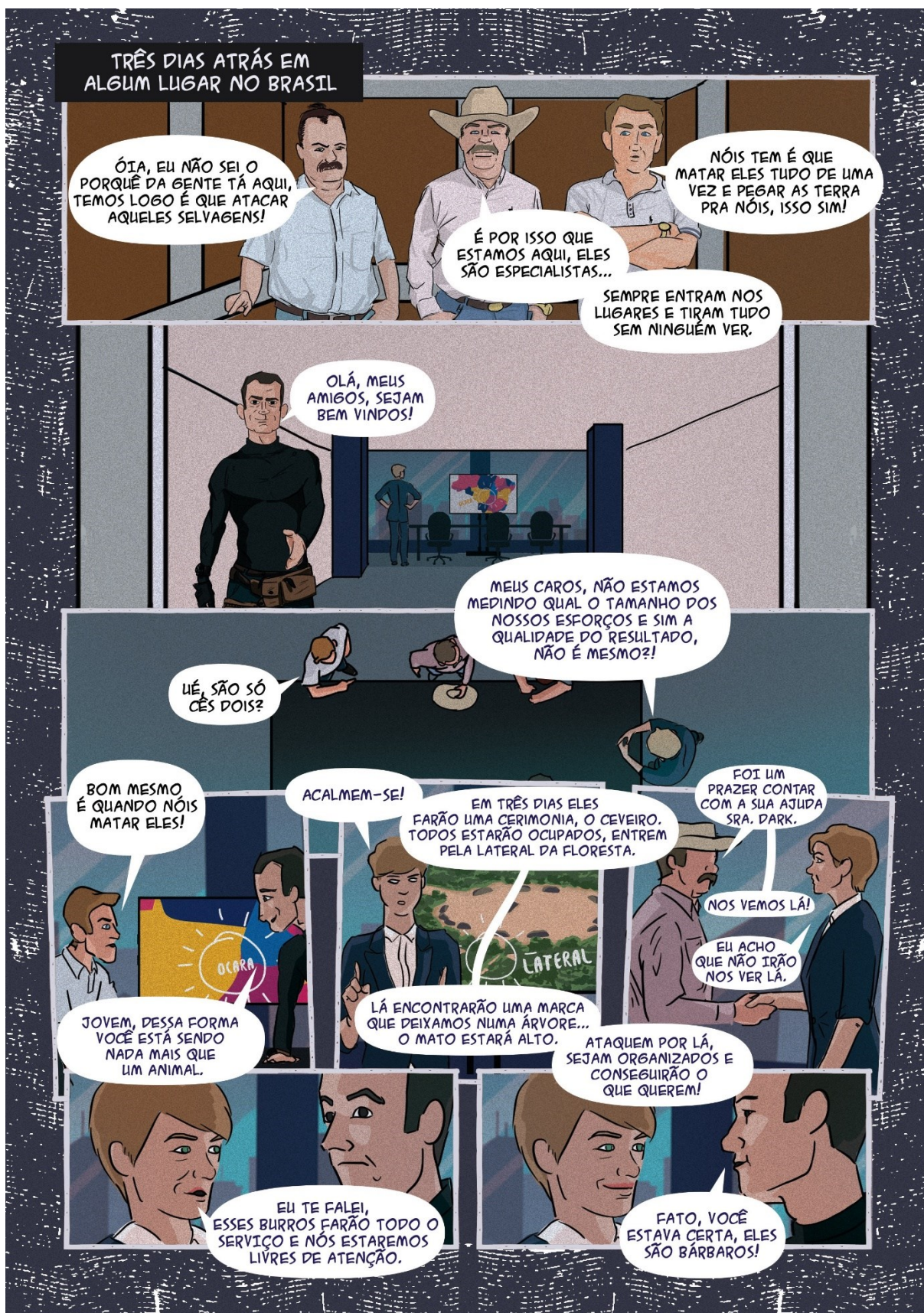
PONCINI, Helena. **Sebastião Salgado retrata a aldeia que teme o não indígena**. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2018/08/10/eps/1533894534\\_470404.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2018/08/10/eps/1533894534_470404.html) 2018>. Acesso em: 15 jan. 2019.

SOUZA, Jefferson. **Festa do Ceveiro celebra tradição e evolução dos índios Krikatí**. Disponível em: <<https://imirante.com/montes-altos/noticias/2014/09/21/festa-do-ceveiro-celebra-tradicao-e-evolucao-dos-indios-krikati.shtml>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

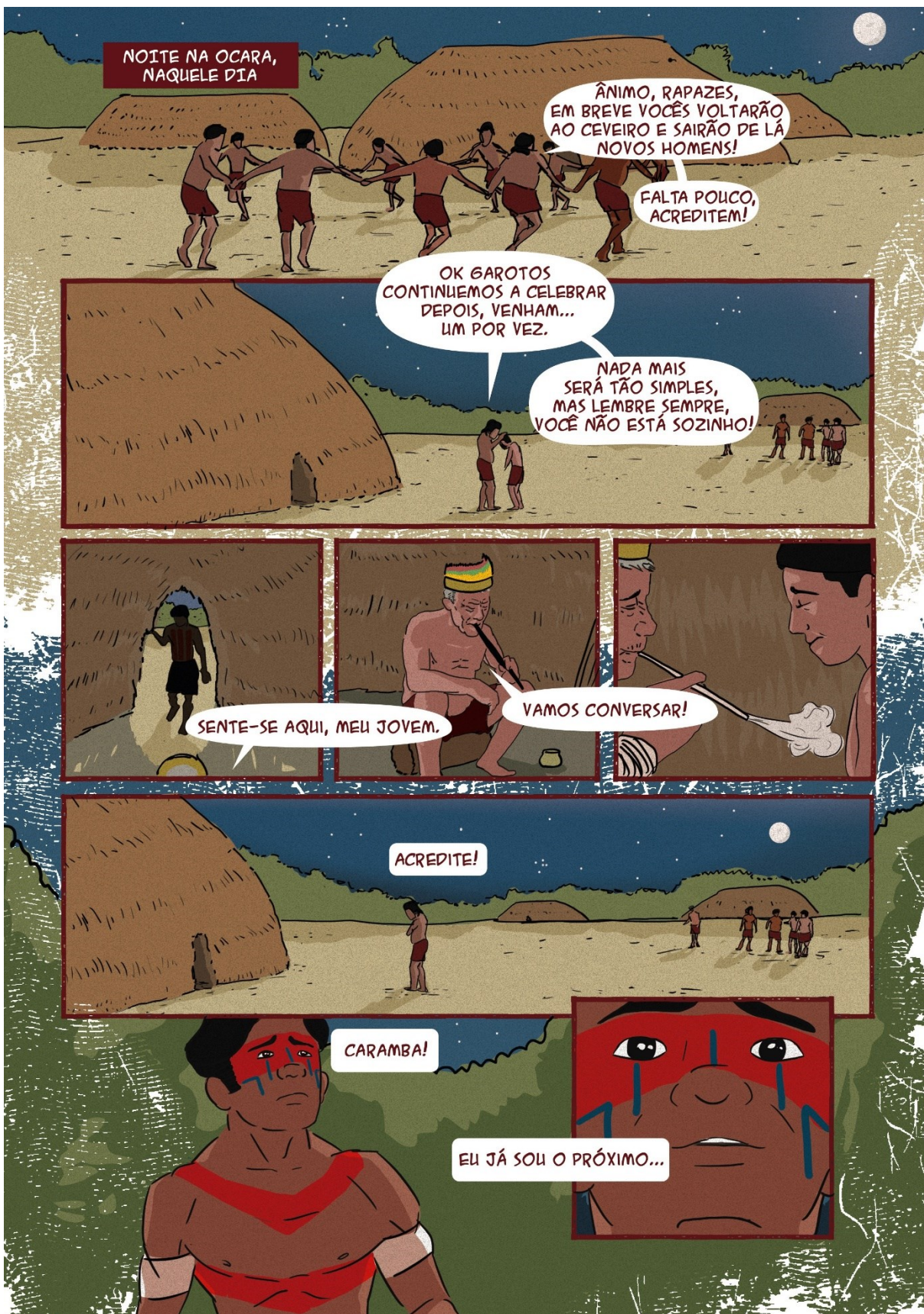
WATSON, Fiona (Ed.). **Bolsonaro: 100 dias de guerra contra os povos indígenas**. 2019. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2019/04/11/politica/1554971346\\_439815.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/04/11/politica/1554971346_439815.html)>. Acesso em: 18 jun. 2019.

## ANEXOS

## Anexo 1: Páginas específicas do quadrinho “Nativos: O conto de Inocência”.



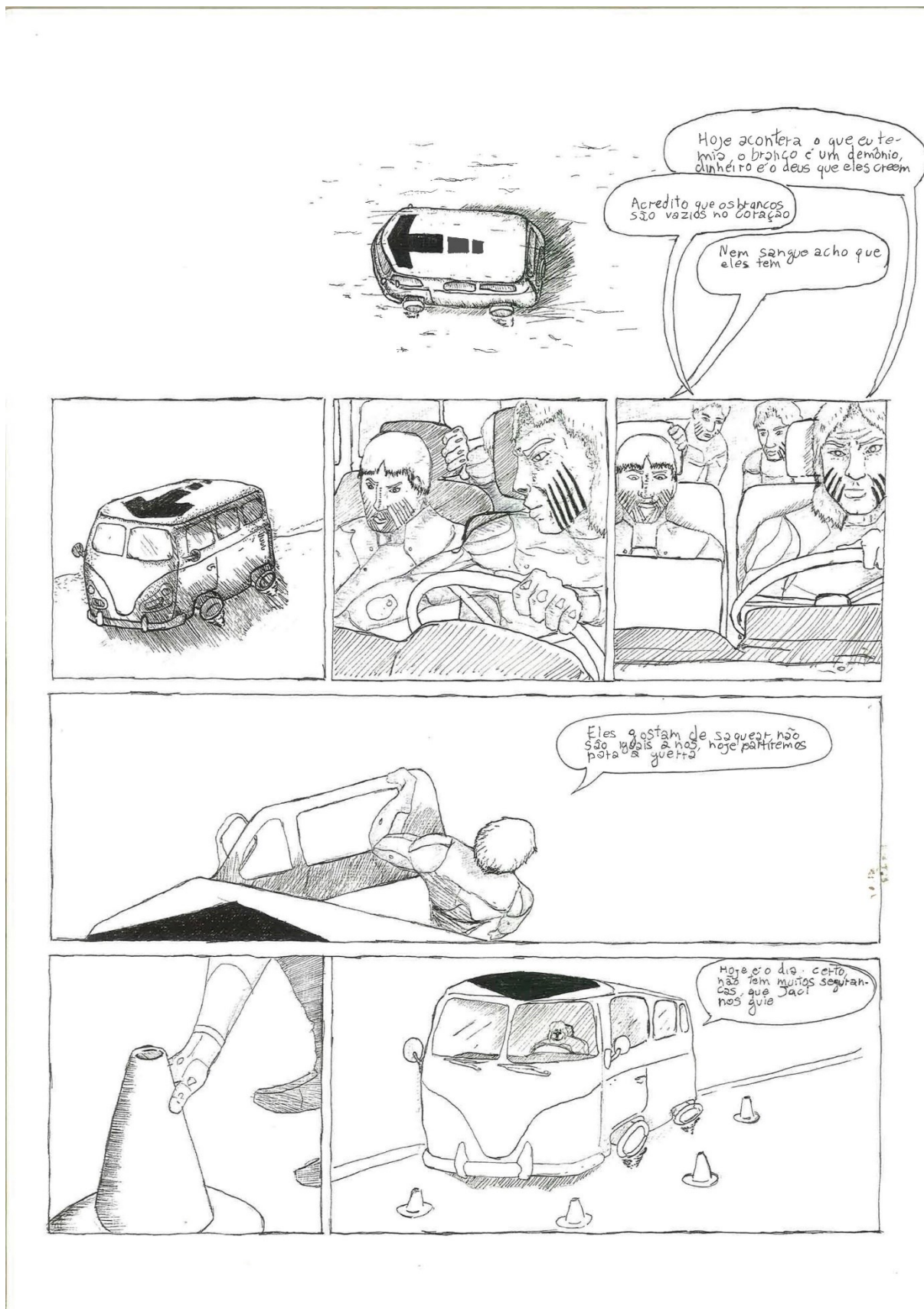


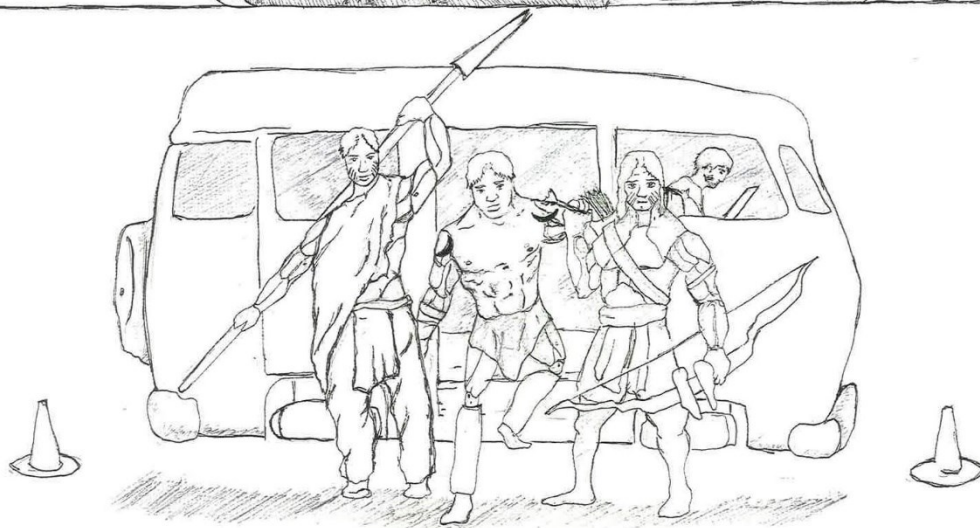
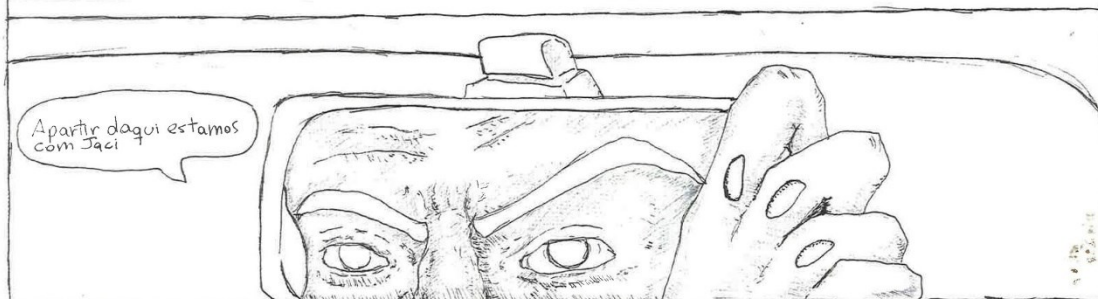


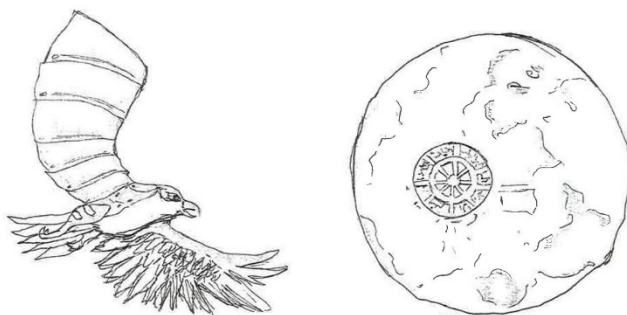




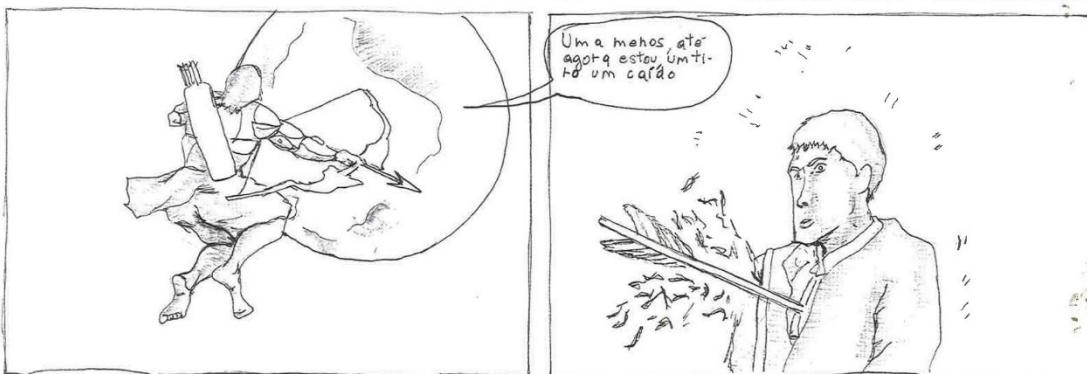
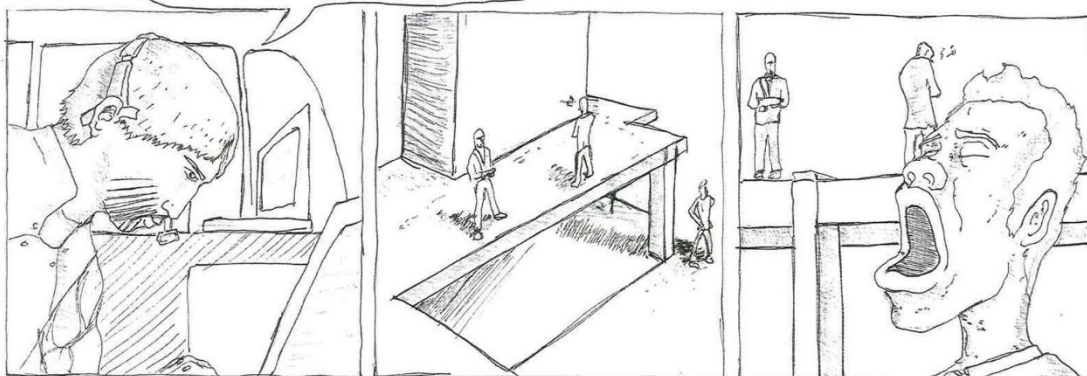
**Anexo2:** Primeiro quadrinho feito em parceria com Guilherme Guerra, FACÇÃO NATIVA (Caneta nankin sobre Papel Canson, A3 42 c 29,7 cm, 2016).







Vamos ver o que temos aqui... fácil fácil. Pessoal, está tudo libertado, repetito, está tudo libertado, podem começar.



Uma melhor, até agora estou um pouco um pouco.



Estamos quietos Gavião

Só falta mais um Não adianta correr

De acordo com o INTEL tem alguns objetos não identificados perto de vocês em um salão altamente protegidos.

Ok, vou verificar, caso você estiver errado Gamba, você vai voltar no teto

Alarmes desligados pode avançar Gavio



Ok qe hei o salão, estou entrando.



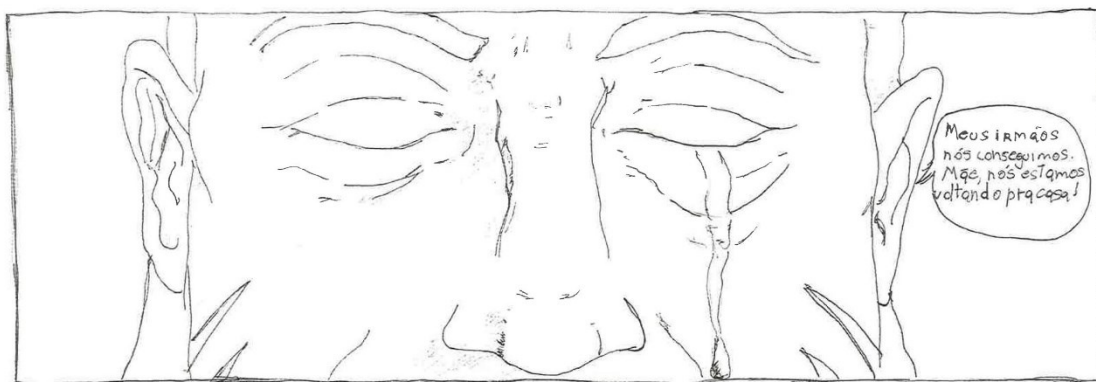
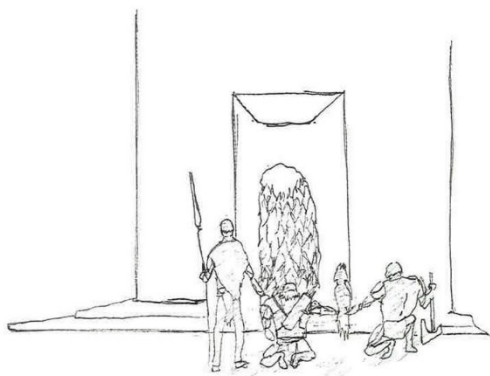
Para selvagens até que eles são bem organizados

Ok diz se precisar de nós

Não se preocupe jovem, eu dou conta disso



Facção, eu encontrarei, nós conseguimos



Meus irmãos nós conseguimos. Mãe, nós estamos voltando pra casa!