

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

PEDRO PAULO DE ARAÚJO NASCIMENTO PEREIRA

A REVOLTA DE AMALTEA:

Projeto de História em Quadrinhos Baseado na Colonização Brasileira

Rio de Janeiro

2018

PEDRO PAULO DE ARAÚJO NASCIMENTO PEREIRA

A REVOLTA DE AMALTEA:

Projeto de História em Quadrinhos Baseado na Colonização Brasileira

Monografia apresentada pelo acadêmico **[Pedro Paulo de Araújo Nascimento Pereira]** como exigência do curso de graduação em **[Comunicação Visual Design]** da Faculdade **[Faculdade de Letras e Artes]** sob a orientação do professor **[André Ramos]**

Rio de Janeiro

2018

PEDRO PAULO DE ARAÚJO NASCIMENTO PEREIRA

Aprovada em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Nome Completo (orientador)

Titulação-Instituição

Nome Completo

Titulação-Instituição

Nome Completo

Titulação-Instituição

CONCEITO FINAL: _____

AGRADECIMENTOS

A meus pais e irmã que me auxiliaram emocional e ativamente na construção desse trabalho e desse texto acadêmico.

À minha namorada, Aline Spargoli, que também me prestou auxílio inestimável e apoio.

A meus colegas da GDP, o grupo que mais teve influência sobre minha decisão de futuro profissional.

A todos os colegas e professores que tive o prazer de conhecer durante toda minha jornada acadêmica.

RESUMO

A proposta deste projeto consiste na criação de uma história em quadrinhos no formato gráfico conhecido como 'graphic novel' baseada em uma história fictícia de autoria própria que alegoriza aspectos importantes do primeiro século da colonização brasileira.

Para tanto, foram realizadas investigações em diversas fontes de conteúdo histórico mas, entre as quais foi posta em prioridade a rica e atual obra de Thales Guaracy, o livro A Conquista do Brasil 1500 - 1600, publicado em 2015.

Além de fontes históricas, foram utilizados textos de Christopher Vogler, famoso roteirista e consultor de narrativas de Hollywood, consagrado por ter sido um dos principais escritores a utilizar a teoria do Mito do Herói, desenvolvida pelo antropólogo Joseph Campbell, como um método de criação de roteiros, para a criação da narrativa, dos personagens e do mundo fictício que serviu de base para a história em quadrinhos.

Por fim, foi descrito o processo de desenvolvimento do projeto, de esboços e conceituação visual de personagens e cenários, método de finalização em pintura digital, construção dos esboços das páginas do quadrinho, exemplificação de finalização de páginas até a criação do projeto gráfico impresso.

Palavras chaves: quadrinhos, design, ilustração, concept, colonização, história, indígena, herói, mito.

ABSTRACT

The proposal behind this project consists in the creation of a comic book story in the graphic format known as 'graphic novel' based on a fictitious story of my own writing which allegorizes important aspects of the first century of Brazilian colonization.

For that, investigations were made using a number of resources on historical content, but, among all of them, the prioritized one was the rich and actual work of Thales Guaracy, the book *A Conquista do Brasil 1500 - 1600*, published in 2015.

Besides historical resources, texts written by Christopher Vogler, a famous screenwriter and narrative consultant for Hollywood movies, established for being one of the prime writers to use the Monomyth theory, developed by the anthropologist Joseph Campbell, as a method to screenwriting, were used to create the narrative, the characters and the fictitious world in which the comic book's story was based.

Finally, the process for developing the graphic project, from the sketches for characters and scenery concepts, the digital painting finalization method, the construction of the page sketches, examples of finalized pages to the creation of the final printed format.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Retrato de jovem ashaninka com pintura facial.....	36
FIGURA 2 - Fotografia de mulher ashaninka vestindo capuz.....	37
FIGURA 3 - Fotografia da atriz Mia Wasikowska como Alice no longa- metragem de Tim Burton.....	51
FIGURA 4 - Fotografia de mulher vestindo traje inspirado na moda da inglaterra na era tudor.....	51
FIGURA 5 - Esboços conceituais iniciais da personagem Lilian em desenho tradicional.....	52
FIGURA 6 - Concept preliminar da personagem à esquerda e concept finalizado à direita, ambos em pintura digital.....	53
FIGURA 7 - Fotografia de modelo masculino de 60 anos.....	54
FIGURA 8 - Diversos modelos de gibão, jacket e braguetes.....	54
FIGURA 9 - Esboços iniciais de Edgar Valerius em um traje militar simples, em grafite.....	55
FIGURA 10 - Concept preliminar do personagem à esquerda e concept finalizado à direita, ambos em pintura digital.....	56
FIGURA 11- Fotografia de índios da tribo ashaninka.....	57
FIGURA 12 - Fotografia de família ashaninka.	57
FIGURA 13 - Arte oficial da personagem Faith Connors do jogo Mirror's Edge Catalyst	58
FIGURA 14 - Esboços iniciais do conceito da personagem Kyaroa	58
FIGURA 15 - Pintura finalizada do conceito da personagem Kyaroa em pintura digital.....	59
FIGURAS 16 e 17 - Fotografia de índio amazonense a direita e à esquerda de índio da etnia Rikbaksta	60
FIGURA 18 - Esboço em grafite, seguido de concept preliminar e	

fianlizado ambos em pintura digital.	61
FIGURA 19 - Retrato de Cunhambebe em gravura.....	62
FIGURA 20 - Ilustração oficial da produção do jogo God of War III.....	62
FIGURA 21 - Índio jovem da etnia pataxó.....	62
FIGURA 22 - Índio de meia idade da etnia pataxó.....	62
FIGURA 23 - Esboços de conceituação visual de Topirabuçu em grafite.....	63
FIGURA 24 - Pintura preliminar e pintura finalizada do concept de Topirabuçu.....	64
FIGURA 25 - Índias acompanham os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, em Palmas, Tocantins.....	65
FIGURA 26 - Cavalier Lady Renaissance Ensemble. Bodice, overskirt, and underskirt.....	65
FIGURA 27 - Atriz Olivia Wilde na premiação do Oscar usando tranças.....	65
FIGURA 28 - Esboço em grafite, seguido de concept finalizado em pintura digital.....	66
FIGURA 29 - João Ramalho em pintura imaginária de J.W.Rodrigues.....	67
FIGURA 30 - Esboço em grafite, seguido de concept finalizado em pintura digital.....	68
FIGURA 31- Padre José de Anchieta.....	69
FIGURA 32 - Padre José de Anchieta.....	69
FIGURA 33 - Sacerdote Cecílio Glauco, usando uma batina simples, em esboço em grafite, seguido de concept finalizado em pintura digital.....	69
FIGURA 34 - O Capitão Donatário de San Ig-Léa, Celso Elias Deodato.....	70
FIGURAS 35, 36, 37 E 38 - Índios yaulapiti pescando ao rio Tuatuari, índio participante dos jogos mundiais indígenas, fotografia de índio kuikuro pintando o próprio corpo, índio pataxó de pomposo cocar.....	71
FIGURA 39 - Conceitos iniciais de indígenas em grafite.....	72

FIGURA 40 - Primeiros esboços de nativos de Amalthea.....	72
FIGURA 41 - Esboços de sacerdotes da Ordem Colonial do Pectus.....	73
FIGURA 42 - Esboços de mamelucos, filhos de europeus e indígenas.....	74
FIGURA 43 - Esboços do escritório de Valerius, um ambiente de grande importância para a narrativa.....	75
FIGURA 44 - Esboço de algumas casas e construções inspiradas na arquitetura vernacular portuguesa.....	75
FIGURA 45 - Mais alguns esboço de algumas casas e construções inspiradas na arquitetura vernacular portuguesa.....	76
FIGURA 46 - Esboço de casas de taipa.....	77
FIGURA 47 - Muros de pedra.....	78
FIGURA 48 - Muros de paliçada.....	78
FIGURA 49 - Esboço do ambiente de assentamento do sacerdotes.....	79
FIGURA 50 - Esboço do santuário dos sacerdotes.....	79
FIGURA 51 - Esboço de uma fortaleza militar de colonizadores arcelianos.....	80
FIGURA 52 - Predefinições de pincéis favoritos no software Krita.....	81
FIGURA 53 - Esboço do concept da personagem Lilian.....	82
FIGURA 54 - Blocação de cinzas do concept da personagem Lilian e sequência de camadas na pasta do grupo pintura p/b.....	82
FIGURA 55 - Botão para ativar o modo de preservação da opacidade.....	83
FIGURA 56 - Pintura em tons de cinzas do concept da personagem Lilian.....	83
FIGURA 57 - Criando paleta de cores a partir das referências fotográficas.....	84
FIGURA 58 - Sequência de camadas na pasta do grupo cores com máscaras de transparência aplicadas.....	85
FIGURA 59 - Versão finalizada do concept de Lilian.....	85
FIGURA 60 - Esboço de dupla de páginas.....	86
FIGURA 61 - Esboço de dupla de páginas com metaquadro.....	88

FIGURA 62 - Esboço de dupla de páginas com personagens em camada separada.....	89
FIGURA 63 - Esboço de dupla de páginas com quadros sobrepostos.....	90
FIGURA 64 - Esboço de dupla de páginas com quadros sobrepostos 2.....	90
FIGURA 65 - Exemplo de páginas finalizadas.....	91
FIGURA 66 - Símbolo de mapa antigo para o lettering finalizado.....	93
FIGURA 67 - Fontes utilizadas.....	94
FIGURA 68 - Versões preliminares da logo.....	94
FIGURA 69 - Versão final da logo com símbolo de mapa.....	95
FIGURA 70 - Versão final da logo sem símbolo.....	95
FIGURA 71 - Versão final da ilustração da capa e contra-capas.....	97

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. PESQUISA HISTÓRICA.....	11
2.1. ASPECTOS HISTÓRICOS RELEVANTES.....	11
2.2. PERSONAGENS NOTÓRIOS.....	25
2.3. CULTURA INDÍGENA.....	30
3. ESCRITA DO ROTEIRO.....	31
3.1. A TEORIA DE CAMPBELL E O MÉTODO DE VOGLER.....	31
3.2. O CONTEXTO DA NARRATIVA E O ARCO DE 12 EPISÓDIOS.....	33
3.3. PERSONAGENS E SIGNIFICANTES.....	??
3.3.1. LILIAN VALERIUS.....	??
3.3.2. SENHOR EDGAR VALERIUS.....	??
3.3.3. KYAROA.....	??
3.3.4. CARAÍBA.....	??
3.3.5. TOPIRABUÇU.....	??
3.3.6. IANOMIA.....	??
3.3.7. SENHOR JORGE ERASMUS.....	??
3.3.8. SACERDOTE CECÍLIO GLAUCO.....	36
4. DESENVOLVIMENTO DO QUADRINHO E DO PROJETO GRÁFICO.....	37
4.1. CONCEITUAÇÃO VISUAL DE PERSONAGENS E CENÁRIOS.....	37
4.2. PINTURA DIGITAL: O MÉTODO DE FINALIZAÇÃO.....	??
4.3. AS ILUSTRAÇÕES DE PÁGINAS	58
4.4. O PROJETO GRÁFICO.....	??
4.4.1. LETTERING DO TÍTULO.....	??
4.4.2. A ILUSTRAÇÃO DE CAPA.....	??
4.4.3. IMPRESSÃO E ENCADERNAÇÃO.....	??
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	??
6. REFERÊNCIAS.....	??

1) INTRODUÇÃO

Os fãs de grandes narrativas épicas sobre grandes conflitos armados em mundos de magia e fantasia sabem que histórias deste tipo são provocadoras de interesse e curiosidade. Especialmente, a famosa série 'O Senhor dos Anéis' de J. R. R. Tolkien, publicado em 1954, que foi, provavelmente, a mais importante das precursoras deste gênero literário.

O fato de que a temática tolkieniana, a saga 'O Senhor dos Anéis', que conta uma história totalmente ficcional, só pôde ser criada por um estudioso da mitologia nórdica e germânica como o foi seu autor, faz com que muitos fãs tenham o desejo ter mais conhecimento sobre as fontes estudadas pelo escritor.

Assim também, estas mesmas referências históricas e mitológicas continuaram a ser utilizadas por obras de ficção de todos os tipos, entre livros, filmes, séries, quadrinhos e videogames, provavelmente criadas por autores que, algum dia, já foram fãs do trabalho de J. J. R. Tolkien.

Da mesma forma, narrativas que se ambientam em períodos históricos específicos, que narram, por vezes de forma documental, por outras de forma alegórica, grandes conflitos da história de sociedades específicas podem gerar interesse comparável.

A famosa série documental de Leon Tolstói, Guerra e Paz, conta sobre a virada do séc. XVIII para o XIX, período em que o povo russo enfrentou o exército do imperador Napoleão em duas grandes guerras. Nela, o autor cria personagens fictícios cujas características e conflitos em que se envolvem, de alguma forma, representam padrões que o escritor enxergava nas várias camadas da sociedade russa, e da influência recebida da alta cultura francesa, dominante por toda Europa naquela época.

Ainda, é notório o quão inspiradoras são as narrativas da série de jogos Assassin's Creed, que se passam em diversos períodos históricos e localidades, como Jerusalém e cidades próximas durante o séc. X, o período das Cruzadas, a civilização italiana nos seus centros urbanos mais importantes durante a Renascença, as regiões onde mais ocorreram complexos conflitos durante a Revolução Americana, entre muitos outros.

E também é possível observar as mesmas características em história televisionadas como a série histórica Frontier, que, provavelmente se passando em algum momento do séc. XVIII, durante o período de colonização de uma região que, à época, ficaria na fronteira entre colônias britânicas e francesas da América do Norte, hoje território canadense, conta sobre as disputas violentas que ocorreram entre colonizadores de diversas origens da Europa, como franceses, britânicos, irlandeses e as várias tribos nativas, em função da ambição comum a todos, a de manter controle do território e monopolizar o comércio de peles, um dos bens comerciais que mais rendia lucros na época.

Esses exemplos, no entanto, são resultantes do esforço de grandes grupos de profissionais altamente experientes e escritores veteranos, que, certamente, se puseram durante anos ao desenvolvimento destas obras, e da imensa pesquisa necessária para dar a elas um caráter de veracidade. Não sendo possível replicar esta capacidade no período de um único projeto acadêmico por um único pesquisador, encontramos na alegoria uma solução.

A criação de um mundo fictício que, mesmo assim, representasse através de seus conflitos, personagens e localidades aspectos importantes dos acontecimentos da história brasileira se tornou esta solução. E assim especificamos o objetivo deste projeto: o de criar uma grande narrativa fictícia mas claramente alegórica na sua relação com a história real.

Além disso, dentre o imenso arcabouço de habilidades que podem ser utilizadas em um projeto de design, poucos são tão adequados a contação de histórias quanto a ilustração.

O formato de histórias em quadrinhos, é também, mais especificamente, uma ótima solução para alcançar o público de jovens adultos, que costumam ser mais ávidos por histórias complexas e de conflitos armados em mundos fantasiosos, e cativados com mais facilidade por essa mídia tão popular que é a dos quadrinhos.

A academia tem prestado mais atenção ao valor das histórias em quadrinhos pelo olhar de diversas disciplinas, e estudos sobre a forma como a leitura de obras deste tipo podem auxiliar em processos de aprendizagem vêm se acumulando nos últimos anos. Diversos teóricos de áreas como a Comunicação Social, Jornalismo, Publicidade, Pedagogia e outras, já se puseram a comprovar a influência positiva

que os quadrinhos podem causar na vida de pessoas e na sociedade.

Nesse sentido, percebemos que quando narrativas complexas que trazem, de forma lúdica, para o espectador um conteúdo digno de investigação acadêmica, seja sobre um período histórico da humanidade, sobre uma grande descoberta científica, sobre a vida de importantes inventores ou sobre uma cuidadosa previsão do futuro, elas nos engajam e geram em nós o interesse por estes conteúdos para além de seus textos, suas imagens; seu conteúdo principal.

Alguns interessados pelo assunto, entre pesquisadores, professores, quadrinistas e blogueiros mencionam o termo 'aprendizado tangencial', mas principalmente voltado para video games. Isto é, por si só, um assunto digno de pesquisas futuras.

Ainda assim, é possível observar o potencial que as narrativas têm ao democratizar o conhecimento através da ludificação da história humana e, neste caso específico, a do Brasil.

Portanto, assumimos que o mesmo pode ser aplicado a mídia dos quadrinhos também. O que nos traz ao objetivo principal do projeto: a criação de uma narrativa baseada em aspectos importantes da história colonial brasileira, e, a partir dela, a produção de uma história em quadrinhos.

Mais especificamente, o projeto se inicia na pesquisa histórica, durante a qual foi definido que o primeiro século de colonização, entre os anos 1500 e 1600, seria o período do qual os aspectos históricos seriam colhidos.

O passo seguinte seria o de estudar métodos básicos para a criação de narrativas e roteiros e, à partir daqueles aspectos históricos escolhidos anteriormente, criar uma história fictícia cativante.

Por fim, ilustrar a história em quadrinhos e produzir o material impresso e acabado com base neste roteiro.

2) PESQUISA HISTÓRICA

Como a principal fonte histórica de informações foi utilizado o livro 'A Conquista do Brasil 1500 - 1600' de Thales Guaracy. Nesta obra o autor relata grandes acontecimentos relacionados ao Descobrimento do Brasil e várias aspectos da colonização. A obra de Guaracy, por si só serve como índice para a pesquisa em uma diversidade de outras fontes, devido ao fato de que o próprio autor cita, em seu texto, inúmeros outros autores, tanto entre pesquisadores de diversos ramos das ciências humanas quanto entre os escritos pessoais dos próprios envolvidos na história que ele quis narrar.

Além disso, foram consultados sites especializados como, por exemplo, da Fundação Nacional do Índio (FUNAI) e teses acadêmicas de diversas universidades brasileiras.

Outra fonte de pesquisa foi a exposição ocorrida no Museu do Índio, chamada "Ashaninka, o Poder da Beleza", realizada no período de agosto de 2014. Também foram consultados blogs de historiadores, como do Historiador e professor Eduardo Bueno.

2.1) ASPECTOS HISTÓRICOS RELEVANTES

A intenção do projeto sempre foi a de que criar uma história fictícia que, no entanto, remetesse aos aspectos históricos mais importantes de uma determinada época. Portanto, ficam enumerados aqui os principais aspectos escolhidos de um ponto de vista cronológico.

Primeiramente antes do início do próprio processo de colonização, as características das sociedades indígenas da época. Que é, importante começar salientando o plural do termo "sociedades".

A sociedade indígena, ao contrário do que muitos pensam ainda hoje, não era homogênea, como se utilizassem o termo 'índio' para designar cada pessoa que nascesse e vivesse no que só muito mais tarde veio a ser chamado de América. Ao contrário, as sociedades indígenas eram plurais e diversas, possuindo uma gama de hábitos culturais distintos entre as várias tribos. Ao mesmo tempo, essas tribos não eram sempre amistosas umas às outras. Havia enorme fluidez nas rivalidades e alianças entre elas. Guaracy nos elucida que "havia no território sul-americano mais de 1,4 mil tribos de quarenta famílias linguísticas diversas, que habitavam aldeias de

unidade política e econômica própria” (GUARACY, 2015 p.36). A diversidade cultural entre as tribos era notória. Algumas eram nômades e outras sedentárias. Algumas utilizavam ferramentas para diversas tarefas do dia a dia. Outras sequer dominavam o fogo. Sobre a que provavelmente seria a tribo mais numerosa da região sudeste do país, Guaracy escreve...

Os tupinambás eram orgulhosos conquistadores, que ocupavam a terra há cerca de quinhentos anos. Possuíam uma civilização mais sólida que as anteriores em tecnologia e organização social (...). Não usavam linguagem escrita, não sabiam nem contar nem o que era o dinheiro, mas dominavam o fogo, feito com o atrito de galhos secos de ibiracuíba, e comiam o alimento assado ou cozido (...). Por serem agricultores, davam importância ao domínio da terra, que defenderiam mais incisivamente do invasor português do que os tapuias. (GUARACY, 2015 p.37)

Além disso, as relações entre essas tribos, de costume, não era amistosa. Pelo contrário, entre elas, a guerra era permanente. Guerreavam o tempo todo, não apenas para proteger seu território, mas como um modo de vida. As tribos guerreavam de maneira constante e ininterrupta. O que se dava não somente para protegerem seus próprios territórios, porém era intrínseco de suas culturas, um modo de vida. “A sociedade primitiva era essencialmente uma sociedade guerreira”. (CLASTRES apud GUARACY 2015 p.41).

O culto a guerra, ao conceito de honra na morte em batalha e ao sentimento de vingança de que eram tomados os sobreviventes, pareciam fazer parte de toda a sociedade nativa. Enxergavam a guerra como fundamental a vida.

Apesar da desvantagem no equipamento de guerra, tinham mais coragem que os portugueses, pelo simples fato de que não receavam morrer: só a valentia e as glórias em combate importavam, e eles acreditavam que reencarnariam nos filhos ou netos, que viriam vingá-los como se fossem eles mesmos” (GUARACY, 2015. p.. 44)

Por vezes, determinadas tribos faziam alianças, mas mantinham contínuas rivalidades contra outras.

Eram bastante inconstantes em suas relações com os colonizadores. Por vezes, os recebiam com grandes cerimônias. Noutras, atacavam sem qualquer tipo de aviso ou motivo aparente.

Descendo para o sul, a esquadra aportou na baía de Todos-os-Santos, onde Martim Afonso conheceu Diogo Álvares. “os principais homens da terra vieram fazer reverência ao capitão; e nos trouxeram muito mantimento, e fizeram muitas festas e bailes”, escreveu Pero Lopes.” (LOPES apud GUARACY, 2015 p.73)

O canibalismo era, dos hábitos indígenas, um dos mais repulsivos aos olhos

dos europeus, e seria mais tarde um dos principais motivos pelos quais lhes seria imposto, por parte dos portugueses, processos de aculturação, especialmente através da catequese e conversão ao cristianismo, como alternativa ao seu extermínio.

No Diário, ele descreve uma batalha em plena baía entre indígenas, com cinquenta igaras de cada lado, cada uma delas com cerca de sessenta guerreiros: “As cinquenta almadias da banda da qual estávamos surtos foram vencedoras, e trouxeram muitos cativos, e os matavam com grandes cerimônias, presos por cordas, e depois de mortos os assavam e comiam”. (SOUSA apud GUARACY, 2015 p.73)

Os índios da época, em sua maioria, não eram monogâmicos e também não possuíam o conceito de consanguinidade como sustentáculo da noção de uma família estabelecida. No entanto, assim como os europeus, eram, de um modo geral, sociedades de hábitos patriarcais, que utilizavam o casamento de mulheres de alguma forma subordinadas a chefes de tribos e aldeias para forjar alianças. Guaracy esclarece que “ao dar a filha em casamento, o índio estabelecia múltiplas ligações, que fazia com que todos na aldeia fossem de alguma forma avós, irmãos ou cunhados, filhos ou sobrinhos uns dos outros.” (GUARACY, 2015. p.40)

Suas visões cosmológicas eram complexas e adaptadas às condições da natureza. Imagina-se que todas as tribos possuíam relação com xamanismo, que se voltava essencialmente para práticas de cura.

“Numa escala mais alta que a dos pajés, os caraíbas (do tupi kara’ ib, “sábio”, “inteligente”) eram considerados videntes, ou profetas, que tinham ainda mais força espiritual e mágica. Os índios atribuíam seu conhecimento do fogo aos ensinamentos do “Grande Caraíba”, provavelmente um desses homens sagrados, que os adquirira por conta própria ou em outro lugar. Os caraíbas alegavam não ter pais. Numa sociedade patrilinear, isso lhes tirava qualquer laço de parentesco, dissociando-os de qualquer aldeia. Viviam isolados na mata e eram os únicos que frequentavam tribos inimigas entre si.” (GUARACY, 2015. p.53)

E por fim, tanto para a guerra contra estes, quanto graças ao comércio e a inevitável troca cultural com os europeus, os índios começaram a se assemelhar aos colonizadores naquilo que lhes convinha. Passaram a ter alguma noção de propriedade privada, por exemplo, assim como para aspectos bélicos, sendo assim, a independência entre as tribos fora deixada de lado, ao surgirem chefes que lideravam aldeias na luta pelo seu modo de vida, combatendo um inimigo comum, construindo fortalezas como os colonizadores haviam lhes mostrado, almejando lutar em pé de igualdade (GUARACY, 2015, p. 57).

Em segundo lugar gostaria de salientar o aspecto da precariedade da sociedade colonial da época. Começamos definindo que, de início, a coroa Portuguesa não tinha interesse nas terras, embora navegantes lusitanos e de outras nacionalidades já tivessem bom conhecimento da existência de uma

Cabral não foi o primeiro europeu a aportar no que hoje é a terra brasileira - uma questão tão discutida quanto a de que foi Cristóvão Colombo quem descobriu a América ao desembarcar na ilha de Guanahani, hoje Bahamas, em 1492. E certamente não foi o primeiro a abordar a América do Sul, onde já tinham estado viajantes de diferentes nacionalidades. A passagem de Cabral pela costa brasileira só ganhou mais importância para portugueses e sobretudo brasileiros séculos depois, quando o Brasil já era um império independente de Portugal e precisava construir para si um enredo histórico coerente com a dominação portuguesa da qual descendia sua coroa. (GUARACY, 2015 p.20)

Sem notícias de que houvesse qualquer tipo de riqueza que valesse o esforço da viagem e o de desbravamento da geografia desconhecida, os navegantes utilizavam a costa americana apenas como porto para reabastecimento de suprimentos e, por vezes, o abandono de amotinados, exilados, ou como última esperança para os sobreviventes de naufrágios. Guaracy escreve que “no início, os portugueses não se preocupavam nem se interessavam pelo extremo Ocidente. Sabia-se que as terras vistas por Cristóvão Colombo em sua tentativa de circum-navegar o globo nada tinham de especial - não havia ainda sequer vestígio de ouro e prata.” (GUARACY, 2015 p.63)

As naus que cruzavam o Atlântico, em forma de casca de noz, de cujas amuradas se defecava no mar, deixavam entregues à própria sorte nas terras brasileiras tanto os amotinados como os criminosos que aceitavam trocar a prisão pelo exílio. Só aqueles que apodreciam nas medievais cadeias portuguesas se inclinavam a aceitar como preço pela liberdade a vida numa terra desconhecida e inóspita, na qual tinham poucas possibilidades de sobrevivência. Engolidos pela mata ou capturados por índios belicosos, a maior parte deles desapareceu anonimamente. (GUARACY, 2015 p.29)

Ainda, o autor continua tecendo sobre este aspecto da precariedade da vida dos colonos que, por quaisquer razões, fossem obrigados a viver no novo continente, informando-nos “em 1530, dom João III, que dez anos anos assumira o trono com a morte do pai, dom Manuel, decidiu enfim ocupar o Brasil. “Até então o Brasil estivera entregue a degredados, a desertores, a traficantes de madeira que lhe deram o nome”, afirma Capistrano de Abreu”. (ABREU apud GUARACY, 2015. p.70)

O crescimento deste interesse se deu gradualmente, com a descoberta do pau-brasil, primeiramente e o valor comercial que poderia ser obtido com a extração

de sua tinta.

O interesse pelas terras brasileiras cresceu quando os portugueses viram as faixas utilizadas pelos indígenas, pintadas de vermelho, e começaram a comprar o ibirapitanga para obter sua tinta. Logo, pensaram em aproveitar a passagem em terra brasileira no trajeto inaugurado por Cabral até as índias para levar também daquela madeira a Portugal. (GUARACY, 2015 p.66)

Os colonizadores se relacionaram aos nativos das mais distintas formas. Como já mencionado anteriormente, os índios comumente utilizavam o casamento de filhas de chefes de grupos como forma de selar alianças. Por essa razão, houve diversos casos em que líderes colonizadores, como sesmeiros, capitães, e grandes fazendeiros tomaram mulheres indígenas por esposas e forjaram, através do matrimônio, um laço com as próprias tribos e aldeias. Essa prática tornou-se comum a ponto de entrar para a história, sob o termo “cunhadismo”...

Para os europeus, casar com uma índia significava estabelecer amplas relações que facilitariam recrutar mão de obra e obter aliados para capturar escravos e trocá-los por mercadorias. Essa estrutura deixou marcas na sociedade brasileira, com o chamado “cunhadismo”, noção ampliada de família, que vai muito além da consanguinidade. (GUARACY, 2015 p.40)

A aquisição de pau-brasil, para a qual a maioria dos colonos contava com o auxílio de tribos nativas, realizando uma espécie de troca comercial conhecida como escambo, pode ser entendido como o estopim do processo de colonização.

A primeira iniciativa de explorar o comércio de madeira de forma mais sistemática foi realizada em 1501. em 10 de maio, três naus comandadas por André Gonçalves (...) partiram do rio Tejo por ordem de dom Manuel I com a finalidade de explorar a costa brasileira. Levantava feitorias, galpões que serviriam de entreposto para o comércio de pau-brasil. Essa árvore rarefeita, cuja extração dependia de incursões mata adentro, podia ser acumulada pelos nativos até a passagem das caravelas que aproveitavam a parada na volta das Índias para novo carregamento. (GUARACY, 2015 p.67)

Além de atraídos pela madeira, que valia ser extraída, um dos bens que, naquele momento histórico, em todo o mundo conhecido dos europeus, ganhava mais e mais valor comercial era o açúcar. Os portugueses, já acostumados a colonizar outros territórios e destiná-los para o plantio da cana, decidiram fazer o mesmo na nova colônia. Guaracy escreve que o rei de Portugal à época “Dom João III adotou o projeto mercantilista de colonizar o Novo Mundo para a produção de cana-de-açúcar, como Portugal já fizeram nos Açores e na ilha da Madeira, e afastar os concorrente.” (GUARACY, 2015 p.71).

A partir daí, iniciou-se verdadeiramente o período histórico que chamamos de Capitânicas Hereditárias.

A expedição de Martim Afonso fortaleceu o propósito de Dom João III de implantar uma colônia de Portugal no Novo Mundo. Por meio de sua divisão em quinze capitanias hereditárias, formadas por linhas paralelas entre a foz do Amazonas, no extremo norte, e o sul de São Vicente, em 1534 o rei atribuiu benefícios e obrigações a doze donatários. Na Carta da Doação, lhes dava posse das terras, que seriam transmitidas hereditariamente, e autonomia administrativa, com servidão jurídica à coroa. Cabia aos donatários defender suas terras, distribuí-las a colonos, fundar vilas e organizar sua administração, com a criação de “conselhos dos homens bons”, as câmaras municipais, e a instituição de tributos e taxas. (GUARACY, 2015 p.78)

Por si só, o sistema provou-se ineficaz, e os donatários de cada capitania incapazes ou indispostos em cumprir suas tarefas de povoar, administrar, tornar lucrativos e seguros os territórios que lhes foram concedidos. Sobre a índole dos homens escolhidos pela coroa para sedimentar a colônia portuguesa, Guaracy escreve que “poucos donatários mostraram disposição de fazer algo mais que distribuir sesmarias e cobrar taxas daqueles que as recebiam. Conforme relata Gândavo, um deles jamais pisou no Brasil(...)” (GUARACY, 2015 p.82).

De um modo geral, a história de todas as capitanias foi a mesma história de fracasso, exceto para duas: as capitanias de Pernambuco e de São Vicente.

O isolamento e a falta de infraestrutura no que se refere a viver, colonizar e comercializar levou à falência grande parte dos empreendimentos. Duas capitanias não chegaram ser ocupadas por seus donatários; duas se transformaram em sucesso imediato (São Vicente e Pernambuco); cinco obtiveram relativo sucesso e as demais faliram rapidamente.” (PARAISO, 2011, p.2)

Ambiciosos por lucros com a produção de açúcar e, curiosamente, incapazes de utilizar escravizados de suas colônias na África, os portugueses se voltaram para captura de índios e seu uso para o trabalho forçado nas lavouras de cana. Segundo Guaracy, não havia nem recursos nem desejo de estabelecer trabalho assalariado, porém os escravizados negros das colônias africanas, que vinham sendo utilizados desde o século anterior, eram demasiado custosos para os donatários brasileiros, que não contavam nenhum auxílio da Coroa Portuguesa e precisavam criar soluções próprias (GUARACY, 2015, p. 83). Maria Hilda Paraíso ainda esclarece que:

Embora fossem mantidas as relações de escambo, ainda que, cada vez mais, restritas à obtenção de determinados produtos, a escravidão tornava-se massiva. A imposição de transformações culturais aos grupos indígenas tornava-se mais profunda, visando sua adequação e inserção compulsória como mão de obra nas atividades da nascente produção agrário-exportadora.” (PARAISO, Maria Hilda Baqueiro, UFBA, REVOLTAS INDÍGENAS, A CRIAÇÃO DO GOVERNO GERAL E O REGIMENTO DE 1548. PG 2)

A partir daí, São Vicente foi a região do país em que mais se apresaram

índios para o trabalho escravo e também na qual a poderosa tribo dos tupinambás, que lá residia em maior número, viria ser dado o início do seu processo de genocídio, mas não antes que o conflito se escalasse além do que tanto portugueses quanto nativos poderiam ter previsto.

Com liberdade de ação João Ramalho passou a fazer dos inimigos do cacique Tibiriçá e seu exército de goitacazes a mão de obra escrava necessária para as fazendas de cana. Capturava-os em investidas pelo sertão, ao lado dos guerreiros de Tibiriçá. (...)

Com isso, João Ramalho passou a caçar índios em expedições por mar, atacando tribos tupinambás do litoral. Aldeias entre Ubatuba e Angra dos Reis foram invadidas e destruídas. Vivendo em aldeias, os tupinambás constituíam um alvo fixo. Em vez de fugir, defendiam-se - numa luta desigual. Seus guerreiros em hábeis com o arco e o tacape, mas enfrentavam um páreo duro diante dos trabucos dos portugueses. Estes contavam também com o conhecimento da mata e a sede vingativa dos guaianazes, seus ferozes aliados, que os auxiliavam no combate. A Ramalho juntaram-se ainda tribos carijós, para as quais ele garantiu liberdade e proteção, em troca da colaboração na captura de índios inimigos.” (GUARACY, 2015. p.85)

Com as incessantes incursões que lhes eram feitas, os índios começaram a revidar. Guaracy relata que “o cacique Cunhambebe, chefe da aldeia tupinambá de Ariró, na serra de mesmo nome, onde nascia um rio que desaguava na baía de Angra dos Reis, não esperou a incursão dos peros: decidiu atacá-los primeiro. (...) Realizou uma série de incursões pelas fazendas de cana de São Vicente. Cunhambebe as tomava de surpresa, destruía as casas, incendiava as plantações e libertava os índios que ali trabalhavam como escravos.” (GUARACY, 2015. Pg. 88)

Cunhambebe lançou uma onda de temor entre os colonizadores, que estariam em fim percebendo o quão mais perigosos do que imaginavam eram os índios, o que lhes levou a rogar à metrópole por auxílio no combate aos nativos. O autor escreve que “Cunhambebe passou a ser temido pelos portugueses, que o tinham como um “animal feroz” e receavam cair nas mãos do cacique antropófago.” (GUARACY, 2015 p.89)

A vida nas fazendas de cana passou a ser de permanente terror. Guaracy escreve que “no comando da capitania àquele tempo, Brás Cubas enviou um navio a Portugal, com um pedido de auxílio ao rei dom João III. Avisava que, daquela forma, a coroa arriscava-se a perder sua colônia. De outras capitanias, surgiam apelos semelhantes.” (GUARACY, 2015 p.91)

A segunda capitania que teve rápido sucesso em seus empreendimentos,

como já dito, foi a de Pernambuco, devido ao esforço e a sorte que teve seu donatário, Duarte Coelho. Guaracy descreve este curioso personagem como o único de todos os donatários, que “não veio ao Brasil pensando em voltar tão cedo a Portugal.” Coelho ousou instalar-se em suas terras com família e trabalhadores. No entanto, o fato mais intrigante de sua história foi a sorte que teve quando seu cunhado se casou a filha do cacique de uma tribo de nativos inimigos e, com isso, pôde forjar com eles uma aliança que lhe trouxe proteção e sossego para focar-se nos empreendimentos da colônia. (GUARACY, 2015 p.92)

No entanto, o sucesso de Coelho não era suficiente para a coroa. Com o aumento do número de revoltas e a intensificação dos conflitos com os indígenas, incluindo a morte de um dos capitães-donatários nas mãos de um grupo que o canibalizou, a coroa portuguesa decidiu implantar uma instituição que concentraria o poder dos donatários nas mãos de um homem. Era instituição do Governo-Geral.

O rei então nomeou como primeiro governador-geral do Brasil um militar (...). Tomé de Sousa tornou-se fidalgo como recompensa pelo seu desempenho no combate aos mouros na África (...). Por meio do documento conhecido como Carta Régia, o rei deu-lhe a capitania de Todos-os-Santos, vasta faixa de que tinha como ponto de partida a cidade de Salvador, colocada no centro geográfico do território português do Novo Mundo. (GUARACY, 2015 p.94)

Além da instalação de um governante que unisse o poder dos donatários, o rei também se viu necessitado de apoio eclesiástico. Graças a isso, outro grupo de agentes sociais que ganharia muito poder político começava a fundar suas raízes em solo brasileiro. Chegara à colônia a Ordem dos Jesuítas.

Soldados, porém, não bastavam. Na Bula de Paulo III, publicada em 28 de maio de 1537, o papa declarou os índios das Américas “verdadeiros homens e livres”, um veto a sua escravização. Por isso, aos guerreiros o rei de Portugal juntou os missionários. Com Tomé de Sousa, (...) enviou um grupo de seis jesuítas, incumbidos de converter os nativos para pacificar a colônia: (...), chefiados por Manoel da Nóbrega. (GUARACY, 2015 p.95)

A Ordem dos Jesuítas era uma ordem de católicos extremamente conservadores. O conflito que tomava a comunidade cristã pela Europa inteira naquela época, o da ascensão das correntes protestantes e a reação agressiva de correntes autodenominadas contra reformistas, seria, de certo modo, estendido até a sociedade colonial.

A Companhia de Jesus foi criada e cresceu em oposição ao protestantismo. Sua doutrina sustentava a Contrarreforma, um resgate dos princípios elementares do cristianismo. Profundamente religiosa, baseada na privação de bens, buscava propagar o cristianismo por meio de educação em colégios administrados pela ordem. Seu espírito missionário visava além das fronteiras europeias. Os jesuítas eram cristãos radicais em profunda divergência com os protestantes, preocupados em conquistar o Novo Mundo para o cristianismo antes que ele se tornasse calvinista ou luterano. Isso significava tanto converter os índios quanto afastar os protestantes do continente, custasse o que custasse.” (GUARACY, 2015 p.96)

Os padres jesuítas que aportaram nesta época se chocavam com os hábitos que os “cristãos”, como costumavam chamar a qualquer outro europeu que na colônia vivesse, tinham de vida, principalmente em se tratando suas vidas sexuais.

Preocupava-se com a adoção pelos portugueses da mancebia indígena, associando-se às suas escravas, ou mulheres que também os deixavam quando lhes “aprazia”, “como é costume destas terras”. Pedia ao padre-geral que intercedesse junto ao rei para o envio de mulheres ao Brasil (...). (NÓBREGA apud GUARACY, 2015. p.98)

O chefe da missão jesuíta queixava-se da índole dos portugueses habitantes do Brasil. “Os homens que aqui vêm não acham outro modo senão viver do trabalho dos escravos, que pescam e não buscar-lhes o alimento, tanto os domina a preguiça e são dados a cousas sensuais e vícios diversos.”, escreve na carta ao padre Simão Rodrigues, em 1550. (NÓBREGA apud GUARACY, 2015 p.98)

Sob o comando de Nóbrega, os padres viajavam por todo o território brasileiro erguendo colégios, rezando missas, dando sermões à população, repreendendo-os pelos costumes que desenvolveram que o cristianismo costumava ver com maus olhos. Guaracy nos conta que, “a mobilidade dos padres, com o propósito de fortalecer o catolicismo nos focos coloniais e converter o “gentio”, com seu sistema “uniforme e de moral”, seria importante fator de integração do Brasil português (...).” (GUARACY, 2015 p.104)

Em sua viagem a São Vicente, Nóbrega tomaria desfavoráveis primeiras impressões de João Ramalho e dos habitantes de sua terra, o que seria o início de uma rivalidade entre paulistas e jesuítas que duraria até o fim do século.

Ficou horrorizado com o que viu da família Ramalho, a começar pelo seu patriarca. “Ele e seus filhos andam com irmãs [de suas mulheres] e têm filhos delas, tanto o pai quanto os filhos”, anotou. “Vão à guerra com os índios e assim vivem andando nus como os mesmo índios.” (NÓBREGA apud GUARACY, 2015 p.105)

Outra prática indígena típica que aterrorizava não apenas os padres jesuítas, mas muitos dos colonizadores que viriam para o Brasil daquele momento em diante e que seria o motivo para muitos conflitos entre europeus e nativos era a antropofagia.

Diante do relato de rituais antropofágicos dos nativos, Tomé de Sousa ordenou a execução de dois caciques, despedaçados com chumbo grosso (...). Os jesuítas encarregados de se aproximar dos nativos também se mostravam revoltados, conforme carta do Azpilcueta Navarro, de 28 de março de 1550: (...) “Ao tempo em que cheguei, atiravam fora uma porção de braços, pés e cabeça de gente que era coisa medonha de ver-se, e seis ou sete mulheres que com o trabalho se teriam de pé dançavam ao redor, experimentando o fogo, que pareciam demônios do inferno” (GUARACY, 2015 p.106)

Mesmo assim, e mesmo diante das dificuldades que lhes trariam a mentalidade indígena, relapsa e desapegada, foi na Capitania de São Vicente que os jesuítas decidiram tomar as ações mais decisivas para o cumprimento do objetivo de converter todos os gentios. Guaracy escreve que segundo Nóbrega, aquela era a “terra mais aparelhada para a conversão do gentio que nenhuma das outras, porque nunca tiveram guerra com os cristãos, e é por aqui a porta e o caminho mais certo e seguro para entrar nas gerações do sertão de que temos boas informações”. (NÓBREGA apud GUARACY, 2015 p. 106)

Os jesuítas sabiam, no entanto, que sem Ramalho e Tibiriçá inexistiam possibilidades de sucesso. O cacique arregimentava os índios que viriam morar perto e seriam doutrinados. Ele e Ramalho garantiam a segurança contra os índios refratários à catequização. (GUARACY, 2015 p.107)

Segundo Gândavo, com a índole indígena, tudo era incerto. pois eles não tenham nenhuma lei, nem coisa entre si a que adorem, era fácil tomar esta nossa [religião]”, afirma Pero Magalhães Gândavo. “E assim também com a mesma facilidade, por qualquer coisa leve a tornam a deixar, e muitos fogem para o sertão, depois de batizados e instruídos na doutrina cristã”. Por essa razão, concluiu Nóbrega que seria preciso catequizar as crianças, para serem moldadas desde cedo. Era preciso haver uma escola. (GÂNDAVO apud GUARACY, 2015 p.107)

A região do país que mais escravizavam índios começava a sofrer a interferência dos jesuítas, que possuíam seus próprios planos para a conquista dos indomáveis nativos.

Os jesuítas precisavam controlar Ramalho, que até então, com o vácuo deixado por Martim Afonso, se apoderara do planalto, assim como Brás Cubas e outros senhores de engenho se tornavam a autoridade portuguesa em São Vicente. Fizeram valer as ordens de Lisboa implantadas por Tomé de Sousa para que qualquer captura de índios escravos tivesse que passar por aprovação. Antes de serem vendidos, os índios capturados tinham de ser submetidos à alfândega, para serem interrogados: quem os capturou, quem os vendeu, “porque não os podem vender senão os seus pais (se for ainda com extrema necessidade) ou aqueles que em justa guerra os cativam; e os que acham mal adquiridos põem-nos em sua liberdade”. Capitães do mato, “ainda que com licença” podiam ser punidos pela captura de índios de forma irregular. (GUARACY, 2015, p.117)

Infelizmente, para os padres da Ordem, com o passar dos anos, seus esforços em catequizar os indígenas e adequá-los à sociedade cristã que ansiavam

construir na colônia, lhes pareceria em vão. E, com essa percepção, os jesuítas começaram a mudar de opinião sobre como deveriam ser tratados os gentios, especialmente aqueles que se mostravam incólumes à catequese. O jesuíta Anchieta anotava o aumento da evasão dos índios por nomadismo ou simplesmente a retomada de hábitos familiares, pois os índios. “depois de serem já bem instruídos, seguem a seus pais primeiro em habitação e depois nos costumes”. (ANCHIETA apud GUARACY, 2015, p.118)

Essa constatação marcou uma mudança da Companhia de Jesus em relação aos índios do Brasil. Na medida em que diminuía as esperanças de conversão, a posição dos jesuítas convergia com a de Ramalho. Se antes eles confrontavam o escravagismo, por outro lado o justificavam, quando se tratava de submeter índios impenetráveis para a catequização. (GUARACY, 2015, p.119)

Com conflitos exacerbados e o ritmo desenfreado de escravização de nativos, em São Vicente surgiria a que talvez possa ser chamada de a maior revolta indígena de todo o primeiro século de colonização: a Confederação dos Tamoios.

A resistência armada dos tamoios apenas começava a surgir. Fosse para escravizar, ou para matar, a Companhia de Jesus concluía, por meio da experiência de seus homens de campo, que restava aos portugueses apenas a saída mais cruel e radical: a guerra. (GUARACY, 2015, p.120)

Seria na própria região onde hoje é a metrópole carioca que o poderoso exército Tamoio começaria a tomar forma. Guiados pelo sentimento de vingança, tribos de toda a costa se uniriam contra o inimigo em comum. Guaracy descreve que a maioria dos índios da Guanabara passou pelo drama de ver sua aldeia destruída na caçada aos escravos e a morte de parentes e amigos. Para Aimberê, cacique da aldeia de Uruçumirim, a morte do pai, Cairuçu, que havia se tornado escravizado numa fazenda de engenho, dava energia para entrar em ação, o autor ainda nos conta que:

"Livre do cativeiro, Aimberê viajou para a aldeia de Pindobuçú ("folha grande de palma"), cacique tupinambá de Angra dos Reis, que aceitou a ideia de juntar-se a outras tribos para enfrentar o inimigo em comum. A eles juntaram-se Cunhambebe, de Araraí, Coaquira, de Iperoig; e Araraig, chefe dos guaianazes, irmão de Tibiriçá. Mais tarde, eles conquistariam o apoio de tribos goitacazes, aimorés e carijós. Assim, formou-se um exército de comando unificado. Escolheram Cunhambebe como chefe. A guerrilha se tornava guerra." (GUARACY, 2015, p.125)

Os conflitos intensificaram-se, e os portugueses já começavam a esboçar a forma como responderiam aos nativos desta vez. Para os índios a batalha pela vingança estava na base de sua própria sociedade. Para os portugueses, portanto, era preciso erradicar aquela gente que se interpunha entre eles e a conquista do

continente. Álvaro da Costa incendiou as aldeias e aniquilou todos os indígenas de tribos que não aceitavam a catequese, incluindo mulheres, velhos e crianças, pois sabiam que os filhos dos guerreiros se tornariam vingadores de seus pais.

Paralelamente a isso, os franceses, que há anos mantinham veladas relações de comércio com indígenas, e com isso, aos poucos, auxiliavam no enfraquecimento do domínio português sobre as terras brasileiras, aproveitaram-se para lançar uma iniciativa que, mais tarde, adicionaria-se aos motivos pelos quais a coroa lusitana reforçaria seu poder sobre o Brasil à ferro e fogo.

O rei francês Francisco I, pai de Henrique II, dizia não ter tomado conhecimento do “testamento de Adão” que teria dado a portugueses e espanhóis a propriedade das terras do Novo Mundo. Seu sucessor fazia o mesmo, porém de maneira velada, para não agravar suas relações já delicadas com a coroa portuguesa. Os franceses sabiam do enfraquecimento das povoações portuguesas diante da resistência dos índios. Ao despachar corsários para o Brasil, Henrique II espoliava Portugal, mas de uma forma a proteger-se de acusações formais. Dessa forma, contribuiu para armar Nicolas Durand de Villegagnon, cavaleiro de Malta, condecorado em lutas contra os mouros na África. E, mesmo sem apoio explícito, avalizou a tentativa de colonização que ficou conhecida como França Antártica. (GUARACY, 2015, p.128)

A França Antártica e o seu fundador, Villegagnon, já teria vindo ao Brasil anteriormente e tido um encontro com o líder dos tamoios, Cunhambebe, com o qual começou a forjar uma importante aliança que traria aos portugueses motivos para grande preocupação.

Em 1554, com dinheiro do próprio bolso, custeou uma expedição à costa brasileira, onde estabeleceu relações com indígenas na região de Cabo Frio, entre eles Cunhambebe. O cacique reunira várias tribos para um ataque à fortaleza de Bertioga, que resultara infrutífero. Ao receber a visita de intérpretes de Villegagnon, que lhe ofereceram uma peça de canhão em troca de pau-brasil, o chefe tamoio viu a possibilidade de conseguir a arma que lhe faltava para derrubar os muros portugueses. E mobilizou as tribos para cumprir o acordo. (GUARACY, 2015, p.129)

Devido a brutalidade de seu líder, o forte erguido por Villegagnon e a comunidade que começava a fundar por lá, da qual faziam parte homens e mulheres, franceses, escoseses e contratados de outras nacionalidades, indígenas aliados e escravos, sofreu uma cisão e começou a gerar uma comunidade que serviria de refúgio para cristãos protestantes de diversas correntes, que, a princípio, esperavam ser bem recebidos pelo comandante, apenas para se decepcionar ao chegar nas terras do Novo Mundo e sofrer diversos maus tratos, de trabalhos forçados em condições insalubres até punições corporais e ameaças de execução.

Esta nova comunidade que surgia viria a dar aos jesuítas portugueses,

católicos conservadores, favoráveis à Contrarreforma e à Inquisição, que enxergavam uma aliança entre os “hereges” e os “selvagens” que falharam em converter, ainda mais motivo para desejar que todos fossem varridos do Novo Mundo a base da violência se necessário.

Porém, os franceses remanescentes na Guanabara ainda tiveram papel ativo na história. Serviriam em breve como motivo para uma ação militar portuguesa, fomentada pelos jesuítas, que viam na sua proximidade com os tamoios uma aliança entre diferentes tipos de hereges que não podia passar impune. (GUARACY, 2015, p.138)

Em seguida a coroa portuguesa, cujo poder cairia nas mãos de católicos conservadores e apoiadores dos ideais da Inquisição, começaria a dar sinais de apoio aos líderes jesuítas e suas propostas de solução para os problemas que a dominação portuguesa sofria no Novo Mundo. Segundo Guaracy, Dom Henrique “era um homem austero, conservador e que marcaria a unificação entre o Estado laico e a Igreja Católica em Portugal.” Ambos foram sensíveis aos apelos dos jesuítas no Novo Mundo o que lhes daria grande poder político. Para eles deveria-se empregar com os índios os mesmos princípios da Inquisição, dar aos tupis as duas únicas seguintes opções: a conversão ou a morte como hereges canibais. (GUARACY, 2015, p.140)

A presença no Brasil de protestantes franceses, que se misturavam aos índios na Guanabara, conforme apontavam Anchieta e Nóbrega, tornava o quadro mais alarmante. Em toda a costa, a resistência indígena crescia a ponto de ameaçar os donatários e o destino da colônia. (GUARACY, 2015, p.141)

Razões para fincar seu domínio sobre a colônia não faltavam aos portugueses. Nessa época, o Brasil, começava a ganhar importância estratégica e econômica cada vez maior para a manutenção do poder do império lusitano.

A política da corte portuguesa mudava por esta e por outras razões. O Brasil se tornava importante. Manter as rotas comerciais para o Oriente, que implicava na construção de benfeitorias pelo caminho, controle de cidade, portos e rotas marítimas até a China e o Japão, se revelava uma tarefa cada vez mais difícil (...). Portugal sofria a concorrência dos ingleses, holandeses e franceses nas rotas comerciais. Os outros países da Europa, que tinham largado com atraso na corrida dos descobrimentos, enfim se organizavam. A hegemonia marítima portuguesa era cada vez mais ameaçada.

No tempo de dom João III, quando se começara a ocupar de fato o território brasileiro, torná-lo autossuficiente e capaz de prover recursos para o reino, o açúcar era ainda um artigo de luxo. Agora, tornava-se produto de consumo popular e a nova riqueza da época. O Brasil começava a figurar como um lugar vantajoso em relação às colônias nas Índias, com o desenvolvimento da indústria açucareira. Ficava no meio do trajeto, a

apenas dois meses de viagem. E seu imenso território certamente tinha riquezas naturais inexploradas. (GUARACY, 2015, p.141)

Esta foi a época em que, para cumprir com todos estes anseios colonizadores, foi escolhido o Governador-Geral que varreria a costa brasileira em guerra e colocaria todos aqueles que os portugueses tinham por inimigos entre a cruz e a espada, Mem de Sá.

Para isso, era importante nomear um novo governador-geral capaz de sedimentar a colônia portuguesa no Brasil, fazer valer o poder central de Salvador sobre toda a costa brasileira e impor os princípios da Inquisição portuguesa sobre a população colonial. Esse governador teria poder sobre os demais donatários, que responderiam a ele, e pertenceria ao Conselho do rei, o que lhe dava poderes mais amplos que os de seus antecessores. (GUARACY, 2015, p.141)

Mem de Sá chegou a Salvador em 28 de dezembro de 1557 e tomou posse em 3 de janeiro de 1558. Sua missão inicial: pacificar a costa brasileira, a começar pela capitania de Todos-os-Santos. (GUARACY, 2015, p.144)

Assim como desejavam, os jesuítas que habitavam o território brasileiro receberam do novo governador todo o auxílio que precisavam para subjugar os indígenas para a catequese, ou para exterminá-los caso continuassem a resistir.

Ficava claro o quanto sua administração teria de influência jesuítica. É frequente nas suas ordens a subordinação a instrução de seguirem conforme orientações de Manoel da Nóbrega e de Anchieta. Em 1558, logo depois de tomar posse do governo, a conselho de Nóbrega, o governador-geral promulgou três leis para estabelecer a paz entre os índios da baía e facilitar a sua catequese, “sob graves penas”, segundo o padre Simão de Vasconcelos:

“Primeira, que nenhum dos nossos confederados ousasse dali em diante comer carne humana. Segunda, que não fizesse guerra, senão com causa justa, aprovada por ele [Mem de Sá] e os de seu conselho. Terceira, que se juntassem em povoações grandes, em forma de repúblicas, levantassem nelas igrejas, a que acudissem os já cristãos a cumprir com as obrigações de seu estado, e os catecúmenos à doutrina Fé; fazendo casas aos padres da Companhia para que residissem entre eles, a fim da instrução dos que quisessem converter-se.” (SÁ apud GUARACY, 2015, p.144)

Mem de Sá seguiu com seu objetivo de dominar os nativos revoltosos de capitania a capitania, de cima a baixo da costa brasileira.

Mem de Sá prosseguiu sua campanha para pacificar as outras capitanias, uma a uma, passando os índios a fio de espada. Depois do Espírito Santo, foi a vez de Ilhéus, de onde chegara mensagem de que tinham sido “mortos muitos cristão e queimados os engenhos de açúcar. (GUARACY, 2015, p.149)

Durante um mês, o governador-geral percorreu os campos nas proximidades de Ilhéus, incendiando malocas, matando índios e submetendo os sobreviventes, que se tornavam escravos ou aliados. (GUARACY, 2015, p.150)

Apesar de toda a guerra que fazia aos povos nativos, é importante ressaltar

que havia um número considerável de índios ainda aliados aos portugueses, e, por consequência, submetidos às ordens de Mem de Sá que guerrearam ao seu lado contra as tribos que dos colonizadores tinham por inimigos.

Os homens do governador-geral voltaram queimando as aldeias que tinham pelo caminho. “Por o gentio ajuntar e me ver, seguindo ao longo da praia lhe fiz algumas ciladas onde os cerquei e lhes foi forçado deitarem-se a nado ao mar.”, relatou o governador-geral. Sob o comando de Vasco Rodrigues de Caldas, Mem de Sá enviou os índios aliados em igaras atrás dos fugitivos, liquidados em alto-mar. “Nenhum tupiniquim ficou vivo”, afirmou Mem de Sá. “Trouxeram-nos [os cadáveres] à terra e os puseram ao longo da praia.” (SÁ apud GUARACY, 2015, p.150)

O conflito contra a chamada Confederação dos Tamoios parece ter sido o maior, mais longo e brutal conflito entre nativos e colonizadores do século.

Com esse métodos de administração da Idade Média, o Brasil português se organizava. O maior desafio de Mem de Sá estava agora no sul, onde os tupinambás desafiavam a colonização portuguesa. Para eles, aqueles homens que andavam a cavalo e cuspiam chumbo não eram invulneráveis.(...)

A conquista do sul, certamente, seria a etapa mais difícil da colonização - e o governador-geral ainda aguardava o momento certo. (GUARACY, 2015, p.155)

2.2) PERSONAGENS NOTÓRIOS

Além dos eventos que me foram de maior interesse, das relações sociais entre os diversos grupos que disputavam e que se auxiliavam, construindo uma complexa teia de acontecimentos dramáticos que preparam um desfecho imprevisível, tive interesse também pelas figuras de personagens históricos cruciais, que tinham influência determinante sobre as ações daqueles vários grupos e, conseqüentemente, no próprio andar da história do Brasil.

Criamos personagens específicos que, em muitos aspectos serviriam como um paralelo com o personagem histórico que os serviu de inspiração.

Em primeiro lugar, o já mencionado exemplo do capitão donatário de Pernambuco, Duarte Coelho que, sendo o único que decidiu habitar as terras que lhe foram dadas, e por ter se aliado a uma tribo indígena local, conseguiu garantir segurança e efetividade nos seus empreendimentos de colonização, povoando rapidamente sua Capitania com trabalhadores de todos os tipos.

Logo na chegada, aliou-se à aldeia Marim dos Caetés, a mais forte da região. Com eles, reforçou sua posição militar e começou a caçar escravos, especialmente

entre as tribos mais ao sul. No entanto, sua maior sorte, ocorreu quando seu cunhado, Jerônimo de Albuquerque, durante uma incursão em que pretendiam capturar índios para a escravização, foi feito prisioneiro, mas salvo pela filha do cacique, com se casou. A mulher foi batizada e uma trégua selada entre Coelho e os indígenas. Assim, o donatário pôde se concentrar em evitar o tráfico de pau-brasil e no empreendimento de construção de fazendas de cana-de-açúcar.

Mencionado diversas vezes nas citações anteriores, João Ramalho, foi um português que chegou ao Brasil, não se tem certeza de quando nem como, mas provavelmente antes de 1500 e por naufrágio ou deixado como degredado. Em seu texto, Guaracy relata que “ao chegar, Ramalho deparou-se com os guaianazes, nus e belicosos. Viviam entre o litoral, uma faixa de areia escura e viscosa que dava para a mata de mangue, e o vasto planalto ao qual se chegava subindo a serra do Mar, conhecida pelo índios como Paranapiacaba (“lugar de onde se vê o mar”).” (GUARACY, 2015. p.30)

Ramalho foi bem recebido pelo índios com que se deparou. Terminou sendo feito parte de sua grande família, ou pelo menos, como era o conceito de família para os nativos brasileiros. Sobre esse encontro, Guaracy descreve com detalhes que “os índios levaram Ramalho ao rio Guapituba, onde estava a aldeia de Tibiriçá (em tupi, “principal da terra”), um dos chefes guaianazes. Ali ele passaria o resto de sua vida, se tornaria respeitado, até venerado, tanto quanto temido e odiado pelos inimigos. Seriam muitos os que o descreveriam como um homem prepotente, ganancioso e cruel.” (GUARACY, 2015. p.33)

Aos poucos, Ramalho conquistou a confiança do cacique. Adotou a vida indígena. Viviu nu, mimetizando-se com os índios, que assim o foram tomando como um dos seus. Tibiriçá adotou-o como genro, mais por sua utilidade como intermediário entre ele e o homem branco, ou pelo costume indígena de assim multiplicar parentes e aliados, do que como uma honraria. Deu-lhe em casamento sua filha Mbicy (“a flor”) - Martira, Bartira ou Potira, na sua forma aportuguesada.

Ramalho teve também filhos com outras mulheres, até mesmo com irmãs de Bartira. Seus hábitos emprestados dos guaianazes causariam horror, anos mais tarde, aos primeiros padres jesuítas que foram conhecer o planalto. (GUARACY, 2015. p.34)

Com o tempo, foi capaz de forjar com eles uma aliança que mais tarde seria explorada por grupos de colonizadores portugueses que viriam para guerrear e subjugar as tribos que lhes tivessem por inimigos, fazendo deles escravos como mão-de-obra e para comercializar.

Ao retornar para o norte, fundeando em São Vicente, a esquadra portuguesa deu com um exército de índios vindo ao seu encontro. Eram carijós e guianazes que, avisados da sua aproximação, desciam a serra. À sua frente, Martim Afonso encontrou a figura glabra de João Ramalho, ao lado de outro português, Antônio Rodrigues, casado com uma filha de Piquerobi, cacique de Ururáí. Ao se deparar com a figura quase mitológica de Ramalho, o homem-índio acompanhado de uma horda de homens nus mas emplumados na praia de areia cinzenta do litoral paulista, Martim Afonso viu-se de repente com o conhecimento logístico e o apoio militar de que necessitava.(...)

Com Ramalho, Martim Afonso teve a perspectiva de estabelecer ali uma base para o comércio de pau-brasil e a captura de escravos(...). Conheceu o planalto de Piratininga, no qual Ramalho havia se estabelecido. Dali, poderia realizar incursões pelo sertão para capturar escravos. (GUARACY, 2015, p.67)

Beneficiou-se muito da relação que começou a forjar com o homem que se tornaria o verdadeiro Capitão Donatário de São Vicente. Guaracy nos conta que Martim Afonso “deixou a cargo de Ramalho a fortaleza de Bertioga e a defesa da vila que lhe pertenceria. Quando a esquadra zarpar, o homem sem passado já não era um simples deserdado numa terra estranha. Tornava-se um homem d’el-rei no Brasil - um prêmio - e, ao lado de Brás Cubas e outros portugueses que ali estavam como empreendedores, a esperança de Martim Afonso de fazer daquela terra um celeiro de grandes negócios.” (GUARACY, 2015. p.78)

João Ramalho cuidava de organizar um exército no qual, à moda dos índios, a confiança se dava pelo parentesco. Além dos nove filhos que teve com Bartira, aproveitou a liberdade entre os indígenas para tomar várias mulheres de outras tribos, de forma a sustentar suas alianças com outros caciques. Com os filhos, estabeleceu postos no litoral para fazer comércio com europeus, vendendo índios prisioneiros para serem escravizados, construindo bergantins,, reabastecendo os navios trânsito e negociando pau-brasil. Os filhos de Ramalho se revelariam ferozes capitães do mato. (GUARACY, 2015 p.86)

Curioso, no entanto, era a relação de desavença que Ramalho tinha tanto com a Ordem dos Jesuítas quanto com o Governo-Geral, o que, mais tarde, lhe tiraria parte do poder que, ao longo de tantos anos havia conquistado.

Embora Ramalho procurasse se aproximar ‘ casou-se na igreja e fez batizar a mulher, Bartira, que adotaria dali em diante o nome de Isabel Dias -, suas relações com os jesuítas e o próprio governador-geral foram sempre tensas e perigosas. Tomé de Sousa fez castigar um mestiço, descendente de Ramalho, entre os portugueses que insultavam os jesuítas. O próprio Nóbrega desejava condená-lo à morte, enterrando-o vivo em praça pública, no que foi impedido pelos protestos no arraial (...). (GUARACY, 2015, p.107)

O pior, porém, nem era o comportamento dos índios, mas o de portugueses como João Ramalho. Os padres o enxergavam como um bruto que andava nu, tinha várias mulheres, filhos bastardos e não respeitava os mandamentos da cristandade. Em suas cartas, Anchieta evitava até mencionar seu nome, como e fosse o próprio demônio. Sustentava que Ramalho queria intrigar os índios contra os missionários e expressava todo

o seu desgosto em ver cristãos vivendo como os silvícolas. (GUARACY, 2015, p.116)

Ramalho chegou “Na Igreja de São Vicente, Leonardo Nunes expulsou Ramalho da missa. Seus filhos, liderados e por André, invadiram o templo com armas de fogo, para matar o jesuíta. A mãe, Bartira, os teria desarmado (...).” (GUARACY, Thales, A conquista do Brasil 1500 - 1600 , 2015. Pg. 117)

No entanto, de forma resumida, João Ramalho foi certamente um dos homens mais importantes para o sucesso do esforço de colonização, e mesmo que fosse tido com tamanha repulsa pelos jesuítas e outras autoridades governamentais na colônia, sua atuação foi decisiva para o processo de colonização do Brasil.

Para os jesuítas, Ramalho podia ser um herege irremediável, mas o fato de ter se transformado no “Piratininga” lhe dava uma posição privilegiada, que fazia dele também um mal necessário. Tornara-se a ponta da lança da ocupação portuguesa continente adentro, justamente por adotar aquela vida semelhante à dos índios, na qual família e exército se convertiam em uma coisa só. “[...] tem tantos filhos, netos e bisnetos e descendentes dele, que não o ousou dizer a Vossa Alteza”, disse a seu respeito o primeiro governador-geral, Tomé de Sousa, em carta ao rei dom João III, em 1549. (GUARACY, 2015 p.34)

Mais ao norte da costa brasileira, Diogo Álvares teve uma história bastante semelhante à de Ramalho. Sobre este outro intrigante colonizador, Guaracy escreve brevemente que “nascido em 1475, em Viana do Castelo, Diogo Álvares Correia foi lançado entre 1509 e 1510 na costa da Bahia, na altura do Rio Vermelho, hoje a cidade de Salvador, no naufrágio de uma embarcação francesa que rumava para São Vicente. Recolhido entre os escolhos, ganhou dos tupinambás o nome de Caramuru: em tupi, “moreia” (...).” (GUARACY, 2015 p.35)

Como Ramalho, Álvares se casou com a filha do chefe local, Paraguaçu, chamada Taparica. Essa união facilitaria por mais de quarenta anos a entrada na região das naveas portuguesas em busca de pau-brasil.(GUARACY, 2015 p.35)

E, neste aspecto, é imprescindível falar sobre a importância de dois padres jesuítas muito influentes durante boa parte deste primeiro século de colonização: os padres Manoel da Nóbrega e José de Anchieta.

Manoel da Nóbrega. um padre jesuíta extremamente dedicado ao principal objetivo da Ordem no Brasil àquela época, converter os índios ao cristianismo, na esperança de assim pacificá-los de combater os colonizadores e fortalecer a presença da doutrina católica Europa afora.

De “compleição delicada”, sempre com “as piores roupas” e fiel à hierarquia, de acordo com José de Anchieta, Nóbrega não se furtava a caminhar pelos lugares mais difíceis, nos quais dispensava a batina, que lhe pesava, sobretudo na chuva. Por isso, ganhou dos carijós o nome de Barecué, ou Abarécuéra (abaré, “padre”, e cuéra, “valente”, “esforçado” ou “salvador”). (ANCHIETA apud GUARACY. 2015 p. 103)

Escolhido como líder do primeiro grupo de jesuítas que foi enviado para a colônia quando a coroa portuguesa ordenara a instalação do primeiro governo-geral, Manoel da Nóbrega, já havia sido escolhido como missionário pela Companhia de Jesus em outros momentos de sua vida. Nóbrega foi influente de tal forma, que apenas Anchieta viria a rivalizar anos mais tarde, o padre mais influente que Brasil teve neste primeiro século de colonização.

O governador-geral visitou as capitâneas para resolver seus problemas mais de perto, levando uma dezena de jesuítas, chefiados por Manoel da Nóbrega. A pacificação dos indígenas dependia muito da capacidade de persuasão daquele homem (...). (GUARACY, 2015 p.102)

Um de seus feitos mais curiosos foi o de ter aprendido o tupi, para assim, poder catequizar o indígena em sua própria língua.

No início, o trabalho parecia inglório, a começar pela própria dificuldade de aprender o tupi, que considerava impenetrável e impronunciável. “Trabalhei por tirar em sua língua as orações e algumas práticas de Nosso Senhor e não posso achar língua que m’o saiba dizer, porque são eles [índios] tão brutos que nem vocábulos têm”, afirmava em carta ao padre-mestre Simão. (GUARACY, 2015 p.104)

O segundo padre mais importante do século e para o processo de colonização, José de Anchieta, chegou ao Brasil como parte de um de outros grupos de jesuítas que foram enviados da metrópole para a colônia após a chegada do primeiro, que viera com o primeiro governador-geral.

E o novo governador traria reforços, inclusive para os jesuítas. (...) os irmãos Brás Lourenço e João Gonçalves, Antônio Blasquez, Gregório Serrão e o jovem José de Anchieta.

Este último foi despachado por Nóbrega na equipe chefiada pelo padre Manuel de Paiva para a capitania de São Vicente, com a missão de fundar as escolas que havia planejado. (...) Ele mesmo, Anchieta, que construiria em terra brasileira uma biografia legendária, colaborou na fundação do colégio e da vila a seu redor, que ajudaria não apenas a consolidar a colônia portuguesa como expandiria os limites do Brasil - muito além do que os próprios jesuítas poderiam imaginar. (GUARACY, 2015 p.108)

Tão dedicado quanto o já mencionado Nóbrega, Anchieta demonstrava ainda mais aptidão para os trabalhos da catequese que o próprio líder da Companhia na colônia. Sobre os esforços do jovem padre, Guaracy escreve “foi de grande valia para os jesuítas, não apenas pela argúcia e persuasão como pela facilidade com que aprendeu a língua dos nativos. Escreveu poemas e um livro de catecismo em

tupi para trabalhar com os índios (...).” Também descreve que “o conhecimento da língua nativa, somado ao fato de que o padre Nóbrega era gago, o que lhe dificultava missões parlamentares, colocou Anchieta à frente de muitas tarefas.”(GUARACY, 2015 p.110-111)

A mudança de opinião que tomou Nóbrega e toda a Companhia de Jesus à respeito de como lidar com a índole indígena, tomaria Anchieta por completo.

“Em seus escritos, Anchieta admitia a escravização quando resultado de “guerras justas”. Entendia-se assim toda aquela que submetia indígenas resistentes à catequese. Era como diferenciar uma “guerra santa” de todas as outras guerras.

(...)

Para ele, a maioria dos índios brasileiros tinha espírito inquebrável. Nisso ele se tornaria o jesuíta mais radical, ao considerar heresia todo e qualquer comportamento diverso dos cânones cristãos, e dispor-se a liquidá-lo custasse o que custasse.” (GUARACY, 2015 p.120)

Um dos primeiros caciques a transformar os conflitos iniciais contra os portugueses em um de larga escala. Líder de uma das muitas aldeias tupinambás que existiam no entorno da Guanabara, Cunhambebe, atacava vilas e fazendas pela capitania de São Vicente e ficou com fama de um terrível e sanguinário matador.

Cunhambebe passou a ser temido pelos portugueses, que o tinham como um “animal feroz” e recebiam cair nas mãos do cacique antropófago. “Os portugueses temem-no mais que a qualquer outro selvagem, porquanto é ele o responsável pela morte de inúmeros de seus patrícios”, afirmou o francês André Thévet. (THÉVET apud GUARACY, 2015 p.89)

A chamada confederação dos Tamoios teve seu início graças a sanha de um índio que teve uma história trágica. Aimberê foi tirado de seu lar por colonizadores portugueses e teve seu pai feito escravo e, eventualmente, morto pelos seus captores, o que, mais tarde, lhe inflamaria o desejo de vingança.

Numa de suas incursões para capturar escravos, as canoas de João Ramalho penetraram na baía do Rio de Janeiro (...). O cacique Cairuçu e seu filho, Aimberê, foram presos e levados como escravos para as fazendas de Brás Cubas em São Vicente. Mais tarde, o escravo liberto Aimberê seria o primeiro líder da confederação indígena contra a ocupação portuguesa. (GUARACY, 2015 p.88)

Guaracy descreve que quando “livre do cativo, Aimberê viajou para a aldeia de Pindobuçu (“folha grande de palma”), cacique tupinambá de Angra dos Reis, que aceitou a ideia de juntar-se a outras tribos para enfrentar o inimigo em comum.” (GUARACY, 2015 p. 125). A história de Aimberê torna-se ainda mais curiosa quando Cunhambebe, o primeiro líder dos Tamoios, foi morto em batalha e Aimberê toma seu lugar, como se seu destino o fosse.

O massacre das aldeias na Guanabara levantou muitas nações contra os portugueses. Em vez de conquistar a terra, o governador-geral acendeu o pavio de um barril de pólvora muito maior. (...) Logo as forças de Aimberé voltaram a subir a serra. As incursões contra os portugueses redobram. Espalhou-se entre as vilas a notícia de que entre eles ainda se encontrava o feroz Cunhambebe, cuja lenda ganhava vulto pela boca dos apavorados colonos.

A figura do cacique sanguíneo tomava contornos sobrenaturais: ele se tornava o "guerreiro imortal". Na realidade, segundo o costume indígena, um parente de Cunhambebe, um filho ou neto, assumiu o seu lugar. Entre os indígenas brasileiros, é um conhecido ritual: quando morre um homem importante, um descendente não apenas toma o seu nome, como incorpora sua personalidade. Dessa forma, perante os índios passa a ser o homem que encarnou. Para os indígenas, de fato era o mesmo Cunhambebe que se encontrava lá. (GUARACY, 2015 p.166)

Nicolas Durand de Villegagnon foi o único francês que conseguiu convencer ao rei de sua nação a investir no erguimento de um forte e na tentativa de fundação de uma colônia francesa no Brasil durante o século XVI. Antes mesmo de instalar-se no território do Novo Mundo, já havia começado a forjar com indígenas que mais tarde começariam a construir a poderosa união dos Tamoios, uma aliança que já traria preocupações aos portugueses.

2.3) CULTURA INDÍGENA

Nossas pesquisas sobre cultura indígena foram baseadas no site oficial da Funai e nele verificamos sobre diversas tribos, personagens, grupos e eventos que gostaria de ter me inspirado com mais fidelidade para a criação do roteiro.

No entanto, de todos aspectos estudados, o mais importante para ser descrito aqui é o da cultura Ashaninka. Na exposição Ashaninka: O poder da beleza, exibida no Museu do Índio no Rio de Janeiro a partir do dia 9 de agosto de 2016, tive um primeiro contato com a informação da existência deste povo e me interessei por sua particular cultura.

O texto impresso sobre placas que acompanhavam as fotografias da referida exposição relatam que trata-se de um dos mais significativos grupos indígenas dentre os que se encontram na bacia superior do Amazonas, ocupando territórios do Brasil e do Peru.

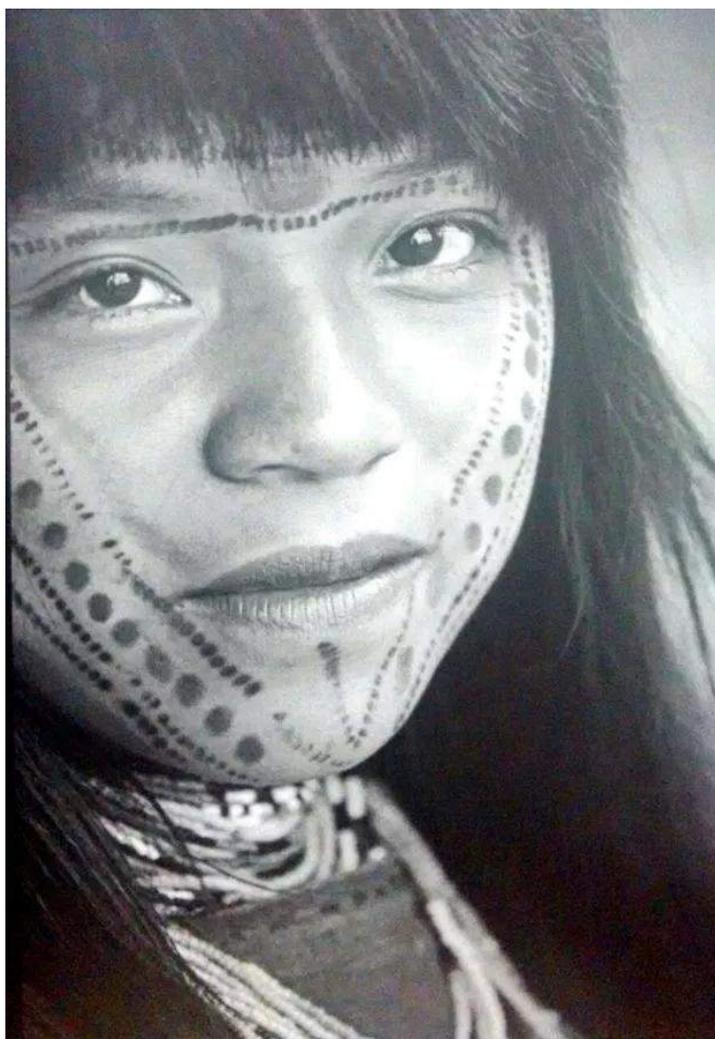
No Brasil, cerca de 800 Ashaninka se localizam nos Rios Breu, Amônia e Arara, afluentes dos Rios Juruá e Envira. Em território peruano, onde constituem o mais extenso grupo indígena, 55 mil representantes deste povo vivem às margens

dos Rios Apurímac, Ene, Perene, Tambo, Alto Ucayali e Pchietta, e seus respectivos afluentes, assim como no planalto do Gran Pajonal.

Os Ashaninka fala a língua Arawak. Suas casas são construídas sobre plataformas apoiadas em palafitas, sem paredes. Nelas moram as famílias nucleares (pais e filhos) e matrilocais (quando o marido mora junto à família da esposa), cada qual com a sua própria roça localizada no entorno da comunidade.

As pinturas corporais são pessoais e somente quem as fez sabe seu significado (FIGURA 1). O mesmo vale para os motivos escolhidos para serem pintados nos recipientes de urucum, nas coroas e nos *kitarentses*, a roupa que marca seu estilo de vida.

FIGURA 1 - RETRATO DE JOVEM ASHANINKA COM PINTURA FACIAL



FONTE: LIMA, Jairo. Ashaninka: O sagrado poder da beleza indígena. In: Xapuri Sociambiental. Disponível em: <<http://www.xapuri.info/biomas/amazonia/ashaninka-o-sagrado-poder-da-beleza-indigena/>> Acesso em: 18 set. 2017.

O urucum pode ser misturado com outros ingredientes para se fazer a pussanga, que segundo o povo, é um perfume usado nas relações sexuais ou para fazer guerra.

As pessoas vivem e agem no mundo segundo o que aprenderam. Agem conseqüentemente, de acordo com o que sabem. A pintura facial Ashaninka mostra esta concepção ao acentuar a testa, lugar do pensamento, os olhos, sede da reflexão direta do conhecimento, e a boca, onde fica o eco do que se sabe. Esta captura de informações é potencializada pelo chapéu aberto, cujas penas funcionam como antenas, vibrando ao menor vento.

O capuz é usado pelas mulheres para abrigar a cabeça do sol e, mais especificamente, quando os cabelos são cortados, por ocasião da primeira menstruação (FIGURA 2). O tipo de corte dos cabelos das mulheres é inspirado em txorito, a andorinha.

FIGURA 2 - FOTOGRAFIA DE MULHER ASHANINKA VESTINDO CAPUZ



FONTE: LIMA, Jairo. Ashaninka: O sagrado poder da beleza indígena. In: Xapuri Sociambiental. Disponível em: <<http://www.xapuri.info/biomas/amazonia/ashaninka-o-sagrado-poder-da-beleza-indigena/>> Acesso em: 18 set. 2017.

Antigamente, o rito relacionado à primeira menstruação era realizado dentro da casa em reclusão. A menina tinha seus cabelos cortados e, em seguida, tomava um banho dado pela mãe. Hoje, o que resta deste rito de passagem é visível apenas no uso do capuz e no corte dos cabelos. Também se usa o capuz para ‘acabar com a preguiça’, ou quando um ente querido morre, ocasião em que os cabelos são cortados na altura da coroa.”

3) ESCRITA DO ROTEIRO

3.1) A TEORIA DE CAMPBELL E O MÉTODO DE VOGLER

Joseph Campbell foi provavelmente um dos mais conhecidos e influentes pesquisadores do séc. XIX. Podemos suspeitar que sua teoria de maior fama e respaldo seja a da Jornada do Herói. Primeiramente publicada no livro *O Herói de Mil Faces*.

Embora Campbell fosse um antropólogo, dizem que muitos roteiristas de Hollywood utilizaram sua teoria para a construção de suas próprias narrativas e personagens, até mesmo em séries famosas como Star Wars.

Um desses roteiristas, provavelmente um dos principais responsáveis pela popularização da Jornada do Herói como um método de construção de narrativas, é Christopher Vogler.

¹ *“Pelos anos eu comecei a perceber alguns elementos em comum em histórias de aventura e mitos, certos personagens intrigantemente familiares, suportes, locais, e situações. Eu fiquei vagamente ciente de que havia um padrão ou um modelo de algum tipo guiando a criação de histórias. Eu tinha alguns pedaços do quebra-cabeça, mas o plano como um todo me esquivava.*

Então na escola de cinema de USC eu tive a sorte de me deparar com o trabalho do mitologista Joseph Campbell. O encontro com Campbell foi, para mim e muitas outras pessoas, uma experiência de mudar a vida. Alguns dias explorando o labirinto de seu livro O Herói de Mil Faces produziu uma eletrificantes reorganização de minha vida e pensamento”. Aqui, totalmente explorado, estava o padrão que eu sentia. Campbell havia

¹ *“Over the years I began to notice some common elements in adventure stories and myths, certain intriguingly familiar characters, props, locations, and situations. I became vaguely aware there was a pattern or a template of some sort guiding the design of stories. I had some pieces of the puzzle but the overall plan eluded me.*

Then at the USC film school I was fortunate enough to cross paths with the work of the mythologist Joseph Campbell. The encounter with Campbell was, for me and many other people, a life-changing experience. A few days of exploring the labyrinth of his book The Hero with a Thousand Faces produced an electrifying reorganization of my life and thinking. Here, fully explored, was the pattern I had been sensing. Campbell had broken the secret code of story. His work was like a flare suddenly illuminating a deeply shadowed landscape.” (VOGLER, 2007 p.xxviii)

quebrado o código secreto das histórias. Seu trabalho era como uma labareda que de repente iluminava um cenário profundamente sombrio.

Vogler continuou neste caminho como roteirista de histórias em diversas mídias, consultor para problemas com narrativas e professor universitário nestes mesmos assuntos. Chegou a trabalhar para famosas companhias de cinema como *The Ladd Company*, *Orion Pictures* e *United Artists*. No entanto, seus anos de trabalho que mais merecem atenção foram os em que ele trabalhou como consultor de histórias para *Disney*.

Foi durante esta época que Vogler desenvolveu um memorando de 7 páginas² que nomeou *The Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces*. O memorando circulou rapidamente pelas mãos de alguns dos mais importantes produtores, diretores e roteiristas de Hollywood da época.

No texto, Christopher explica como os princípios da teoria de Campbell se encaixam em exemplos de histórias atuais e comercialmente bem sucedidas e, com isso, cria um método simples de aplicação do Monomito para o desenvolvimento de narrativas.

Em seguida, ele chegou a ser consultado para auxiliar em alguns dos filmes de maior sucesso na história da Disney, como *O Rei Leão*, *Alladin* e *Hércules*. A partir daí, ministrou aulas sobre análise de histórias na *University of California in Los Angeles (UCLA)*, e continuou a incrementar os exemplos que estudava com base na teoria do memorando de 7 páginas, até que reuniu material o suficiente para escrever um livro *The Writer's Journey: Mythic structures for screenwriters and storytellers*.

Vogler adapta e divide a teoria de Campbell em uma sequência de 12 etapas, acompanhadas de uma breve descrição do que ocorre em cada uma. É possível resumir o conteúdo de cada um dessas etapas da seguinte forma:

1ª etapa - O Mundo Ordinário. O herói, incerto, desconfortável ou ignorante, é introduzido simpaticamente para que a audiência possa se identificar com a situação ou dilema. O herói é mostrado contra um fundo de ambientes, hereditariedade, e histórico pessoal. Algum tipo de polaridade na vida do herói está puxando em direções diferentes e causando estresse.

2ª etapa - O Chamado para Aventura. Algo perturba a situação, ou de pressões externas, ou de alguma coisa surgindo do interior profundo, então o herói precisa enfrentar o início das mudanças.

3ª etapa - Recusa do Chamado. The hero feels the fear of the unknown and tries to turn away from the adventure, however briefly. Alternately, another character may express the uncertainty and danger ahead.

4ª etapa - Conhecendo o Mentor: O herói cruza com um viajante amadurecido dos mundos quem o dá treinamento, equipamento ou conselhos que o ajudarão na sua jornada. Ou o herói alcança internamente uma fonte de coragem e sabedoria.

5ª etapa - Cruzando o Limiar. Ao fim do Primeiro Ato, o herói se compromete em deixar o Mundo Ordinário e a entrar em uma nova região ou condição com regras de valores não familiares.

6ª etapa - Testes, aliados e inimigos. O herói é testado e resolve alianças no Mundo Especial.

7ª etapa - Aproximação: O herói e suas recém formadas alianças se preparam para o maior dos desafios dos Mundo Especial.

8ª etapa - A Provação. Perto da metade da história, o herói entra em um espaço central no Mundo Especial e confronta a morte ou seu maior medo. Após um momento de trauma surge uma nova vida.

9ª etapa - A Recompensa. O herói toma posse do tesouro adquirido por enfrentar a morte. Pode haver celebração, mas há também perigo de perder o tesouro novamente.

10ª etapa - A Estrada de Volta. A mais ou menos $\frac{3}{4}$ do caminho da história, o herói é levado a completar a aventura, deixando o Mundo Especial para ter certeza de que o tesouro será levado para casa. Geralmente uma cena de perseguição sinaliza o perigo e urgência da missão.

11ª etapa - A Ressureição. Ao clímax, o herói é severamente testado mais uma vez no limiar de casa. Ele ou ela é purificado por um último sacrifício, outro momento de morte e renascimento, mas em um nível maior e mais completo. Pelas ações do herói, as polaridades que estavam em conflito no início são finalmente resolvidas.

12ª etapa - Retorno com o Elixir. O herói retorna para casa ou continua a jornada, carregando um porção do tesouro que tem o poder de transformar o mundo como o herói foi transformado.

3.2) O CONTEXTO DA NARRATIVA E O ARCO DE 12 EPISÓDIOS

Levando em consideração o método estabelecido por Vogler, decidi desenvolver uma grande trama que se dividiria em 12 episódios, cada um representando uma das etapas na sequência da teoria, mas que apenas o primeiro episódio, coincidindo com a primeira etapa do Monomito, "O Mundo Ordinário", teria a produção de um roteiro detalhado, e que, apenas com base neste, a história em quadrinhos seria criada.

Primeiramente decidi que a história se passaria em uma ilha conhecida pelo nome de Amalthea pelos colonizadores de uma nação muito distante chamada Arcelia.

À semelhança do que aconteceu graças ao pau-brasil nos primórdios do processo de colonização do Brasil, devido a presença de um tipo de madeira muito valiosa que só cresce nos interiores das vastas florestas de Amalthea, a ilha foi se tornando um alvo de crescente interesse para colonizadores de diversas nações, mas principalmente os arcelianos.

No território da ilha, no entanto, viviam diversas tribos aborígenes que são extremamente semelhantes aos nativos brasileiros, dos quais surgiu a inspiração,

Resgatando os aspectos históricos que foram destrinchados no capítulo 3 deste texto, decidi que criaria um contexto histórico que se torna um paralelo mais forte com o período de alguns anos após a instalação do Governo-Geral, em que, além da divisão do território descoberto em um número de diversas capitanias, foi estabelecido em anos recentes um poder governamental que une o de todos os Donatários de cada capitania.

O escambo de amaltetína por quinquilharias é a principal troca comercial entre nativos e arcelianos, além de navegantes de outras nacionalidades. Mas por toda a colônia, marujos naufragados, amotinados, prisioneiros exilados e pequenas iniciativas de povoamento, traziam nativos amistosos e arcelianos que não tinham outra escolha começam a fundar vilas onde o convívio era relativamente pacífico.

Se passando em uma capitania cuja situação mais se assemelha a de São Vicente à época, a narrativa conta sobre uma região do país que antes, dominada por uma grande e poderosa tribo de nativos, a dos *coiquiaras*, inspirada na poderosa tribo dos dominadores Tupinambás, para a qual não havia falta de tribos inimigas, começou antagonizada por arcelianos, quando estes, de alguma forma, foram capazes de forjar uma aliança com uma das mais fortes daquelas tribos inimigas, a dos *tuiiri*, inspirado na dos Guaianazes. Com isso, embora em número crescente, os ainda poucos colonizadores arcelianos conseguiram unir suas superiores táticas e equipamentos de guerra ao número de guerreiros e o conhecimento da terra necessários para fazer da poderosa tribo dos *coiquiaras* muitos escravos, e tomar deles muito do território que antes dominavam.

A região que ainda viria a se tornar a capitania de San Ig-Léa, se tornou a principal localização da colônia onde os colonizadores mais atacaram, escravizaram e venderam aborígenes apresados.

Este cenário caótico teria levado a uma união entre inúmeras aldeias e um longo conflito entre muitos da tribo dos coiquiara, liderada por um poderoso cacique, que destruíram vilas e fazendas, fazendo desta uma região de conflito em larga escala.

Em seguida, seria instalado o Governo-Geral, e um poderoso regimento do exército *arceliano* viria para pacificar esta e outras capitanias que se encontravam em situação semelhante. Em *San Ig-Léa*, no entanto, os colonizadores dariam mais sorte: o cacique que liderava aquela breve união de aldeias da tribo foi capturado, junto com seu pequeno filho, feito escravo e logo, morto por resistência.

Além disso, inspirado na Ordem dos Jesuítas e sua importante atuação política, a chamada Ordem Colonial do Pectus também começou a criar influência na colônia. Interferiam em todos os aspectos da vida de toda a população sob o credo de uma poderosa organização religiosa, que não tolera aqueles que rejeitem suas crenças e não se submetam a seus ideais de comportamento. Convertiam gentios, aprendiam suas línguas, catalogavam suas diversas tribos, e os puniam por seus desvios. Eram, inclusive, contra a sua escravização, por acreditar que, ainda podendo se submeter às vontades da grande instituição (o Pectus, e seus representantes) teriam ainda como ter suas almas salvas.

Mesmo assim, os colonizadores, principalmente os poderosos fazendeiros, donos de terra que recebiam dos Donatários de cada capitania a ordem de tornar sua propriedade rentável à qualquer custo, faziam da escravidão de gentios, predominantemente daqueles que mostravam-se agressivos aos arcelianos ou indomáveis aos sacerdotes da Ordem, a principal força de trabalho para as lavouras.

No meio deste contexto, Edgar Valerius é um feitor militar *arceliano*, que, aliado a um navegador comerciante e estimado amigo, Gaspar de La Cruz, foi escolhido pelo Donatário da Capitania de San Ig-Léa, Celso Elias Deodato, para receber uma sesmaria, uma larga porção de terra em que usaria de recursos próprios para governar, proteger e tornar rendosa a produção agrária e a aquisição de amaltetina.

Edgar viajou para a terra levando sua família consigo, além de soldados e trabalhadores de diversos ramos, pronto para fundar uma feitoria e a começar a planejar a vila que ela se tornaria anos mais tarde.

Sobre o arco de 12 episódios, embora não tenha sido possível escrever sobre todos, há sinopse de episódios suficientes para a demonstração do objetivo do projeto e de como será possível seguir com o seu desenvolvimento.

O MUNDO ORDINÁRIO. - A maioria dos personagens mais importantes para a trama são apresentados. Lilian retorna de sua estadia na capital de *Arcelia, Salácia*. É apresentado o trabalho comum na feitoria e Sobre este primeiro episódio. os objetivos principais eram, apresentar a personagem principal, Lilian como uma jovem tímida e um tanto inocente, que, após viver anos longe do pai, que é líder de uma feitoria militar no território de Amalthea, na capitania de San Ig-Léa, retorna para o que seria uma breve visita.

Também, seu pai, o Senhor Edgard Valerius e a forma curiosa como governa o povoado e as terras que lhe cabem por direito.

O CHAMADO PARA AVENTURA. - Começam a crescer os indícios de que uma nova grande revolta de coiuiaras era iminente, com pistas de que uma aliança entre eles e mercadores navidianos estava sendo forjada. Lilian começa a ser treinada por Kyaroa para o controle de suas aptidões mágicas. O senhor Erasmus presta uma visita pessoal e inesperada à feitoria de Valerius, e é apresentado à filha pelo feitor. É mencionada a forma como a Ordem Colonial do Pectus utilizava a

amaltetfina, e os sacerdotes da Ordem vão demonstrando vontade de ver os coiuiaras subjugados ou exterminados de todo. Durante uma nova reunião na câmara da capitania de San Ig-Léa, uma evidência fez os legisladores acusarem Valerius de traição contra a coroa. Uma brigada militar leva Valerius como prisioneiro e toma o comando da feitoria.

RECUSA DO CHAMADO - Lillian entra em desespero com o aprisionamento de seu pai e a forma como a brigada militar comandava a feitoria.

Certa manhã, ao informar Kyarua de que seu pai havia sido aprisionado, a nativa desaparece sem dizer para onde.

Na noite de outro dia, gentios atacam os soldados da feitoria sorrateiramente e libertam os aborígenes mantidos ainda como escravos. Lillian percebe e decide seguir os guerreiros na esperança de encontrar o oráculo.

Lillian se depara com uma grande reunião de coiuiaras exaltados pelo ameaçador Topirabuçu. Ela é descoberta bisbilhotando e posta sob ameaça diante de um exército de nativos ferozes, mas salva por Kyarua antes que pudesse ser ferida.

Trazida de volta para a feitoria, a jovem decide vasculhar por entre os documentos no escritório de seu pai e descobre detalhes militares que a fazem tramar um plano.

Lillian se encontra mais uma vez com Kyarua. Neste momento, a mulher se dispõe a contar-lhe sua história.

Decidida em resgatar o Senhor Valerius do seu local de aprisionamento, Lillian apresenta a Kyarua um plano de ataque, o que faz a aborígine decidir trazer a jovem ao encontro de Topirabuçu mais uma vez.

CONHECENDO O MENTOR - Lillian apresenta aos aborígenes da Confederação o seu plano de ataque ao calabouço, mas é ridicularizada por Topirabuçu e os outros, que recusam a ajuda da jovem.

Lembrando da visita que Valerius havia recebido, ela decide pedir ajuda do Senhor Erasmus para, em uma reunião na Câmara Legislativa da Capitania, receber o direito de comandar a feitoria e pedir que fosse feita a retirada completa da brigada militar que a ocupava naquele momento.

Durante a visita, a jovem descobre que seu pai, que ela esperava encontrar em uma das celas do subterrâneo da Câmara Legislativa, foi enviado para a prisão do forte militar da Capitania, e que, de lá, ele seria enviado para a capital da Arcelia, Salácia, para um julgamento de traição à coroa sob pena de execução.

Tendo recebido a ajuda de Erasmus, ela consegue permissão para a retirada das tropas coloca a feitoria em certa ordem, comandando os serviçais que ainda eram leais a Valerius a garantir apenas a segurança e os mantimentos mínimos necessários para todos.

Pouco tempo depois, Lilian recebe de Kyaroa a notícia de que a Confederação, o exército de Topirabuçu, estava se preparando para atacar o forte da Capitania, o mesmo em que Valerius estava preso, dali em alguns poucos dias.

Por esse motivo, Lilian, planeja uma atitude radical. Ela envia uma carta para o comandante do forte, pedindo para que ele a recebesse para uma reunião para discutir os recentes eventos e lhe prestar auxílio. Ela pede para ser recebida no exato dia em que sabia que o forte seria atacado, pois planejava, no meio do caos da batalha, encontrar uma forma de libertar o seu pai de seu confinamento.

No momento da reunião, Lilian tenta, em vão conseguir o direito de visitar seu próprio pai, até que o ataque dos nativos é lançado, colocando todos os soldados do forte em alerta.

O comandante solicita a jovem que se mantivesse no escritório por sua própria segurança, no entanto, quando ela deixa o aposento, Lilian decide bisbilhotar pelo forte, procurando pela entrada dos calabouços.

Pelas celas Lilian se depara com os restos mortais de gentios torturados e assassinados de diversas tribos. Na última, ao fundo do longo corredor, ela encontra seu pai, preso e com claras evidências de tortura. Sua cela, no entanto, estava trancada e a chave não parecia estar por perto.

Desesperada, Lilian resolve retornar para o escritório do comandante, imaginando que talvez lá estivesse a chave. Em uma das gavetas da mesa do militar, havia uma chave junto de uma carta endereçada ao líder do forte em que se fazia o pedido de uso de tortura para a aquisição forçada de uma confissão do feitor. A carta havia sido assinada pelo Sacerdote Cecílio Glauco;

CRUZANDO O LIMIAR - Lilian presencia a morte de seu pai e a Confederação tem a sua primeira grande vitória contra os arcelianos. A notícia da queda do forte corre pela capitania inteira. A situação em outras capitanias, era semelhante, e por isso, em uma das mais distantes regiões da capitania de San Ig-Léa na colônia, um poderoso regimento do exército arceliano acara de desembarcar. Furiosa com o turbilhão de tragédias que se sucedera, a jovem se vê determinada em vingar a morte de seu pai, mas antes, precisava tomar de volta o controle da propriedade de sua família, e decide pedir ao Senhor Erasmus ajuda para conseguí-lo.

3.3) PERSONAGENS E SIGNIFICANTES

À partir de personagens históricos que tiveram determinante importância para o processo de colonização e aspectos relevantes da sociedade colonial que pudessem ser representados através de um determinado personagem fictício, começaram a ser desenvolvidos os personagens da narrativa em si.

3.3.1) LILIAN VALERIUS

Segundo a teoria do monomito, um personagem principal precisa passar por uma grande mudança. Lilian é uma jovem de 17 anos de idade, tímida e pensativa, que vive uma vida confortável, exceto pela sua doença. Graças ao fato de ter tido sua vida salva por um gentio, no entanto, ela os enxerga de forma diferente a maior parte da sociedade *arceliana*.

Ela possui admiração por assuntos militares e pelo trabalho de seu pai. Admiração essa que ela entende não ser uma das qualidades mais bem vistas em uma mulher de uma sociedade como a que pertence.

Com base nas histórias de alguns personagens importantes que se aliaram a grupos de indígenas e os auxiliaram com estratégias militares, os eventos deste fascículo preparam Lilian para esta mesma transformação.

3.3.2) EDGAR VALERIUS

Edgar Valerius é um militar '*arceliano*' de 56 anos. Um administrador de um entreposto militar, que faz o digno esforço de fazer valer a função do poder público na melhoria das condições sociais e na geração de renda para sua família, seu povoado e o estado para o qual trabalha.

Parcialmente inspirado na curiosa história de relativo sucesso do já mencionado capitão-donatário Duarte Coelho, Valerius traz sua família junto a um grupo de militares e trabalhadores de diversos ramos com a intenção de se fixar na sesmaria, o pedaço de terra que recebera o direito e o dever de governar e colonizar.

Além disso, assim como seu referencial, Valerius possui um sócio e amigo próximo, um mercador chamado Gaspar, que teve a sorte de conseguir se casar com uma jovem mulher aborígine chamada Ianomia, filha de um cacique de uma tribo chamada de *'ariguatas'*, uma das mais presentes e numerosas da região. Através desse acordo matrimonial, Valerius consegue forjar uma aliança com a tribo dos *'ariguatas'* e garantir, com isso, efetividade no escambo de *'amaltetína'* e a certeza de que não criaria desavenças que poderiam pôr em perigo seus subordinados, família e empreendimentos.

3.3.3) KYAROA

Kyaroa é uma personagem que traz um elemento improvável, mas, até por essa razão, instigante. Uma mulher de mais ou menos 22 anos, e uma nativa de uma tribo que habita uma região longínqua em relação aquela em que os eventos da narrativa se desenrolam, a possibilidade de que algo deste tipo tenha ocorrido na história real é improvável.

Kyaroa é uma sacerdotisa poderosa, e é a única que, segundo o Caraíba, pode curar Lilian de sua reação à *amaltetína*.

Do ponto de vista de arquétipos como os do Mito do Herói, Kyaroa faz o papel do sábio, o personagem que irá ensinar o principal os conhecimentos que ele necessita para viajar com segurança pelo Mundo Especial.

3.3.4) CARAÍBA

Inspirado num curioso aspecto da cultura indígena relatado em algumas passagens do livro de Guaracy, os caraíbas eram velhos andarilhos que diziam possuir poderes mágicos e não pertencer a nenhuma tribo, o que lhes permitia caminhar por entre muitas delas, mesmo aquelas inimigas entre si, sem sofrer represálias por isso.

Por essas razões, o Caraíba é o personagem que parece ser o mais conhecedor de todos sobre o mundo que os rodeia. Nada parece impressioná-lo e

nenhum evento parece estar fora de suas previsões.

3.3.5) TOPIRABUÇU

Inspirado concomitantemente pelas figuras de Cunhambebe e Aimberê, índios da tribo dos tupinambás que lideraram grandes revoltas que tomaram tão grande escala até tomar a proporção da chamada “confederação” dos Tamoios, pondo os negócios e o domínio territorial dos colonizadores da Capitania de São Vicente em grave risco.

Cunhambebe era temido por toda a capitania como um canibal feroz e impiedoso, e Aimberê teve a morte de seu pai, levado a cativo e morto pelo excesso de trabalho forçado, como a motivação para levá-lo a reacender a chama da guerra contra os portugueses.

Topirabuçu é um nativo coiquara que lidera uma revolta que estava crescendo em tamanho rapidamente. Impaciente, violento e vingativo, ele deseja expulsar de suas terras ou aniquilar tantos arcelianos quanto puder encontrar.

3.3.6) IANOMIA

Representando o aspecto histórico do “cunhadismo”, forma de relação amistosa entre grupos de europeus e aldeias indígenas selada pelo casamento entre, geralmente, um homem europeu e uma mulher indígena, tendenciosamente, a filha de um cacique, Ianomia é uma jovem mulher nativa, de mais ou menos 20 anos de idade, da tribo dos ariguatas, que se casou com o sócio de Valerius, Gaspar de la Cruz, o que permitiu uma aliança entre a aldeia a que ela pertence com a feitoria do pai da protagonista.

Ela é meiga e tímida e vive uma vida tranquila e um tanto reclusa na feitoria, enquanto seu marido, Gaspar, um mercador e marinheiro, viaja pelo mundo para cumprir seu serviço como comerciante.

Por ter conhecimentos particulares de nativos de Amaltea, quando ela se depara com os efeitos que Lilian demonstra pela primeira vez ao entrar em contato com a *amaltetina*, ela toma uma atitude rápida em entrar em contato com o Caraíba.

3.3.7) SENHOR ERASMUS

João Ramalho foi provavelmente o mais polêmico personagem histórico deste primeiro século de colonização. Tendo se aliado a inúmeras tribos indígenas mas para fazer de escravos os nativos de muitas outras, fundou a Vila de São Vicente e é, por essa razão, tido por alguns até hoje como o patriarca dos paulistas.

Inspirado por esta figura o Senhor Erasmus é um dos sesmeiros da capitania San Ig-Léa, que, tido como um homem sem modos adequados aos de um nobre *arceliano*, é especialmente assediado pelos sacerdotes da Ordem Colonial.

Um homem idoso, de, provavelmente, mais de 65 anos, fala pouco de seu passado e carrega sempre um sorriso simpático. Apenas sabe-se que ele possui alianças com determinadas tribos nativas e inclusive possui filhos de mulheres destas tribos.

3.3.8) SACERDOTE CECÍLIO GLAUCO

Claramente inspirado nos padres Manoel da Nóbrega e José de Anchieta, o Sacerdote Cecílio Glauco é um homem de 52 anos, líder religioso austero e devoto a missão de construir na colônia de Amaltea uma sociedade que esteja de acordo com o cânones de seu credo.

Ele demonstra antipatia pela relutância de Valerius em prestar auxílio aos objetivos da chamada Ordem Colonial, o grupo de sacerdotes que mais opera em Amaltea e que possui o objetivo de converter todos os aborígenes.

4) DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1) CONCEITUAÇÃO VISUAL DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

Durante todo o processo de criação dos personagens, busquei me inspirar nos seguintes tipos de fontes: ilustrações ou descrições históricas sobre as características do(s) personagem(ns) histórico(s) que os inspiram, do grupo social ao qual ele pertence e a sua respectiva cultura material, em fotografias de pessoas reais que possuíssem características fisiológicas e que, através delas, demonstrassem relação com as características psicológicas desejadas para o personagem em questão, e, finalmente, na imagem de personagens de diferentes histórias da cultura popular que possuem também características fisiológicas e psicológicas

Comecei desenhando estudos dos personagens mais importantes à lápis: exemplos de membros dos grupos mais importantes e visões panorâmicas dos ambientes mais visitados e dos mais complexos em que os eventos da narrativa se passam.

4.1.1) LILIAN

FIGURA 3 - FOTOGRAFIA DA ATRIZ MIA WASIKOWSKA COMO ALICE NO LONGA-METRAGEM ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS DE TIM BURTON.

FIGURA 4 - FOTOGRAFIA DE MULHER VESTINDO TRAJE INSPIRADO NA MODA DA INGLETERRA NA ERA TUDOR.



FONTE: <<http://www.jinxiboo.com/blog/2010/2/28/tim-burtons-alice-in-wonderland-behind-the-scenes-random-fun.html>> Acesso em 10 de setembro de 2018.

FONTE: <<https://www.deviantart.com/petstudent/art/Green-Tudor-dress-side-view-376619989>> Acesso em 10 de setembro de 2018.

A Alice no filme *Alice no país das Maravilhas* de Tim Burton, lançado em 2010, cria uma versão da personagem principal em que sua mente indagadora a faz questionar a sociedade a sua volta, uma característica que parece ter aprendido com seu próprio pai. Por essa razão, ela se torna uma jovem pouco conversadora, que, na maior parte do tempo, demonstra um semblante de desconfiança e pouco expressivo (FIGURA 3).

Vestidos antigos e menos pomposos também foram colhidos como referência (FIGURA 4).

Assim também, Lilian é uma jovem que não se sente bem encaixada ao papel que se vê obrigada a desempenhar na sociedade e sente profunda admiração por seu pai e pelo trabalho que ele exerce. Ela também demonstra certo fascínio por história e tática militares, a despeito da preocupação que seu pai demonstre com esse sentimento.

FIGURA 5 - ESBOÇOS CONCEITUAIS INICIAIS DA PERSONAGEM LILIAN EM DESENHO TRADICIONAL.



A personagem principal, Lillian Valerius, uma jovem tímida, com olhar pouco expressivo, na maioria das vezes. Ela usa um vestido simples com duas camadas. Os cabelos são loiros, crespos e volumosos, presos apenas por um arco sobre a cabeça.

Um esboço de Lillian em trajes adequados para a batalha e a exploração. À direita um desenho da mesma quando criança (FIGURA 5).

A versão finalizada da personagem (FIGURA 6) foi feita em pintura digital, com um traje ainda mais simples do que os esboçados anteriormente.

FIGURA 6: CONCEPT PRELIMINAR DA PERSONAGEM À ESQUERDA E CONCEPT FINALIZADO À DIREITA, AMBOS EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.1.2) SENHOR VALERIUS

FIGURA 7 - FOTOGRAFIA DE MODELO MASCULINO DE 60 ANOS



FONTE: BARNES, Sara. 60-Year-Old Man Fulfills Lifelong Modeling Dream with Help From Reddit. Junho, 2016. Disponível em: <<https://mymodernmet.com/philippe-dumas-60-year-old-male-model/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2018.

A principal referência para a feição do personagem foram homens idosos de olhar sisudo e imponente, barba grande e penteado arrumado (FIGURA 7).

FIGURA 8 - DIVERSOS MODELOS DE GIBÃO, JACKET E BRAGUETES.



FONTE: A moda na Renascença - Parte I. Disponível em: <efemerabeleza.blogspot.com.br/2012/09/a-moda-na-renascenca-parte-i.html> Acesso em: 10 de setembro de 2018.

Durante os séculos do início da Renascença, XV e XVI, a moda masculina girava em torno de uma peça de roupa chamada de gibão, um tipo de túnica curta, aberta na frente do tórax com mangas bufantes, juntos a meias longas e apertadas que os mesmos homens utilizavam até a altura dos joelhos (FIGURA 8).

FIGURA 9 - ESBOÇOS INICIAIS DE EDGAR VALERIUS EM UM TRAJE MILITAR SIMPLES, EM GRAFITE.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

O pai de Lilian, Edgar Valerius, é um militar de média patente e um membro de círculos da baixa nobreza. Costuma ser visto trajando um fraque típico de militares, pois passa a maior parte de seu tempo lidando com trabalhos de administração. Em algumas ocasiões utiliza trajes de marinheiros, distinguido principalmente pelo uso de um chapéu de capitão (FIGURA 9).

FIGURA 10 - CONCEPT PRELIMINAR DO PERSONAGEM À ESQUERDA E CONCEPT FINALIZADO À DIREITA, AMBOS EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

O traje do personagem sofreu uma modificação de última hora pois, apenas ao final do projeto foi percebida uma disparidade histórica no traje representado nos primeiros esboços e no concept preliminar (FIGURA 10).

4.1.3) KYAROA

Kyaroa é, como já dito anteriormente, vinda de uma tribo inspirada na dos Ashaninka, que possui uma cultura material muito distinta da maioria das tribos do Brasil. Em vez de andarem semi-nus, os índios desta tribo vestem um tipo de túnicas longas decoradas, que descem até os calcanhares. Além disso, em vez de cocares, por exemplo, eles costumam utilizar uma espécie de chapéu de palha sem topo (FIGURAS 11 E 12).

FIGURAS 11 E 12 - FOTOGRAFIA DE ÍNDIOS DA TRIBO ASHANINKA E FOTOGRAFIA DE FAMÍLIA ASHANINKA.



FONTE: Povos Indígenas do Brasil. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/537195061784701976/> Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Ashaninka>. Acessos em: 11 de setembro de 2018.

Além das vestimentas da própria tribo, a imagem de Kyaroa, que é uma mulher de caráter forte, tão quieta que pode parecer antipática aos que não a conhecem bem, também tem por inspiração a imagem de personagens femininas com características psicológicas semelhantes, como Faith Connors, personagem principal da série de jogos Mirror's Edge (FIGURA 13).

FIGURA 13 - ARTE OFICIAL DA PERSONAGEM FAITH CONNORS DO JOGO MIRROR'S EDGE CATALYST



Fonte: Disponível em: <<https://dustrial-inc.tumblr.com/post/121714715692/mirrors-edge-catalyst>>. Acesso em: 11 de setembro de 2018.

FIGURA 14 - ESBOÇOS INICIAIS DO CONCEITO DA PERSONAGEM KYAROA



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Um esboço da personagem Kyaroa, inspirada nos trajes de mulheres ashaninkas. Ela também veste um capuz sob o chapéu, o que, para a cultura ashaninka, era um evento que representava quando uma mulher estava de luto (FIGURA 14).

FIGURA 15 - PINTURA FINALIZADA DO CONCEITO DA PERSONAGEM KYAROA EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017

Na versão finalizada do concept da personagem ela aparece vestindo uma túnica de cor vinho, uma vestimenta que representa certa simplicidade e despojo, o que agrega a personalidade de uma personagem preocupada com assuntos de mais vital importância, como sua própria segurança. Mas sem faltar pelo menos alguns adereços típicos de membros daquela tribo em que é inspirada (FIGURA 15).

4.1.4) CARAÍBA

Os caraíbas eram uma espécie de anciões das tribos indígenas do território brasileiro, que poderiam, em verdade, ter vindo de quaisquer tribos, e a maioria dos outros indígenas jamais saberia qual, pois eles não a revelavam.

Inspirado neste tipo de personagem, o Caraíba é um homem de idade muito avançada, mais de 80 anos.

FIGURAS 16 E 17 - FOTOGRAFIA DE ÍNDIO AMAZONENSE A DIREITA E A ESQUERDA FOTOGRAFIA DE ÍNDIO IDOSO DA ETNIA RIKBAKSTA.



FONTE: Disponíveis em: <<https://500px.com/photo/37968818/chaman-by-egoitz-eraso>> e <<https://br.pinterest.com/pin/203647214370328011/>>. Acessos em: 11 de setembro de 2018.

Baseado em alguns dos adereços mais extravagantes da cultura indígena aos olhos de um não índio, é possível dizer que o caraíba se enfeita de forma pomposa. Alguns exemplos de fotografias de índios idosos que utilizam adereços deste tipo podem ser vistas acima (FIGURAS 16 E 17).

Em seguida, as imagens de esboço em grafite, concept preliminar e concept final, ambos em pintura digital (FIGURA 18).

FIGURA 18 - ESBOÇO EM GRAFITE, SEGUIDO DE CONCEPT PRELIMINAR E FIANLIZADO AMBOS EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017

4.1.5) TOPIRABUÇU

É o líder de uma revolta de nativos que começava a se fortalecer. Um guerreiro sanguinário, vingativo e impaciente, cuja inspiração para a sua conceituação visual veio da imagem de um personagem com características psicológicas semelhantes.

Kratos, o personagem principal da série de jogos God of War, um guerreiro espartano extremamente violento e impiedoso, guiado apenas por uma frenesi vingativa, motivada pela morte de sua esposa e filha, o que o leva a desafiar todos os deuses do Olimpo.

Suas inspirações históricas, nos mais curiosos líderes da Confederação dos Tamoios, Cunhambebe e Aimberê, também foi de grande valia para a construção de sua imagem.

FIGURAS 19 e 20 - RETRATO DE CUNHAMBEBE EM GRAVURA E LUSTRAÇÃO OFICIAL DA PRODUÇÃO DO JOGO GOD OF WAR III.



FONTE: Disponíveis em <<http://clctg.blogspot.com/2011/06/cunhambebe.html>> e <<https://www.ultrahdwalls.com/god-of-war-kratos-wings-hd-wallpaper-games/god-of-war-kratos-wings-hd-wallpaper-games-2/>>. Acesso em: 17 de setembro de 2018.

Também foram utilizadas fotografias de índios de meia-idade como a da imagem abaixo (FIGURA 22) e que utilizassem adereços mais chamativos dos utilizados por outros índios (FIGURA 21), para auxiliar na construção da imagem de um personagem que exiba liderança e que ocupe posição superior e sua hierarquia.

FIGURA 21 E 22 - FOTOGRAFIA DE ÍNDIO JOVEM DA ETNIA PATAXÓ E FOTOGRAFIA DE ÍNDIO DE MEIA IDADE DA ETNIA PATAXÓ.



FONTE: Disponíveis em: <<http://oridesmjrblogspot.com/2012/05/brasil-nao-era-brasil-gente-da-terra.html>> <http://imagensdobrasil.art.br/produtos/1654/8/2/Etnia_Pataxó#.W5-94_ZFyM->. Acessos em: 17 de setembro de 2018.

FIGURA 23 - ESBOÇOS DE CONCEITUAÇÃO VISUAL DE TOPIRABUÇU EM GRAFITE.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

É um homem corpulento e atlético, mas de rosto bastante enrugado devido a idade avançada e feição carrancuda e irratada. A pintura que faz sobre o próprio rosto lembra os dentes afiados de um predador, e ele a faz dessa forma para impôr temor nos seus opositores (FIGURA 23).

FIGURA 24 - PINTURA PRELIMINAR E PINTURA FINALIZADA DO CONCEPT DE TOPIRABUÇU.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Na versão finalizada da pintura do concept, Topirabuçu demonstra uma postura mais agressiva do que na versão preliminar, trazendo mais dramaticidade para sua figura como um todo (FIGURA 24).

4.1.6) IANOMIA

É uma jovem mulher nativa da tribo dos ariguatas que se casou e decidiu morar com um homem arceliano, o sócio de Valerius, Gaspar de la Cruz. Por essa razão, Ianomia deve ter suas características fisionômicas inspiradas nas de mulheres indígenas, como as da fotografia abaixo (FIGURA 25).

FIGURA 25 - ÍNDIAS ACOMPANHAM OS JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS, EM PALMAS, TOCANTINS.



FONTE: Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/galeria-fotos/os-melhores-momentos-dos-jogos-mundiais-dos-povos-indigenas/>>. Acesso em: 18 de setembro de 2018.

Mas, por viver entre a sociedade dos colonizadores *arcelianos*, veste roupas (FIGURA 26) e faz penteados inspirados (FIGURA 27) nos de mulheres europeias do séc XVI.

FIGURA 26 E 27 - FOTOGRAFIA DE VESTIDO DE MODA RENASCENTISTA, CONJUNTO DE CORPETE, SAIA SUPERIOR E SAIA DE BAIXO E FOTOGRAFIA DA ATRIZ OLIVIA WILDE USANDO TRANÇAS.



FONTE: Disponíveis em: <<https://br.pinterest.com/pin/99642210477866865/>>, <<https://tudocommoda.com/penteados/trancas/>>. Acessos em: 18 de setembro de 2018.

Por ser uma personagem mais simples e menos importante do que os que foram descritos até então, o concept de Lanomia (FIGURA 28) pode ser produzido sem etapas preliminares.

FIGURA 28 - ESBOÇO EM GRAFITE, SEGUIDO DE CONCEPT FINALIZADO EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

5.1.7) SENHOR ERASMUS

Inspirado no polêmico João Ramalho, cuja imagem é ilustrada pela pintura abaixo (FIGURA 29), o Senhor José Erasmus é um dono de terras que pratica diversos hábitos que aprendera com os nativos de Amalthea, entre eles, o de andar com poucas ou nenhuma roupa.

FIGURA 29 - JOÃO RAMALHO EM PINTURA IMAGINÁRIA DE J.W.RODRIGUES.



FONTE: Disponível em <<https://saopulosao.com.br/nossas-pessoas/2157-um-pouco-da-historia-de-joao-ramalho-para-muitos-o-pai-dos-paulistas.html>>. Acesso em: 18 de setembro de 2018.

O personagem utiliza roupas menos pomposas do que a maioria dos outros colonizadores, demonstrando desleixo com a aparência. Em alguns momentos, veste-se com um traje fresco, feito de trapos, que utiliza para caminhar pelas florestas e planícies da região, como nos esboço do lado esquerdo da figura abaixo (FIGURA 30).

FIGURA 30 - ESBOÇO EM GRAFITE, SEGUIDO DE CONCEPT FINALIZADO EM PINTURA DIGITAL.



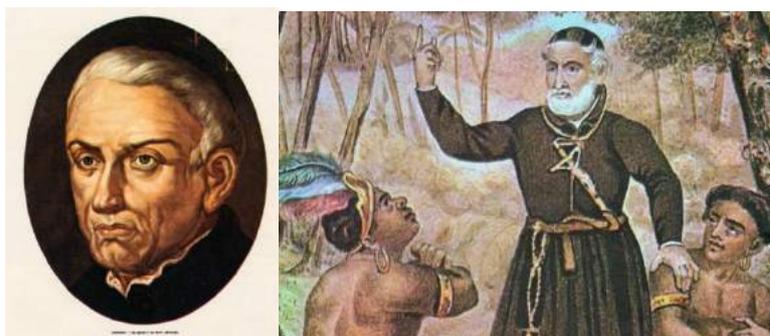
FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.1.8) SACERDOTE CECÍLIO GLAUCO

Os jesuítas eram padres católicos que costumavam utilizar roupas simples, em geral, apenas batinas pretas, que-lhes representavam austeridade e desapego.

Nas imagens abaixo há alguns exemplos de como era retratada a figura de alguns dos mais icônicos membros da ordem dos jesuítas, os padres José de Anchieta (FIGURA 31) e Antônio Vieira (FIGURA 32).

FIGURAS 31 E 32 - PINTURA 'ANCHIETA' DE OSCAR P. DA SILVA E PINTURA DO PADRE ANTÔNIO VIEIRA PREGANDO A INDÍGENAS NO BRASIL COLONIAL.



FONTE: Disponíveis em: <<https://www.al.sp.gov.br/geral/noticia/noticia.jsp?id=354963>> e <<http://ascendensblog.blogspot.com.br/2016/02/sermao-de-quarta-feira-de-cinzas-pe.html>> Acessos em: 18 de setembro de 2018.

O sacerdote Cecílio Glauco inspirado nos padres jesuítas Manoel da Nóbrega e José de Anchieta, por ser líder da ordem religiosa a que pertence na colônia, deve parecer um homem austero de meia idade.

FIGURA 33 - SACERDOTE CECÍLIO GLAUCO, USANDO UMA BATINA SIMPLES, EM ESBOÇO EM GRAFITE, SEGUIDO DE CONCEPT FINALIZADO EM PINTURA DIGITAL.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.1.9) OUTROS PERSONAGENS

FIGURA 34 - ESBOÇO DO CAPITÃO DONATÁRIO DE SAN IG-LÉA, CELSO ELIAS DEODATO À ESQUERDA E DE OUTRO PERSONAGEM À DIREITA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Acima há esboços de concepts para os personagens Celso Elias Deodato, o capitão donatário da Capitania de San Ig-Léa, à esquerda, e à direita, um outro personagem que surgiria apenas em episódios futuros, o corsário Alain Gaultier de Kilian (FIGURA 34).

4.1.10) GRUPOS: NATIVOS DE AMALTHEA

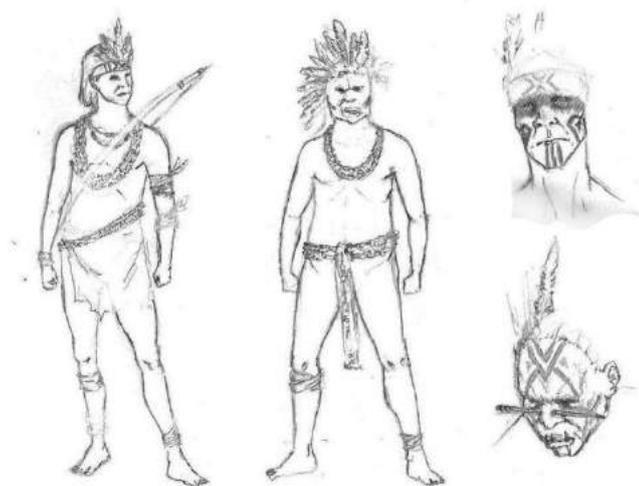
FIGURAS 35, 36, 37 E 38 - ÍNDIOS YAULAPITI PESCANDO AO RIO TUATUARI, ÍNDIO PARTICIPANTE DOS JOGOS MUNDIAIS INDÍGENAS, FOTOGRAFIA DE ÍNDIO KUIKURO PINTANDO O PRÓPRIO CORPO, ÍNDIO PATAXÓ DE POMPOSO COCAR.



FONTE: Disponíveis em: <<http://www.flickr.com/photos/44273782@N07/4071986457/>>, <<https://br.pinterest.com/pin/427912402077878447/>>, <<https://www.modayacamim.com.br/blog/i-jogos-mundiais-dos-povos-indigenas-2/>> e <https://catracalivre.com.br/wp-content/uploads/2014/02/Pataxo_Reproducao.jpg>. Acessos em: 19 de setembro de 2018.

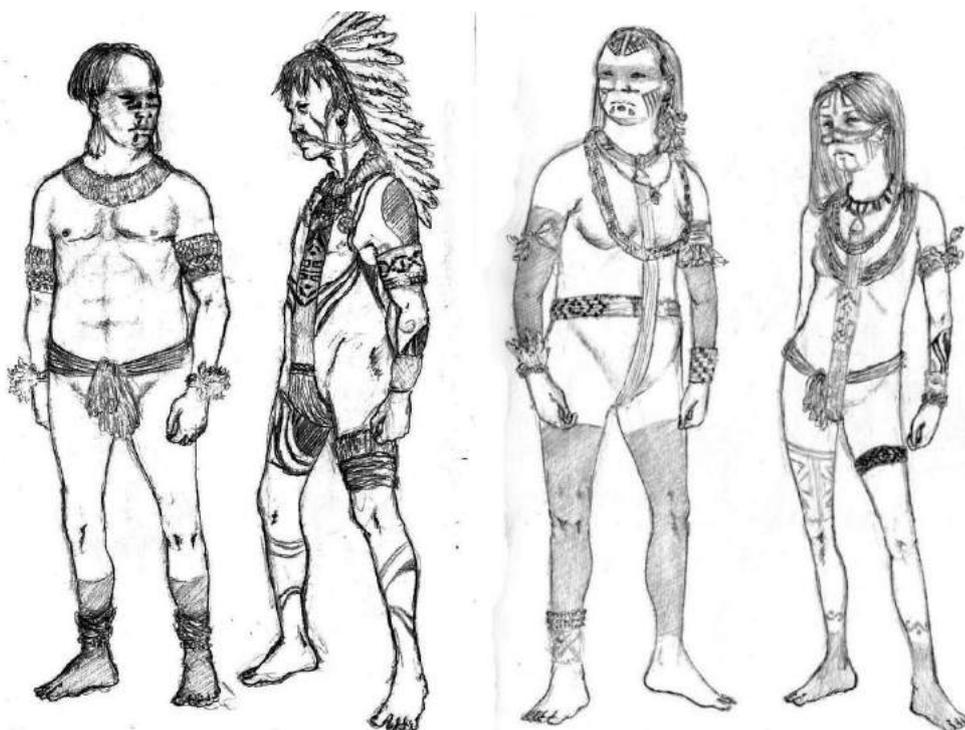
Os aborígenes de que a narrativa mais trata são inspirados em tribos que hoje estão praticamente extintas. Porém como é de conhecimento geral que a cultura das tribos indígenas ainda vive em diversos povos espalhados pela América, fotografias de índios atuais foram utilizadas como referência (FIGURAS 35, 36, 37 E 38).

FIGURA 39 - CONCEITOS INICIAIS DE INDÍGENAS EM GRAFITE



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

FIGURA 40 - PRIMEIROS ESBOÇOS DE NATIVOS DE AMALTHEA.

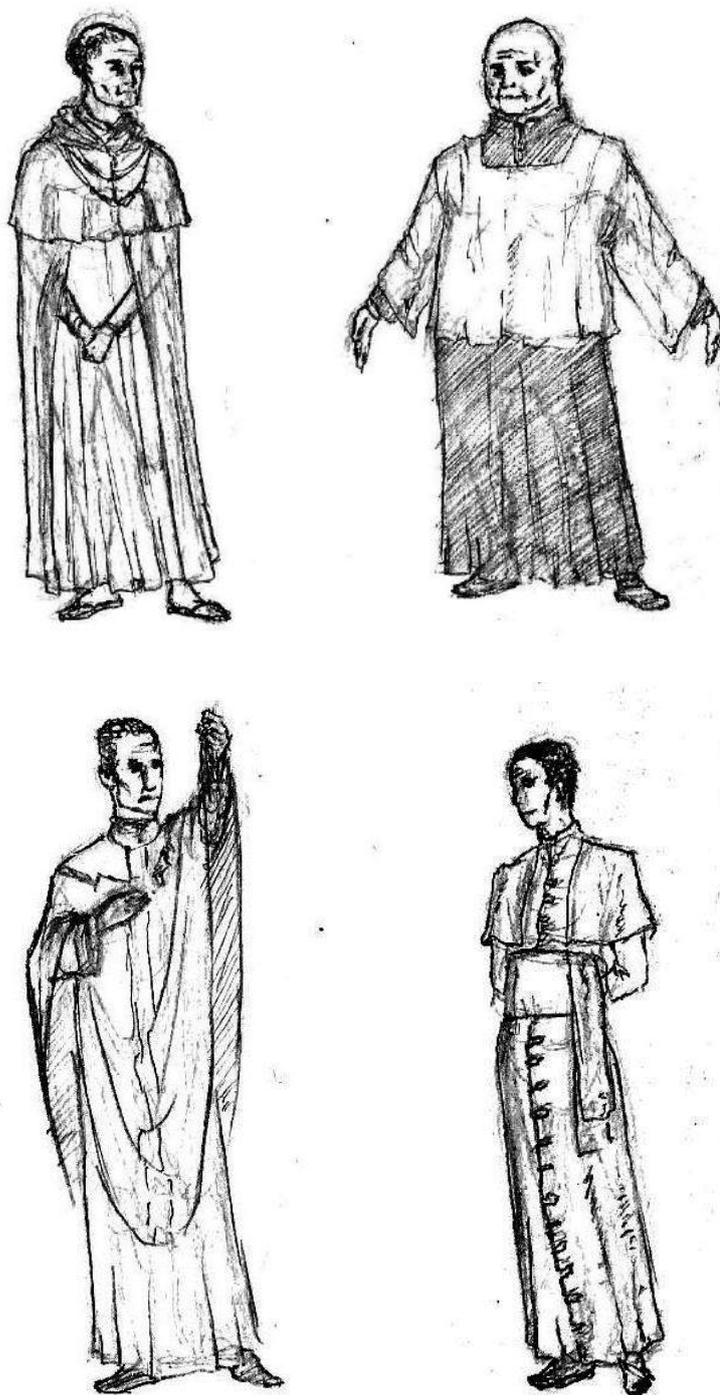


FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Os primeiros desenhos de alguns aborígenes de Amalthea. Semi-nus e que, assim como os índios brasileiros, utilizam praticamente apenas apenas acessórios de linho, miçangas e penas em partes dos braços e pernas e, às vezes, em volta da cintura. A pintura corporal é um elemento de extrema importância, assim como os cocares (FIGURAS 39 E 40).

4.1.11) GRUPOS: SACERDOTES DA ORDEM COLONIAL

FIGURA 41 - ESBOÇOS DE SACERDOTES DA ORDEM COLONIAL DO PECTUS.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Trajes dos sacerdotes, baseados nos trajes dos jesuítas que vieram habitar o Brasil naquela época, variam desde simples batas negras até trajes mais pomposos, com mais camadas e adereços (FIGURA 41).

4.1.12) GRUPOS: MAMELUCOS

Os mamelucos, mestiços de indígenas com europeus, foram historicamente importantes por conciliarem o práticas advindas das duas culturas, mas principalmente por terem servido ainda mais aos propósitos dos colonizadores, como uma mão de obra útil mas de baixo custo para conquistar os territórios da selvagens do continente adentro.

FIGURA 42 - ESBOÇOS DE MAMELUCOS, FILHOS DE ARCELIANOS E ABORÍGENES

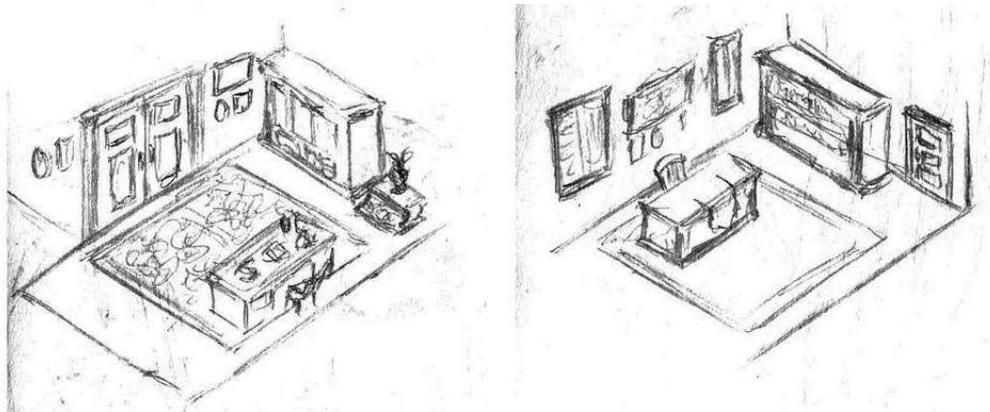


FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Os mamelucos eram em geral, homens brancos e sem pudores, de etnia mestiça, que se vestiam com roupas baratas de origem arceliana e costumavam trabalhar para os colonos como desbravadores e caçadores (FIGURA 42).

5.1.13) CENÁRIOS: ESCRITÓRIO DE VALERIUS

FIGURA 43 - ESBOÇOS DO ESCRITÓRIO DE VALERIUS, UM AMBIENTE DE GRANDE IMPORTÂNCIA PARA A NARRATIVA.

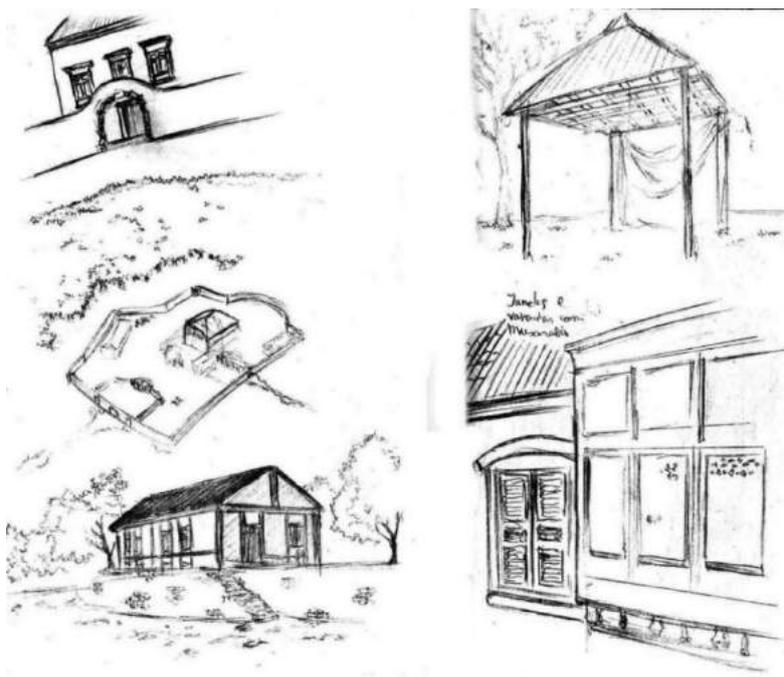


FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Acima, duas vistas superiores, uma virada para os lados frontal e direito do quarto e a outra para o traseiro e esquerdo, do escritório de Valerius, em que, mais de uma vez, o personagem é encontrado trabalhando e em que cenas importantes se desenrolam (FIGURA 43).

4.1.14) CENÁRIOS: ARQUITETURA VERNACULAR

FIGURA 44 - ESBOÇO DE ALGUMAS CASAS E CONSTRUÇÕES INSPIRADAS NA ARQUITETURA VERNACULAR PORTUGUESA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

FIGURA 45 - MAIS ALGUNS ESBOÇO DE ALGUMAS CASAS E CONSTRUÇÕES INSPIRADAS NA ARQUITETURA VERNACULAR PORTUGUESA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

À esquerda, os esboços mostram construções menores e mais apertadas, tal como seriam na capital de uma região colonial, onde a população seria mais densa (FIGURA 45).

E abaixo, ainda no lado esquerdo, um santuário que, assim como as igrejas em que se inspira, é construídas sobre os pontos mais altos do terreno, para que a população possa avistá-lo toda vez que olhar para os céus (FIGURA 45).

À direita, um esboço da residência de Valerius em sua feitoria (FIGURA 45).

FIGURA 46 - ESBOÇO DE CASAS DE TAIPA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Esboços de casas de taipa, também conhecidas como casas de pau-a-pique, um método de construção simples e improvisado, muito utilizado por colonizadores que, provavelmente, não tinham nem conhecimento nem recursos para construir residências maiores, mais complexas ou resistentes (FIGURA 46).

Eram feitas apenas com troncos de árvores erguidos para dar sustentação às camadas de barro que, em seguida, são usadas para formar as paredes.

Muitas vezes, os colonizadores, tal como os nativos, usavam palha para os telhados de suas construções.

Muros de dois tipos também eram muito utilizados para demarcar e proteger o território de determinados proprietários arcelianos. Abaixo há um muro de pedra, mais durável e robusto mas mais difícil e demorado para construir (FIGURA 47).

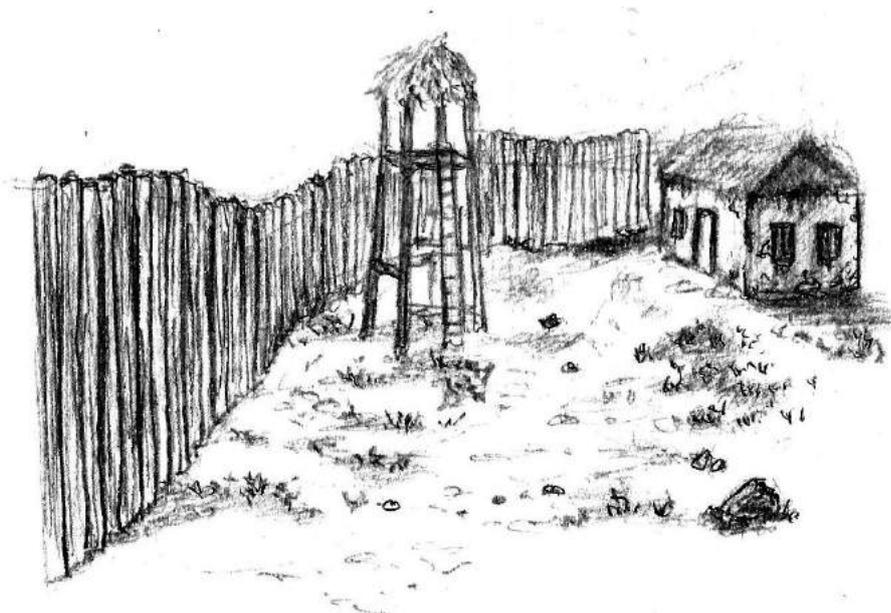
FIGURA 47 - ESBOÇO DE MUROS DE PEDRA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Neste outro esboço, temos um muro de paliçada, fácil de construir em pouco tempo, mas que só é realmente útil para proteger um território de animais selvagens (FIGURA 48).

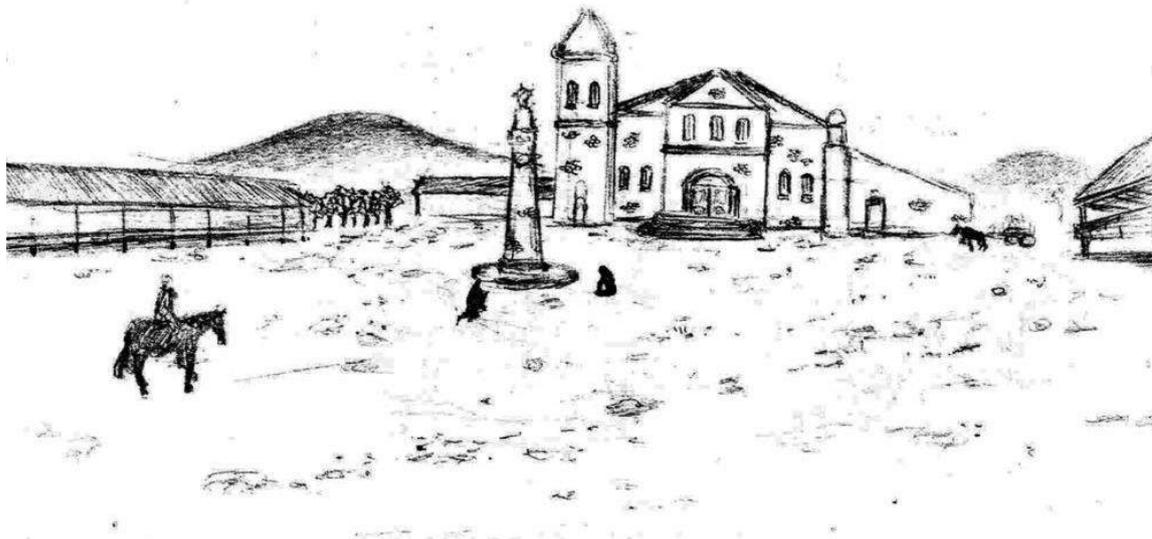
FIGURA 48 - ESBOÇO DE MUROS DE PALIÇADA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.1.15) CENÁRIOS: SANTUÁRIOS E MISSÕES SACERDOTAIS

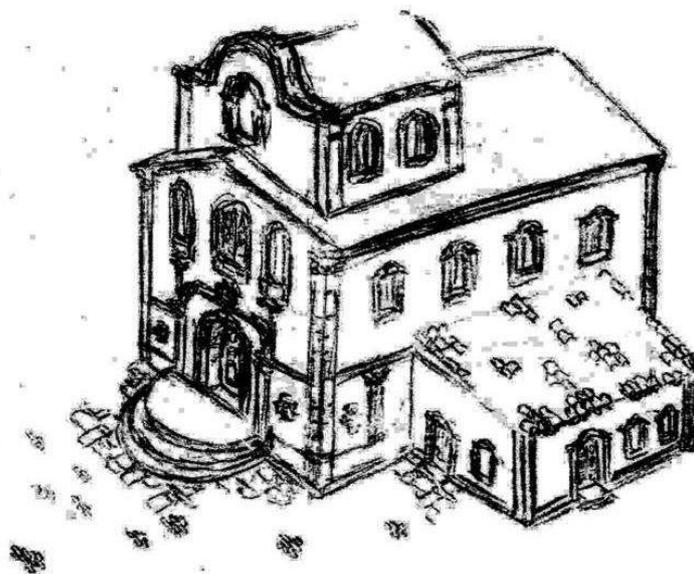
FIGURA 49 - ESBOÇO DO AMBIENTE DE ASSENTAMENTO DO SACERDOTES.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

O esboço de uma visão panorâmica do assentamento sacerdotal da Capitania. Um espaço grande e aberto para a convivência de um grande número de fiéis, onde todas as instalações convergem para o prédio principal, o santuário. No meio do caminho há um monólito (FIGURA 49).

FIGURA 50 - ESBOÇO DO SANTUÁRIO DOS SACERDOTES.

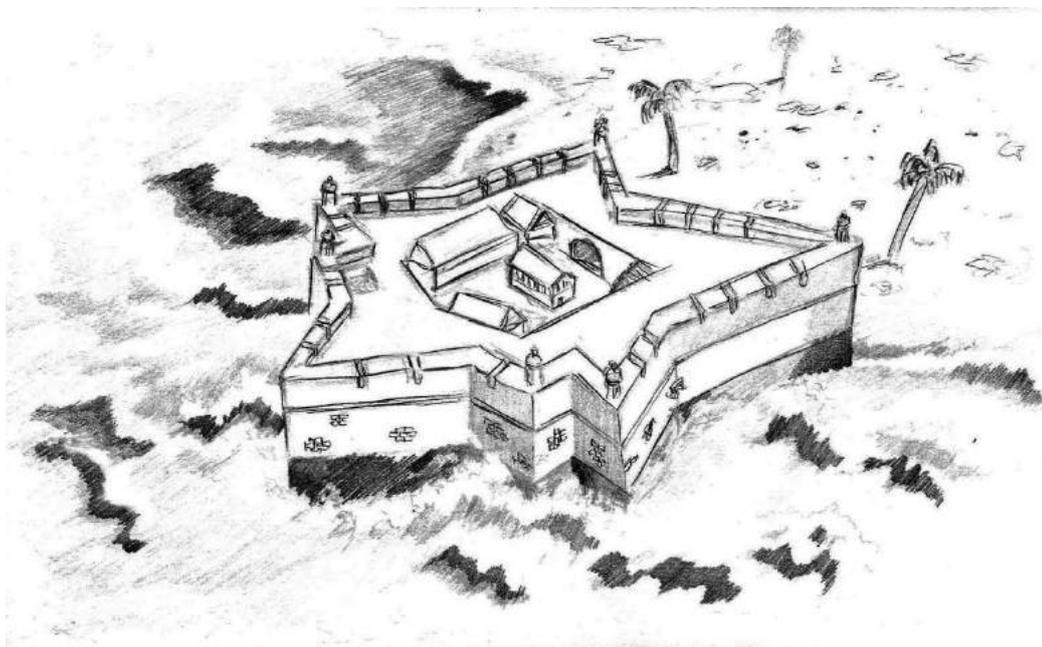


FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

A ideia de um grande santuário, o edifício principal de um assentamento sacerdotal em que os fiéis das vilas mais próximas se reúnem para participar dos rituais ministrados pelo sacerdotes do Pectus (FIGURA 50).

O esboço de uma fortaleza *arceliana*, que, assim como as portuguesas, é construído com base em uma planta com um formato geométrico cheio de ângulos pontiagudos (FIGURA 51).

FIGURA 51 - ESBOÇO DE UMA FORTALEZA MILITAR DE COLONIZADORES ARCELIANOS.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.2) PINTURA DIGITAL: O MÉTODO DE FINALIZAÇÃO

O Krita é um software criado especialmente para a pintura digital e possui uma enorme variedade de pincéis predefinidos disponíveis, cada um com uma funcionalidade distinta. No entanto os pincéis que foram mais utilizados foram os seis encontrados na imagem abaixo (FIGURA 52).

FIGURA 52: PREDEFINIÇÕES DE PINCÉIS FAVORITOS NO SOFTWARE KRITA



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Há 6 predefinições de pincel nesta lista e, em ordem de leitura eles são chamados de 1) Airbrush Pressure, 2) Basic Mix, 3) Basic Tip Default, 4) Basic Wet Soft, 5) Block Mix Tilt, 6) Fill Circle;

Primeiramente faz-se um esboço do desenho da personagem utilizando o *Fill Circle* com um tamanho confortável para a visualização em que seja possível ver o tamanho do corpo do personagem por inteiro (FIGURA 53).

FIGURA 53: ESBOÇO DO CONCEPT DA PERSONAGEM LILIAN.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Depois é utilizado ainda o pincel *Fill Circle* (e no caso particular da pintura dos cabelos de Lilian, é utilizado em conjunto o pincel *Airbrush Pressure* em modo borracha) para fazer a blocagem dos cinzas de cada parte do personagem em camadas separadas (FIGURA 54).

FIGURA 54: BLOCAGEM DE CINZAS DO CONCEPT DA PERSONAGEM LILIAN E SEQUÊNCIA DE CAMADAS NA PASTA DO GRUPO PINTURA P/B



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Então dá-se início ao processo de pintura. Utilizando um mecanismo do Krita chamado de 'Preservar o Alfa' (FIGURA 55), que impede que a opacidade dos pixels da imagem seja modificada é possível ter a garantia de que nenhuma pincelada irá escapar os limites delineados pela etapa de blocagem dos cinzas.

FIGURA 55: BOTÃO PARA ATIVAR O MODO DE PRESERVAÇÃO DA OPACIDADE



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Abaixo, a imagem da pintura do concept finalizado Lilian em na etapa de tons de cinza concluída.

FIGURA 56: PINTURA EM TONS DE CINZAS DO CONCEPT DA PERSONAGEM LILIAN



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Então entramos na etapa de escolha de fotografias de referências de cor. Para o caso do concept da personagem Lilian, as fotografias usadas são exatamente as duas colhidas como referência para a criação da própria personagem, e, a partir delas são retiradas as cores que comporão a paleta de matizes (FIGURA 57).

FIGURA 57: CRIANDO PALETA DE CORES A PARTIR DAS REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS.

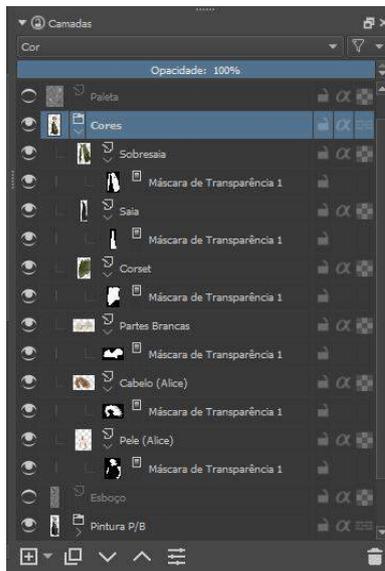


FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Essa etapa é especialmente importante para a pintura da pele dos personagens, que, sem uma gama de matizes variados o suficiente, jamais irá alcançar um resultado visual convincente.

As camadas de cor são agrupadas em uma pasta acima do grupo de camadas de Pintura P/B. Estas camadas são como espelhos das camadas da pintura P/B, receberão o mesmo nome e ficarão na mesma sequência dentro da pasta do grupo Cores. O que acontece de mais distinto é que estas camadas receberão uma máscara que será criada a partir da seleção opaca da camada do objeto a que ela irá atribuir cores (FIGURA 58).

FIGURA 58: SEQUÊNCIA DE CAMADAS NA PASTA DO GRUPO CORES COM MÁSCARAS DE TRANSPARÊNCIA APLICADAS



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Essa prática evita que essa segunda etapa de pintura também vaze para fora dos limites definidos pela etapa de blocagem de tons de cinza.

A aplicação das cores também é uma etapa que necessita de uma prática avançada de pintura e de observação da variação das nuances de cor nas referências. Abaixo a versão finalizada da pintura com matizes (FIGURA 59).

FIGURA 59: VERSÃO FINALIZADA DO CONCEPT DE LILIAN.



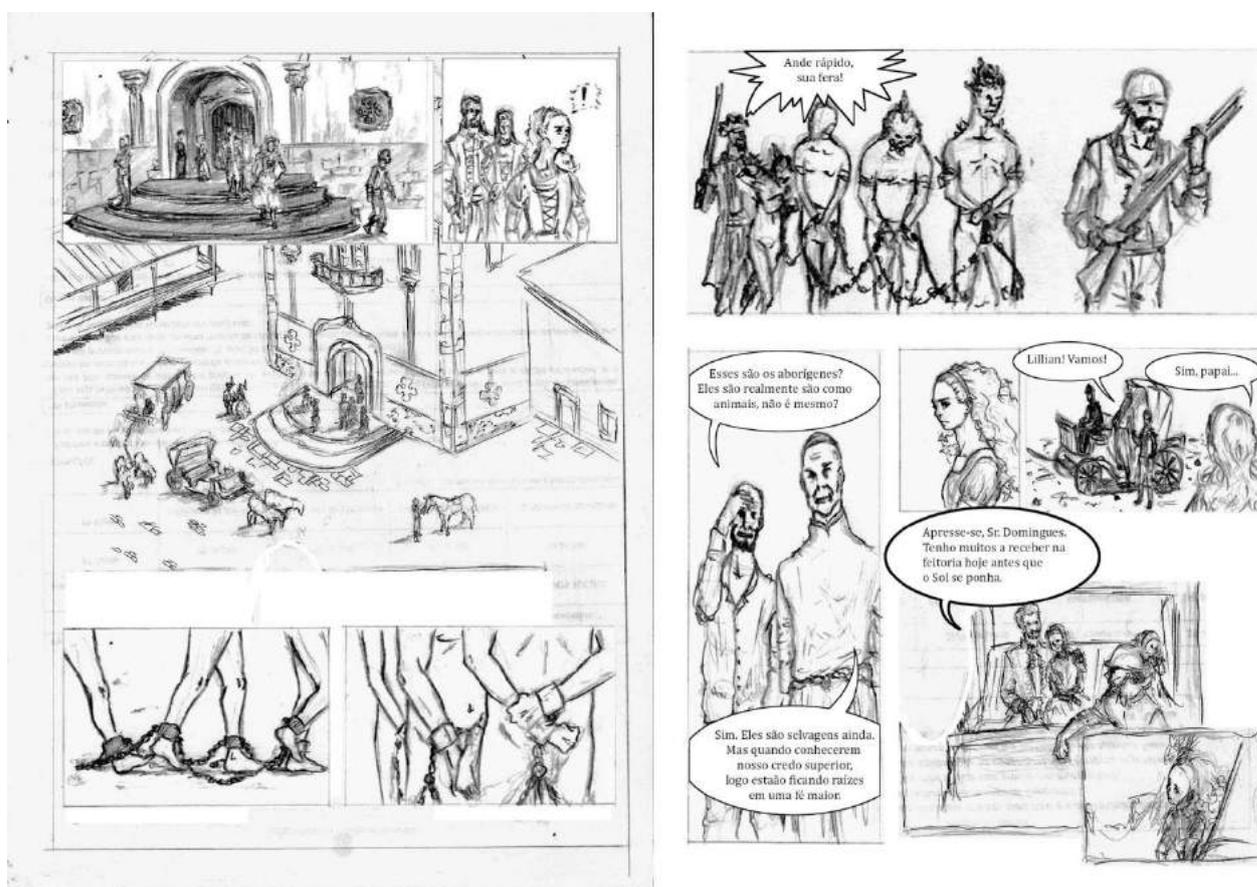
FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.3) AS ILUSTRAÇÕES DE PÁGINAS

4.3.1) PÁGINAS ESBOÇADAS

Inicialmente, quando ainda cogitava-se que os desenhos finalizados das páginas fossem feitos à lápis, haviam sido produzidos uma grande quantidade de esboços de duplas de páginas em papel. Um exemplo logo abaixo (FIGURA 60).

FIGURA 60: ESBOÇO DE DUPLA DE PÁGINAS



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Mais tarde, quando foi decidido que as imagens finalizadas do quadrinhos seriam produzidas através de um método de pintura digital.

O principal hardware utilizado para a criação dos desenhos foi a mesa digitalizadora de padrão profissional Wacom Intuos 4 Modelo PTK-540WL.

Primeiramente as páginas são esboçadas diretamente no computador, utilizando uma mesa digitalizadora e o software de edição de imagem escolhido, o Krita.

Devido ao fato de que se tratar de uma história de conflito bélico, baseada em um período complexo e violento da história do nosso país, chegamos a conclusão que o estilo de desenho deveria transmitir esse nível de seriedade com uma razoável dose de realismo.

Ao mesmo tempo, muitas das histórias e personagens em que me referenciei, que apelam a um público jovem, mas maduro, que anseia por histórias complexas cheias de intriga, suspense e conflito, também utilizam de bom nível de realismo nas suas imagens.

Como na maioria dos softwares de edição de imagem atualmente, o Krita possui a funcionalidade de sequenciar camadas de imagem em um arquivo de formato aberto, editável em que seu usuário possa estar trabalhando. Sequência de camadas:

1- Fundo Branco: Separar a camada de fundo das camadas de desenho e mantê-la em uma cor que dê contraste com a cor utilizada para os traços dos esboços é uma prática fundamental, que organiza as várias partes de um desenho digital e serve como medida preventiva para não haver perda de informações cruciais com o inevitável uso da ferramenta borracha.

2- Metaquadro (Esboço): Especialmente útil para páginas em que a ilustração contida tenha a intenção de ser mais chamativa que a maioria do resto da história em quadrinhos, em que a imagem irá vazar para além das margens respeitadas pela maioria das outras páginas e sangrar pelos limites da folha também. A ilustração que estiver nesta camada será sobreposta por todas as outras, que estarão contidas em requadros.

3 - Esboço (Pessoas): Em alguns casos, o esboço do cenário em que a cena ocorre é tão complexo que tentar produzi-lo na mesma camada que os personagens que encenam sobre ela, se torna um complicador.

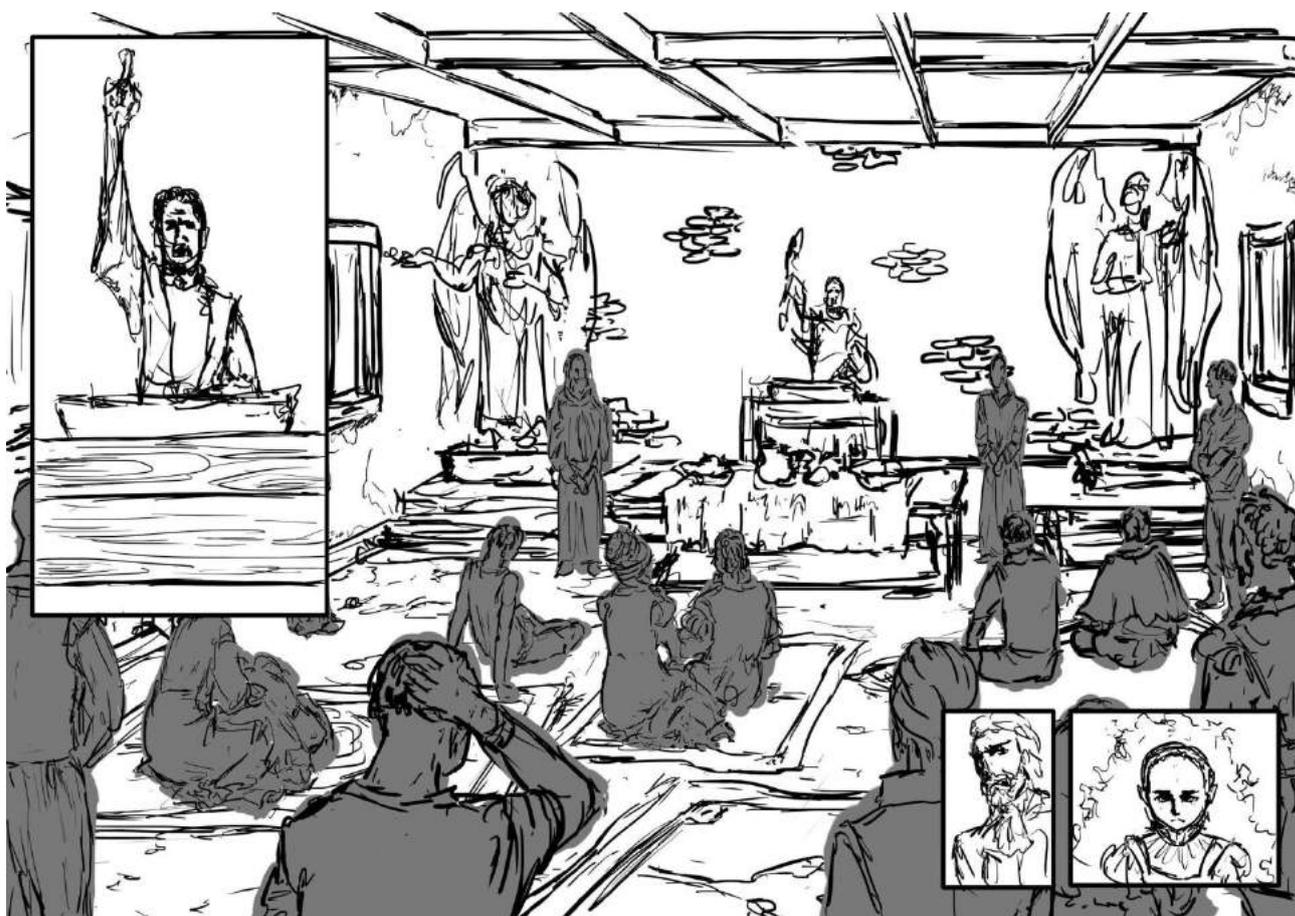
Por essa razão, nestes casos, na camada de 'Metaquadro' são desenhado apenas o cenário, enquanto nesta outra, a camada 'Esboço (Pessoas)', são criados todos os personagens da cena.

Além disso, para que os esboços dos traços dos personagens não se confundam com os dos traços do cenário enquanto ainda estão sendo desenhados,

é necessário pintar primeiramente uma grande mancha de outra cor, que contraste tanto com o preto dos traços quanto com o branco do fundo.

Por isso, primeiro é criada uma mancha cinza que possui uma forma estimada do desenho do personagem e depois, são feitos por cima desta mancha os traços do desenho do personagem em si em preto (FIGURA 61).

FIGURA 61: ESBOÇO DE DUPLA DE PÁGINAS COM METAQUADRO.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4 - Linhas dos Quadros. Nesta camada ficam todos, ou pelo menos, a maioria dos quadros da maioria das páginas. Na maioria dos casos estes quadros são completamente retangulares. Possuem contorno preto e preenchimento branco, sobrepondo quaisquer traços e manchas contidos nas camadas abaixo.

5 - Esboços nos Quadros: É nesta camada que ficam contidos a maioria dos esboços de todas as ilustrações do quadrinho. Eles costumam conter um ou pouco mais personagens demonstrando, através de seu gestual, alguma ação significativa para a contação da história.

6 - Esboços nos Quadros (Pessoas). Novamente, em determinados casos, possível que se repita com os desenhos dos quadros o que às vezes acontece com o metaquadro, e o esboço dos personagens precisar ser feito em uma camada acima da do cenário (FIGURA 62).

FIGURA 62: ESBOÇO DE DUPLA DE PÁGINAS COM PERSONAGENS EM CAMADA SEPARADA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

7 - Linhas dos Quadros Superiores - Os quadros superiores são requadros que se sobrepõe aos requadros normais, inferiores a eles na ordem das camadas, e que podem ser usados de, basicamente, duas formas.

A primeira, é quando o requadro que ficará em posição superior, é criado com uma forma irregular para transmitir uma sensação de um movimento brusco, que invade os limites dos requadros inferiores, como no exemplo da imagem (FIGURA 63).

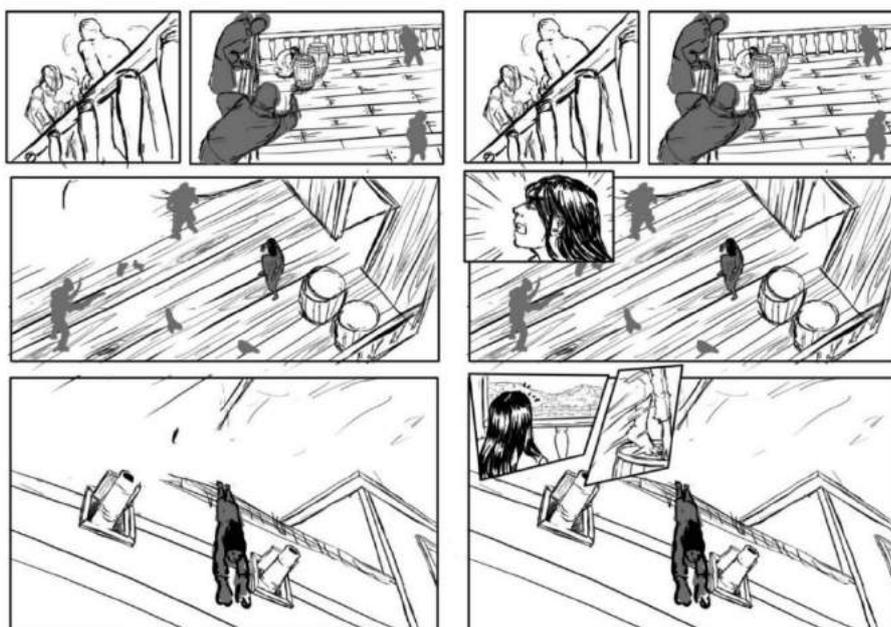
FIGURA 63: ESBOÇO DE DUPLA DE PÁGINAS COM QUADROS SOBREPOSTOS.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

No segundo caso, os quadros superiores são requadros pequenos que estão praticamente contidos dentro de um outro requadro inferior, em geral, bem maior em tamanho, como no exemplo da imagem abaixo (FIGURA 64). Neste caso, a ilustração contida costuma representar uma ação que acontece quase ao mesmo tempo que a ação do requadro inferior, em que aquele parece estar contido.

FIGURA 64: ESBOÇO DE DUPLA DE PÁGINAS COM QUADROS SOBREPOSTOS 2.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

8 - Esboços dos Quadros Superiores: Assim como nos casos anteriores, é imprescindível a prática de separar a camada em ficarão os esboços daquela em que estão contidos seus respectivos quadros.

Depois de esboçada, a página é exportada para o formato .jpeg e inserida no arquivo do InDesign.

4.3.2) EXEMPLOS DE PÁGINAS FINALIZADAS

Foram escolhidas uma dupla de páginas que apresentassem uso da maioria dos esquemas mais complexos de organização de página. Utilizando o método de pintura digital descrito no capítulo 4.2, a finalização das páginas produziu os resultados abaixo (FIGURA 65).

FIGURA 65: EXEMPLO DE PÁGINAS FINALIZADAS.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.4) O PROJETO GRÁFICO

O InDesign, certamente um dos softwares mais utilizados e conhecidos por designers de todo o mundo há alguns anos, é, sem dúvida, o software padrão para a editoração de impressos.

Inicialmente eu tentei utilizar os típicos balões elípticos, muito comuns nas histórias em quadrinhos. No entanto, logo eu percebi que a grande quantidade de texto que eu havia criado em muitas falas de personagens, demandava mais espaço do que os balões elípticos podiam dispor.

Por essa razão, foi escolhido o uso de balões retangulares, que disponibilizam um pouco mais de espaço para o texto.

Além do tipo do balão, em um projeto de uma história em quadrinhos, é imprescindível refletir sobre o uso e a escolha da tipografia que será, na maioria dos casos, sobreposta aos desenhos, principalmente, nas falas dos personagens.

Primeiramente foi testado o uso de uma tipografia serifada clássica em estilo romano e itálico, que pudesse transmitir ao leitor a sensação de estar lendo uma narrativa que se referencia em um período histórico longínquo.

Experimentou-se com o uso de uma diversidade de fontes para os diálogos, entre humanistas serifadas, que a princípio acreditamos que fossem

4.4.1) LETTERING DO TÍTULO

Sobre o lettering, o lettering de obras de entretenimento como quadrinhos, video games, animações e filmes costumam ser bem mais cheio de detalhes do que estamos acostumados a ver em identidades visuais de instituições, por exemplo.

Por essa razão, foram colhidas referências de *lettering* de obras como essas, e graças a elas surgiu a ideia de criar um símbolo que acompanharia o *lettering*, em, pelo menos, uma de suas versões. Escolhemos a ideia de um símbolo que remete a um pequeno pedaço rasgado de um mapa antigo, pois a imagem remete ao conceito geral de épocas de colonização, traz a sensação geral de narrativas épicas de mundos fictícios inspirados em épocas passadas da história.

Como referência, foram colhidas as digitalizações de alguns mapas antigos da época. Elementos típicos desses mapas como uma rosa dos ventos e as

representações meramente ilustrativas dos acidentes geográficos que podem ser encontrados naquela localidade foram utilizados (FIGURA 66).

FIGURA 66 - SÍMBOLO DE MAPA ANTIGO PARA O LETTERING FINALIZADO



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

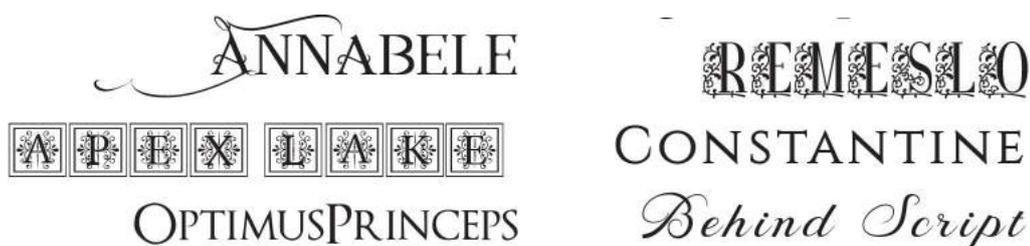
Foram utilizadas 4 tipografias diferentes para a criação do texto do lettering. Desde o início, conter serifa clássica era a mais importante característica demandada. Por essa razão, foi escolhida a fonte Constantine, que é declaradamente inspirada nas clássicas fontes romanas, assim como o eram as fontes serifadas humanistas dos séculos XV e XVI.

Além disso, outra característica que buscava nas fontes que decidi utilizar era a aparição de arabescos inspirados nos da caligrafia clássica. A esta demanda, a fonte Annabel responde adequadamente e foi escolhida para que pudesse ser utilizada como a primeira de letra de pelo menos uma das palavras do texto do lettering.

Durante a pesquisa, deparei-me com diversas tipografias muito ornamentadas, parecidas com as letras que iniciavam os capítulos de livros medievais. E embora, não seja essa a época que mais inspira toda as características visuais e narrativas do projeto, é possível dizer que o uso destes grafismos não foi abolido de completo nesta transição histórica. Portanto, o uso de uma fonte ornamentada tal como as fontes escolhidas, Apex Lake e Remeslo, para a primeira letra de alguma das palavras do texto do lettering e, é claro, o preocupante artigo 'A', que, se não for

bem integrado ao resto de um logotipo, pode se tornar um elemento destoante do resto do lettering, prejudicando sua assimilação como texto e figura. Abaixo, uma imagem que exemplifica a forma de cada fonte, cada uma escrevendo o seu devido nome (FIGURA 67).

FIGURA 67: FONTES UTILIZADAS.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Foram feitas algumas experimentações utilizavam combinações diferentes das várias fontes escolhidas em que foram remontados os arabescos das fontes para que coubessem no bloco de texto (FIGURA 68).

FIGURA 68: VERSÕES PRELIMINARES DA LOGO.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

No entanto, esta abaixo foi a versão escolhida no final. Nela, a tipografia foi decorada com alguns efeitos que efeitos que torna o *lettering* mais chamativo e cativante e remete a soluções tipográficas do *lettering* de outras obras de

entretenimento tidas como referência (FIGURA 69).

FIGURA 69: VERSÃO FINAL DA LOGO COM SÍMBOLO DE MAPA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Para a utilização adequada no tamanho da lombada do formato impresso, foi necessária a criação de uma versão estendida que ocupasse menos espaço em altura e mais em largura (FIGURA 70). Além disso, nesta versão, o símbolo do mapa antigo é excluído.

FIGURA 70: VERSÃO FINAL DA LOGO SEM SÍMBOLO.

A REVOLTA DE AMALTEA

FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

4.4.2) A ILUSTRAÇÃO DE CAPA

Tive como exemplo capas típicas de histórias em quadrinhos em que vários personagens são justapostos em uma imagem que, embora não faça muito sentido do ponto de vista físico, pela posição em que eles ficam na página, em relação uns aos outros, e com outras características gráficas como o tamanho de cada personagem, o gestual que cada um demonstra, e assim por diante, transmitem ao leitor sensações que combinam com a narrativa da obra.

A princípio, queria que um conjunto dos personagens mais importantes para a narrativa desse primeiro episódio ficassem bem em evidência. Escolhi os personagens Lilian, Valerius, o caraíba, Kyaroa, Topirabuçu, lanomia, o sacerdote Cecílio Glauco, e o senhor Erasmus para compor o conjunto.

Quis que Lilian e seu pai fossem os personagens em maior evidência nessa ilustração, mas que eles dividissem bem o seu espaço com os outros personagens seis personagens, dentre os quais há um grupo mais importante, o do caraíba, Topirabuçu e Kyaroa, e um outro menos importante, o do Sc. Cecílio Glauco, Sr. Erasmus e lanomia.

Naquele primeiro grupo, o caraíba desempenha um papel diferente. Durante a narrativa inteira, ele é, de certo modo, o ponto de encontro de quase todos os personagens mais importantes; tinha contatos influência sobre Valerius e Lilian, lanomia, Kyaroa e até mesmo o líder Topirabuçu.

Por essa razão, e devido a sua atuação misteriosa ao longo da narrativa, decidi que o caraíba deveria surgir na capa como uma imagem desconcertante. Através do seu gestual, de sua grande mão representa o controle que ele parece ter de toda a situação.

Abaixo a imagem finalizada da capa e contra-capas (FIGURA 71).

FIGURA 71: VERSÃO FINAL DA ILUSTRAÇÃO DA CAPA E CONTRA-CAPA.



FONTE: Produzido pelo autor, 2017.

Kyaroa e Topirabuçu aparecem demonstrando gestual ameaçador, ela apontando seu arco e flecha, enquanto ele se curva de forma hostil, ambos com semblantes irritados e olhares fixados em objetos que não se encontram na imagem. As posições em que foram colocados geram dualidade e equilíbrio entre os dois lados da ilustração

O segundo grupo, o de Ianomia, Cecílio Glauco e Erasmus, fica mais ao centro da imagem, espremidos entre todos os outros e em tamanho consideravelmente menor, o que representa seu nível de importância nesta narrativa em relação aos outros personagens que surgem nesta capa.

Ainda assim, o gestual de cada um representa a sua atuação na história. O sacerdote Glauco, que, na maioria das vezes, toma atitudes agressivas em suas falas, envia um olhar recriminador na direção do observador. Ianomia, demonstra semblante e gestual de preocupação, de alguém que parece se sentir ameaçada. Finalmente, o Sr. Erasmus, abre os braços e um sorriso em demonstração de afabilidade.

Por últimos, mas, os mais importantes, os personagens Lilian e Valerius, são colocados em uma posição inferior na altura, mas, também, em primeiro plano, se comparados a todos os outros. Além disso, eles dois são os personagens cujos corpos mais aparecem na integridade de suas alturas, indo da cabeça até os joelhos. Sobre seu gestual, os dois também parecem demonstrar preocupação e sensação de perigo, com olhares perdidos, como se esperassem que algum tipo de ser hostil pudesse surgir de qualquer canto. Ademais, Valerius, coloca-se um pouco a frente de sua filha, como se a protegesse, enquanto Lilian, que agarra o próprio vestido com firmeza e o braço levantando, como se se preparasse para se proteger de algum perigo, parece ainda mais atemorizada.

Além dos personagens principais, para preencher o espaço havia sido deixado vazio dos lados direito e esquerdo de Lilian e Valerius, tive a ideia de ilustrar com imagens de cenários ou grandes construções arquitetônicas, o que, traria contraste para uma imagem já quase completamente preenchida apenas com personagens.

A dualidade entre imagem de grandes embarcações, caravelas, por assim dizer, à direita, velejando em direção à costa, do outro lado, de uma longa praia que se estende até o horizonte e permite a visão de florestas tropicais e montanhas em segundo e terceiro planos, é muito representativa da maioria dos processos de colonização da era das grandes navegações.

Acima destas caravelas e costa, resolvi criar uma longa camada de nuvens que se estendem até o topo da ilustração, acima, de todos os personagens e do lettering. Utilizando o mesmo processo de pintura que havia descrito no capítulo de conceituação visual dos personagens

Para a 4ª capa, resolvi continuar com a ilustração de cenários. Desta vez, tive a ideia de criar um grande cenário que transmitisse uma sensação calma e de plenitude. Como de certo modo expliquei que os eventos da narrativa se inspiram muito numa visão geral de eventos históricos que ocorreram na região sudoeste do país, tive a ideia de utilizar a nossa própria geografia como base para a criação de uma ilustração que transmitisse aquelas sensações.

Assim, escolhi uma fotografia panorâmica que captura a imagem da costa do Rio do Janeiro do topo de um dos mais famosos e belos acidentes geográficos do

território brasileiro, o Corcovado, e criei a partir dela uma ilustração como se imaginasse aquela visão sem qualquer traço de civilização moderna.

5.3.3) IMPRESSÃO E ENCADERNAÇÃO

Para a impressão final do formato foi escolhido o papel couché fosco de 90g/m², que responde bem à impressão em 4 cores de fotografias e ilustrações e possui a gramatura necessária para uma encadernação de um grande número de folhas, tanto para o miolo quanto para a 1^a e 4^a capas.

O formato finalizado terminou com 104 páginas, um número que não é múltiplo de 12, nem de 16, nem de 32, o que veio a se tornar um problema para a costura dos cadernos. Por isso, foi necessária uma solução incomum. Foi necessário que fossem costurados dois cadernos de 12 páginas (3 folhas) e 5 cadernos de 16 páginas (4 folhas), dispostos simetricamente na colagem na lombada, com os dois cadernos de 12 páginas sendo o primeiro e o último e os outros 5 ficando no meio.

Os cadernos foram costurados de forma típica e eficiente e colados à lombada usando cola de silicone presos à uma folha de kraft, que, essa sim foi diretamente colada na lombada

A capa foi feita à partir de uma placa de papel duplex contraplacada com a impressão da ilustração da capa.

5) CONCLUSÃO

O projeto desenvolvido termina, como havia sido colocado como objetivo quando ainda em etapas preliminares do seu desenvolvimento, como um projeto em aberto. No entanto, todas as peças necessárias para sua conclusão foram preparadas durante produção deste trabalho.

A pesquisa de aspectos de um período tão complexo da história do Brasil e sobre o qual fontes de informação adequadas são tão escassas, e a criação de um roteiro que alegoriza estes mesmos aspectos, foi provavelmente a tarefa mais desafiadora. O livro de Thales Guaracy, foi, sem dúvida, como um farol em um mar enevoado, sem o qual, o projeto certamente teria naufragado.

A pintura digital, e o procedimento desenvolvido para alcançar as imagens finalizadas na qualidade em que foram apresentadas se mostrou uma técnica por demais trabalhosa para a ilustração de uma história em quadrinhos com um número tão grande de páginas, mas também demonstrou o quão impressionante os resultados das imagens podem se tornar dado o tempo necessário.

As técnicas consolidadas graças aos processos desenvolvidos para solucionar os problemas particulares deste projeto certamente continuarão a ser aprimorados em projetos futuros.

REFERÊNCIAS

GUARACY, Thales. **A Conquista do Brasil 1500 - 1600**. 1.ed. São Paulo: Planeta, 2015.

PARAISO, Maria Hilda Baqueiro. **Revoltas Indígenas, a criação do Governo Geral e o Regimento de 1548**. Clio - Revista de Pesquisa Histórica. Pernambuco. 29.1 - 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaclio/article/view/24297/19701>. Acesso em: 25 de set. de 2018.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey**. Disponível em: <http://www.thewritersjourney.com/>. Acesso em: 17 de set. de 2017.

LIMA, Jairo. **Ashaninka: O sagrado poder da beleza indígena**. Xapuri Socioambiental. Nov. 2016. Disponível em: <http://www.xapuri.info/biomas/amazonia/ashaninka-o-sagrado-poder-da-beleza-indigena/>. Acesso em 25 de set. de 2018.

REFERÊNCIAS DE APOIO

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1.ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.1985.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Ltda. 2008.

TOLSTÓI, Liev. **Guerra e Paz**. São Paulo: Cosac Naify, 2011