



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E  
INTERATIVIDADE.**



**GEMICRÊ DO NASCIMENTO SILVA**

**AVENTURAS DE PITECO® E OS GRAFISMOS PRIMITIVOS DE IRAQUARA: UM  
RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO  
AMBIENTAL**

**Feira de Santana  
Julho – 2010**

**GEMICRÊ DO NASCIMENTO SILVA**

**AVENTURAS DE PITECO® E OS GRAFISMOS PRIMITIVOS DE IRAQUARA: UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Feira de Santana, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade. Orientado pelo Professor Doutor Gilberto Marcos de Mendonça.

**Feira de Santana  
Julho – 2010**

## Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

Silva, Gemicrê do Nascimento  
S58r Aventuras de Piteco® e os Grafismos Primitivos de Iraquara: Um Recurso  
Didático-Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental / Gemicrê do  
Nascimento Silva. – Feira de Santana, 2010.

168 f.: il.

Orientador: Gilberto Marcos de Mendonça Santos

Consultor: Robérico Celso G. dos Santos

Dissertação (Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade) –  
Departamento de Letras e Artes, Universidade Estadual de Feira de Santana,  
2010.

1. Desenho. 2. História em quadrinhos. 3. Figura rupestre. 4. Recurso  
didático. I. Santos, Gilberto Marcos de Mendonça. II. Santos, Robérico  
Celso G. dos. III. Universidade Estadual de Feira de Santana. IV.  
Departamento de Letras e Artes. V. Título.

CDU: 74:82-93

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE.**

**AVENTURAS DE PITECO® E OS GRAFISMOS PRIMITIVOS DE IRAQUARA: UM RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**Autor:** Gemicrê do Nascimento Silva

**Orientador:** Professor Gilberto Marcos de M Santos

**Consultor:** Professor Robérico Celso G dos Santos

**Banca Examinadora**

**PROFESSOR DR. GILBERTO MARCOS DE M SANTOS  
Presidente**

**PROFESSOR DR. ANTONIO WILSON SILVA DE SOUSA  
Examinador**

**PROFESSOR DR. CARLOS CESAR UCHOA DE LIMA  
Examinador**

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Termo de Autorização para Publicação Eletrônica no Ministério da Educação e na Biblioteca Digital da UEFS.

1- Tipo do documento:  Dissertação [ ] outro

2- Identificação do documento/autor

Programa de pós-graduação: Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade.

Título: Aventuras de Piteco<sup>®</sup> e os Grafismos Primitivos de Iraquara: Um Recurso Didático-Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental.

Autor: **Gemicrê do Nascimento Silva**

E-mail: gemicre@hotmail.com

RG: 2.147.672-06

CPF: 137683795-15

Orientador: Professor Dr. Gilberto Marcos de M. Santos

Consultor: Professor Robérico Celso G. dos Santos

Número de páginas: 173

Data de entrega do arquivo à Secretaria 01/06/2010

Data de defesa: **22/07/2010**

3- Autorizo a divulgação da dissertação supracitada no Portal de Domínio Público do Ministério da Educação<sup>1</sup>.

4- Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação supracitada autorizo, à Universidade Estadual de Feira de Santana, a disponibilizar gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais do documento, em meio eletrônico, no formato PDF, para fins de leitura, impressão e/ou download pela Internet, a título de divulgação científica gerada pela Universidade.

Feira de Santana,

Assinatura do autor

---

<sup>1</sup>Conforme Portaria nº. 013/2006 do MEC - Art. 5º O financiamento de trabalho com verba pública, sob forma de bolsa de estudo ou auxílio de qualquer natureza concedido ao Programa, induz à obrigação do mestre ou doutor apresentá-lo à sociedade que custeou a realização, aplicando-se a ele as disposições desta Portaria.

*“Existem diferentes maneiras de se contar uma história. A tecnologia criou muitos veículos de transmissão, mas existem, fundamentalmente, apenas duas grandes maneiras: palavras (oral ou escrita) ou imagens. Às vezes, as duas estão combinadas”.*

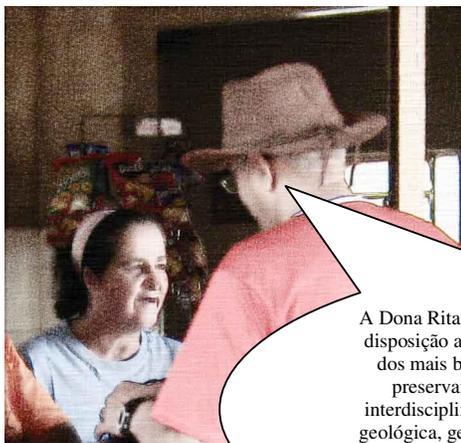
Will Eisner

## AGRADECIMENTOS!

*Agradeço a Grande  
Força Perfeita e  
Harmoniosa do Universo,  
pela Vida!...*

Gestos de carinho, atenção e cortesia  
fazem-nos perceber quanto algumas  
pessoas são especiais na forma de ser e  
como são bem-vindas.  
Muito obrigado!...

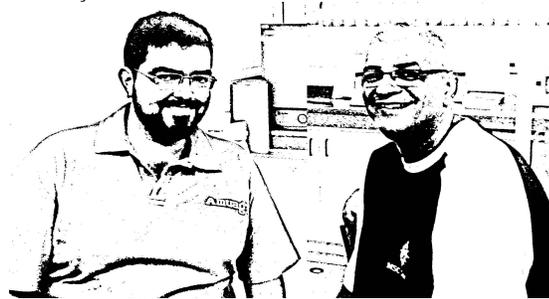
Em especial, a minha esposa Gabriela Passos  
Moreira, pelo imenso afeto, incentivo e  
compreensão nos momentos às vezes não  
partilhados, além das diversas contribuições  
com seus conhecimentos nos ajustes das  
ideias, amparando-me ao longo deste percurso.  
Seu apoio foi imprescindível, sem sua  
colaboração jamais teria realizado este  
trabalho. Meu muito obrigado por estar  
sempre ao meu lado.



Todos têm motivos para a gratidão, quando pessoas em nossas  
vidas têm tempo para partilhar e nos fazer saber que nós estamos  
em seus pensamentos e que elas se importam.



O meu orientador Professor Doutor Gilberto M. M. Santos,  
que me permitiu trilhar na prática outras possibilidades para  
a formação acadêmica.

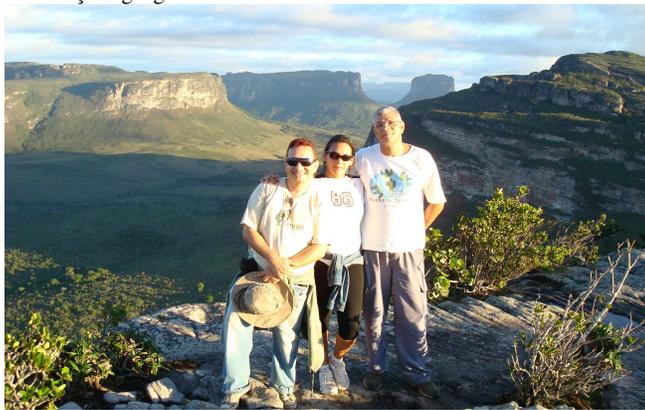


Ao amigo Robérico  
Celso Gomes dos  
Santos, pela orientação  
que conduziu-me através  
das dificuldades. Além  
de proporcionar estímulo  
constante, permitiu-me  
usufruir dos seus  
conhecimentos e do seu  
precioso tempo.



A Dona Rita e Claudia Oliveira Lima, que sempre colocaram a nossa  
disposição a Fazenda Lapa Doce, uma propriedade portadora de um  
dos mais belos sítios espeleológicos do Brasil e que com carinho  
preservam esse conjunto patrimonial-científico de relevância  
interdisciplinar, com seus Registros Rupestres, além da importância  
geológica, geomorfológica, paleontológica, arqueológica e biológica,  
abrangendo também a Senhor Eduardo, e seus cuidados na Caverna  
da Torrinha com a riqueza e diversidade de seus espeleotemas.

Aos amigos Cledson José Ponce Morais, que com boa vontade sempre se colocou à disposição, além de franquear livros importantes no auxílio da pesquisa e Luciana Santos Siqueira, socorrendo-me nos meandros das informações geográficas.



Mávis Dill Kaipper e Antônio Roberto Seixas, Ivoneide Costa, ao casal João Marcelo e Maria da Conceição, pelos incentivos nesse trajeto.



Ao amigo Reinaldo Passos Moreira, pela leitura paciente dos textos desse estudo. A Jamara Barbosa Dourado, e o Professor Gilberto Marcos Mendonça Santos por disponibilizarem sua coleção de quadrinhos.



A Mariana Matos Nascimento e Bruno Matos Nascimento, meus filhos. Para que lhes sirva de estímulo e motivação.



Aos Professores Antônio Wilson Silva de Sousa e Carlos Cesar Uchoa de Lima, por suas valiosas contribuições na elaboração do trabalho.



*Aprendi muito com meus colegas e reconheço que o trabalho individual e muitas vezes solitário, não pode ser empreendido sem a ajuda dos que nos cercam, nos admiram e nos querem bem. Renovo meus préstimos de elevada estima e consideração, a todos que tornaram minha alma leve e a missão prazerosa.*

## RESUMO

Aventuras de PITECO<sup>®</sup> e os Grafismos Primitivos de Iraquara: um recurso didático-pedagógico para atividades de Educação Ambiental resguardam e combinam o cunho científico da academia e a espontaneidade dos quadrinhos, integrando as figuras utilizadas na composição textual, harmonizando seus vários aspectos com a intenção explícita de produzir um argumento que dialoga com a formalidade das exigências acadêmicas necessárias, somado ao caráter fecundo e inovador, essencial e esperado do programa de pós-graduação que trata de *Interatividade, Cultura e Desenho*. Esta dissertação, portanto, compara os aspectos das Figuras Rupestres selecionadas nos sítios arqueológicos da Lapa do Sol, Torrinha e Abrigo Santa Marta, no município de Iraquara, na Chapada Diamantina, Estado da Bahia, com recortes das narrativas propostas nas HQs de Maurício de Sousa, através do personagem PITECO<sup>®</sup>. As representações das aventuras de PITECO<sup>®</sup> evocam informações de conteúdo científico no contexto pré-histórico e são verdadeiras manifestações de liberdade artística. A metodologia da pesquisa pautou-se na abordagem qualitativa da pesquisa, utilizando como instrumentos para coleta de dados uma seleção de episódios do personagem PITECO<sup>®</sup> que permitissem comparar às imagens das representações rupestres escolhidas *in locus* nos sítios arqueológicos. Os resultados obtidos através da conexão entre os quadrinhos do personagem PITECO<sup>®</sup> e as Figuras Rupestres, evidenciaram que ao longo da história, ambas mobilizaram-se para cumprir sua intenção. E ainda hoje, continuam a desempenhar bem seus papéis: transmitir suas mensagens. Em anos passados, humanos intrépidos enfrentaram a tarefa titânica e com sua arte transformaram a história. Outro achado importante trata-se da potencialidade de recurso didático-pedagógico e ludicidade suficientes para contribuir na aprendizagem como elemento motivador na educação ambiental para comunidades educacionais do Ensino Fundamental.

**Palavras Chave:** Histórias em Quadrinhos; Figuras Rupestres; Recursos Didáticos.

## ABSTRACT

Adventures of PITECO<sup>®</sup> and the Primitives Graphics of Iraquara: A Didactic-Teaching Resource for Activities of Environmental Education, protects and combines the scientific nature of the academy and the spontaneity of comics, integrating figures used in the textual composition, harmonizing its various aspects with the explicit intention of producing an argument that interacts with the formality of the academic requirements needed, along with the prolific and innovative nature, essential and expected in the graduate program which is about *Interactivity, Culture and Design*. This thesis aims to compare the rock art aspects selected in the archeological sites of Lapa do Sol, Torrinha and Abrigo Santa Marta, in the municipality of Iraquara, in the region of Chapada Diamantina in State of Bahia, using pieces of the proposed narrative in the Mauricio de Sousa's comic books, through the character of PITECO<sup>®</sup>. The representations of the adventures of PITECO<sup>®</sup> evoke scientific content information in the prehistoric context and they are a true expression of artistic freedom. The research methodology was based on the selection of episodes of the character PITECO<sup>®</sup> that allow the linking with images of rock art representations selected *in locus* in the archaeological sites. The results achieved through the connection between the comic books of the character PITECO<sup>®</sup> and rock art showed that through history, both mobilized to fulfill their intentions. Nowadays they keep on perform their roles: to transmit their messages. In past years, intrepid humans faced the titanic task and changed the history with their art. Another important finding is the potentiality of enough didactic-teaching resources and playfulness to contribute in learning as motivator element in the environmental education for educational communities of Basic Education.

**Keywords:** Comics; Rock Art; Educational Resources.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b>	Auto Desenho do Autor	17
<b>Figura 02</b>	Introdução	17
<b>Figura 03</b>	Acepções	24
<b>Figura 04</b>	Definições	24
<b>Figura 05</b>	Sequência só de duas imagens	27
<b>Figura 06</b>	Origem da HQs segundo Scott McCloud	29
<b>Figura 07</b>	Contar histórias	30
<b>Figura 08</b>	Conhecendo as HQs	31
<b>Figura 09</b>	Espaço e ambiente	32
<b>Figura 10</b>	Narrador	33
<b>Figura 11</b>	Narrador	33
<b>Figura 12</b>	Vinheta	34
<b>Figura 13</b>	Requadro	35
<b>Figura 14</b>	Enquadramento	35
<b>Figura 15</b>	Plano geral ou panorâmico	36
<b>Figura 16</b>	Plano total	36
<b>Figura 17</b>	Plano Americano	37
<b>Figura 18</b>	Plano Médio	37
<b>Figura 19</b>	Primeiro Plano	38
<b>Figura 20</b>	Plano de Detalhe	38
<b>Figura 21</b>	Balões	39
<b>Figura 22</b>	Onomatopéias	39
<b>Figura 23</b>	Texto	40
<b>Figura 24</b>	Calha	40
<b>Figura 25</b>	Iluminação	41
<b>Figura 26</b>	PITHECANTHROPUS	42
<b>Figura 27</b>	Primeira Publicação de PITECO <sup>®</sup> de 1966	43
<b>Figura 28</b>	Trabalhos Acadêmicos	44
<b>Figura 29</b>	Contribuições Teóricas	47
<b>Figura 30</b>	Desenhos de indivíduos	54
<b>Figura 31</b>	Arte de Representar	54
<b>Figura 32</b>	Desenho Antropomórfico	55
<b>Figura 33</b>	Mãos em positivo	56
<b>Figura 34</b>	Desenho Antropomórfico	57
<b>Figura 35</b>	Representação antropomórfica de PITECO <sup>®</sup>	58
<b>Figura 36</b>	Desenho Zoomórfico	58
<b>Figura 37</b>	Desenho Zoomórfico	59
<b>Figura 38</b>	Caça	59
<b>Figura 39</b>	Caçador	59
<b>Figura 40</b>	Aspecto Fitomórfico	60
<b>Figura 41</b>	Desenhos naturalistas de PITECO <sup>®</sup>	60

<b>Figura 42</b>	O entendimento	61
<b>Figura 43</b>	Representação Geométrica	61
<b>Figura 44</b>	Desenho alusivo a um possível parto	63
<b>Figura 45</b>	Coletoras	63
<b>Figura 46</b>	Histórias contadas com imagens	66
<b>Figuras 47- 48</b>	PITECO® o Pensador	67
<b>Figura 49</b>	Avaliação da Forma sugestiva a um Desenho de Cometa	68
<b>Figura 50</b>	Sol	69
<b>Figura 51</b>	Desenho Zoomórfico	73
<b>Figura 52</b>	Ponte para o entendimento	73
<b>Figura 53</b>	Incoerência no tempo geológico em PITECO®	76
<b>Figura 54</b>	Metáfora	78
<b>Figuras 55-56</b>	Representações da sociedade	79
<b>Figura 57</b>	Reprodução de aula em campo	80
<b>Figura 58</b>	Metodologia da Pesquisa	82
<b>Figura 59</b>	Casa de abelhas no Paredão do Tatu	87
<b>Figura 60</b>	“Morros Gêmeos”	88
<b>Figura 61</b>	Mapa Rodoviário para acesso ao Município de Iraquara	89
<b>Figura 62</b>	Dolina na Fazenda Lapa Doce	90
<b>Figura 63</b>	Entrada do Abrigo Santa Marta	92
<b>Figura 64</b>	Entrada ao Abrigo Lapa do Sol	93
<b>Figura 65</b>	Ponderações da Entrada ao Abrigo Lapa do Sol	94
<b>Figura 66</b>	Estimativa dos Desenhos na Entrada ao Abrigo Lapa do Sol	94
<b>Figura 67</b>	Paredão da Torrinha	95
<b>Figura 68</b>	Diversos Desenhos Imagéticos	96
<b>Figura 69</b>	PITECO® em Assim Desenha a Humanidade	98
<b>Figura 70</b>	PITECO® em Aula de Arqueologia	98
<b>Figura 71</b>	PITECO® em Historinha da Idade da Pedra	98
<b>Figura 72</b>	PITECO® em História do velho Thor	98
<b>Figura 73</b>	PITECO® em Mensagem para o futuro	98
<b>Figura 74</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	98
<b>Figura 75</b>	PITECO® em Um Artista em Apuros	98
<b>Figura 76</b>	PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça	98
<b>Figura 77</b>	Desenhos de Representação Zoomórfica	100
<b>Figuras 78-79</b>	PITECO® em Mensagem para o futuro	101
<b>Figura 80</b>	PITECO® em Mensagem para o futuro	102
<b>Figura 81</b>	PITECO® Historinha da Idade da Pedra	103
<b>Figura 82</b>	PITECO® Historinha da Idade da Pedra	103
<b>Figura 83</b>	PITECO® Historinha da Idade da Pedra	103
<b>Figura 84</b>	PITECO® Historinha da Idade da Pedra	103
<b>Figura 85</b>	Representações de mãos em detalhe no Abrigo Lapa do Sol	104
<b>Figura 86</b>	Representações de mãos pequenas	105
<b>Figura 87</b>	Detalhe das pequenas mãos no Abrigo Santa Marta	106
<b>Figura 88</b>	Diversas representações	108

<b>Figuras 89-90</b>	PITECO® em Assim Desenha a Humanidade	109
<b>Figuras 91-94</b>	PITECO® em Assim Desenha a Humanidade	110
<b>Figuras 95-98</b>	PITECO® em Assim Desenha a Humanidade	112
<b>Figura 99</b>	PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça	113
<b>Figura 100</b>	Representação antropomórfica insinuando objeto nas mãos	113
<b>Figuras 101-102</b>	PITECO® em Um Artista em Apuros	114
<b>Figuras 103 a 106</b>	PITECO® em Um Artista em Apuros	115
<b>Figuras 107-108</b>	PITECO® em Um Artista em Apuros	116
<b>Figuras 109</b>	PITECO® em Um Artista em Apuros	116
<b>Figura 110</b>	Aula de Campo na entrada da Gruta da Lapa Doce	117
<b>Figuras 111-112</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	118
<b>Figuras 113-114</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	119
<b>Figuras 115</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	119
<b>Figura 116</b>	Representação Geométrica em detalhe na Lapa do Sol	119
<b>Figuras 117-118</b>	PITECO® em Aula de Arqueologia	120
<b>Figuras 119-120</b>	PITECO® em Aula de Arqueologia	121
<b>Figura 121</b>	Aula de Campo no Abrigo Lapa do Sol	121
<b>Figura 122</b>	PITECO® em Aula de Arqueologia	122
<b>Figura 123 a 126</b>	PITECO® em História do velho Thor	123
<b>Figura 127 a 130</b>	PITECO® em História do velho Thor	124
<b>Figura 131</b>	Levantamento no novo Sítio	125
<b>Figura 132</b>	PITECO® em História do velho Thor	126
<b>Figura 133</b>	Registros de Características	130
<b>Figura 134</b>	PITECO® em Assim Desenha a Humanidade	131
<b>Figura 135</b>	PITECO® em Olha só o tamanho da encrenca	132
<b>Figura 136</b>	PITECO® em Mensagem para o futuro	132
<b>Figura 137</b>	Manual da Pré-História do Horácio	133
<b>Figura 138</b>	Eras Geológicas	133
<b>Figura 139</b>	Manual da Pré-História do Horácio	134
<b>Figura 140</b>	Manual da Pré-História do Horácio	135
<b>Figura 141</b>	Mapa da Teoria das Migrações Bering	136
<b>Figura 142</b>	Mapa da Teoria das Migrações Polinésia	136
<b>Figura 143</b>	Mapa da Teoria das Migrações Brasil	137
<b>Figura 144</b>	Representações antropomórficas	137
<b>Figura 145</b>	PITECO® em As Sombras da Vida	138
<b>Figura 146</b>	PITECO® em Olha só o tamanho da encrenca	138
<b>Figura 147</b>	PITECO® em Um dia na idade da pedra	139
<b>Figura 148</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	140
<b>Figura 149</b>	PITECO® em Um dia na idade da pedra	141
<b>Figura 150</b>	Ocupação Irregular	141
<b>Figura 151</b>	PITECO® em Sinalização Pré-Histórica	142
<b>Figura 152</b>	PITECO® em Profissão de Futuro	144
<b>Figura 153</b>	Quadro Informativo	144
<b>Figura 154</b>	PITECO® em Mensagem para o Futuro	145

<b>Figura 155</b>	Representações Geométricas	145
<b>Figura 156</b>	Auto Desenho	146
<b>Figura 157</b>	Feições de um escorpião em detalhe no Paredão do Tatu	147
<b>Figura 158</b>	PITECO® Sinalização Pré-Histórica	148
<b>Figura 159</b>	Ensaio da proposta didática no Sítio	150
<b>Figura 160</b>	Ensaio da proposta didática	150
<b>Figura 161</b>	Homenagem do PITECO® a Gemicrê	151

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 ASPECTOS DOS ILUSTRES E DESCONHECIDOS DESENHADORES .....</b>	<b>17</b>
<b>2 CONHECER E APRENDER COM GRAFISMOS E QUADRINHOS.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1 DESENHO: UMA LINGUAGEM UNIVERSAL DO SER HUMANO.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2 MORFOLOGIA E ESTRUTURA DAS HQS.....</b>	<b>31</b>
2.2.1 ESPAÇO E AMBIENTE.....	32
2.2.2 NARRADOR.....	33
2.2.3 VINHETA .....	34
2.2.4 REQUADRO .....	35
2.2.5 ENQUADRAMENTOS .....	35
2.2.6 PLANO GERAL OU PANORÂMICO .....	36
2.2.7 PLANO TOTAL .....	36
2.2.8 PLANO AMERICANO .....	37
2.2.9 PLANO MÉDIO .....	37
2.2.10 O PRIMEIRO PLANO.....	38
2.2.11 PLANO DE DETALHE.....	38
2.2.12 OS BALÕES.....	39
2.2.13 ONOMATOPÉIAS .....	39
2.2.14 O TEXTO .....	40
2.2.15 A CALHA.....	40
2.2.16 ILUMINAÇÃO.....	41
<b>2.3 PITHECANTHROPUS ERECTUS DA SILVA.....</b>	<b>42</b>
<b>2.4 QUADRINHOS COMO LINGUAGEM EM TRABALHOS ACADÊMICOS.....</b>	<b>44</b>
<b>3 HISTÓRIAS IMPRESSAS INSTRUTIVAS.....</b>	<b>47</b>
<b>3.1 MENSAGEM DO PASSADO!... ..</b>	<b>54</b>
<b>3.2 COLETOR(AS) DE ALIMENTOS!... ..</b>	<b>63</b>
<b>3.3 COM SUAS ASTÚCIAS, OS HUMANOS CRIARAM...!</b>	<b>67</b>
<b>3.4 HUM!... PONTE PARA O ENTENDIMENTO! .....</b>	<b>73</b>
<b>4 TRAJETÓRIAS INVESTIGATIVAS.....</b>	<b>82</b>

<b>4.1 METODOLOGIA DA PESQUISA .....</b>	<b>82</b>
<b>4.2 IRAQUARA! (BURACO DE MEL) .....</b>	<b>87</b>
<b>4.3 LOCUS DO GRAFITTO.....</b>	<b>92</b>
<b>5 DEIXE-ME CONTAR O QUE ACONTECEU .....</b>	<b>100</b>
<b>5.1 PITECO® em Mensagem para o Futuro .....</b>	<b>101</b>
<b>5.2 PITECO® em Historinha da Idade da Pedra .....</b>	<b>103</b>
<b>5.3 PITECO® Assim Desenha a Humanidade .....</b>	<b>108</b>
<b>5.4 PITECO® Um dia Caçador... Um dia caça! .....</b>	<b>112</b>
<b>5.5 PITECO® em Um Artista em Apuros .....</b>	<b>114</b>
<b>5.6 PITECO® em Sinalização Pré-Histórica.....</b>	<b>118</b>
<b>5.7 PITECO® em Aula de Arqueologia.....</b>	<b>120</b>
<b>5.8 Turma do PITECO® A história do velho Thor .....</b>	<b>123</b>
<b>6 PITECO®!...UMA ALTERNATIVA PARADIDÁTICA INTERDISCIPLINAR ..</b>	<b>127</b>
<b>6.1 ATIVIDADES PROPOSTAS.....</b>	<b>128</b>
<b>6.2 INFORMAÇÕES GERAIS .....</b>	<b>128</b>
<b>6.3 OBJETIVO GERAL .....</b>	<b>129</b>
<b>6.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>	<b>129</b>
<b>6.5 METODOLOGIA.....</b>	<b>129</b>
<b>6.5.1 PRIMEIRO MOMENTO: APRESENTANDO AS HQS DE PITECO .....</b>	<b>129</b>
<b>6.5.2 SEGUNDO MOMENTO: APRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO DOS PERSONAGENS .....</b>	<b>130</b>
<b>6.5.3 TERCEIRO MOMENTO: CRIAÇÃO DE BANCO DE INFORMAÇÕES ....</b>	<b>130</b>
<b>7 ATIVIDADES PROPOSTAS PARA AS AULAS .....</b>	<b>131</b>
<b>7.1 Português .....</b>	<b>131</b>
<b>7.2 Redação .....</b>	<b>131</b>
<b>7.3 História .....</b>	<b>132</b>
<b>7.4 Geografia e Meio Ambiente .....</b>	<b>138</b>

<b>7.5 Educação Artística .....</b>	<b>142</b>
<b>7.6 Matemática .....</b>	<b>144</b>
<b>CONCLUSÃO: NARRADORES DE FÁBULAS .....</b>	<b>146</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>152</b>
<b>REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS.....</b>	<b>154</b>
<b>REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS ELETRÔNICAS .....</b>	<b>155</b>
<b>REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS .....</b>	<b>156</b>
<b>ANEXO 1 LEVANTAMENTO NACIONAL NO ÂMBITO ACADÊMICO DAS HQs ....</b>	<b>157</b>
<b>ANEXO 2 TABELA CRONOESTRATIGRÁFICA O ANO-TERRA .....</b>	<b>160</b>
<b>ANEXO 3 ENCONTRO COM MAURÍCIO DE SOUSA.....</b>	<b>163</b>
<b>MEMORIAL .....</b>	<b>164</b>

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 ASPECTOS DOS ILUSTRES E DESCONHECIDOS DESENHADORES

Aventuras de Piteco® e os Grafismos Primitivos de Iraquara: Um Recurso Didático-Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental.



Figura 01 – Auto Desenho – Lápis sobre papel 2010.

Pois é!  
Os Desenhos Rupestres  
comparados com  
minhas Peripécias!

É como  
intitulamos  
nossa  
pesquisa!



Figura 02 **Introdução** – Manual da Pré-História do Horácio 2003.

O Trabalho com Histórias em Quadrinhos<sup>2</sup> – (HQs) no Ensino Fundamental é uma escolha difícil, pois esse tipo de literatura ainda enfrenta preconceitos, por ser elaborada sem atender às exigências para a um trabalho científico. Uma das principais razões encontra-se no fato de que devido à liberdade artística é comum encontrar situações fantasiosas como a convivência próxima entre humanos e animais ferozes e primitivos, quando não a convivência entre seres que não existiram na mesma época, isto acontece no caso específico das HQs de PITECO®. Não obstante tais implicações, concebemos que essa linguagem da ficção, sem compromisso com o real, tem a seu favor o despertar do interesse pela leitura.

Nesse contexto, essa discussão, segundo a bibliografia que consultamos, ainda é inexistente no âmbito acadêmico, ou seja, não existem trabalhos sobre a narrativa gráfica das HQs de PITECO®, o que certamente poderá trazer significativa contribuição para o meio educacional, ajudando a superar a ideia de que os quadrinhos compõem uma literatura específica para crianças, e que deve ser utilizada apenas como entretenimento. Em consequência, a partir deste trabalho novas formas de abordagem das HQs poderão surgir.

Nessa perspectiva, o presente trabalho visou mostrar a estética da imagem gráfica, comparando as Figuras Rupestres com as HQs, partindo do princípio de que as duas

<sup>2</sup> “Imagens pictóricas (Referente à pintura) e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p.5).

apresentam elementos semelhantes, visto que, buscam preservar as informações nelas contidas, utilizando o desenho como representação gráfica e demarcando a intenção de imitar ou exagerar a realidade.

O nosso contato inicial com a Arte Rupestre *in locus* se deu através da implantação do projeto pioneiro em Educação Ambiental desenvolvido em parceria com outras instituições da Cidade de Mucugê, Chapada<sup>3</sup> Diamantina<sup>4</sup>, Estado da Bahia, em 1998. Graças a uma integração interdisciplinar<sup>5</sup>, estudantes do ensino básico, de diversas instituições e diferentes níveis tiveram a oportunidade de participar das atividades educacionais, com a exploração de cavernas<sup>6</sup> e suas formações.

Esse primeiro contato despertou a necessidade de montar um banco de dados de imagens referentes a essas representações pictóricas encontradas nas cavernas visitadas. Na ocasião, foi possível uma reflexão a respeito do material didático apresentado aos alunos durante as atividades, pois, as informações referiam-se predominantemente às formações de cavernas encontradas na Europa, e com as imagens de Figuras Rupestres de Altamira, na Espanha, ou de Lascaux, na França.

O material fornecido aos discentes, nem abordavam os sítios geológicos que estavam sendo conhecidos, nem contemplava a inevitável emoção da vivência real, pois à primeira vista as estalactites e estalagmites é sempre muito impressionante, pelo sentido de “estar escondido numa gruta no interior da terra”. Vale destacar que as formações e os desenhos encontrados nas grutas e cavernas de Iraquara<sup>7</sup> são tão valiosas quanto as espanholas ou francesas, apenas são menos estudadas e divulgadas.

Durante as visitas às cavernas, em sítios arqueológicos na região citada, ouviam-se, por parte dos visitantes, colocações de espanto e admiração diante de tais representações, visto que, imaginava-se sua existência apenas no Continente Europeu. No entanto, as inscrições rupestres estavam bem à frente dos olhos, trazendo informações simbólicas de um

---

<sup>3</sup>Superfícies semiaplainadas do topo.

<sup>4</sup>Tendo seu acesso feito pela BR 242 que faz ligação do Estado da Bahia com os Estados de Goiás e Tocantins. Disponível em: <https://gestao.dnit.gov.br/>.

<sup>5</sup>Processo de integração recíproca entre várias disciplinas e campos de conhecimento, segundo (VASCONCELOS, 2002, p.126).

<sup>6</sup>Há uma diferença morfológica entre Gruta e Caverna que nesse estudo se faz necessário esclarecer: Ambas são cavidades naturais rochosas com dimensões que permitem acesso a seres humanos. Podem ter desenvolvimento horizontal ou vertical em forma de galerias e salões. Porém, a **Caverna** (do latim *cavus*, buraco), possui apenas uma entrada. Enquanto que a **Gruta** ou **Gruta** (do latim vulgar *grupta*, corruptela de *crypta*) possui duas ou mais entradas. Esclarecimentos do Autor. As etimologias disponíveis em: <http://michaelis.uol.com.br>.

<sup>7</sup>Vocábulo indígena que significa buraco do mel. Do tupi *yra*: mel, abelha; e *quara* ou *coara*: buraco, cova, cavidade, oco, esconderijo toca ou gruta. Disponível em: <http://www.boicaprichoso.com/dicionario.asp?Sessao=Dicionário>

tempo e de um povo pretérito, muito pouco conhecido por ser ainda pouco estudado por especialistas.

Enquanto nas representações européias aparecem bisões e mamutes, em Iraquara podem ser observados desenhos de tatus, capivaras, escorpiões, emas, cobras etc. Com apenas esse exemplo pode-se entender a distinção entre um local e outro, assim como a relevância temática de inserção regional. Tais representações são encontradas no Piauí, Rio Grande do Norte, Paraná, Pernambuco, Bahia, dentre outros.

Logo após a identificação e o reconhecimento das figuras desenhadas nas paredes das grutas, surge o questionamento sobre autenticidade dos registros encontrados e se eles seriam considerados como Arte ou não. Para assegurar a afirmação de que as narrativas rupestres realmente são artísticas, recorreremos ao significado dado por Prous (2007) para definir sobre essa manifestação:

[...] Por ‘arte rupestre’ entendem-se todas as inscrições (pinturas ou gravuras) deixadas pelo homem em suportes fixos de pedra (paredes de abrigos, grutas, matações, etc.). A palavra rupestre, com efeito, vem do latim *rupes-is* (rochedo); trata-se, portanto, de obras imóveis, no sentido de que não podem ser transportadas (à diferença das obras móveis, como estatuetas, ornamentação de instrumentos, pinturas sobre peles, etc. (PROUS, 2007, p.510).

Doravante tomaremos a acepção empregada por Prous (2007), para cunhar figuras rupestres, e aplicaremos aos desenhos analisados de PITECO<sup>®</sup>, mesmo de forma lúdica, podem ou não ser utilizados como uma potencialidade didático-pedagógica, que vai além da construção de questões, abrangendo diversos relatos dos seres humanos pré-históricos e seus cotidianos, naquele período, para se constituir como prováveis fundamentos para a História da Arte.

Outro aspecto a ser considerado na presente discussão trata-se de lembrar a fértil imaginação de minha fase infantil e recorrendo a ela, quando fazia leitura dos Almanques Disney, e esses exerciam sobre mim uma verdadeira fascinação pelas seções “Maravilhas da Natureza” e “Zôo Disney”. Nos idos dos anos 60, esses documentários abordavam a origem e a vida no Planeta. Sempre interessantes, focavam principalmente ilustrações bem coloridas, levando seus leitores a viajar pelo universo imaginário das HQs em ambientes (re)criados naqueles desenhos.

Atualmente, em 2010, as histórias em quadrinhos têm sido aperfeiçoadas em sua qualidade visual gráfica, uma vez que trazem uma comunicação simples e acessível às

diversas idades, ampliando, nesse caso, sua importância como um valioso recurso didático para o ensino de Arqueologia e meio ambiente voltada a um público infanto-juvenil.

Em meio ao exposto, define-se o objetivo do presente trabalho de pesquisa, pois entendemos que as histórias em quadrinhos poderiam servir como modelo de exposição, quer dizer, seus elementos e seus personagens podem ilustrar os conteúdos diversos, especialmente aquelas que trazem suas argumentações, ambientes de cavernas e desenhos rupestres, possibilitando a comparação entre à Arte Rupestre e as abordagens em Arqueologia voltadas ao público estudantil.

Com o intuito de viabilizar tal objetivo, a escolha do personagem PITECO<sup>®</sup> que vive em uma aldeia na pré-história, e faz alusão ao ser humano primitivo brasileiro, emprega a fantasia dos quadrinhos, e leva à convivência fictícia desse com os dinossauros, o que não aconteceu de fato. Assim, PITECO<sup>®</sup> possibilita o estabelecimento de relações lúdicas com símbolos e arquétipos no processo da formação do ser humano em seu ambiente, pois remete ao desenvolvimento dos primeiros aldeamentos, nas chamadas comunas primitivas.

É nesse contexto que surgiu a ideia da pesquisa, para a elaboração desta dissertação, cujo objetivo geral é **comparar os aspectos das Figuras Rupestres selecionadas nos sítios arqueológicos da Lapa<sup>8</sup> do Sol, Torrinha e Abrigo<sup>9</sup> Santa Marta, no município de Iraquara, na Chapada Diamantina, Estado da Bahia, com recortes das narrativas propostas nas HQs de Maurício de Sousa<sup>10</sup>, através do personagem PITECO<sup>®</sup>.**

Quanto aos pressupostos iniciais da pesquisa foram os seguintes: 1) os discentes percebem com grande facilidade as informações transmitidas pelas HQs, como um meio de comunicação, mesmo sem dar a importância artística que elas possuem; 2) a ludicidade inerente às HQs funciona como auxiliar na aprendizagem e podem servir como elemento motivador para o estudo ambiental e, também, das Figuras Rupestres.

Ao serem empregadas em atividades interdisciplinares, as informações das HQs possibilitam aos educadores comparar os conceitos científicos, sem rigidez formal por meio das ilustrações e eventos familiares ao imaginário, como aborda Vergueiro (2004, p.21). “[...] a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal”. Tal posicionamento é atualmente contemplado pela LDB 9394/96 e pelos PCNs.

---

<sup>8</sup>Grande pedra ou laje que forma um abrigo. Denominação regional para caverna ou gruta, natural ou artificial. Disponível em: Miniaturélio Eletrônico versão 5.12.

<sup>9</sup>Substrato rochoso que oferece apoio e acolhida à fauna, e pode variar de acordo com fatores como a declividade da formação.

<sup>10</sup>Desenhista brasileiro de histórias em quadrinhos e criador de personagens conhecidos, como por exemplo, a Turma da Mônica. Esclarecimentos do Autor.

É admissível pensar que aqueles seres humanos pré-históricos, importantes, mas desconhecidos, através do seu ato de simbolizar ou de representar os desenhos nas grutas, construíram e guardaram através dos seus grifos suas experiências pessoais e coletivas se deixaram de herança um legado precioso à posteridade.

Para a realização da investigação, foram selecionadas oito histórias nas quais o personagem PITECO<sup>®</sup> e sua turma fazem alusão ao *modus vivendi* dos seres humanos em cavernas brasileiras. Nessas histórias, observamos níveis distintos de elaboração, mas tanto as HQs, quanto as Figuras Rupestres são formas de comunicação gráfica, e assim oportunizam o entendimento de quem as observa.

Para viabilizar a pesquisa, coletamos imagens nos Sítios Arqueológicos da Lapa do Sol, Caverna da Torrinha, e do Abrigo Santa Marta, situados no Município de Iraquara, para comparar e criar paralelos com as histórias de PITECO<sup>®</sup>. Através de registros fotográficos criamos um banco de imagens para serem empregadas em estudos comparativos como as representações que aparecem nas publicações escolhidas das HQs de PITECO<sup>®</sup>.

Na elaboração dessa dissertação, optamos por estruturá-la em cinco tópicos, como pode ser visto a seguir:

Sendo 1 – a própria introdução.

2 – “Conhecer e aprender com os grafismos e quadrinhos” abordamos definições de Arte Rupestre, de Imagem e das Histórias em Quadrinhos. Caracterizamos o personagem PITECO<sup>®</sup>, protagonista de um universo criado por Maurício de Sousa em 1964 e defendemos uma sugestão especial de representação do “homem primitivo brasileiro”. Apresentamos ainda, um breve levantamento nacional das publicações acadêmicas sobre as HQs.

Em 3 – “Desenhos Rupestres e as HQs: contribuições teóricas” optamos por apresentar o aporte teórico destacando os nomes mais relevantes da pesquisa em Arte Rupestre e HQs. Discorremos sobre as pinturas rupestres e as HQs, suas técnicas de desenho e narrativa, a transmissão de mensagem e analisamos seus níveis distintos de elaboração. Mostramos que ambas são formas de comunicação, possuem intencionalidade e muita semelhança.

No 4 – “Trajetórias investigativas”, exploramos as premissas metodológicas da pesquisa, incorporamos varias contribuições que viabilizam sua prática e abordamos também o locus da pesquisa.

Em 5 – “Desenhos Rupestres e aventuras de PITECO<sup>®</sup>: alternativa didática para o Ensino Fundamental” expomos as possibilidades vividas em uma aldeia imaginária chamada Len, onde mora o personagem PITECO<sup>®</sup> e ainda nesse tópico, apresentamos sugestões de atividades didáticas em seis disciplinas diferentes.

Na conclusão fazemos considerações de gravuras da arte rupestre mapeadas na região de Iraquara, e a mediação do personagem PITECO<sup>®</sup> representante eleito das HQs para interpretar e traduzir a linguagem dos humanos primitivos.

Optamos pela apresentação estética desse estudo num formato inspirado na obra *Arte Sequencial*<sup>11</sup>, de Eisner (2001), concepção baseada em aulas ministradas na *School of Visual Art* de Nova Iorque, trabalho este no qual encontramos reunidos o acervo das ideias, teorias e aconselhamentos sobre a prática com HQs, cunhada por este autor e, ao mesmo tempo suas concepções acadêmicas, que flexibilizando as formalidades normativas do caráter científico, literário e artístico contemplam também a riqueza entre a arte, os textos e imagens das HQs.

Eisner (2001) traz um novo ponto de vista sobre as dimensões épicas das HQs e suas funcionalidades, como recursos didático-pedagógicos. Apoiados nessas ideias, concebemos os quadrinhos como narrativas de variados gêneros e estilos, envolvendo os mais diversos grupos sociais, cujas paginações dos argumentos em sua maioria, são sempre bem humoradas e ultrapassam os limites da vida comum.

Nesse sentido, buscamos nesta dissertação articular o cunho científico da academia e a espontaneidade dos quadrinhos, integrando as figuras utilizadas na composição textual, harmonizando seus vários aspectos com a intenção explícita de produzir argumentos que dialogam com a formalidade das exigências acadêmicas, somado ao caráter fecundo e inovador, essencial e esperado no programa de pós-graduação que trata de Interatividade, Cultura e Desenho.

Diante dessas respostas iniciais, este estudo visou, também, contribuir para amenizar as dificuldades informativas nas publicações existentes, e somar empatia com aprendizado, realizando uma ponte entre os quadrinhos de PITECO<sup>®</sup>, uma arte que propicia entretenimento, descontração, fantasia, e os procedimentos didáticos com os desenhos rupestres, sendo assim um contributo para a educação formal.

Os resultados dessa pesquisa dirigem-se, portanto, aos educadores e seus planejamentos de ensino, nos quais poderão relacionar desenhos rupestres, associados às narrativas gráficas de PITECO<sup>®</sup> e outras possibilidades didáticas.

Ressaltamos que ao observarmos os Sítios trabalhados em Iraquara, percebemos que alguns sofreram ações de vandalismo, a exemplo de imitações dos desenhos existentes, fazendo uso de carvão vegetal, giz e argilas retiradas dos solos, porém, sua percepção é fácil de ser diferenciadas das representações ancestrais, até porque os traços e sua coloração

---

<sup>11</sup>Obra revolucionária que transgrediu todo o uso do quadro e texto dentro da página. EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 2001.

destoam-se dos grafismos iniciais. Entretanto, não tivemos a missão de apurar detalhadamente estes atos depredatórios, mas aproveitamos para expor a necessidade de ações efetivas de preservação desses ambientes.

## 2. CONHECER E APRENDER COM GRAFISMOS E QUADRINHOS

### 2.1 DESENHO: UMA LINGUAGEM UNIVERSAL DO SER HUMANO



Figura 03 **Acepções** – Manual da Pré-História do Horácio 2003.

Figura 04 **Definições** – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha N° 6, abril de 2008.

**C**ompreendemos o Desenho como linguagem ou uma manifestação da arte, em que as ideias e criações são transferidas para um suporte que sempre estiveram presentes no processo evolutivo da imaginação humana. Constituída inicialmente por linhas, pontos e forma, sua trajetória histórica traça uma inter-relação com o progresso de sua cultura, tanto comportamental, quanto intelectual, que nasce no passado, permite entender o presente e ampliar os caminhos para o futuro.

A linguagem do Desenho apresenta algo significativo no desenvolvimento dos povos e esse significado é o embrião das informações que levam a questões como: Quando é que o cérebro começa parar de perceber o grafismo para representar os sons da fala humana ou desenhos fonográficos? Quando o cérebro começa a compreender as imagens externas percebidas pela visão, elaboradas, interpretadas, transformadas e imaginadas na mente que a mão habilidosa fez aparecer através dos grafos?

Para responder essas questões, delinear os propósitos dos seres humanos e explicar aspectos relevantes da sua aventura através de desenhos, Gomes (1998) aborda assim:

Muitos são os propósitos dos seres humanos ao marcarem superfícies, seja riscando, pintando, entalhando ou moldando. Estes se encontram na necessidade de armazenar informações e transmitir ideias de valor educacional, comercial, administrativa, política, militar, comunicar mensagem

de ordem espiritual relacionado com tipos de comportamento social, moral, ético, etc.; registrar imagens do ambiente natural e artificial que os cercam, destacando-se os elementos que montam a sua cultura material (GOMES, 1998, p. 27-28).

Todos esses desejos demonstram a necessidade humana em deixar marcas que identifiquem seu “*modus vivendi*”. Mas o que interessa é compreender os grafismos humanos através do ponto de vista do desenho principalmente quando esse se apresenta como forma de linguagem.

Para melhor concepção a respeito do estudo do desenho como linguagem e da estrutura e sua formação, seus elementos, Gomes (1998, 1998, p. 26) propõe que:

[...] as bases morfológicas da linguagem do desenho são apresentadas a fim de demonstrar o discurso verbal da escrita e remontá-lo em forma de discurso visual do desenho e, desse modo salientar o momento que o cérebro para de perceber a linguagem da escrita e passa a compreender o que conhecemos por linguagem do desenho.

Os grafismos humanos quando estes se apresentam em forma de linguagem são “algo que expressa vontade, desejo, pensamento, propósito, plano, deliberação e o conjunto de motivos que faz alguém realizar algo” (GOMES, 1998, p. 29). Mesmo deixados casualmente, como uma impressão digital sobre uma mesa, ou as marcas dos passos em uma caminhada deixadas em uma superfície são importantes. Ou seja, os sinais gráficos possuem um propósito. “[...] grafismos que possuem intenção, intento, projeto, deliberação, determinação de comunicar em mensagem a ideia de algo previamente pensado” (GOMES, 1998, p. 29). Dessa forma podemos perceber duas concepções do grafismo, a casual e a intencional.

Certamente a forma primitiva de comunicação dos humanos das cavernas para expressar suas ideias e pensamentos foi o desenho de imagens. A palavra imagem remete imediatamente à ideia de imaginação e é exatamente da imaginação que se origina o maior número de pensamentos, memórias e lembranças, normalmente simbolizados por imagens.

Historiando as etapas do uso das imagens e o processo gradual de importância delas no mundo civilizado cumpre lembrar que a pictografia surgida no paleolítico<sup>12</sup> e, transformada pelos sumérios, depois mesopotâmios, hieróglifos egípcios, *cretominóicos*, hititas e os caracteres chineses, desempenhou papel preponderante para a comunicação humana, calçada

---

<sup>12</sup>Paleolítico (pedra antiga), também conhecido como Idade da Pedra Lascada, neste período o homem confeccionava utensílios de pedra lascada e madeira, é um período pré-histórico correspondente ao intervalo entre a primeira utilização de utensílios pelo homem (cerca de 2 milhões de anos atrás) até o início do Neolítico (cerca de 10.000 a.P.). Esclarecimentos do Autor auxiliado pelo michaelison-line disponíveis em: <http://michaelis.uol.com.br>.

na linguagem<sup>13</sup> visual recheada de aspectos pictóricos... Com o advento da imprensa, processo gráfico aperfeiçoado e popularizado por Johannes Guttenberg no século XV, pouco a pouco se tornou um marco. Mas com o passar do tempo, no início do século XX, surgiram outras manifestações de linguagens igualmente importantes como as HQs.

A princípio é necessário cunhar a ideia de imagem, visto que por intermédio de sua existência e de seu reconhecimento, as artes (vinculadas à imagem do desenho, da pintura, da fotografia, da ilustração, do cinema, entre outras) invadiram o mundo das comunicações escritas, televisivas, cinematográficas e computacionais.

A terminologia (*Imagem*) origina-se na expressão latina *imago*, que significa figura, sombra e imitação. Segundo Casasús (1979), “a imagem é tida como representação<sup>14</sup> inteligível de alguns objetos com capacidade de ser reconhecida pelos humanos, necessitando concretizar-se materialmente” (CASASÚS, 1979, p.32). A imagem sugere variações múltiplas de funções e significados e é transmitida numa configuração compilada. Quem emite a imagem, recorre a um conjunto de sinais convencionais correspondentes a comunicações para atingir um fim, paralelamente à sua função de registrar o imaginário, de significar e de dar sentido ao mundo, e que tem sido usada como meio e registro de conhecimento.

Segundo Joly (1996), a arte, apropriada da imagem para as representações visuais, tendo como exemplo os afrescos, as pinturas, as iluminuras, as ilustrações decorativas, os desenhos, as gravuras, os filmes, os vídeos, as fotografias e até imagens de síntese<sup>15</sup>. Acerca disso, descreve:

Uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível: das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações, pela matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos (JOLY, 1996, p.73).

A infinita variedade de formas e coisas do mundo real somada ao imaginário desfolha um cabedal de imagens infinito e indescritível. Assim, as leituras através das imagens que acompanham as lembranças da infância, e todas as memórias do mundo passado, que o antecederam, levam a ponderar períodos históricos e entender suas vertentes, suas influências e, principalmente, sua temática.

---

<sup>13</sup>Qualquer e todo sistema de signos que serve de meio de comunicação de ideias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc., podendo ser percebida pelos diversos órgãos dos sentidos, o que leva a distinguirem-se várias espécies de linguagem: visual, auditiva, tátil etc. Disponível em: Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

<sup>14</sup>Aquilo que a mente produz, o conteúdo concreto do que é apreendido pelos sentidos, a imaginação, a memória ou o pensamento. Disponível em: Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

<sup>15</sup>Técnicas da computação gráfica destinadas à criação e manipulação de imagens artificiais a partir de modelos matemáticos e geométricos. Esclarecimentos do Autor.

A sedução visual das imagens na história da arte foi uma das principais estratégias ocorridas, nas gravuras, as imprensas estabeleceram e conseguiram condições para difusão por meio da mecanização, em seguida veio o advento da fotografia. Não só a reprodução da imagem que causa uma riqueza de informações e precisão, como também a fotografia

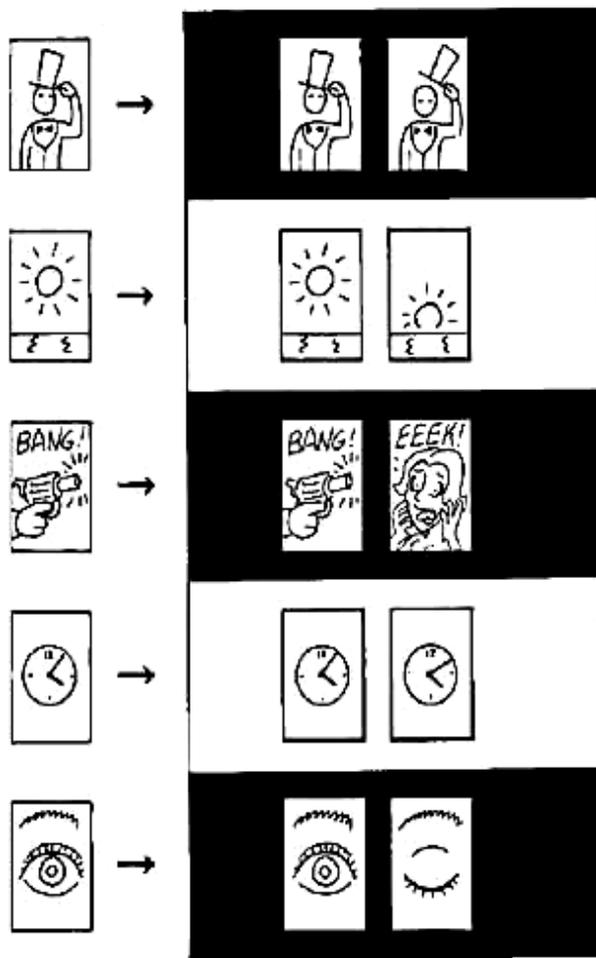


Figura 05 **Sequência só de duas imagens** – Tomadas individualmente, as figuras não passam disso... Figuras (McCLOUD, 2005. p. 5).

produziu um profundo impacto nas iconografias. Na contemporaneidade, assistimos a uma transformação profunda no que se refere à produção de imagens. Mudamos de sistemas produtivos artesanais e mecânicos para sistemas eletrônicos que transmutam as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de imagens. Assim, chegamos às novas tecnologias da comunicação humana, conhecidas atualmente como as imagens de terceira geração, ou seja, as chamadas imagens de síntese, numéricas<sup>16</sup>, vetoriais<sup>17</sup> e as holográficas<sup>18</sup>.

A seguir, abordamos o tema das HQs, também conhecidas como Gibis<sup>19</sup> e Quadrinhos definidos como uma sequência<sup>20</sup> de desenhos – geralmente limitados por bordas retangulares, com ou sem legendas, que contam uma história. Embora

<sup>16</sup>Conjunto de pontos chamados pixel (abreviatura de Picture Element), elemento característico da imagem numérica, O conjunto destes constitui num quadro bidimensional.

<sup>17</sup>É um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas.

<sup>18</sup>É uma forma de registrar-se ou apresentar uma imagem em três dimensões.

<sup>19</sup>Foi o título de uma revista brasileira de história em quadrinhos, cujo lançamento ocorreu em 1939. Graças a ela, no Brasil o termo gipi tornou-se sinônimo de "revista em quadrinhos" (banda desenhada, em Portugal). Na época, Gibi significava moleque, negrinho, porém, com o tempo a palavra passou a ser associada a revistas em quadrinhos e, desde então, virou uma espécie de "sinônimo". Esclarecimentos do Autor.

<sup>20</sup>Conjunto de coisas, ações ou fatos que se sucedem sem interrupção, um após outro no espaço ou no tempo; sucessão, série. Disponível em: Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

ainda não haja uma definição universalmente aceita das HQs, cada vez mais se mostram um meio extremamente funcional para a comunicação trazendo consigo uma nova perspectiva.

A imagem e a imaginação, através da concretização dos desenhos, de suas sequências, que se transformaram em quadrinhos se desenvolveram paralelamente à evolução tipográfica. Os subsídios sociais através do marketing, das vendas das revistinhas e de produtos relacionados à personagens das HQs, tanto quanto os subsídios tecnológicos, como a criação e manipulação dos programas computacionais voltados à elaboração de imagens, se consolidaram e as HQs hoje se transformaram em um produto de consumo massivo, além de um veículo com extraordinário acesso junto aos leitores mais jovens.

Neste estudo, utilizamos as concepções de HQ de McCloud (2005), uma das mais aceitas na literatura específica, pois em primeiro lugar define e depois temporiza esse importante meio de comunicação universal. Esse autor usa a aceção proposta por Eisner (2001), como princípio norteador para seu conceito de HQ, a saber: **“Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”** (McCLOUD, 2005, p.5).

Uma sequência só de duas imagens é transformada em algo mais, na arte das HQs (Figura 05). Polissêmicas, as HQs podem também ser definidas segundo Roberto E. Santos (2002), como uma forma de comunicação visual impressa:

Ela articula elementos verbais (textos que podem ou não estar presentes) e visuais (arte, imagem e desenho), dois códigos de signos gráficos (o primeiro digital<sup>21</sup> e segundo analógico<sup>22</sup>) em uma sequência narrando uma história (SANTOS, R. E., 2002, p.20).

Na tentativa de expandir a definição inicial de Will Eisner, e por tratar-se de um meio de comunicação abrangente, as HQs são popularmente conhecidas e destinam-se não apenas ao entretenimento, como também a levar a seus leitores informações com imagens pictóricas e outras justapostas.

---

<sup>21</sup>Relativos ou pertencentes aos dedos. Representação de quantidade de valores variáveis, por meios de conjuntos finitos de algarismos. Aparelho eletrônico que emprega microprocessador. \*

<sup>22</sup> Que pode assumir valores contínuos.\*Disponível em: Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.



Figura 06 Origem da HQs segundo Scott McCloud – Fonte: McCLOUD, 2005. p. 12.

Os conceitos de HQs usados neste estudo são baseados em Eisner (2001) e, McCloud (2005). Este último apresenta um conceito mais abrangente, elegante e bem explicativo, além de reconhecer nas ideias de Eisner, o ponto de partida do seu trabalho. No entanto, ambos divergem fortemente sobre a origem das HQs, (Figura 06); McCloud, mais conservador, afirma que as HQs não tiveram suas origens além do nosso milênio, mencionando os hieróglifos egípcios apenas como adequação por certa semelhança (McCLOUD, 2005. p. 12).

Eisner (2001), mais ligado às tendências contemporâneas da narrativa, ilustra uma metáfora gráfica genial e bastante pertinente, cujo uso de imagens pictóricas em sequência deliberada com fins narrativos acompanha os humanos desde o período paleolítico, o mais longo da história humana. Esse período pré-histórico é caracterizado pelo estágio em que os humanos fizeram uso de ferramentas de pedra talhada, como também de outras matérias-primas orgânicas utilizadas para construir várias ferramentas: osso, chifre, madeira, couro, fibras etc. Materiais esses, que nesse caso, podem servir inclusive para desenhos e registros.

Acreditamos que as origens das HQs apontam para os primeiros contadores de histórias que, provavelmente, usaram as imagens nas paredes das cavernas apoiadas por seus gestos e sons vocais como narrativas, apresentado na belíssima alusão da figura 07, chegando ao nosso tempo como linguagem.



Figura 07 **Contar histórias**– Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos (EISNER, 2005, p.11).

“O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos antigos e modernos” (EISNER, 2005. P.11). As histórias são usadas para ensinar comportamentos dentro da comunidade, discutir moral e valores ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam ideias ou extravasam fantasias. Contar uma história exige habilidade.

Para melhor conhecer os quadrinhos e como suas histórias são contadas, apresentamos a seguinte morfologia e a estrutura técnica da sua construção.

## 2.2 MORFOLOGIA E ESTRUTURA DAS HQS

Para situar a relação com educadores visando facilitar seu entendimento e estabelecer uma ponte para a aprendizagem.

Neste momento, a primeira década do século XXI, as tirinhas diárias nos jornais e as revistinhas de HQs, constituem ainda num veículo de grandeza imensurável e rico potencial visual, que é, ao



Figura 08 **Conhecendo as HQs** – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade Cebolinha Nº16, abril de 2008.

mesmo tempo, informativo. As novas tecnologias gráficas ampliam a qualidade na sua reprodução, resultando em publicações vistosas que atraem um público cada vez mais refinado.

As HQs continuam a crescer como forma válida de aprendizagem e entretenimento compondo-se também em formatos cada vez mais interessantes de incentivo à leitura, principalmente para público infanto-juvenil.

A alfabetização inicia-se com as crianças ainda pequenas. Nomes, revistas, placas, jornais etc., tudo o que contiver figuras ou letras é importante para que entrem em contato com essas possibilidades de expressão e comunicação. Acerca deste contexto como aborda Eisner (2001, p.7-8):

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... Aprender a ler... Tem significado aprender a ler palavras... Mas... Gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura — no sentido mais geral — como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras — de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais...

As HQs apresentam em geral sobreposições de imagem e palavra, levando os leitores a exercitarem habilidades interpretativas visuais e verbais, como por exemplo, a perspectiva, a

simetria, a gramática, o enredo, a sintaxe etc., de uma forma bem natural transformando a leitura em uma percepção estética e um empenho mental, cujas formas simples empregam símbolos reconhecíveis, expressando ideias semelhantes a uma linguagem. Essa combinação aponta para uma ação que induz a não se fixar em um único conceito específico ao seu entendimento e assim, as dificuldades no aprendizado podem ser amenizadas.

Os conceitos podem ser interpretados com inúmeras possibilidades de solucionar problemas concretos. Dentre as várias características, aumenta a capacidade de identificar-se no aprendizado, gerando habilidades de engajamento no raciocínio abstrato que motiva as deduções e o pensamento hipotético-dedutivo, que se apóia nas imagens e textos os quadrinhos lidos.

Dessa forma as HQs, mais do que arte, relacionam-se indissociavelmente com seus leitores, propiciando entretenimento, descontração, fantasias e aprendizagem.

Os elementos nas HQs de PITECO<sup>®</sup>, para situar sua relação com leitores, visam facilitar seu entendimento e estabelecer uma ponte na aprendizagem de maneira ilustrada das técnicas indispensáveis dos quadrinhos, cujas dicas sobre as formas e estruturas organizadas do nosso personagem, a exemplo dos balões de fala, texto, espaço e ambiente, onomatopéias, narrador, vinheta, requadro, enquadramento, entre outros. Apropriamo-nos das informações proposta por Eisner (1989) para resumir o que se segue:

### 2.2.1 ESPAÇO E AMBIENTE

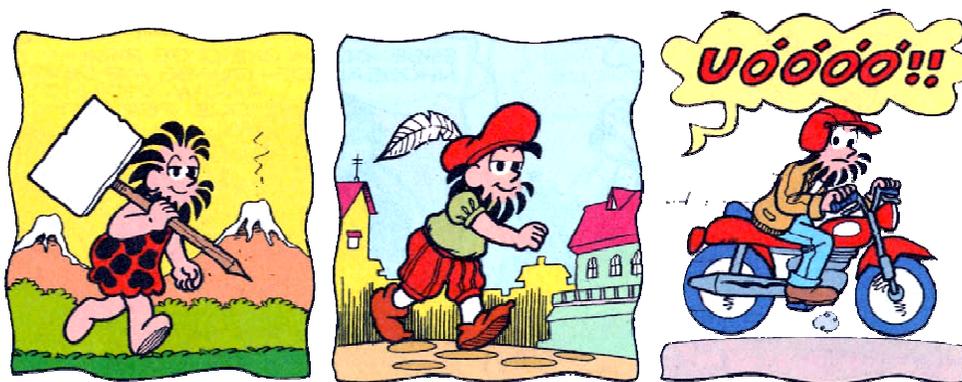


Figura 09 Espaço e ambiente – PITECO<sup>®</sup> em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha N<sup>o</sup>2, fevereiro de 2007.

O lugar onde se passa a ação de uma narrativa com relação ao enredo é conhecido como espaço, e tem como função principal situar as ações dos personagens aonde acontecem as aventuras dos protagonistas. Faz-se necessário caracterizar a diferença entre espaço e ambiente: Ambiente é o espaço carregado de características socioeconômicas, morais,

psicológicas etc., em que vivem os personagens e sua função é situar os personagens no espaço e no tempo e ambiente, e o grupo social dos personagens, fornecendo-lhes referência para o andamento do enredo.

### 2.2.2 NARRADOR

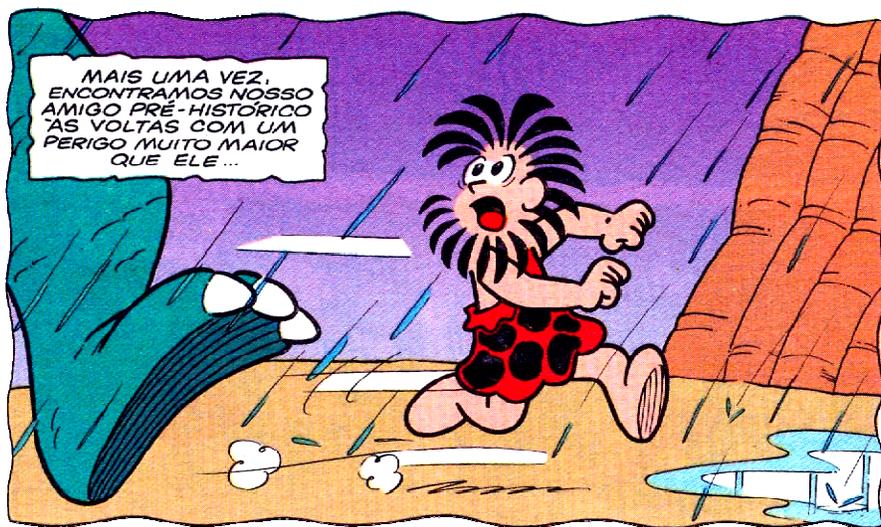


Figura 10 Narrador – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento N°439, agosto de 2004. Um Artista em Apuros – 2004.



Figura 11 Narrador – PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça Mônica N° 23, novembro de 2008.

pessoa e em terceira pessoa (Figura 10).

O narrador na primeira pessoa, ou personagem narrador é aquele que participa diretamente do enredo como personagem e, conseqüentemente, tem seu campo de visão

É o componente estruturador da história e tem como desempenho o foco narrativo. Não existe narrativa sem narrador, tomando os cuidados para não confundir com narração. O narrador pode se identificar como o autor da história ou um personagem da mesma (Figura 11). Existem dois tipos de narrador frente aos fatos narrados: em primeira

limitado, apresentando como variáveis o narrador observador, que narra os acontecimentos dos quais participou, ou seja, um narrador protagonista geralmente é o personagem principal.

As características do narrador em terceira pessoa é que faz dele o sabe-tudo sobre a história, além de estar presente em todos os lugares da mesma. Ele pode apresentar algumas variantes, que tendem a ser um intruso que fala com o leitor ou avalia os personagens até mesmo tornando-se parcial e identificando-se com determinado personagem.

Quando o narrador está fora dos fatos narrados, o ponto de vista tende a ser neutro; é conhecido também como narrador observador.

### 2.2.3 VINHETA



Figura 12 **Vinheta** – PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça – Mônica Nº 23, novembro de 2008.

É a representação através da imagem, do espaço e do tempo da ação narrada. Em seu interior acontece uma ação de duração variável. Nas HQs, quando duas ou mais vinhetas são utilizadas para narrar uma ação formando uma sequência que mostra apenas alguns momentos significativos, elimina também os excessos e períodos sem significação, propiciando ao leitor uma obrigação de restabelecer e ponderar a ação total, para não nos esquecermos de que nos quadrinhos não existe o movimento, ele é apenas sugerido.

### 2.2.4 REQUADRO

O requadro é o formato variado de molduras utilizadas nos quadrinhos com a intenção de envolver o leitor com a narrativa, às vezes fazendo uso do desenho na própria forma, e interagindo com a vinheta, validando o enquadramento, o ângulo de visão, os textos, as metáforas visuais e as figuras cinéticas<sup>23</sup>.

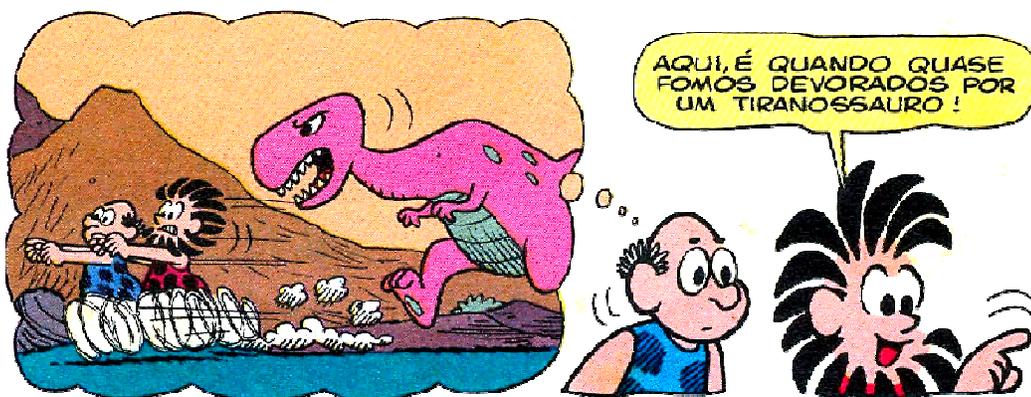


Figura 13 **Requadro** – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº341, fevereiro de 2000.

### 2.2.5 ENQUADRAMENTOS

O enquadramento nas HQ é espaço que é representando, o formato que ocupa no papel, criando os planos. As nomenclaturas têm como referência os planos cinematográficos, geralmente o autor escolhe o enquadramento que mais convenha à sua história.

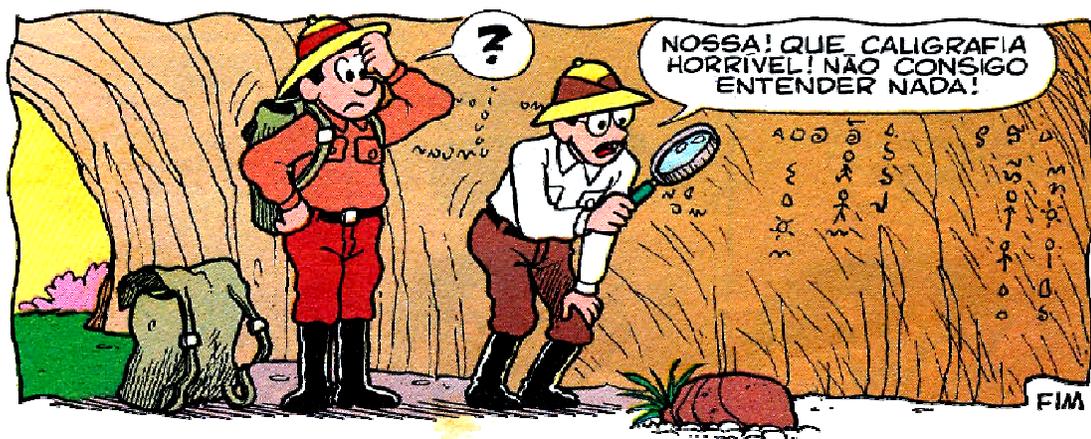


Figura 14 **Enquadramento** – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº341, fevereiro de 2000.

<sup>23</sup> Relativo ao movimento.

Os planos variam conforme os autores e os mais conhecidos são:

### 2.2.6 PLANO GERAL OU PANORÂMICO

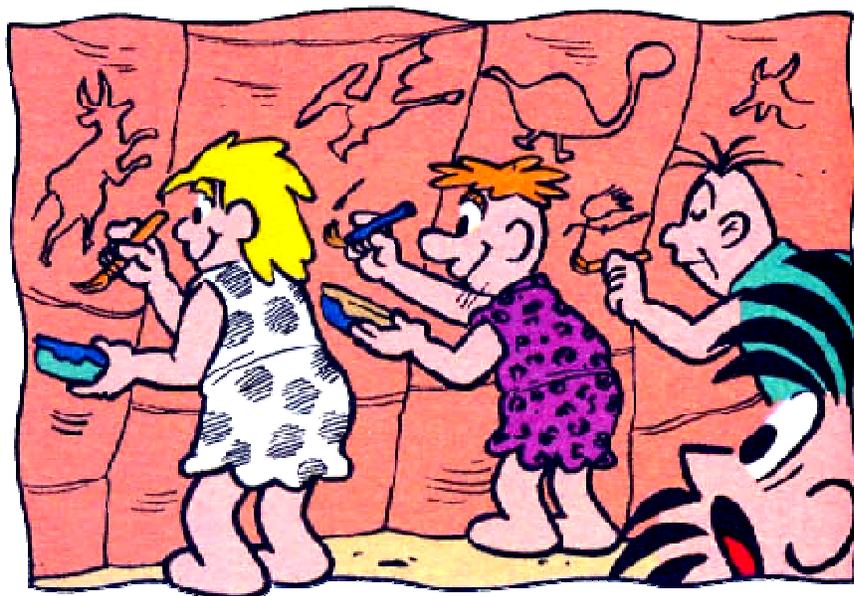


Figura 15 **Plano geral ou panorâmico** – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade Cebolinha Nº16, abril de 2008.

Permite mostrar todo o ambiente, uma paisagem em que passa a ação;

### 2.2.7 PLANO TOTAL

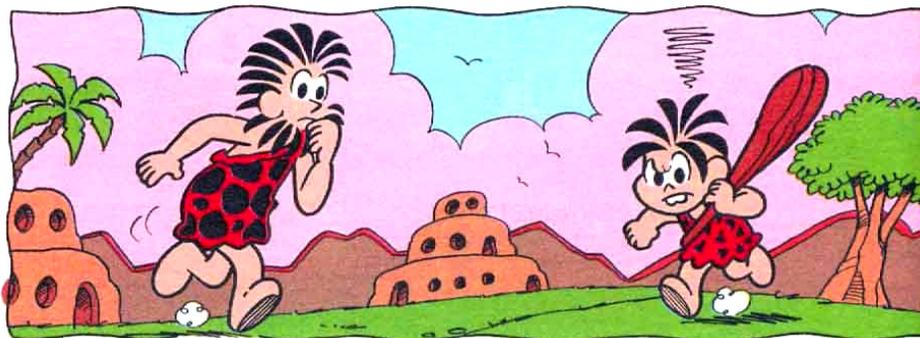


Figura 16 **Plano total**– PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº16, abril de 2008.

Conhecido também como **plano de conjunto** procura mostrar os personagens de corpo inteiro, ou com pouco espaço sobre a cabeça e abaixo nos pés, além de mostrar um mínimo do cenário;

### 2.2.8 PLANO AMERICANO



Figura 17 **Plano Americano**– PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica N°16, setembro de 2008.

Procura apresentar os personagens visualizando sem passar da altura dos joelhos no caso das figuras humana;

### 2.2.9 PLANO MÉDIO

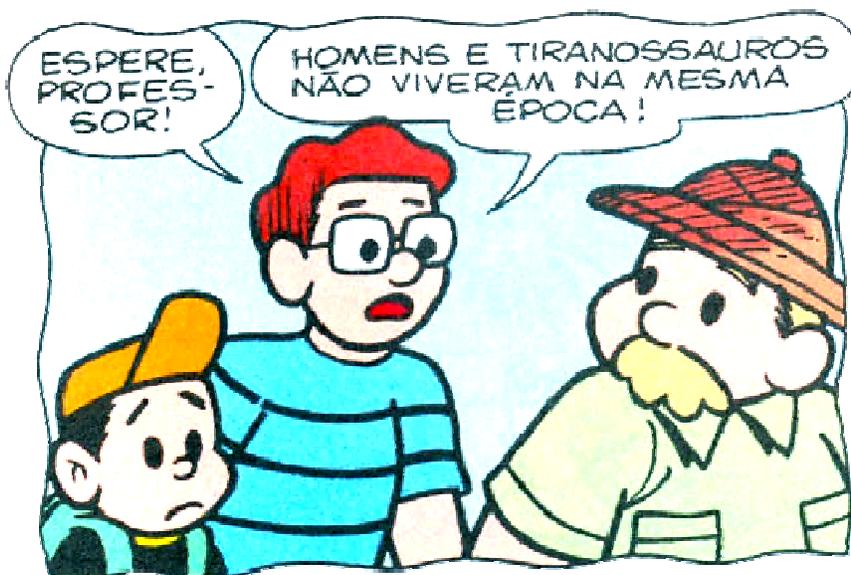


Figura 18 **Plano Médio** – PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica N°16, setembro de 2008.

Os desenhos da pessoa são exibidos até a cintura. Geralmente é utilizado para dar ênfase aos diálogos;

### 2.2.10 O PRIMEIRO PLANO



Figura 19 **Primeiro Plano** – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha N°2, fevereiro de

Abrange a cabeça e geralmente até os ombros dos personagens, aproximando os mesmos com familiaridade, mostrando o seu estado afetivo, suas dúvidas, seus anseios;

### 2.2.11 PLANO DE DETALHE

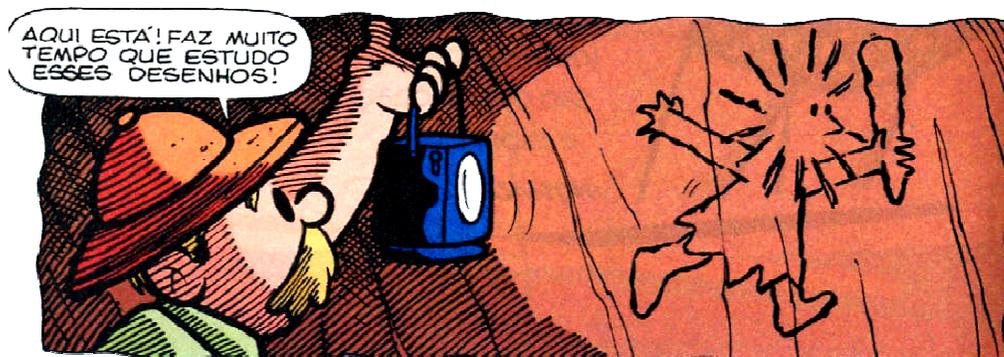


Figura 20 **Plano de Detalhe** – PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica N°16, setembro de 2008.

A demonstração é apenas uma parte minuciosa da figura ou um objeto necessário á narrativa.

### 2.2.12 OS BALÕES



Figura 21 **Balões** – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento N°341, fevereiro de 2000.

O elemento mais característico das HQs é, sem dúvidas o balão de fala ou mesmo de pensamentos. Serve para apresentar os diálogos, os pensamentos e até os sonhos dos personagens, assim como para inserir o discurso na sequência narrativa, além de contribuir para a medição do tempo.

### 2.2.13 ONOMATOPÉIAS

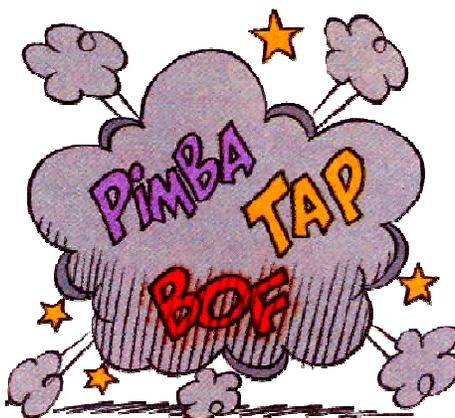


Figura 22 **Onomatopéias** – PITECO® em História do velho Thor Almanaque do Chico Bento N° 67, fevereiro de 2002.

As representações gráficas de sons produzidos pela natureza e pelos atos dos personagens, localizando-se no lugar de onde sai o som. Varia segundo a língua em que é criada, e faculta a seu criador usar o que quiser, variando nas histórias.

### 2.2.14 O TEXTO



Figura 23 Texto – PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica Nº16, setembro de 2008.

Na linguagem das HQs, o texto é, sem dúvida, um dos elementos de interação com as imagens, visto que auxilia na narrativa visando compartilhar os diálogos, os pensamentos dos personagens, o discurso do narrador, os sons produzidos pelas ações e do ambiente, bem como elementos necessários para facilitar o andamento da narrativa.

### 2.2.15 A CALHA

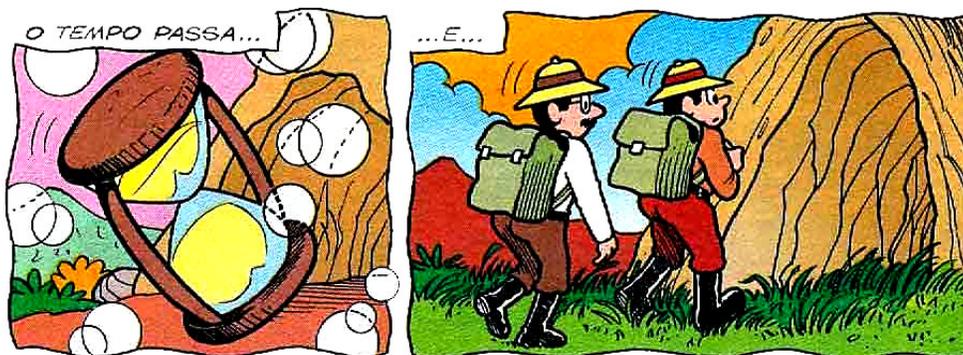


Figura 24 Calha – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº341, fevereiro de 2000.

Uma das características das HQ é a interação de três possibilidades que levam à comunicação: os desenhos e a narrativa, o texto, e a calha.

A calha é, na verdade, os espaços entre os quadrinhos, de onde o leitor abstrai informações que não foram mostradas.

### 2.2.16 ILUMINAÇÃO

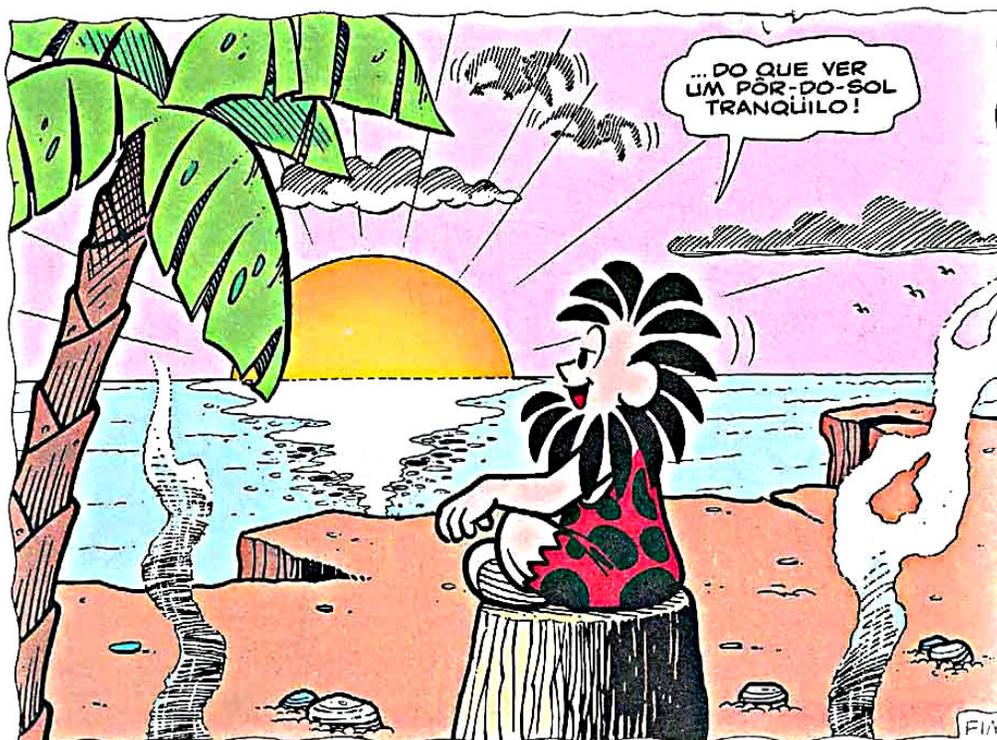


Figura 25 **Iluminação** – PITECO® em Um dia na Idade da Pedra – Almanaque Historinhas de três Páginas da Turma da Mônica Nº2, julho de 2008.

Pode parecer curioso falar de iluminação nas HQs, uma vez que o leitor desatento acaba não percebendo essa função. A iluminação serve para definir e modelar os contornos e os planos dos objetos, criando uma impressão de profundidade espacial e produzindo uma atmosfera emocional, inclusive com certos efeitos dramáticos.

Para fazer a ligação entre os quadrinhos e as histórias contadas através dos desenhos nas cavernas contamos com a “aparência” e a “personalidade” de *Pithecanthropus Erectus da Silva*.

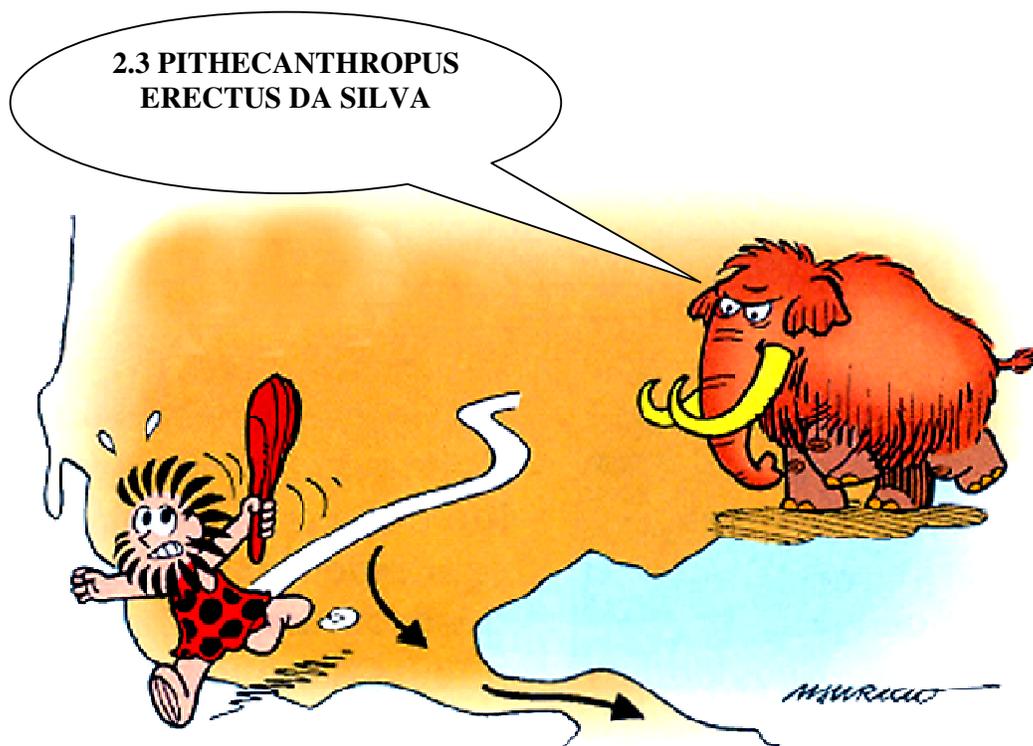


Figura 26 PITHECANTHROPUS – Manual da Pré-História do Horácio 2003.

**E**ste estudo, sobre o personagem PITECO® e sua turma (*Thuga, Bolota, Ogra, Zum e Bum, Tio Glunk, Juiz de Paz, Vartolo, Beleléu*), servem de base para apreciação do uso desta HQ como um material motivador e inovador nas abordagens e exposições das pinturas rupestres, como conteúdo didático-pedagógico apresentado de forma lúdica, abrindo espaço para a divulgação da arte rupestre de forma a diminuir a escassez informativa e ampliando essa temática no espaço escolar.

Seja em que meio de comunicação social for, criar e caracterizar um personagem não apresenta apenas as possibilidades em explorar subsídios gráficos do protagonista ou mesmo seus elementos, seus traçados fundamentais, mas possuir uma afinidade ressaltando sua importância para garantir o envolvimento do público.

A caracterização do personagem PITECO® defende uma sugestão especial de representação do “homem primitivo brasileiro” como um protagonista de um universo criado por Maurício de Sousa em 1964, ambientado na pré-história, antecedendo a Turma da Mônica. O personagem é uma tentativa do Grupo Maurício de Sousa em produzir Histórias em Quadrinhos infanto-juvenis divertidas, usando liberdade criativa. Tem como elemento motivador um homem primitivo fictício e seus modos de vida.

Esse personagem era apresentado em livrinhos contendo duas historinhas publicadas pela Editora Coleção F.T.D. (Figura 9) com o texto ao lado dos desenhos, apesar de alguns balões de fala.

Com desenhos de traços grossos e caras pontudas, PITECO<sup>®</sup> foi o primeiro personagem de Maurício de Sousa fora das páginas dos jornais. Em sua primeira revista, o personagem PITECO<sup>®</sup> e seu universo foram apresentados aos leitores. PITECO<sup>®</sup>, cujo nome representa um diminutivo de seu nome completo “Pithecanthropus Erectus da Silva”, mora em uma aldeia chamada de *Lem*, onde tenta ser um grande caçador de dinossauros, geralmente frustrando-se nas suas tentativas.

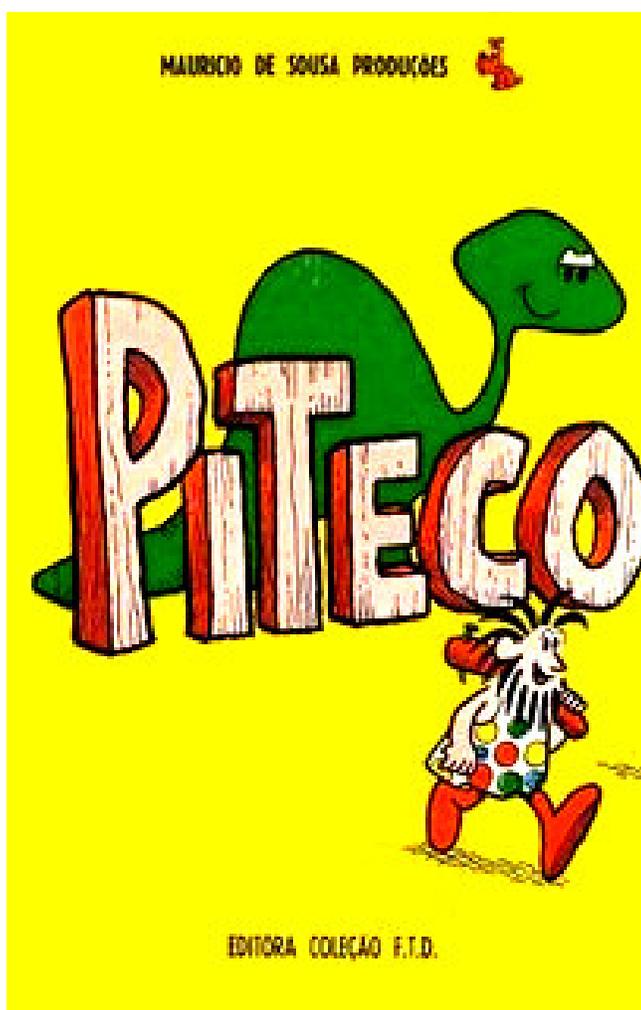


Figura 27 **Primeira Publicação de PITECO<sup>®</sup> de 1966**  
Imagem disponível em: [http://planetagibi.blogspot.com/2009\\_07\\_01\\_archive.html](http://planetagibi.blogspot.com/2009_07_01_archive.html)



Figura 28 **Trabalhos Acadêmicos**– PITECO®– Magali Nº21, setembro de 2008.

**A**presentamos um breve levantamento no âmbito nacional do Estado da Arte<sup>24</sup> das HQs e seu desenvolvimento, um link como objeto de análise, um meio, uma linguagem de comunicação, através de publicações acadêmicas como artigos, dissertações de mestrados e teses de doutorados, nas suas abordagens de desenvolvimento em diferentes campos do conhecimento.

As HQs desenvolvem competências e conceitos importantes para a educação e também para o público de forma geral. Como afirma Waldomiro Vergueiro (2004) através da publicação *Como Usar As Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*.

Problematizando os significados produzidos sobre Matemática nos cartuns<sup>25</sup>, a pesquisadora Márcia Castiglio da Silveira, (2002), mesmo não propondo uma utilização pedagógica mas, procurando mostrar o que as HQs ensinam com os saberes que inventam sobre Matemática, analisa as representações de Matemática presentes nos discursos dos cartuns, entendendo-os como artefatos da cultura que produzem narrativas que põem em circulação significados na arena de uma política cultural.

Gilsimar Cerqueira de Oliveira (2008) analisou as imagens representativas das paisagens do sertão nordestino como recurso didático para as aulas de Geografia,

<sup>24</sup>Consistem num balanço do conhecimento, baseado na análise comparativa de vários trabalhos, sobre uma determinada temática. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v20n68/a15v2068.pdf>

<sup>25</sup>Desenho humorístico

especificamente trabalhando com os quadrinhos *Sertão Vermelho*, de Haroldo Magno e Edvan A. Bezerra, considerando os aspectos do solo, sua característica simples e superficial, o relevo, a hidrografia e sua importância na diversificação das paisagens naturais e o clima, abrangendo a constituição dos ambientes secos e úmidos.

Examinando algumas histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa Produções, numa perspectiva que privilegia a linguagem específica das suas HQs e sua intenção educativa, ao traçar um panorama histórico dos quadrinhos que contextualizam, de forma sucinta, sua inserção no Brasil, seus problemas iniciais e suas peculiaridades, a pesquisadora Giovana Scareli (2003) faz assim um levantamento histórico com as publicações periódicas infantis intitulando seu trabalho de *Educação e Histórias em Quadrinhos: A Natureza na Produção de Maurício de Sousa*.

As representações gráficas do corpo sempre foram um tema interessante em determinadas épocas; tais representações dos super-heróis das HQs sofreram uma mudança brusca em seus corpos a partir do final da década de setenta. Aparecem com uma hipertrofia muscular bastante diferente da época de seu surgimento. Daniel de J. Ferreira (2010) está estudando o culto ao corpo contemporâneo por meio de um processo comparativo.

Avaliando *Marcas Enunciativo-Discursivas nas Histórias em Quadrinhos (HQs): Uma Proposta de Análise de Texto*, Alessandro da Silva Messias, propõe em seu estudo descrever sobre palavra escrita ainda como uma das formas mais utilizadas para informação e entretenimento. Lendo e escrevendo nos inserimos no mundo e participamos dos vários ramos do saber; ao se ler uma história em quadrinhos, faz-se necessário que o leitor recorra a elementos extras linguísticos com a ativação dos conhecimentos de mundo. O ato da leitura não só ajuda a decodificar os mecanismos básicos de compreensão da língua, como também é fonte de aprimoramento de ideias essenciais na tarefa de escrever.

Érica Simões Castelão (2010), em *Níquel Náusea: A Potência das Histórias em Quadrinhos* discute a narrativa gráfica dos quadrinhos enquanto documento histórico a partir do exame das tiras do Níquel Náusea, de autoria do brasileiro Fernando Gonsales, procurando investigar o uso da narrativa visual como ferramenta de representação do contexto social brasileiro na década de 1980, e de que maneira ela atua na produção de discursos e memórias sociais.

Sobre a figura do herói nas narrativas humanas desde tempos imemoriais, o pesquisador Dario de Barros Carvalho Júnior (2002), em *A Morte do Herói - Introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas Histórias em Quadrinhos*, relata o respeito nas HQs e como funciona um modelo mítico do herói, e seu desenvolvimento com o leitor, no

qual este se projeta no personagem e o utiliza para indiretamente viver seus medos e desejos, além de apontar as razões que estão levando os personagens a morrer, bem como indicar caminhos para a sobrevivência dos modelos míticos nas histórias em quadrinhos.

As produções acadêmicas são, a nosso ver, uma referência estável, que identificam entre as várias “escolas” ou cursos teórico-metodológicos ligados às instituições como agentes, abrindo caminho do esclarecimento no campo das Ciências.

Estes levantamentos tentam proporcionar algumas informações sobre as produções acadêmicas em instituições brasileiras com pesquisas tomando como fonte documental para um mapeamento, uma rede de várias linhas que se cruzam, e que às vezes se rompem, em outras se unem ou mesmo que se questionam. Dependendo do ponto em que se situam, ligam-se em cada texto deixado pelos autores em suas pesquisas denominadas “estado da arte”.

Em Anexos, segue um breve levantamento no âmbito nacional que busca colaborar com os estudos acadêmicos das histórias em quadrinhos em modo geral.

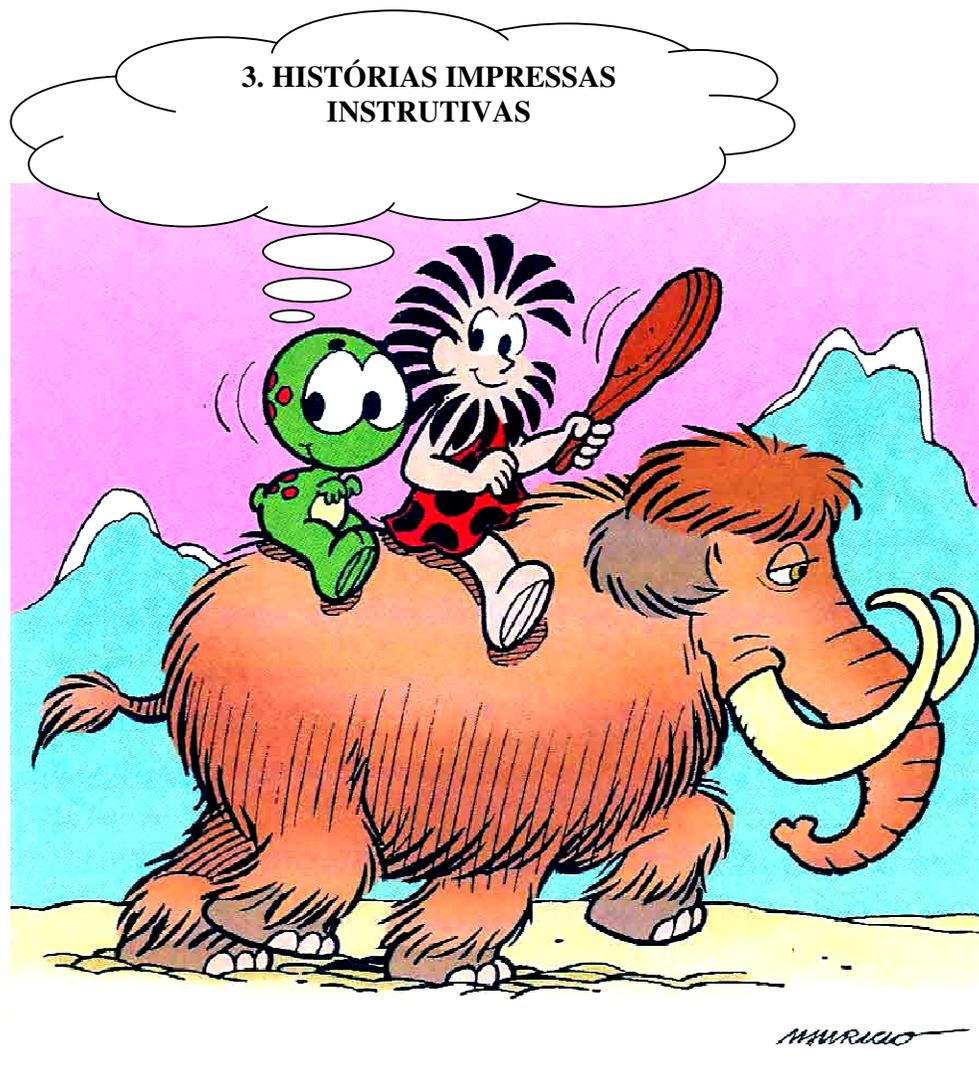


Figura 29 Contribuições Teóricas– Manual da Pré-História do Horácio 2003.

Com a preocupação de discutir os princípios da narrativa gráfica através de desenhos e pesquisando os fundamentos de sua aplicação no meio das histórias em quadrinhos, empregamos o livro de Eisner (2005), considerado o artista mais importante dos quadrinhos e da cultura popular do século XX. *Narrativas Gráficas* é um livro que descreve e discute os princípios da narrativa combinando texto e imagem de forma sofisticada, apresenta exemplos utilizados na prática, além de abranger as etapas da narrativa gráfica, inclusive com uma visão mais ampla de suas aplicações, embora as HQs sejam o seu alvo principal.

Também do mesmo autor, o livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* retrata a arte e o ofício de ser um desenhador de quadrinhos, além de utilizar conceitos inéditos sobre as HQs; analisa com uma visão artística o seu processo criativo. Eisner (2001) apresenta a ideia de que imagens e símbolos reconhecíveis, quando usados repetidas vezes, expressam ideias similares,

tornam-se uma linguagem, e essa aplicação cria a gramática da arte sequencial. “[...] o texto é lido como uma imagem” (EISNER, 2001, p. 8).

A publicação *Desvendando os Quadrinhos* traz as HQs como uma linguagem multi sequencial, o autor McCloud (2005) é utilizado como uma referência. Discorre sobre características dessa linguagem e, de forma lúdica, o fez em quadrinhos. A teorização é ampla, interdisciplinar e, como tudo ligado ao campo dos quadrinhos. McCloud (2005) propõe definições para o gênero: “Imagens pictóricas e outras justapostas em uma sequência deliberada...” (McCLOUD, 2005. p. 9).

Mas, graças a Scott McCloud (2005), os quadrinhos estão vivenciando uma grande revolução interna, este autor também é um dos principais estimuladores e pesquisadores de uma nova forma de fazer quadrinhos, atualmente conhecida como *webcomics*, que são publicados na internet e assimilam recursos da linguagem hipertextual.

Os quadrinhos recomendados em sala de aula pelos PCNs como auxílio aos educadores desenvolvem competências e conceitos importantes de forma versátil, habilidades verbais, visuais e lógicas para a educação e também para o público de forma geral. Acerca disso, o autor Vergueiro (2004) da publicação *Como Usar As Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*, norteia as discussões sobre a proposta deste estudo pelas quais o profissional da educação não familiarizado com HQs deve passar. Alguns exemplos de trabalhos com as HQs para ilustrar, com o intuito de fixar seu contexto de forma adequada, apresentam algumas propostas enriquecidas como referência didática.

A ideia de que as histórias em quadrinhos separam as crianças e adolescentes dos livros estão equivocadas. As HQs representam na verdade, um valioso recurso pedagógico em sala de aula. O autor supracitado prova que as antigas preocupações contra as HQs não têm nenhum fundamento. Elas abordam exemplos práticos e muitas sugestões de atividades, nas quais os educadores encontrarão uma fonte riquíssima para sua criação no trabalho das HQs e propõem assuntos específicos sobre o uso em várias disciplinas com sugestões e orientações didáticas a exemplo das disciplinas de Português, História, Geografia e Artes. Vergueiro (2004) traz também uma orientação básica sobre a linguagem dos quadrinhos, indispensável para professores que queiram se familiarizar com o gênero e, assim, extrair o maior número possível de recursos do rico e fascinante universo das HQs.

Abordados como vilões nas escolas durante muito tempo, as HQs estão se tornando umas das fortes aliadas da educação, graças aos movimentos que vêm ganhando força e a inclusão de Programas Nacionais a exemplo dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais).

Entretanto, muitos professores ainda não sabem como introduzir essa ferramenta na realidade da sala de aula, segundo Vergueiro (2004, p.21):

Ainda que esta atividade tenha sido inicialmente vista com estranheza pela sociedade a começar por aqueles professores que haviam crescido na época em que os malefícios da leitura de quadrinhos faziam parte do senso comum -, a evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer importância de se inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar, desenvolvendo orientações específicas para isso. É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN.

É importante conversar sobre essa trajetória dos quadrinhos, desde suas primeiras aparições, até sua influência nos dias atuais, colocando-as como linguagem facilitadora no aprendizado. Os quadrinhos expõem um pouco do poder da linguagem e dão ao educador uma vislumbrante possibilidade de emprego dessa arte nas aulas.

Na questão ambiental, o livro *Decifrando a Terra*, enfatiza o papel do ser humano como agente transformador da superfície terrestre, além de reflexões do desenvolvimento da sociedade, seus recursos minerais, hídricos, energéticos, dentre outros, a serem conservados e gerenciados visando o desenvolvimento sustentável. Tendo como um dos organizadores, Teixeira (2009), que nos auxiliam nas questões referentes à evolução do nosso Planeta, com abordagem introdutória de forma moderna, explicando conceitos básicos das Ciências Geológicas.

As teorias explicadas Childe (1966) em *O Que Aconteceu na História* explanam que por volta de 3000 a.C., no semiárido, em volta do mediterrâneo oriental, até o leste onde fica a Índia, apareceram comunidades capazes de se desenvolver culturalmente em valor e significado.

Esse autor mostra que esse desenvolvimento só foi possível com a formação de um comando de governo no qual a autoridade, emanada dos deuses ou de Deus, foi exercida por seus representantes na Terra. A racionalidade que surgiu com o comércio só adquiriu verdadeira importância com os templos religiosos, que eram o centro da administração das comunidades. Por volta de 3500 a.C., sumérios criaram um sistema de escrita denominado “cuneiforme”. Eram sinais em forma de cunha feitos com o auxílio de pontas de vime sobre pranchas de argila mole. A escrita surgiu para os registros das oferendas e dessa forma, foram os sumérios os primeiros a criarem um sistema de escrita e de contagem racionalmente estruturados. A escrita foi à condição necessária para controlar os rebanhos, a produção,

anotar as mercadorias trocadas e registrar as características dos ritos e cultos religiosos. Ela também facilitou a organização das informações anotadas, o aprimoramento nas formas de comunicação, a seleção dos dados, a classificação de objetos, a fixação de pesos e medidas, a criação do sistema numérico, o desenvolvimento de conhecimentos sobre as estações do ano e o curso das estrelas dando origem à astronomia e astrologia, em seus primórdios numa só ciência.

Ainda acerca do período Paleolítico, pouco se sabe sobre a população, principalmente em virtude do nomadismo. De acordo com achados fossilizados, imaginamos que a média de idade dos seres humanos era de aproximadamente 26 anos. Na área artística, é comum associarmos a arte à religião durante o Paleolítico, embora haja teorias atribuindo ao aumento demográfico o surgimento de tempo ocioso, assim empregado em pintura e em escultura. De qualquer modo, a arte pré-histórica ou rupestre refletia as preocupações de subsistência, através de representações da caça e da fertilidade (da terra e da mulher).

Certamente essas revoluções são aproveitadas para assinalar etapas ou estágios do processo histórico, como ilustra Childe (1966, p.26):

A história começa talvez há 500.000 anos, talvez há 250.000 anos, surgindo o homem como animal raro e *coletor*, que vivia, como qualquer outro animal carnívoro, parasitariamente, alimentando-se de qualquer coisa que a Natureza lhe pudesse oferecer. A economia *coletora*, correspondendo àquilo que Morgan chamou de *selvajaria*, constituiu a única fonte de sobrevivência para a sociedade humana, durante cerca de 98% da permanência do homem neste planeta, por todo o período que os arqueólogos chamam de *Idade Paleolítica*, *Primeira Idade da Pedra*; ou *Idade da Pedra Lascada* e que os geólogos chamam de *período pleistoceno*.

Acreditamos que a humanidade tenha entrado num segundo estágio de sua evolução cultural com a descoberta da agricultura, que passou a ser a principal fonte de subsistência, levando ao sedentarismo e, simultaneamente, às primeiras tentativas de domesticação de animais, ao que se supõe com cabras, porcos e carneiros, em regiões da Ásia.

Os utensílios multiplicaram-se, não se tratavam de simples "machados de mão" ou clavas, mas sim de vasos, estatuetas, fusos, contas, pilões. Surgiu também uma das peculiaridades do Neolítico: a cerâmica, possivelmente criada a partir do revestimento de betume que se colocava no interior de cestas de fibra para torná-las impermeáveis e próprias para o transporte de líquido.

O que aconteceu na história é uma tentativa de esclarecer a uma pessoa leiga numa narração centrada na História Antiga, analisando a forma como os homens da pré-história conseguiram seu desenvolvimento, crescimento ou seu declínio. É uma introdução à

arqueologia e à história que inspirou gerações desde então. Os erros que ocorreram só podem ser construídos em cima da nossa compreensão do passado para prosseguir e iluminar o futuro.

Buscando estabelecer as bases dos códigos simbólicos do berço da comunicação humana a partir das figuras rupestres com seus grafismos, tese com apoio referencial à obra de Etchevarne (2008) *Escrito na Pedra*, um extraordinário acervo de desenhos, gravuras e pinturas que revelam documentos valiosos sobre a presença e a atuação de habitantes ancestrais na Chapada Diamantina, Bahia, sendo aqueles prováveis grupos indígenas que a ocupavam. O livro *Escrito na Pedra* também apresenta o mapeamento e a classificação dos numerosos sítios arqueológicos da área estudada da Chapada.

Confirmando um padrão de intencionalidade e definindo os principais estilos (“tradições”, em jargão arqueológico), que iam se repetindo em áreas diferentes, o trabalho publicado da pesquisadora Martin (1996), *Pré-história do Nordeste do Brasil na área do Seridó*,<sup>26</sup> serviu como parâmetro enriquecedor e esclarecedor dos elementos estudados, suas variadas condições geográficas e geológicas sobre pinturas que foram desenhadas anos passados e que hoje quase não existem mais ou restam apenas sombras dos grafismos que se adivinham, porque há uma degradação natural nos sítios rupestres.

Considerando sobre *As Primeiras Civilizações*, Pinsky (1991) avalia o desenvolvimento do homem pré-histórico até o homem atualmente conhecido, e dito como “civilizado”. Fundamentando-se no atual comportamento humano, o autor descreve a evolução do que hoje chamamos de *homo sapiens*, com base nos materiais que o mesmo desenvolveu na sua cadeia evolutiva ao longo da história. A construção social também é investigada na divisão de tarefas do trabalho de subsistência da época, assim como suas atribuições para cada gênero seguindo uma hierarquia na estrutura político-social.

Diante do exposto, as dificuldades em manter uma linha cronológica coerente dos achados vêm às vezes invalidar aquele que foi catalogado em outro momento. Tentando fazer a recomposição dos fatos para que haja uma coerência, pois dessa forma, estamos aqui tão evoluídos, certamente é porque alguns indivíduos antes deste momento atual se viram obrigadas a mudar suas estratégias para que pudessem sobreviver dividindo tarefas, criando trabalho coletivo e mais tarde organizando-se em uma sociedade com suas classes sociais.

Considerando sobre a grande aventura humana, Pinsky (1991), transcreve na sua publicação, o processo ocorrido da ocupação do nosso Planeta há um milhão de anos, quando

---

<sup>26</sup> Seridó: localizada no sertão do Rio Grande do Norte, abrange vários municípios daquele Estado. Esclarecimentos do Autor.

determinado componente do grupo dos *homo erectus*<sup>27</sup>, firmando-se sobre seus pés ergueu a cabeça por sobre a rala vegetação da savana<sup>28</sup> e se perguntou o que haveria além das montanhas. “Nada nos leva a crer que aquele nosso ancestral tenha abandonado seu hábitat para resolver alguma questão material. Tanto isso é verdade que a esmagadora maioria de membros do grupo permaneceu no continente africano” (PINSKY, 1991, p.17).

É presumível que nesse processo de transição as mulheres tivessem um significativo peso nas mudanças ocorridas na primeira história, tanto nas soluções como nas edificações das sociedades e de suas culturas. Assim, a divisão de tarefas nas comunidades primitivas ocorria entre homens e mulheres, incumbindo a ambos as atividades diferentes, como abordados por Senet (1959) em *O homem Descobre seus Antepassados*, que comenta: “Certamente, as mulheres não deviam tomar grande parte na caça, a não ser durante as grandes batidas coletivas, para assustar as renas com gritos e gestos desordenados ou para nelas jogar pedras e paus” (SENET, 1959, p.114).

Debatendo momentos importantes *O Enigma do Homem*, quanto as fase de tomada de consciência do *homo sapiens*, que naquele momento conseguiu vencer as barreiras impostas pela natureza e prosseguiu com o desenvolvimento da humanidade no nosso habitat. Essa analogia humana é abordada por Morin (1973, p.112) “[...] É preciso optar, escolher, decidir”.

Consideramos um marco fundamental na discussão da pré-história além de campo interdisciplinar que visa especificamente à reconstrução das estruturas sociais do funcionamento e da transformação das comunidades humanas sem a escrita. O sedentarismo teria permitido o aumento populacional, o surgimento de organizações sociais mais complexas, inclusive ocorrendo uma divisão social, a existência de poder organizado, com autoridades temporais e/ou religiosas, quando ocorre o surgimento de cidades, processo que Childe (1971) chama de “Revolução Urbana”. Por fim, o advento da escrita, que encerrou a Pré-história: “Até a mais simples ferramenta feita de um galho partido ou uma pedra pontuda é fruto de uma longa experiência – de tentativas e erros, impressões recebidas, lembradas e compartilhadas” (CHILDE, 1971, p.11).

Nesta perspectiva, as comunicações dos grafismos rupestres trazem consigo as marcas das transformações registradas, a exemplo de sentimentos da felicidade e aflição, o prazer e a dor, a superioridade e a dependência, por isso essa lógica de ambivalências não permitiu a

---

<sup>27</sup>Gênero de primatas simiiformes, hominídeos, ao qual pertence o homem. Espécie desse gênero, como p. ex., a *Homo habilis*, a *Homo erectus*, a *Homo sapiens*.\*

<sup>28</sup>Tipo de vegetação caracterizada por dois estratos: um estrato baixo, dominado por gramíneas com subarbustos de folhas grandes e duras, e outro formado de árvores baixas, retorcidas e afastadas entre si, de cascas grossas e fendidas.\*Disponível em:<http://pt.wikipedia.org/>

eliminação dessas qualidades ou caráter da humanidade, mesmo diante dos horrores cotidianos que o planeta presenciou. Assim, não há dúvidas quanto à contribuição dos desenhos rupestres, sua contemplação e suas análises.

Consideramos necessário olhar uma imagem e ponderar sua intenção. Nesse processo mais ou menos misterioso faz-se notar que a imagem comunicada transcende o domínio como um documento a compartilhar razões profundas, atribuindo significação, estabelecendo um sentido para um discurso. Se for sempre possível falar a respeito, tal relação desencadeia um processo imagético, ainda que mental. A imagem é imagem, pode ser interrogada do ponto de vista da significação, existe um interesse geral em “esconder algo na imagem”. Este algo não é mais que o seu próprio caráter de persuasão.

Vivemos atualmente numa sociedade na qual a informação assume culturalmente um tratamento predominantemente visual. A comunicação contemporânea assenta numa panóplia<sup>29</sup> de imagens com características distintas, cujo crescimento desenfreado das mídias põe em realce o costume de imediatismo, de aparente reflexo contemplativo e de duplicação da realidade. As diversas versões da linguagem como estratégias significativas são abordadas na *Teoria da Imagem*, uma exposição de Casasús (1979) ressaltando esse grande universo e ajudando a entender com base num programa estabelecido pelo homem, que a partir de dados prévios fornecidos à memória, os aspectos mais surpreendentes da criação das imagens. Um campo de investigação praticamente inesgotável.

Não temos nenhuma pretensão de dar respostas definitivas, mas esses autores contribuíram no decorrer da nossa pesquisa, com os dados coletados, também foram analisados quanto aos aspectos interdisciplinares ali encontrados, as impressões pessoais quanto à origem e comportamento, as possíveis técnicas ou as repetições de determinadas cenas, além de levantar algumas possibilidades quanto aos usos e desígnios dos grafismos rupestres na área pesquisada.

---

29 Conjunto de coisas da mesma espécie. Conjunto de elementos reais ou abstratos, usados para a mesma finalidade. Disponível em: <http://www.dicio.com.br>

### 3.1 MENSAGEM DO PASSADO!...

Durante cerca de doze mil anos, os grupos étnicos que habitaram a região evoluíram culturalmente e os desenhos rupestres constituem um testemunho dessa transformação.



Figura 30 **Desenhos de indivíduos.** Representação esquemática humana. Detalhe no Abrigo Santa Marta, Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 06 minutos, 1 de março 2010.



Figura 31 **Arte de Representar**– Manual da Pré-História do Horácio 2003.

Esses registros não são resultados do acaso, mas de uma transformação social gradativa que se manifesta em diferentes aspectos da vida dos grupos humanos!

A arte rupestre consiste em desenhos, gravuras e pinturas executadas sobre suportes rochosos, geralmente ao ar livre ou nas paredes e tetos de cavernas e grutas. É considerada uma das expressões artísticas mais antigas da humanidade e segundo a maioria dos historiadores, criada pelos humanos do Paleolítico Superior. A predominância das representações é de animais, cenas de caça, mas também são encontradas as mãos humanas em negativo e positivo<sup>30</sup>. As representações dos esquemas humanos conforme aparecem na figura 30 são raras.

As pinturas e gravuras rupestres apresentam-se em diferentes épocas e lugares, e a dispersão geográfica incorporada às dificuldades de conservação e preservação desses grafismos, são alguns dos problemas enfrentados pelos estudiosos.

<sup>30</sup>Mãos em positivo são representações de pinturas realizadas com a palma das mãos, tendo seus espaços totalmente preenchidos normalmente por pigmentos orgânicos ou minerais posteriormente impressas nas rochas como carimbo. Esclarecimentos do Autor.

Os principais sítios de arte rupestre no Brasil encontram-se no Nordeste, nos estados do Piauí, Pernambuco, Rio Grande do Norte e Bahia, mas podem ser encontrados também em outros locais. Até a atualidade não há registros no Sul e Sudeste do país.

Esses registros revelam a presença de grupos étnicos que habitaram a Bahia diamantina e parte do nordeste brasileiro; essas pinturas constituem um depoimento dessa presença. Porém, algumas perguntas ainda permanecem sem respostas.

Que grupos foram esses? Quando viveram? Quantos chegaram a ser? Qual a ligação de concomitância entre esses desenhadores primitivos?

Podemos observar a transformação nos registros gráficos rupestres mediante a identificação de mudanças nas técnicas aplicadas aos desenhos e também nas variações dos temas e na maneira como são representados. Desta forma, se estabeleceram na região da Chapada Diamantina, grafismos simbólicos, nos quais podemos facilmente identificar animais da fauna e flora local, da contemplação dos astros, dos fenômenos naturais e da forma de convivência entre eles. Para além da temática já exposta, cumpre ressaltar que as técnicas de representação sofrem algumas variações de um sítio para o outro, como é o caso em que aparecem pigmentos escuros em alguns locais ou vermelhos, amarelos e brancos em outros. Cientificamente não se pode afirmar a origem desses pigmentos, pois ainda não foram



Figura 32 **Desenho Antropomórfico.** Representação esquemática humana apresentando a parte superior do corpo grafo mais elaborada. Certamente um trabalho realizado com a intenção de destacar os membros superiores. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 28 minutos setembro 2007.

examinados. Quanto à forma de representação tem grande possibilidade de terem sido feitos com os dedos, a julgar pela grossura das linhas e pela continuidade dos traços. Os desenhos observados mostram figuras grandes, tomando quase dois metros, enquanto outros são do tamanho aproximado de palitos de fósforos. Isso somado aos registros positivos das mãos (grandes e pequenas) leva a crer que os desenhos eram feitos por adultos e por crianças. Nesses desenhos os traços têm as mais variadas

apresentações, podem aparecer com força, ou mais leves, um pouco trêmulos ou bem precisos, com figuras claras e bem definidas ou com sobreposição.

Apesar de todos os desenhos, grafismos e imagens deixados nas pedras, nenhuma das perguntas formuladas anteriormente pode ser respondida através deles. Não podemos sequer afirmar se os grupos nômades, que lá estiveram são indígenas ou não.

Os leitores das imagens a exemplo da figura 32, nos sítios, podem arriscar uma compreensão do cotidiano desses grupos, não como resultado do acaso, mas de uma transformação social e gradativa que se revela em diferentes aspectos da vida destes humanos da fase primitiva brasileira, entre os quais está a prática gráfica, que segundo Niéde Guidon<sup>31</sup> chama-se Tradição<sup>32</sup>. Martin (1996) acrescenta que “[...] uma tradição compreende a representação visual de todo um universo simbólico primitivo que pode ter sido transmitido durante milênios” (MARTIN, 1996, p. 240). Caracterizada pela ação e por contar, histórias.

Considerando-se os conceitos de Etchevarne (2007) além da Tradição, as figuras rupestres também são divididas em quatro grandes grupos de classificação segundo a forma:



Figura 33 **Mãos em positivo**. Representações de pinturas de mãos em detalhe, conseguidas com a palma, tendo seus espaços totalmente preenchidos normalmente por pigmentos orgânicos ou minerais posteriormente impressas nas rochas como carimbo. Desenhos no Abrigo Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 2002.

<sup>31</sup> Desde 1973 integra a Missão Arqueológica Franco-Brasileira, concentrando no Piauí seus trabalhos, que culminaram na criação, ali, do Parque Nacional Serra da Capivara.

<sup>32</sup> Definida a partir das pesquisas com Anne Marie Pessis – Gabriela Martin e outros pesquisadores na Serra da Capivara, em São Raimundo Nonato, no Estado do Piauí, estendendo-se até outras regiões como o Seridó no Rio Grande do Norte e a Chapada Diamantina, na Bahia. Esclarecimentos do Autor.

*Antropomorfos*<sup>33</sup>, *Zoomorfos*<sup>34</sup>, *Fitomorfos*<sup>35</sup> e *Geométricos*<sup>36</sup>, os quais comenta-se em um sucinto resumo, a seguir:



Figura 34 **Desenho Antropomórfico.** Representação esquemática humana mostrando um interesse para os detalhes do rosto, onde se observa o nariz, os olhos e orelhas. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 09 horas e 43 2009.

*Antropomorfos*: O corpo é a unidade básica da informação, podendo ser representado em grupo ou individualmente, parado ou em movimento e ainda limitado a apenas uma parte, como o exemplo da figura 15, das mãos em positivo. As pinturas de figuras humanas são consideradas enunciação do pensamento nos motivos, posto que representem uma narrativa.

A figura 34, representação do esquema humano, constitui um conjunto com uma boa representação em termos de manifestação gráfica. Existe ampla variedade de situações que demonstram o valor atribuído ao **corpo como unidade de demonstração de mensagem**. Essas imagens obtidas pela pressão da palma da mão impregnada de substância pastosa de pigmentos umedecidos ou ainda, o possível uso de galhos e penas impregnados com pigmentos sobre o suporte rochoso, que proporcionaram uma intensa comunicação imaginária ou

real da sua história, como interpreta Etchevarne (2007, p. 126):

Completa ou em partes, detalhada ou sintetizada, isolada ou em grupo, compondo cenas variadas, associada à figura de animais ou vegetais, a imagem do corpo humano representa uma unidade mínima de expressão, o componente básico para estruturar uma ideia a ser transmitida. É na Tradição Nordeste, inquestionavelmente, que a figura humana é apresentada com o máximo de variação e em uma multiplicidade de gestos e situações que confirmam, categoricamente, o forte caráter narrativo dos conjuntos desse horizonte pictórico.

Podemos observar também na figura 34, possíveis representações gestuais antropomórficas descritas acima por Etchevarne (2007), com explícita similaridade no desenho lúdico em um dos episódios de PITECO<sup>®</sup>, ilustrada na figura 35, a seguir, realçando a ideia de sociedade baseada na caça, proposta no quadrinho de Maurício de Sousa.

<sup>33</sup>Semelhante ao homem quanto à forma; antropóide, antropomórfico.

<sup>34</sup>Semelhante quanto à forma animal.

<sup>35</sup>Referentes a folhas e galhos e elementos da natureza.

<sup>36</sup>Desenho realizado tendo como base as figuras geométricas. Esclarecimentos do Autor.



Figura 35 **Representação antropomórfica de PITECO®**. Desenho gestual apresentando elementos similares ao encontrado na Gruta da Lapa do Sol, conforme a figura 13. Aula de Arqueologia Almanaque da Mônica N° 11, setembro de 2008.

Em vista da necessidade de descrição dos símbolos visuais, geralmente as temáticas observadas são divididas em categorias; assim, representam formas de pensar, de conceber o mundo e entender os papéis sociais, ou seja, representam visões dentro de um contexto cultural específico. Vista dessa maneira, a arte cumpre o papel de trazer para o mundo dos objetos e tornando visual e concreto tudo que antes estava no plano do pensamento.



Figura 36 **Desenho Zoomórfico**. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. É possível imaginar grupo de animais com aparências de sariguês ou gambás, espécimes muito comuns na região. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 50 minutos setembro 2007.

*Zoomorfos*: Formam uma grande categoria de grafismos. As formas de animais, assim como



as humanas, podem aparecer isoladas ou em grupo, paradas ou em movimento. Dentre as representações mais comuns estão capivaras, peixes, mocós, tatus, pacas, jabuti se espécies de veados, que nesse grupo representam a fauna local, observadas na figura 37, que eram caçadas e utilizadas como alimento pelos homens pré-históricos.

Figura 37 – **Desenho Zoomórfico**. É aceitável conceber a representação de Tatus, espécimes de animais muito comuns e abundantes da região. Detalhe no Abrigo Santa Marta. Iraquara, Bahia.

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 38 minutos, 2009.

O personagem PITECO® também se apropria desses aspectos para mostrar as representações zoomórficas como ilustrado nas figuras 38 e 39, onde os desenhos de



Figura 38 **Caça**– PITECO® – Um Dia Caçador um dia Caça – Mônica N° 23, novembro de 2008.



Figura 39 **Caçador** – PITECO® – Aula de Arqueologia Almanaque da Mônica N° 11, setembro de 2008.

animais ocupam um papel importante na temática dos povos pré-históricos e essas representações têm um papel fundamental dentro da história do seu grupo social, relacionado à concentração do poder baseadas na caça.



Figura 40 **Aspecto Fitomórfico.** Possível desenho de uma *Syagrus coronata*, popularmente conhecida por ouricuri ou licuri, uma palmeira bem adaptada a região semiárida do nordeste brasileiro. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 09 horas e 43 minutos 2009.

*Fitomorfos:* O terceiro grupo de desenhos é representado pelas imagens de espécimes vegetais. Na Tradição Nordeste essas representações são bastante reduzidas em comparação aos dois grupos anteriores. As figuras são representadas por galhos secos sem folhagem (Figura 40), talvez uma alusão à flora da região àquela época.

Percebemos na figura 41, uma construção proposta em PITECO® – *Assim Desenha a Humanidade*, a convivência de animais e pessoas através de desenhos sobre uma folha, na qual podemos sugerir uma alusão às representações fitomórficas. As formas aparecem em meio ao campo decorativo, mesmo assim alguns olhos, vendo de perto, conseguem observar.

A menção aos dinossauros na figura 41, nesse caso aparece de forma naturalista, às espécies sugestionam assemelhar-se com *Sauroposeidon* (*Sauroposeidon protelus*) e

Alossauro (*Allosaurus*, que significa "lagarto diferente").

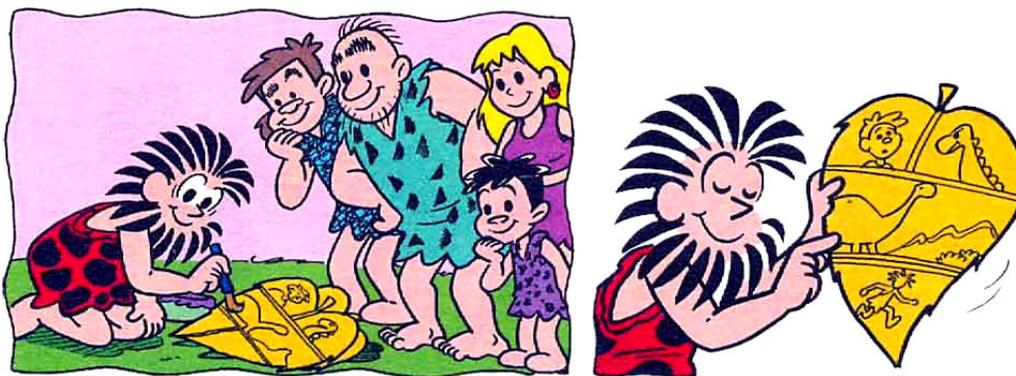


Figura 41 **Desenhos naturalistas de PITECO®** – *Assim Desenha a Humanidade* – Cebolinha Nº 16, abril de 2008.



Figura 42 **O entendimento** – PITECO® – Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº 341, fevereiro de 2000.

*Geométricos* – Representado por pontos, linhas, círculos e planos. Na gruta da Lapa do Sol, umas das principais figuras geométricas encontradas destacam-se os círculos concêntricos, linhas grossas e coloridas alternando ora em vermelho, ora em preto, asteriscos, e linhas mais



Figura 43 **Representação Geométrica**. Desenho que podemos imaginar como representação de “estrelas cadentes” ou “cometas”, uma alusão ao encantamento com fenômenos astronômicos. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 33 minutos de setembro 2007.

finas, que podemos conceber como um “Sol”. Outra, com as características das linhas e cores

se alternando formando pequenas curvas, tendo as feições das “Estrelas Cadentes” ou mesmo a representação de um “Cometa” como observamos na figura 43.

Julgamos que a contemplação do céu estrelado, a Lua, as nuvens, a chuva, o Sol e todos os acontecimentos atmosféricos, estiveram presentes no imaginário dos humanos primitivos baianos. Visto que, os desenhos aludidos aos corpos celestes, são sucessivamente vistos nos sítios.

Estes grafismos são muitas vezes descritos como desenhos abstratos ou figuras geométricas, acontecem não apenas em sua forma naturalista, mas também de forma icônica, ou seja, por meio de desenhos bastante estilizados, ou simplificados, nem sempre reconhecíveis à primeira vista, dos quais podemos identificar os traços básicos.

### 3.2 COLETOR(AS) DE ALIMENTOS!...

Em nossa cultura contemporânea estão fortemente arraigados conceitos que se criaram no estudo dos primeiros caçadores(as), coletores(as).



Figura 44 **Desenho alusivo a um possível parto.** Representação esquemática humana. Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 50 minutos 2009.

É aceitável que as mulheres tivessem um significativo peso nas mudanças ocorridas na primeira história.

ESSA AVENTURA HUMANA!

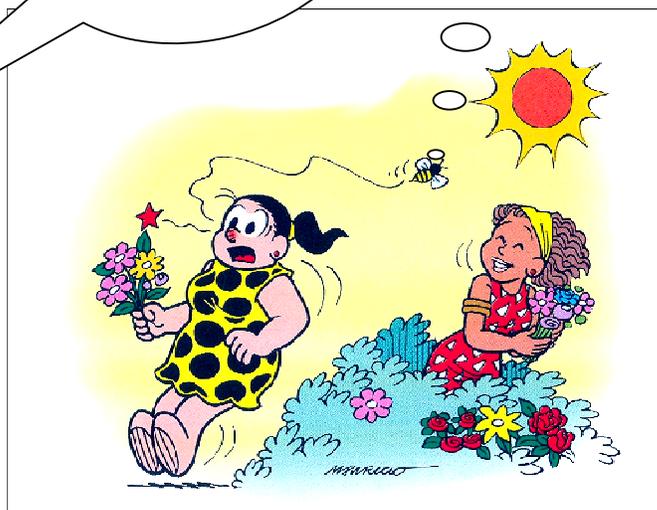


Figura 45 **Coletoras** – Manual da Pré-História do Horácio 2003.

**É** provável que os homens na pré-história, os primeiros caçadores, coletores(as), aproveitavam-se das condições oferecidas nas cavernas, não só para se proteger das *intempéries* como também dos animais que pudessem investir contra eles. Assim, foram aos poucos desenvolvendo recursos que superassem as dificuldades apresentadas e criaram artefatos e soluções para atender suas necessidades. Entendemos que essas reações foram umas das primeiras frestas para se iniciar uma cultura precária, da primeira sociedade, incipiente e fracamente integrada por consequência instável, mas os primeiros passos foram dados.

É presumível que as mulheres tivessem um significativo peso nas mudanças ocorridas na primeira história, tanto nas soluções como nas edificações das sociedades e de suas culturas. Matriarcal, ou não, este período era nas mulheres centrado por causa da fertilidade, ou seja, a misteriosa habilidade de procriar, ocupando um lugar primordial como um ser

sagrado (Figura 60-61). Assim, a divisão de tarefas nas comunidades primitivas ocorria entre ambos os sexos, incumbindo-os de atividades diferentes. Como declara Senet (1959, p.114):

Certamente, as mulheres não deviam tomar grande parte na caça, a não ser durante as grandes batidas coletivas, para assustar as renas com gritos e gestos desordenados ou para nelas jogar pedras e paus. Todavia, a mulher tinha outro papel a desempenhar na provisão de víveres: fazia a colheita de frutos selvagens e plantas alimentícias, elementos indispensáveis para quando a caça ficava difícil.

Pressupõe-se que homens caçavam, mulheres ficavam com as suas crias. Os homens procuravam abrigo, as mulheres cuidavam de seus filhos. Como consequência, tomaram rumos diferentes no processo de desenvolvimento e transformação cultural para se adaptarem melhor às suas funções específicas. É possível que homens mais altos e mais fortes se desenvolveram para cumprir as tarefas que lhes cabiam. Mulheres mantinham o fogo aceso na caverna, recolhiam as frutas, criavam filhos, faziam cerâmicas e, quem sabe, pintavam e desenhavam nas grutas, pois enquanto realizavam a colheita de frutos e sementes devem ter notado as diversas pigmentações deixadas em suas mãos. Certamente, também devem ter notado pigmentações nos resíduos de cinzas e do carvão durante a manutenção do fogo no seu abrigo, além da gordura de fluídos orgânicos, principalmente o sangue dos animais abatidos, no momento da partilha desses pelo grupo. Em algum momento, casualmente limpavam suas mãos impregnadas desses elementos nas paredes e perceberam que estavam registrando uma marca.

Deste modo, com o passar do tempo, puderam misturar todos esses elementos – as cinzas, o carvão, a gordura e os resíduos das sementes –, criando figuras e registrando por completo as sagas cotidianas, a exemplo de animais, esquemas humanos, vegetações, dentre outros gestos. Estes que serviram como um carimbo nas paredes da gruta, marcaram o tempo. Tal prática paulatinamente foi se sofisticando até os homens perceberem que podiam se ver através destes registros.

Desenvolveram-se culturalmente para atender às funções que precisavam desempenhar, e por milhões de anos as estruturas dos cérebros de homens e mulheres foram se formando de maneiras distintas. Hoje, sabemos que homens e mulheres processam conhecimento de modos diferentes, têm crenças, percepções, prioridades e comportamentos diversos e distintos.

O cérebro humano é constituído de dois hemisférios dotados de naturezas e peculiaridades, como explana Edwards (2000, p.49):

Podemos dizer, portanto, que, dentro do crânio, temos um cérebro duplo dotado de duas maneiras de saber. As dualidades e diferentes características

das duas metades do cérebro e do corpo, intuitivamente expressas em nossos idiomas, têm base real na fisiologia do cérebro humano.

Os homens na pré-história arriscavam suas vidas diariamente em um mundo um tanto quanto perigoso e hostil, caçando para levar o alimento à suas companheiras e filhos, enfrentando inimigos e animais violentos; por conseguinte, desenvolveram senso de direção e pontaria, tornaram-se capazes de localizar a presa, atingi-la e levá-la até o seu abrigo. Presume-se que achar comida era tudo o que se exigia deles, além de protegerem seu território e sua comunidade.

Por outro lado, as mulheres na caverna sentiam-se valorizadas ao vê-los retornarem com sucesso após conseguir bastante comida. Assim, a estima masculina sentia-se renovada pelo reconhecimento dos seus esforços. O grupo só esperava que eles cumprissem suas tarefas de caçadores, coletor(as) e protetores, nada mais.

Podemos definir a arte da pré-história ou “primeira arte” como o período do aparecimento da expressão gráfica e, conseqüentemente, da comunicação visual. Trata-se de uma importante fase, pois neste momento o *homo sapiens* conseguiu vencer as barreiras impostas pela natureza e prosseguir com o desenvolvimento da humanidade no seu hábitat. A identidade humana, comentada por Morin (1973), neste contexto afirma:

Aquilo que, no *sapiens*, se torna subitamente crucial é a incerteza e a ambigüidade da relação entre o cérebro e o meio ambiente... É preciso enfrentar a oposição das soluções para um mesmo problema ou a oposição dos comportamentos tendo em vista a mesma finalidade. É preciso optar, escolher, decidir (MORIN, 1973, p.112).

As comunicações rupestres aparecidas neste período trazem consigo as marcas das transformações registradas, a exemplo da felicidade e da aflição, do prazer e da dor, da superioridade e da dependência. Por isso, essa lógica de ambivalências não permitiu a eliminação dessas qualidades ou do caráter herdado ao longo das modificações vivenciadas pela humanidade, e diante dos fenômenos presenciados pelo planeta. Assim foi por centenas de milhares de anos.

Cada caçador entregava parte da sua caça às mulheres que, em troca, lhe davam frutos e sementes; depois de comerem, sentavam-se em volta do fogo, contavam histórias, faziam brincadeiras e riam, pintavam as paredes do seu abrigo todos comiam juntos ao fim de cada dia de caçada.

É presumível imaginar os primeiros narradores tentando descrever suas aventuras diárias, suas expressões faciais e gestos tão importantes como o tom e o som do seu ruído, certamente exagerando nas emoções e divertindo-se. Nesse contexto, Eisner (2005) descreve

como observado na figura 46, sobre essas possibilidades da seguinte maneira: “Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem” (EISNER, 2005, p.12).

Através dessas histórias aquelas pessoas podiam precisar sobre suas descobertas, os lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, ou mesmo da moral. Assim certamente era a cara das primeiras lições de História, Geografia, Filosofia, Política, Sociologia e principalmente de Desenho. Sem saber o nome disso tudo, e muito menos lo entender, criaram dessa forma as primitivas aulas.



Figura 46 Histórias contadas com imagens – (EISNER, 2005, p.19).

### 3.3 COM SUAS ASTÚCIAS, OS HUMANOS CRIARAM...!



Figuras 47- 48 PITECO® o Pensador – PITECO® – Magali N°21, setembro de 2008.

**N**os primórdios da evolução humana e sua interação com a natureza, o ser humano percebeu a necessidade de intercâmbio para entender os significados do que estava a sua volta. Às vezes contemplando, manipulando, dominando ou criando uma expectativa de se redescobrir assim como representado nas figuras 47-48.

Esse *feedback*, que vai da contemplação a ação, suas circunstâncias ou condições existentes determinaram ou contribuíram na realização comunicativa, fundamenta ao crescimento e às conquistas dos humanos primitivos.

A organização das pequenas comunidades nas cavernas propiciou descobrir artifícios que lhes poupavam energias, possibilitando, dessa forma, seu crescimento populacional abrangendo outros locais de domínio, como exposto por Begossi (1993):

White (1943) in Begossi, explica a evolução cultural em termos de gastos de energia propondo "leis de evolução cultural". Para este autor, quanto maior a complexidade cultural, maior a energia/per capita/ano gasta. Para White, tecnologia e sociedade formam a base para a ideologia, e através das invenções tecnológicas há uma maior captura de energia possibilitando o crescimento populacional. Um exemplo desta abordagem é a comparação entre os Incas e os Índios da Amazônia: entre os Incas havia irrigação e maior densidade populacional que na Amazônia, onde o cultivo dava-se através de queimadas. (BEGOSSI, 1993).



Figura 49 **Avaliação da Forma sugestiva a um Desenho de Cometa.** Representação Geométrica em detalhe na Lapa do Sol. Iraquara, Bahia.  
Fotografia Gemicê Nascimento, obtida luz natural às 07 horas e 16 minutos, 2009.

Presumimos que a contemplação permitiu aos humanos constituírem o sentido da beleza, o estado de felicidade sempre buscado em sua essência, mesmo nos primórdios. Enquanto tinha perto de si o necessário à sua subsistência e sua presença na natureza que o cercava lhe permitia tirar proveito desta inclusão, domou seres ao seu alcance, coletou frutos que, certamente, ficaram registrados em seus desenhos. Sabemos que o interesse pelos corpos celestes sempre esteve presente no imaginário da humanidade: o céu estrelado, a Lua,

as nuvens, o Sol e todos os fenômenos atmosféricos. Supomos que essa relação harmônica com a natureza tenha motivado nos homens primitivos o despertar para o encantamento. É possível que em suas observações do firmamento criassem indagações, a exemplo de: seus olhos viam, por que suas mãos não podiam capturar o que estava sendo visto? Como não atingir com uma pedra um astro, como acontecia em relação aos animais que o circundavam? Indagações que logo o fizeram perceber suas limitações e aumentar mais ainda a sua curiosidade e aguçar sua imaginação como se observa nas figuras 47 e 48.

Esse redescobrimto da natureza a sua volta era autêntico, palpável e isto não significou um “voou individualista” dos humanos primitivos, era necessário que ele buscasse uma sobrevivência coletiva. Neste contexto, puderam perceber suas perspicácias ante os animais caçados e, certamente, entenderam que podiam dominá-los. A descoberta da natureza ia além da necessidade de subsistência, visto que seja presumível pensar que se distraíssem olhando o céu, estabelecendo sua interrelação com o ecossistema no qual estavam inseridos e do qual faziam parte e sobre o qual conjecturavam.



Figura 50 **Sol**. Desenho Geométrico representando o Sol, o qual dá nome ao abrigo detalhe na Lapa do Sol. Iraquara, Bahia.

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 07 horas e 57 minutos 0 novembro 2009.

Esses indícios de conhecimento do ecossistema local são compatíveis com a visão de quem estava marcando nos paredões o seu cotidiano. Por que não dizer um “artista

emergente” no seu tempo? Um artista com imprevisíveis e incontroláveis emoções no seu processo de criação artística em múltiplos estados de equilíbrio. Assim, o seu conhecimento ecológico usual transmitido através das imagens gravadas nas rochas pode colaborar para com o entendimento na contemporaneidade.

De forma simplificada, algumas questões citadas servem para a compreensão dos humanos da primeira história, suas produções e suas fantasias – e visualizar sua sociedade na forma mais singular. A expressão/produção que, a seu modo, transmitiu sua realidade individual entrelaçada, muitas vezes, de forma imperceptível, mostra-se passível de interpretações e associações que nos transportam a uma gama de possibilidades e análise do que pode ser verdadeiro ou falso. Em determinado momento histórico, os autores das figuras zoomorfas deveriam ter seus modelos na região onde circulavam ou se estabeleciam. Ressaltando esta proposição, Etchevarne (2007) declara:

Por isso, as pinturas apresentam uma amostragem dos exemplares da fauna regional coexistente. Emas, lagartos, peixes, onças e veados são quantitativamente mais numerosos seguidos por jabutis, tatus, macacos e mocós. Excepcionalmente foram pintados tamanduás, porcos do mato e capivaras. Há pelo menos uma ocorrência de pinturas de morcegos e outros, possivelmente, como aranhas e borboletas. A rigor, deve-se considerar que essa lista de animais é restrita àqueles que por algum motivo de ordem cultural foram selecionados para a representação, não se devendo pressupor, todavia, uma relação direta entre os percentuais de animais pintados com a demografia faunística. (ETCHEVARNE, 2007, p.133-134).

Nos sítios da Lapa do Sol e do Abrigo Santa Marta, existem figuras que poderiam ser classificadas como astroformes<sup>37</sup> por parecerem representar “sóis”, “cometas”, “estrelas”, prováveis contagem dos dias, a “lunação<sup>38</sup>” uma clara alusão ao encantamento com fenômenos astronômicos. Os círculos concêntricos aparecem com uma espécie de "cauda", à maneira das representações contemporâneas dos cometas. Na parte central da gruta, o motivo em seu teto, que leva o próprio nome de Lapa do Sol (Figura 50), uma forma com cores brancas, vermelhas e pretas, forma um belo degradê com tons fortes.

No mesmo local, outras figuras geométricas aparecem com elementos retangulares. Divisões internas e faixas horizontais predominam com a cor vermelha. Existem representações figurativas que lembram a forma humana, sem muitos detalhes, com traços pouco cuidados, provavelmente pintados com os dedos. Estes elementos não formam conjuntos, sendo às vezes representadas isoladamente ou combinadas com os outros elementos antropomorfos e geométricos.

---

<sup>37</sup>Relativo a formas astronômicas.

<sup>38</sup>Espaço de tempo decorrido entre duas luas novas consecutivas. Esclarecimentos do Autor.

As mãos gravadas aparecem nos três sítios, conforme já mencionado anteriormente no item antropomorfo, as mãos gravadas aparecem nos três sítios estudados. Estes elementos parciais da figura humana são realizados em positivo e na cor vermelha. Estas representações foram realizadas como carimbo, que pressionando a palma da mão no suporte rochoso imprimiu seu registro.

Noutros desenhos que podem ter sido realizados com um dedo ou um instrumento macio sobre a superfície pintada em forma de linhas, são bem nítidos e de coloração avermelhada. As figuras das mãos foram efetuadas formando conjuntos, às vezes de forma isolada ou então acompanhando outros elementos, como os geométricos ou antropomorfos. Vale ressaltar que as técnicas realizadas são semelhantes nos três sítios.

No que se referem às representações rupestres dos sítios mencionados, podemos pensar que as grutas no interior de dolinas da região de Iraquara representam locais privilegiados para estabelecimento de grupos ameríndios pré-coloniais, que ali encontravam proteção, disponibilidade de água permanente e umidade por um período longo do ano já que as grutas encontram-se em blocos e paredes calcárias. Os abrigos contam com passagens profundas e paredes que apresentam suportes verticais e suportes horizontais em forma de teto. Efetivamente, nestes locais há uma predominância de motivos vinculados à fauna e flora conhecidas, além dos círculos concêntricos com elementos radiais e linhas com sucessão de pontos, que constata uma grande ligação desses ancestrais com elementos da natureza.

Assim, cabe pensar ter havido, de fato, uma intencionalidade dos artistas rupestres em representar aqueles grafismos, específicos para cada um dos abrigos por eles utilizados.

Como podemos observar, a arte rupestre traz elementos visuais e táteis nas suas representações, assim como as HQs, apresentando estrutura formada por componentes gráficos com função de contar uma história na qual se expõe uma série de acontecimentos reais ou imaginários.

A experiência visual humana, apoiada pela memória é o mais antigo registro da história, fundamental nesse aprendizado, para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele. Sobre as pinturas rupestres nos suportes rochosos comenta Dondis (2003, p.7):

[...] As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade. O maior dos obstáculos com que se depara esse esforço é a classificação das artes visuais nas polaridades belas-artes e artes aplicadas. Em qualquer momento da história, a definição se desloca e se modifica, embora os mais constantes fatores de diferenciação costumem ser a utilidade e a estética.

Apesar de apresentarem níveis distintos de elaboração, ambas são formas de comunicação gráfica e possuem intencionalidade. Tanto as pinturas rupestres quanto as HQs utilizam técnicas de desenho e técnicas de narrativa, objetivando a transmissão de uma mensagem.

### 3.4 HUM!... PONTE PARA O ENTENDIMENTO!



Figura 51 **Desenho Zoomórfico** – Uma insinuação a uma capivara ou paca. Animais atualmente raros na região em função da caça predatória. Detalhe no Abrigo Santa Marta. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 07 minutos, 1 de março 2010.

Um meio de oportunizar através da interdisciplinaridade a construção do entendimento.



Figura 52 **Ponte para o entendimento** – Manual da Pré-História do Horácio 2003.

**C**onhecemos pouco do Brasil pré-colombiano, porém as pinturas rupestres trazem em seus grifos elementos primordiais para o entendimento desse período da história pouco estudado, a exemplo de datação através da análise das pinturas. A importância desses registros enquanto fonte investigativa não foi colocada, de fato, em ênfase.

Averiguar a potencialidade das HQs de PITECO® como recurso pedagógico e lúdico para auxiliar na aprendizagem e como estes podem servir de elemento motivador para comunidades educacionais do Ensino Fundamental é uma forma de aproximar a Arte Rupestre da comunidade escolar, além de revelar importantes dados históricos sobre esse período e sobre o processo de ocupação do nosso território, geralmente defendida como sendo realizado do litoral para o interior, o que pode se constituir num equívoco.

As narrativas das HQs de PITECO® e as figuras rupestres têm muito em comum, apesar das suas elaborações serem diferentes, mas com propósitos similares, elas buscam alicerçar esse alvo, através da imagem gráfica como alfabeto visual. Embora não pretendamos afirmar a existência dessa solução simples ou absoluta para esses meios de comunicações gráficas como discurso, sugerimos a vinculação destes, como um novo canal metodológico que possibilita levar as interações humanas e seus elementos favoráveis a esse diálogo.

Os recursos de entendimento dos humanos evoluíram desde sua forma auditiva, ingênua e primitiva, até a capacidade de ler e escrever. Os desenhos rupestres na sua criação

de objetos visuais simples, a criação de símbolos, e, finalmente a criação elaborada das HQs, é uma prerrogativa desses artistas talentosos.

As pessoas consideram-se verbalmente alfabetizadas quando aprendem os componentes principais da linguagem escrita, ao conhecerem o significado das letras, das palavras, da ortografia e da gramática. Com a articulação desses signos, podemos dizer que a pessoa entende o significado e domina o que chamamos de leitura e escrita. Com o conhecimento básico desses elementos, é possível se produzir e expressar um número infinito de ideias, constituindo-se um sistema básico de aprendizagem, mas que habilita as pessoas numa linguagem ampla e complexa.

Similarmente, por meio das imagens gráficas, o alfabeto visual, toda a associação das informações como a linguagem, podem ser usadas para compreender mensagens em seus diversos níveis de proveitos, desde o simplesmente funcional até os mais elevados domínios das expressões artísticas. “Através da expressão visual somos capazes de estruturar uma afirmação direta; através da percepção visual, vivenciamos uma interpretação direta daquilo que estamos vendo” (DONDIS, 2003, p.188-189). O conjunto desses elementos gráficos e visuais pode servir tanto à descrição quanto à interpretação das imagens e essas informações constituem mecanismos e recursos da linguagem imagética e estabelecem um discurso.

Numa trajetória histórica, iniciando nas culturas primitivas e chegando até às tecnologias das produções gráficas das HQs nos nossos dias, a primeira década do terceiro milênio sofreu poucas modificações. As necessidades básicas do ser humano em tempos pretéritos que para alimentar-se precisava caçar, hoje os humanos urbanos trabalham; enquanto que para se proteger das mudanças climáticas eles usavam os abrigos; hoje o homem e a mulher contemporâneos utilizam habitações em edificações complexas e heterogênicas, construídas e organizadas em vilas, cidades e metrópoles, muito diferente dos seus primórdios. Exemplo que reforça a ideia de Dondis (2003), acerca do desenho e das necessidades básicas, quando supõe que todos em uma comunidade sejam capazes não apenas de aprender a produzir, mas de dar uma expressão individual e única a seu trabalho. “A diferença mais citada entre o utilitário e o puramente artístico é o grau de motivação que leva à produção do belo. Esse é o domínio da estética, da indagação sobre a natureza da percepção sensorial, da experiência do belo e, talvez da mera beleza artística” (DONDIS, 2003, p.8).

Seja qual for a abordagem, os desenhos rupestres e as HQs, incluem em seus temas, emoções, paixões e sentimentos, no vasto âmbito das artes visuais com a intenção de comunicar algo específico ou abstrato.

No caso das figuras rupestres, isso é possível, a apreciação graças às representações das formas por meios de linhas, pontos ou manchas, deixadas em uma superfície resistente desde os primórdios como discurso capaz de relatar uma cena ou uma história. Esses elementos estão presentes nas HQs de PITECO<sup>®</sup> cuja intencionalidade além de entreterem, pode ser também de informar.

As representações visuais da arte rupestre podem ser entendidas simbolicamente como uma palavra desenhada, um discurso, um documento a ser decodificado. Assim, consideramos que as figuras rupestres são como um texto, um elemento de comunicação, uma descrição da vida e dos processos nos quais os grupos ou indivíduos criaram com intuítos e sentidos, assim como um alfabeto visual significando compreensão fácil de todos os significados assumidos pelas formas visuais, inclusive na leitura.

Esclarecida as ligações entre os grafismos rupestres de Iraquara, com as narrativas das HQs de PITECO<sup>®</sup>, aproveitamos para enfatizar a coerência e a hierarquia na linha do tempo geológico das historinhas selecionadas, a exemplo de fazer parecer que seres humanos e dinossauros tivessem vivido em tempos simultâneos, o que não é exatamente expressão da verdade.

Avaliando as concepções acerca das transformações do planeta Terra, este trabalho opta por utilizar como parâmetro o modelo contemporâneo da Tabela Cronoestratigráfica, organizada por Teixeira (2009), que traz sua aplicação e a adequação para o conhecimento do tempo geológico organizada em quatro grandes categorias hierárquicas de unidades de tempo: eons<sup>39</sup>, eras<sup>40</sup>, períodos<sup>41</sup>, e épocas<sup>42</sup>, sendo o eon a unidade maior. Desta forma a fauna, a flora e suas características que aparecem nas HQs podem ser interpretadas resguardada a parcimônia devida.

Pela probabilidade histórica, as HQs selecionadas assinalam para paisagens diferentes, perpassando por diversos períodos geológicos vividos pela Terra, a exemplo do Período Triássico – 251 milhões de anos. Esse período é marcado pela presença dos grandes répteis, os dinossauros e as primeiras aves; Período Pleistoceno – 1.8 milhão de anos, evolução e domesticação dos animais (cão, cavalo, camelo). Surgimento da inteligência humana e do gênero *Homo*, que se diferencia, culturalmente dos outros hominídeos, conforme tabela O Ano-Terra, organizado por Teixeira (2009) em Anexo.

---

<sup>39</sup>Éon, eão, eon ou ainda aeon significa, em termos latos, um enorme período de tempo, ou a eternidade.

<sup>40</sup>Ponto determinado no tempo, que se toma por base para a contagem dos anos.

<sup>41</sup>O tempo transcorrido entre duas datas ou dois fatos mais ou menos marcantes.

<sup>42</sup>Faixa cronológica para a qual se toma por base a ocorrência de um fato marcante, certas conjunturas, ou por nela ter vivido um personagem notável etc.; era, idade: a época das descobertas. Esclarecimentos do autor. Esclarecimentos do Autor sobre a Tabela Ano-Terra em Anexo.

Na comparação com o momento geológico, as interpretações conduzidas por Teixeira (2009), segundo as teorias arqueológicas apresentadas, não condizem com os elementos da paisagem presentes nos cenários destas HQs, pois existe uma incoerência científica onde o PITECO® e sua turma estão inseridos. Os mesmos convivem com dinossauros, sendo que estes foram extintos há aproximadamente 64 milhões de anos – Período Cretáceo, antes do surgimento dos humanos primitivos – Período Pleistoceno.

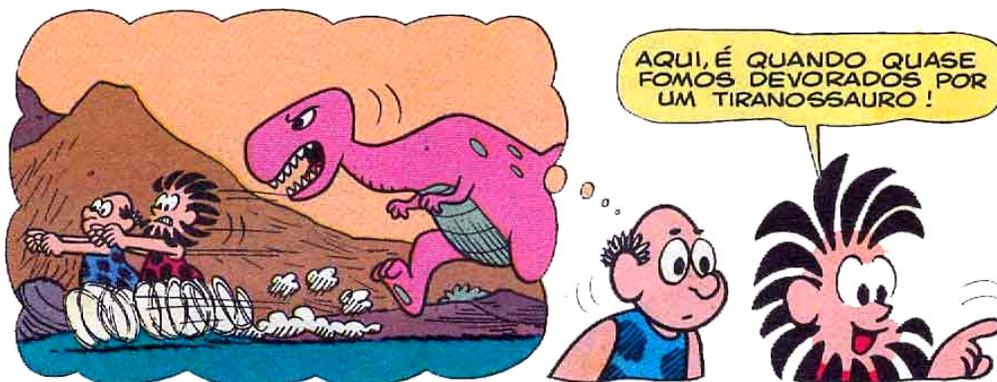


Figura 53 **Incoerência no tempo geológico em PITECO®** – Recurso fantasioso que o autor recorre para ilustrar as aventuras do personagem. PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº 341, fevereiro de 2000.

Para obtermos uma clareza na compreensão das narrativas gráficas do protagonista e do seu contexto histórico, devemos levar em consideração a fantasia trazida pelos quadrinhos (Figura 53). Eles não significam apenas entretenimento, mas oferecem argumentos relacionados ao cenário no qual se passam as aventuras e seus aspectos característicos. As histórias envolvem os seres vivos e os acontecimentos que podem representar uma alternativa de conteúdos para auxiliarem na aprendizagem como uma opção lúdica, ampliando as possibilidades de novos conhecimentos, a partir das observações dos desenhos dos episódios.

Está é uma sugestão a ser considerada entre educadores estabelecendo a ponte entre essa HQ e seus temas propostos, especialmente no que diz respeito aos desenhos rupestres. É um meio de oportunizar através da interdisciplinaridade a construção do entendimento, além do incentivo e interação das narrativas gráficas<sup>43</sup> das HQs PITECO®. Considerando a valor deste assunto, cabe-nos esclarecer mais sobre a interdisciplinaridade, e para isto recorremos a Vasconcelos (2002, p.126):

Estabelecimento de metodologias, técnicas e abordagens sócio clínicas e de pesquisa para a prática diária e suporte teórico deve constituir um processo o mais coletivo possível. Ele deve incluir as contribuições dos

<sup>43</sup>Forma literária na qual se expõe uma série de fatos reais ou imaginários; conto, história. Disponível em: Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

diferentes tipos de pesquisadores e profissionais, possibilitando a decodificação dos conceitos de cada disciplina e cultura profissional para o senso comum ou para linguagem mais acessível original de saber, forjando um registro de prática de decodificação a partir da contribuição das diferentes correntes participantes e de práxis coletiva de grupo.

Neste sentido, comparações e expressões simbólicas facilitam a divulgação e o aproveitamento, como afirma Eisner (2001, p. 8):

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária se quiser. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial<sup>44</sup>.

Como as revistas em quadrinhos são de fácil leitura tornam-se linguagem, estabelecendo relações com seus desenhos que acabam articulando expressões comuns entre os leitores pelas suas representações ilustradas e escritas; facilitam a aplicação disciplinada, ensina-se por si mesma e sugere a própria decifração, sendo talvez essa, a maravilha que delibera a linguagem.

São diferentes as formas de representação gráfica, entretanto as HQs juntamente com o Desenho Digital<sup>45</sup>, e Programação Visual<sup>46</sup>, Modelagem Gráfica<sup>47</sup> são formatos que genuinamente representam todas as tecnologias gráficas desenvolvidas no século XX.

As HQs inovaram a forma de desenhar expandindo e reciclando este conhecimento através da recombinação de todos os modos de representação e comunicação expressos através do grafismo. As HQs também combinam o poder da representação gráfica com a imensa capacidade da literatura de massa e torna-se um produto duplamente capaz de seduzir os consumidores. Considerando essa capacidade de manusear as informações contidas nas HQs, Eco (2004) faz a seguinte colocação:

Para realizar seu intento, o autor dispõe de determinados instrumentos expressivos. Sabe, antes que o saibamos nós mesmos, que está em seu poder manipular uma linguagem muito articulada e de absoluta precisão. Sigamo-lo, pois, individualmente o "modo" pelo qual prepara sua mensagem, e decodifiquemos a mensagem segundo tudo quanto ela possa comunicar, não nos esquecendo de enfocar a estrutura da própria mensagem, examinando lhe,

<sup>44</sup>Parte de uma sequência, mesmo uma sequência só de duas imagens é transformada em História em Quadrinhos. McCloud (2005).

<sup>45</sup>Elaborado por meio de ferramentas virtuais que simulam as utilizadas na Arte Tradicional, conseguido por utilização de software.

<sup>46</sup>Conjunto de técnicas que nos permite ordenar a forma pela qual se faz a comunicação visual. Esclarecimentos do Autor.

<sup>47</sup>A área da computação gráfica destinada à geração de imagens em geral 2D ou 3D utilizando software para sua construção dos modelos gráficos.\*

por fim, os signos<sup>48</sup> e as relações entre signos em referência a um dado código e que o autor se atém, presumindo-o do conhecimento de seus leitores (ECO, 2004, p.131).

Naturalmente como os aficionados por páginas de quadrinhos estão em situação de colher a mensagem, a semântica<sup>49</sup> da história, a metáfora<sup>50</sup>, fazendo uso da linguagem, Eco (2004 p.145) ainda afirma “todavia, antes de mais nada, a história em quadrinhos emprega como significantes não só os termos linguísticos, mas também, como vimos elementos iconográficos<sup>51</sup> providos de significado unívoco”.



Figura 54 **Metáfora** – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº 341, fevereiro de 2000.

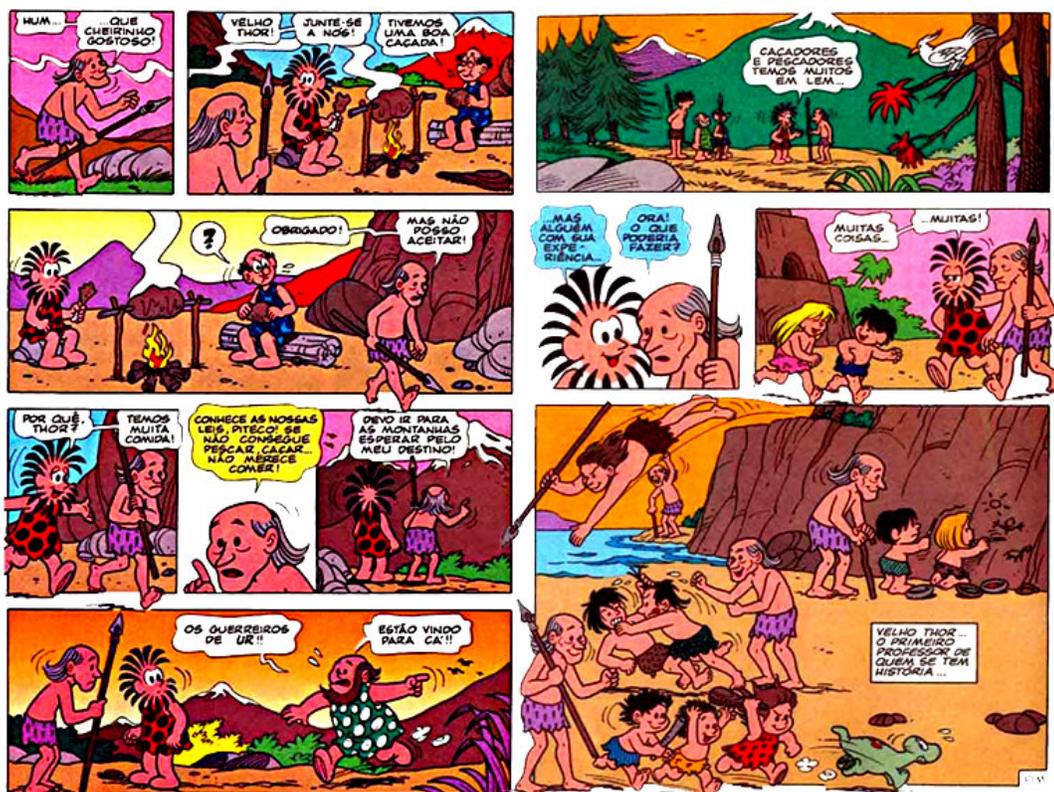
Elementos dessa significação da narrativa gráfica presente nas HQs (Figura 54) constituem representações do cotidiano do ser humano e de seu ambiente no sentido lato, usando, através da imagem gráfica, elementos característicos de comunicação que acompanham as diversas fases da história da humanidade dos primórdios até a contemporaneidade. Da mesma forma que a realidade está representada nas HQs, as mesmas estão no cotidiano das pessoas e também na fantasia como mostra as figuras 55 e 56 que vem a seguir.

<sup>48</sup>Designação comum a qualquer objeto, forma ou fenômeno que remete para algo diferente de si mesmo e que é usado, no lugar deste, numa série de situações (a balança, significando a justiça; a cruz, simbolizando o cristianismo; a suástica simbolizando o nazismo; uma faixa oblíqua, significando proibido [sinal de trânsito]; um conjunto de sons [palavras] designando coisas do mundo físico ou psíquico etc.) \*Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/>

<sup>49</sup>Estudo das mudanças ou trasladações sofridas, no tempo e no espaço, pela significação das palavras. Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

<sup>50</sup>Designação de um objeto ou qualidade mediante uma palavra que designa outro objeto ou qualidade que tem com o primeiro uma relação de semelhança (p.ex., ele tem uma vontade de ferro, para designar uma vontade forte, como o ferro). Disponível em: <http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Metapoetas>

<sup>51</sup>Estudo descritivo da representação visual de símbolos e imagens tal como se apresentam nos quadros, gravuras, estampas, medalhas, efígies, retratos, estátuas e monumentos de qualquer espécie, sem levar em conta o valor estético que possam ter descrição de imagens, pinturas, medalhas etc. da Antiguidade, de uma determinada civilização etc. Disponível em: [http://moyarte.sites.uol.com.br/agenda\\_editais.html](http://moyarte.sites.uol.com.br/agenda_editais.html)



Figuras 55-56 **Representações da sociedade** – PITECO® em História do velho Thor – Almanaque do Chico Bento Nº 67, fevereiro de 2002.

Há semelhanças conceituais tanto em murais rupestres quanto nas páginas das HQs, como comenta Vergueiro (2004):

De certa forma, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica. O homem primitivo transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc. (VERGUEIRO, 2004, p.8).

De maneira geral, podemos dizer que as HQs desempenham um papel preponderante na comunicação humana, na medida em que usam elementos de transmissão de mensagem, que estiveram presentes no universo infantil. Utilizando palavras impressas como subsídios pictóricos que atendem às diversas finalidades, passam da formação inicial do simples entretenimento aos interesses das várias etapas de nossa vida, como comenta Gilberto M. M. Santos (2005, p.25):

[...] As HQs trabalham ao mesmo tempo: signos do alfabeto, uma forma de linguagem analógica de representações da realidade e signos relacionados à arte do desenho, forma de linguagem digital; o sistema límbico-emocional e o sistema cortical-analítico maximizando o processo de aprendizagem.



Figura 57 Reprodução de aula em campo – PITECO® em Aula de Arqueologia Almanaque da Mônica Nº 11, setembro de 2008.

Um processo de aprendizagem pode ser desencadeado a partir de motivação encontrada nas HQs PITECO®. Mesmo tendo conhecimento de que elas participam da indústria do entretenimento, com objetivos essencialmente comerciais, aos poucos, porém, os quadrinhos têm chegado às salas de aula e podem contribuir para o aprimoramento cultural.

Também funcionam como portadora de informações fáceis e claras (Figura 57), a exemplos das que encontramos nas tirinhas<sup>52</sup>. Apresentando conteúdos favoráveis ao desenvolvimento educativo e subsídios para educação ambiental, alcançam uma gama de leitores diversificados, tanto em seus conhecimentos como nas suas escolaridades.

Assim, a utilização das HQs de PITECO® na escola pode assumir um papel onde a intervenção pedagógica intencional desencadeia o processo ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a partir do testemunho já citado anteriormente, e procurando conhecer as informações veiculadas e suas contextualizações dos aspectos históricos, sociais e ambientais que compõem as grutas, cavernas e paredões, esse cabedal de recursos gráficos possibilitam um despertar na atenção dos educadores.

Enfocamos os episódios das HQs de PITECO® como abordagem sobre figuras rupestres e propomos oferecer às comunidades educacionais uma exemplificação possível de procedimentos. Com isso buscamos evidenciar que não há um modelo, uma forma, uma

<sup>52</sup>As tirinhas se referem a uma apresentação possível de HQs, caracterizadas por uma série de vinhetas, normalmente de número inferior a quatro e dispostas horizontalmente. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/>

estrutura ideal. A leitura e a criatividade resultam de uma prática construída que busca vias ao entendimento e realizar discussões sobre os elementos naturais tais como as representações de plantas, como palmeiras; de animais, como emas e capivaras; figura humana, além de símbolos geométricos com a finalidade de estabelecer relações entre as linguagens.

Não são somente as palavras que transmitem ideias ou comunicam um pensamento. As imagens também falam e as histórias em quadrinhos utilizam bem esses elementos de comunicação: misto de visual e palavras. As formas e as cores conseguem traduzir, juntamente com a escrita, o que o autor da história em quadrinhos quer transmitir.

Para melhor esclarecer, interpretar e validar as imagens recorreremos a Panofsky (2002); este autor considera imagem como um evento iconográfico repleto de significados das tendências básicas do espírito humano.

Ele trata a imagem em três níveis: a descrição pré-iconográfica, a análise iconográfica e a interpretação iconológica:

O primeiro nível – a pré-iconográfica – pertence ao âmbito da identificação das formas puras, configurações de linha, cor, representação do ser humano, animais, plantas, além das expressões e gestos representados. No segundo nível – a análise iconográfica – estabelece-se a identificação das imagens, histórias e alegorias. Já o terceiro nível – a interpretação iconológica – está no âmbito da análise dos pressupostos que revelam a atitude básica de uma nação, uma época, uma crença religiosa ou filosófica, assumidos consciente ou inconscientemente por um indivíduo e condensados numa obra (PANOFSKY 2002, p 45; 65).

A ação de apresentar imagem e palavras no sentido de explicitar uma única coisa, o quadrinho propriamente dito, procura suas fronteiras no ponto em que, às vezes, não se pode traduzir em expressão, um determinado ato; neste momento só a contemplação da própria narrativa gráfica dá conta de toda sua significação.

As imagens rupestres como a das HQs, apresentam elementos que buscam preservar suas informações com a intenção de imitar ou mostrar a realidade. Neste sentido, concluímos acrescentando que este tipo de leitura trata a imagem não como uma ferramenta de ilustração, mas como um elo capaz de ilustrar uma produção sobre o passado construído através da própria imagem.

## 4. TRAJETÓRIAS INVESTIGATIVAS



Figura 58 **Metodologia da Pesquisa**– PITECO® em Assim Desenha a Humanidade Cebolinha Nº16, abril de 2008.

**B**uscamos aqui, apresentar e discutir os elementos teórico-metodológicos da pesquisa e a forma como foi abordado o objeto de estudo, que neste caso trata-se das manifestações artísticas e não pode ser vista como uma fundamentação metodológica usual, por conta da natureza do conhecimento tratado pelas linguagens artísticas. Este estudo está pautado na abordagem qualitativa, pois “[...] envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto” (LÜDKE, 1986, p.13).

Este tipo de pesquisa enfoca a compreensão dos acontecimentos, ao interpretar os elementos à luz das referências teóricas.

Segundo Minayo (1994, p. 21-22),

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

O excerto anterior corrobora com os escritos de Menga Lüdke (1986), quando afirma que na sua descrição, a pesquisa qualitativa evidencia o drama de trabalhar com os significados sutis das crenças e valores, no caso específico deste trabalho, dos desenhadores

das cavernas, pois, de fato, não se sabe, ainda, o tipo de relação que estabeleciam com a arte, se mítica ou estética, se era pelo belo ou pela sobrevivência. Ademais, as pinturas rupestres pesquisadas não têm uma datação definida.

Em se tratando de abordagens metodológicas sobre manifestações artísticas desenvolvidas ao longo do tempo, os Desenhos Rupestres e os Quadrinhos, valeram-se de criações cujos resultados estão voltados para comunicação. Talvez seja estranho a um leigo ler que uma inscrição rupestre seja considerada como meio de comunicação, mas para um especialista de Artes, é claro que tal desenho foi realizado possivelmente com a intenção de passar a outro ser, não presente no momento, uma mensagem através dos recursos disponíveis. Nesse caso, os recursos utilizados para os desenhos foram resinas de árvores, terra, sangue, carvão ou resíduos minerais, que chegaram aos nossos dias, talvez sem a intenção dos seus produtores.

Na esfera da criatividade as ideias não surgem à primeira vista com clareza, pois vão tomando forma processualmente. Logo, o método qualitativo desta pesquisa diferencia-se da organização conceitual, habitualmente utilizada em outras áreas visando à tentativa de formular um modelo metodológico específico para esta abordagem em linguagem gráfica. Zamboni (1998) esclarece esses aspectos:

Não se pode fazer um raciocínio linear e abrangente que sirva como regra básica para todas as áreas do conhecimento. Temos que considerar que as várias ciências possuem suas particularidades, além das suas diferentes escolas, cada qual com premissa própria (ZAMBONI, 1998, p.38).

Assim, nos processos que envolveram esta pesquisa, buscou-se valorizar os aspectos artísticos, que não são lineares, pois são resultantes de procedimentos que requerem idas e vindas, de percepção e de coerência que se inserem no caminho da reconstrução representativa de um período e uma realidade. “Na maioria das vezes, o processo de trabalho é uma viva interpretação dos dados observados, e o próprio referencial teórico já fornece o método interpretativo a ser posto em prática” (ZAMBONI, 1998, p.57).

O método comparativo empregado nesta pesquisa, inicialmente não foi simples, mas temos o ônus da originalidade em relação ao objeto estudado, principalmente por tratar-se de questões de diferenças culturais do desenho como uma linguagem evoluída ao longo da história.

Quanto ao método comparativo, segundo Marc Bloch (1983, p.17), a comparação consiste em:

"[...] Fazer a escolha, em um ou mais meios sociais diferentes, de dois ou mais fenômenos que pareçam, à primeira vista, apresentar entre si certas analogias, descrever as curvas de suas evoluções, constatar as semelhanças e as diferenças e, dentro do possível, explicar umas e outras [...] Uma certa similitude entre os fatos observados e uma certa dessemelhança entre os meios onde eles foram produzidos".

Sobre essas questões Bastide (1976) esclarece:

As comparações através de cultura são sobretudo difíceis no caso que os antropólogos denominam 'traços não materiais'. Utilizaremos o termo 'cultura subjetiva'. Uma coisa é comparar formas de crânios, tipos sanguíneos ou artefatos; outra, bastante diferente, é comparar valores, os estereótipos, as atitudes, os sentidos ou, mais geralmente, os significados dos povos. Isto é, em parte, consequência óbvia da natureza imanente da cultura subjetiva comparada com a objetiva, mas é também, em parte, devido ao fato de que os traços da cultura subjetiva são comumente avaliados pela língua, e o que se chama de 'barreira da língua' tem que ser, de algum modo, contornado" (BASTIDE, 1976, p.66).

Tais posturas teórico-metodológicas, foram bastante importantes no processo de nossas reflexões, posto que, o nosso estudo visa comparar figuras de tempos remotos com imagens produzidas na atualidade, sendo estas últimas recriações de um tempo e de povos que já não existem mais.

É evidente a necessidade de se utilizar o método comparativo, visto que estamos trabalhando com dados científicos de cultura subjetiva, tornando-se claro que no caso específico desta pesquisa, a linguagem gráfica é a nossa forma de comunicação.

A arte e a ciência como faces do conhecimento ajustam-se e completam-se, mesmo transmitindo mensagens bastante amplas, ainda que a ciências façam uso do caráter explicativo e racional, buscando uma lógica inerente aos materiais estudados.

Para a edificação da análise entre a Arte Rupestre e as HQs de PITECO<sup>®</sup>, apropriamos das definições da Teoria da Imagem Casasús (1979), os passeios fantasiosos pela linha geológica das historinhas podem ser percebidos ao confrontarmos com as criteriosas explicações e conceitos básicos das Ciências Geológicas em Decifrando a Terra de Teixeira (2009).

Utilizamos, também, as acepções das HQs propostas por Eisner (2001), e McCloud (2005), Como Usar As Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula, de Vergueiro (2004) e nos apoiamos em Dondis (2003), para esclarecer sobre a ponte entre as aventuras de PITECO<sup>®</sup> e os grafismos primitivos de Iraquara, conforme já amplamente discutido nesta dissertação.

Um extraordinário acervo que revela documentos valiosos sobre a presença e a atuação de habitantes ancestrais na Bahia diamantina, a obra de Etchevarne (2008) Escrito na Pedra, auxiliou-nos nos significados dados por Prous (2007) para deliberar sobre esta manifestação

frequentemente apontada como Arte, as Figuras Rupestres. Foi relevante o trabalho de Martin (1996) sobre a Pré-história do Nordeste.

A utilização das fotos na pesquisa como emprego de materiais visuais, como potencialidade útil para a aplicação do método da pesquisa social, merece destaque por se considerar que “a imagem, com ou sem acompanhamento de som, oferece um registro restrito mas poderoso das ações temporais e dos acontecimentos reais – concretos, materiais” (BAUER e GASKELL, 2002, p137).

Optamos por procedimentos fotográficos utilizados como recursos técnicos sem manipulação, com a intenção de conseguir das imagens uma representação mais próxima possível do natural, assim como eram observadas nos sítios. Ao utilizar a luz natural, dessa forma, a captura das imagens obteve uma boa qualidade, sem interferir nos resultados finais.

Sobre a reprodução de imagens através de fotografias digitais, Vasconcelos (2002, p. 25) afirma:

Acrescente agora a direção da luz, desde aquela vertical do Sol de meio dia até a horizontal e difusa do finalzinho da tarde, ou mesmo a luz tênue da Lua ou das estrelas, ou de um resquício de luz humana na noite. Não se esqueça das cores, esse elemento visual, expressivo, emocional e direto da percepção, experimentando desde as mais saturadas e quentes às mais sutis, leves ou frias. E, finalmente, comece a combinar esses ingredientes básicos da culinária visual, misturando-os com harmonia ou contraste, equilíbrio ou tensão, buscando novas receitas daquilo que lhe dá mais prazer e experiência do belo.

Antes de chegar ao uso específico das imagens obtidas nos ensaios fotográficos como dados da investigação, estes serviam apenas como acervo particular em meio digital, com fotografias dispostas num banco de dados com respectivas informações abióticas<sup>53</sup> e geográficas, a fim de identificar e facilitar a análise. Para a produção do acervo foi utilizada a câmera digital Mavica Sony MVC-FD73 10x, a câmera digital Sony Cybershot DSCS40. Câmera Nokia N95, Lentes Carl Zeiss: Tessar® Lens 5.0MP.

Ressaltamos que os registros fotográficos constituíram-se na captação de dados para pesquisa e, posteriormente, serão fontes documentais que poderão ser utilizadas em futuras pesquisas.

Os instrumentos de pesquisas foram as imagens de episódios selecionados do personagem PITECO® que permitiram vincular aos desenhos rupestres escolhidos do locus da pesquisa, a ser descrito posteriormente neste trabalho.

---

<sup>53</sup>Em ecologia, denominam-se fatores abióticos todas as influências que os seres vivos possam receber em um ecossistema, derivadas de aspectos físicos, químicos ou físico-químicos do meio ambiente, tais como a luz, a temperatura, o vento e outros.

Os procedimentos técnicos e operacionais da pesquisa incluíram os seguintes itens: Viagens a Cidade de Iraquara, aos Sítios da Torrinha, Lapa do Sol e ao Abrigo Santa Marta; criação de banco de imagens; seleção das revistas com historinhas da Turma do PITECO®; revisão bibliográfica de textos relacionados ao estudo; análise documental; estruturação das informações e análise dos resultados.

A seguir abordamos a região e os sítios específicos da realização da pesquisa.

#### 4.2 IRAQUARA! (*BURACO DE MEL*)



Figura 59 **Casa de abelhas no Paredão do Tatu.** Inseto abundante na região, o qual da origem o nome do Município. Iraquara, Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 11 horas e 02 minutos, de março 2010.

**B**uscar entender como o mundo é percebido, conhecido e classificado entre as diversas culturas e o papel que exerce no ambiente, nitidamente faz referência à interação entre as pessoas e o espaço no sistema de crenças e de adaptação do ser humano a determinados lugares.

Nesse sentido, considera-se a perspectiva da abordagem Etnobiológica<sup>54</sup>, a qual determina os direitos e os conhecimentos adquiridos dos primeiros grupos, além de ser também uma das formas mais eficazes de conservar e divulgar a diversidade encontrada nos grafismos rupestres da Chapada Diamantina, em Iraquara, tendo a origem no nome do Vocábulo indígena que significa buraco do mel. Do tupi *yra*: mel, abelha; e *quara* ou *coara*: buraco, cova, cavidade, oco, esconderijo - toca ou gruta<sup>55</sup> (Figura59); que trazem

<sup>54</sup>Etnoecologia, assim como o termo Ecologia Humana, claramente faz referência à interação entre pessoas e ambiente. Esclarecimento do Autor.

<sup>55</sup>Disponível em: <http://www.boicaprichoso.com/dicionario.asp?Sessao=Dicionário>

contribuições importantes para as questões que envolvem estas representações nas paredes dos abrigos sobre os recursos naturais existentes no período em que foram grafadas.



Figura 60 “**Morros Gêmeos**”. Vista panorâmica do Morro do Pai Inácio. Palmeiras, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 58 minutos, de julho 2009.

A Chapada Diamantina apresenta três feições principais de relevo segundo informações básicas da Companhia de Pesquisa de Recursos Minerais, as superfícies semiaplainadas do topo (*de onde deriva o nome de chapada*), as escarpas (*Rampa ou declive de terreno, deixado pela erosão, nas beiras ou limites dos planaltos e mesas geológicas*) frontais e os alvéolos (*nome genérico de pequenas dilatações em forma de saco*). O primeiro tipo de relevo corresponde a uma superfície estrutural, ainda do escudo cristalino brasileiro, conformando um verdadeiro planalto, que está percorrido por vales, de direções variadas, muito profundos com relação à superfície do topo. Esses vales adotam a forma de *canyons*<sup>56</sup> estreitos (paredões verticais) por onde correm rios intermitentes com cachoeiras e altas quedas d'água.

O município de Iraquara encontra-se localizado em uma região de Planalto Serrano. O território deste sistema orográfico alcança cerca de 100.000 km<sup>2</sup>, o que significa praticamente 20 % do Estado baiano. Originalmente, a Chapada Diamantina foi uma região deprimida em forma de bacia, sobre a qual foram se depositando diferentes camadas sedimentares. Em

<sup>56</sup>É um profundo vale, e as paredes rochosas esculpidas muitas vezes por um rio. Esclarecimento do Autor.

diferentes períodos este conjunto estrutural foi submetido a uma tectônica<sup>57</sup> de dobramentos e falhas, que provocou também sua elevação (Figura 60).

Na parte central da Chapada, da qual nos ocupamos, predomina um tipo de calcário, correspondente ao Grupo Bambuí<sup>58</sup>, com ocorrência de rochas carbonáticas da formação Salitre. A formação de carste<sup>59</sup> sob a estrutura do planalto provocou o rebaixamento do nível freático, havendo infiltração de água pelas camadas calcárias, em função da disposição destas e de suas fraturas. Como consequência deste fenômeno ocorre um relevo com depressões, grutas e cavernas calcárias, além de diferenças topográficas e climatológicas cuja paisagem tanto na flora com na fauna apresentam variações do tipo Semiárido (caatinga), com Floresta Estacional Decidual<sup>60</sup>. O município de Iraquara, localizado a 469 km da capital Salvador, localizado no coração geográfico do Estado da Bahia (Figura 61), tem as seguintes

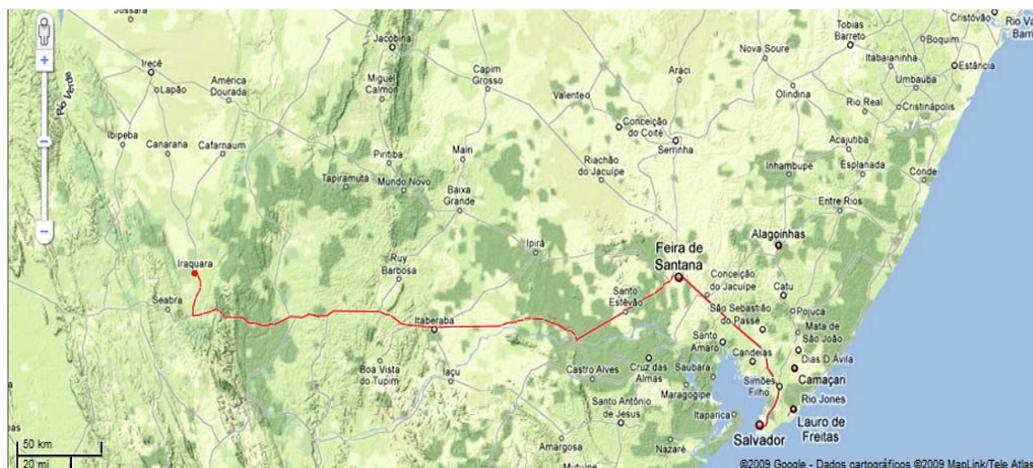


Figura 61 **Mapa Rodoviário para acesso ao Município de Iraquara**– GOOGLEMAPS — Bahia.  
Disponível em <http://maps.google.com.br/>

coordenadas geográficas: latitude -12°14'55"S e longitude 41°37'10"W, apresentando uma altitude média de 687 metros, com tipologia climática Semiárido, Subsumido a Seco, temperatura variando com as médias anuais entre 18° e 20°, chegando à máxima de 28°,

<sup>57</sup> Qualquer processo geológico em que se tem movimentação ou deslocamento de massas rochosas, construindo ou reorganizando a estrutura terrestre devido a tensões crustais, por exemplo, orogênese, epirogênese, falhamentos, diapirismo. Disponível em: <http://e-groups.unb.br/ig/glossario/>

<sup>58</sup>[...] o calcário pode ter sido formado diretamente pela precipitação da calcita a partir da água do mar ou pode ter sido formado pelo acúmulo de fragmentos de conchas de animais que retiram o carbonato de cálcio da água para construir suas carapaças.

Criado 1969 com o objetivo de congregar os grupos e organizar as diretrizes da Espeleologia nacional nos Estados de São Paulo, Minas Gerais, Paraná, Goiás e no Distrito Federal, e organizar a Sociedade Brasileira de Espeleologia. Disponível em: <http://www.bambui.org.br>

<sup>59</sup> Região ou terreno com feições características de processos de dissolução de rochas como o calcário, com drenagem subterrânea, cavernas e dolinas. Disponível em: <http://e-groups.unb.br/ig/glossario/>

<sup>60</sup>Referente a um ecossistema que acontece em grandes altitudes e baixa temperatura. Esclarecimentos do Autor.

conforme informações disponíveis na Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais do Estado da Bahia (SEI – 1997).

Uma característica particular na paisagem de Iraquara é a existência de dolinas<sup>61</sup>. Este tipo de composição geológica ocorre nas formações de calcário, originando afundamento de áreas (Figura 62) que no subsolo têm cavernas erodidas<sup>62</sup> nas rochas por cursos d'água. No município pode-se contar com um número grande dessas formações, em cujas bases existem abrigos e onde há incidência de grutas e cavernas com ocorrência de estalactites<sup>63</sup> e estalagmites<sup>64</sup>, colunas<sup>65</sup> nos salões<sup>66</sup> e galerias<sup>67</sup>.



Figura 62 **Dolina na Fazenda Lapa Doce**. Conhecida popularmente com sumidouro, é uma depressão circular formada pelo abatimento do solo em regiões de rochas carbonáticas. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 09 horas e 43 1 de março de 2010.

Em função da insuficiência de informações sistematizadas sobre as condições do ambiente no passado, pode-se pensar como uma fonte de identificação das espécies encontradas nas representações rupestres, a exemplo das zoomórficas e fitomórficas,

<sup>61</sup>Depressão circular em relevo cárstico e que se forma pelo abatimento de solo e rochas do teto de uma caverna com drenagem subterrânea. Disponível em: <http://e-groups.unb.br/ig/glossario/>

<sup>62</sup>É a destruição do solo e seu transporte em geral feito pela água da chuva, pelo vento ou, ainda, pela ação do gelo, quando este atua expandindo o material no qual se infiltra a água congelada.

<sup>63</sup>Formadas por gotículas de água que penetram o teto da caverna por pequenas fissuras.

<sup>64</sup>São formações que crescem a partir do chão de uma gruta ou caverna que vão em direção ao teto, formadas pela deposição (precipitação) de carbonato de cálcio arrastado pela água que goteja do teto. .

<sup>65</sup>O encontro das estalactites e estalagmites.

<sup>66</sup>Grandes aberturas (salas) no interior das cavernas.

<sup>67</sup>Corredor subterrâneo. Esclarecimentos do Autor.

representações da flora e da fauna da região, que permitem assim elaborar algumas inferências acerca dos recursos disponíveis dos grupos humanos para seu sustento.

Cabe ressaltar a distinção que pode ser observada entre os espaços territoriais constituídos pelos “tabuleiros”, planalto pouco elevado, arenoso e de vegetação rasteira, e aqueles formados pelos vales e fundos de dolinas. É possível ver que a vegetação se mantém viçosa durante mais tempo ao longo do ano no interior das dolinas, onde se concentra uma maior umidade, em especial nas aberturas das grutas, podendo existir contato direto com uma fonte d'água subterrânea. Nos campos em superfície aplainada, por sua vez, as espécies vegetais parecem se adaptar aos períodos longos de seca. Em função dessas circunstâncias pode-se pensar que o ambiente do interior das dolinas constituiriam locais ideais para a instalação humana, especialmente para grupos pequenos de caçadores, coletores(as).

### 4.3 LOCUS DO GRAFITTO

**A** poderamo-nos da denominação latina *Locus*– *lugar* e do italiano *Grafitto* – *o que se acha escrito em paredes*, para caracterizar os sítios arqueológicos selecionados nesse trabalho.

Pensar a respeito das possibilidades dos humanos primitivos em Iraquara, seus feitos, suas técnicas para utilizar e ou modificar os recursos naturais, o desenvolvimento de tecnologia apropriada para alcançar seu desejo de registrar nas paredes das grutas o seu cotidiano, certamente foi recheado de muitos desafios.

As grutas e cavernas que foram usadas como possíveis abrigos, originam-se, normalmente, a partir do fundo das dolinas. Esses locais formam-se também na base dos paredões de calcários, resultante do processo de intemperismo físico-químico das rochas. Destes, selecionamos três com representações rupestres, a saber: *Abrigo Santa Marta e Lapa do Sol e a Caverna da Torrinha*.

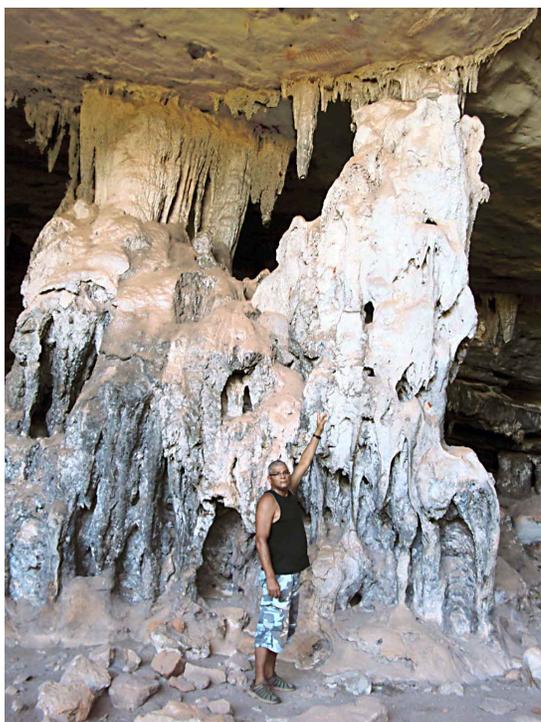


Figura 63 **Entrada do Abrigo Santa Marta.** Iraquara Bahia.  
Fotografia Luciana Santos Siqueira, obtida luz natural às 14 horas e 58 minutos, 14 de março 2010.

O abrigo Santa Marta encontra-se em uma dolina; segundo informações dos guias locais, possui duas grandes entradas que dão acesso à caverna. A entrada principal (Figura 63) é muito alta, apresenta uma profusão de espeleotemas e solo de inclinação íngreme para o interior. A unidade apresenta dois amplos setores abrigados, um deles também com blocos de estalactites e estalagmites. Nesta passagem não existem representações rupestres, a não ser na parte superior de um bloco de estalactite, imediatamente à entrada onde há pinturas pequenas e um pouco apagadas. Nas paredes externas desta entrada, sem espeleotemas, aparecem algumas representações. O abrigo próximo é amplo, com solo razoavelmente plano, alguns blocos rochosos e com inclinação para o

interior e traz um grande número de representações nas paredes e no teto do abrigo.

Em seu entorno encontra-se uma conservada vegetação nativa dificultando o acesso ao abrigo, ainda não desmatada para cultivo sazonal, motivo pelo qual as pinturas estão muito bem conservadas. Porém, sofrendo os danos das ações antrópicas que já começam a ser percebidas por conta da proximidade da BA 122, que conecta Iraquara à BR 242, onde passa todo tipo de veículo. Percebe-se que as vibrações no teto do abrigo tornam previsíveis os danos que esta ocorrência poderá causar num futuro não muito distante, tais como queda de placas do teto, fraturas e fissuras.

Muito visitada, a gruta da Lapa do Sol, por sua vez, corresponde a uma das entradas de um sistema de grutas e cavernas com vários quilômetros de extensão cientificamente consideráveis em espeleotemas (Figura 64). Mantendo uma cobertura vegetal razoavelmente original e bem conservada, e por ter um córrego próximo, dá maior umidade e, mais vida à vegetação. Moradores afirmam que até algum tempo atrás existia um riacho que corria meandrosamente na dolina.

A Lapa do Sol é um amplo abrigo, até pouco tempo visitado sem controle, exposto a



Figura 64 **Entrada ao Abrigo Lapa do Sol.** Iraquara, Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 08 horas e  
38 minutos, 2009.

ação de vândalos. Um grande número de pichações tenta imitar os motivos originais, empregando carvão, giz, e argilas vermelhas retiradas dos terrenos próximos, porém de fácil percepção quando confrontados com as representações antigas.

Na Lapa do Sol encontram-se alguns motivos com formas geométricas compostas por círculos concêntricos e divisões internas radiais, pintados em vermelho,

branco e preto, conhecidos como "sóis". Alguns desses motivos têm associado um aspecto de "cometa" ou "estrela cadente" ou uma maneira de representação desses corpos celestes.

Nas várias visitas aos sítios, constatamos que o suporte dos desenhos rupestres encontrados tanto nas paredes externas e internas do abrigo quanto no teto são proporcionalmente baixos (Figura 65).



Figura 65 – Ponderações da Entrada ao Abrigo Lapa do Sol. Iraquara, Bahia.

Fotografia Luciana Santos Siqueira, obtida luz natural às 08 horas e 53 minutos, 2009.

No caso especial das representações do "sol" e do "cometa" os grafismos foram realizados numa área saliente e plana no teto na entrada do abrigo como se fosse um portal. O piso, porém, apresenta um declive acentuado em relação às outras áreas. Próximo do possível portal há uma base de estalagmite, que pode ter sido utilizada como apoio no momento da pintura.

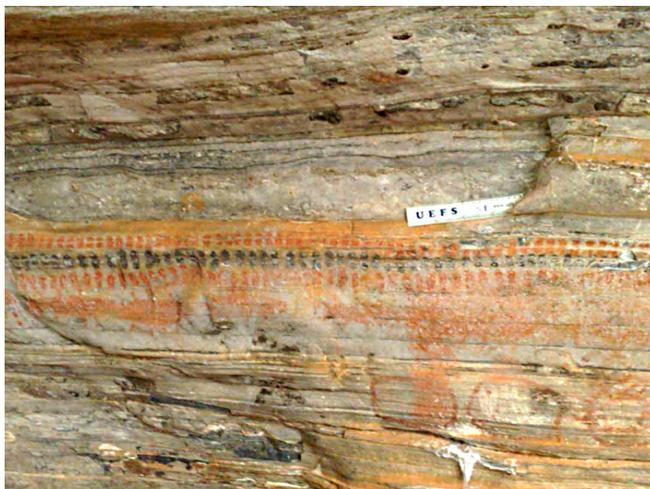


Figura 66 Estimativa dos Desenhos na Entrada ao Abrigo Lapa do Sol. Iraquara, Bahia.

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 07 horas e 37 minutos, 2009.

As explicações que seguem foram norteadas pela oficina de textos organizada por Wilson Teixeira (2009), no livro Decifrando a Terra permitindo-me inferir sobre as características das rochas sedimentares que formam os conjuntos de abrigos e paredões das grutas e cavernas de Iraquara.

Esses são constituídos por uma sucessão de camadas com a predominância de calcários e carbonatos, que se alternam em coloração bem diferenciada,

amarelada e acinzentada, respectivamente. A erosão natural de cada um desses extratos é diferenciada em função da resistência que é oferecida aos agentes erosivos, remarcando a distinção entre as camadas. Desta forma, estas imprimem aos paredões rochosos um sentido visual horizontal, abrangendo a estruturação das pinturas conforme apresentada na figura 66.

O fato de haver grupos de figuras que se dispõem alinhadas e acompanhando a direção das camadas, cujos painéis de rochas predominantemente horizontais, limitam as camadas mais erodidas que servem de fundo para as pinturas.

As representações formam conjuntos isolados. Normalmente são encontradas várias figuras agrupadas, sem delimitação preferencial, e nos casos onde existem linhas de pontos, elas não adotam direções e seguem as camadas das paredes, mas evoluem em direções várias formando trajeto em curvas e cruzando-se entre elas.



Figura 67 **Paredão da Torrinha.** Desenhos alusivos a cardumes sinalizando um possível local de pesca. Detalhe da entrada da caverna da Torrinha. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 32 minutos, 0 de julho 2009.

O sítio da Torrinha constitui um paredão alto que está na entrada de uma caverna muito explorada turisticamente. A maior parte das pinturas se concentra no alto e estão formadas por motivos representando peixes orientados com a cabeça para o lado da abertura da gruta onde corre um curso d'água subterrâneo (Figura 67). As figuras de peixes são pouco vistas na região. As representações são essencialmente zoomorfas grandes e/ou geométricas simples, como conjuntos de pontos e

traços paralelos verticais e horizontais.

Ainda encontramos na Torrinha pinturas distribuídas em um paredão do lado leste da dolina. Essa área está sofrendo um processo acelerado de degradação, pois a parte superior da dolina está sendo utilizada para cultivo familiar de subsistência. As pinturas estão bastante afetadas pelos deslizamentos e pelo escorrimento de sedimentos argilosos vermelhos, fato que vem ocorrendo devido ao desmatamento da área.

A distribuição das figuras rupestres que foram executadas nestes locais forma conjuntos, às vezes isolados ou acompanhando outros elementos, como os geométricos ou antropomorfos em suas representações.

A Chapada Diamantina apresenta-se como um ambiente singular pela sua diversidade de formas, espécies, vegetação, constituindo um cenário que desde períodos anteriores já fora vivenciado por ancestrais que deixaram um legado artístico-antropológico sempre pautaável de ser analisado como podemos observar na figura 68.



Figura 68 **Diversos Desenhos Imagéticos.** Composição de representações de diversas alusões a exemplo de tatus, teiús, aves, peixes, além de figuras demonstrando o encantamento com o céu. Detalhe no Abrigo Santa Marta. Iraquara, Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas 2009.

As imagens podem representar coisas que existem na realidade como outras que nunca tiveram ente, assim podendo-se comparar o grau de semelhança entre uma imagem e o elemento representado como também o seu nível de originalidade.

Dessa forma os conceitos podem ser interpretados com inúmeras possibilidades de solucionar problemas concretos, dentre as várias características, aumentarem a empatia com o aprendizado, gerando habilidade de engajar-se no raciocínio abstrato. Motivando as deduções e o pensamento hipotético-dedutivo, apoia-se nas imagens e textos, nos quadrinhos lidos a serem entendidos em seus contextos históricos e sociais, a partir das noções do que cada um delimita e o que representam.

Assim, as HQs de PITECO<sup>®</sup> selecionadas foram oito (8), principalmente por conterem aspectos nas suas abordagens relacionados às imagens de figuras rupestres localizadas no nosso levantamento:

1. *Assim Desenha a Humanidade*, publicada em Cebolinha Nº16 (p. 22-27). São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (Figura 51)
2. *Aula de Arqueologia*, publicada no Almanaque da Mônica Nº11 (p. 62-66). São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (Figura 52)
3. *Historinha da Idade da Pedra*, Gibizinho do Piteco (p. 17-22). São Paulo: Editora Globo. (Figura 53)
4. *Histórias do Velho Thor*, publicada em Almanaque do Chico Bento Nº 67 (p. 64-72). Rio de Janeiro: Editora Globo. 2002. (Figura 54)
5. *Mensagem para o Futuro*, publicada em Chico Bento Nº 341 (p. 19-21). Rio de Janeiro: Editora Globo. 2000. (Figura 55)
6. *Sinalização Pré-Histórica*, publicada em Cebolinha Nº 2, (p. 38-42). São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2007. (Figura 56)
7. *Um Artista em Apuros*, publicada em Chico Bento Nº439 (p. 23-31). Rio de Janeiro: Editora Globo. 2004. (Figura 57)
8. *Um Dia Caçador um dia Caça*, publicada em Mônica Nº 23 (p. 32-36). São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (Figura 58)

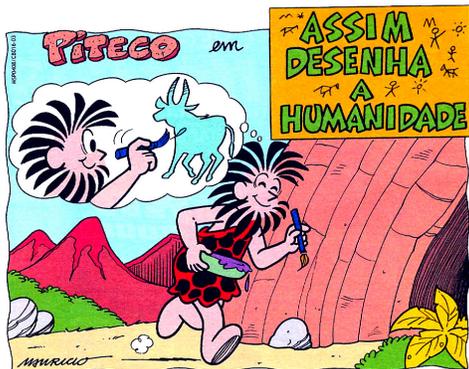


Figura 69 – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº 16, abril de 2008.



Figura 70 – PITECO® em Aula de Arqueologia – Almanaque da Mônica Nº 11, setembro de 2008.



Figura 71 – PITECO® em Historinha da Idade da Pedra – Gibizinho do Piteco.

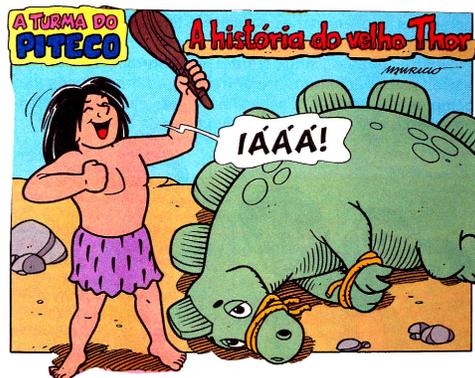


Figura 72 – PITECO® em História do velho Thor – Almanaque do Chico Bento Nº 67, fevereiro de 2002.



Figura 73 – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº 341, fevereiro de 2000.



Figura 74 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha Nº 2, fevereiro de 2007.



Figura 75 – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento Nº 439, agosto de 2004.



Figura 76 – PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça – Mônica Nº 23, novembro de 2008.

Compreendendo a importância da sustentabilidade para o desenvolvimento desta análise, concluímos este tópico buscando cercar-nos das experiências de autores, que através de suas publicações apresentam maneiras de motivar, orientar e coordenar o raciocínio pela eloquente capacidade de reflexão, trazendo à luz diferentes abordagens de conhecimento, e pela consequente revisão de conceitos e métodos que legitimam esse trabalho.

A pesquisa buscou estabelecer de forma sistematizada uma comparação entre as Histórias em Quadrinhos e os Desenhos Rupestres, definindo, desta maneira, um estudo comparado, onde se destaca a similaridade do tema pré-histórico e a potencialidade de comunicação desses dois elementos, enquanto recursos pedagógicos lúdicos para auxiliar na aprendizagem como elemento motivador para comunidades educacionais do Ensino Fundamental, na expectativa de aproximar ainda mais as Artes da Educação.

## 5. DEIXE-ME CONTAR O QUE ACONTECEU

**A** figura rupestre quando pintada nos suportes rochosos, deixa de ser simples inscrição e passa a ser elemento de comunicação a partir do momento em que transmite informações.

Os desenhos das cavernas são signos que decorrem de uma época quando a vivência junto a animais silvestres era rotineira. Estes grupos de caçadores, coletores(as) percebiam a sua volta



Figura 77 **Desenhos de Representação Zoomórfica.** Detalhe na Gruta Lapa do Sol. Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 50 minutos setembro 2007.

animais de pequeno e grande porte que passam a constar nas representações zoomórficas – detalhe na Gruta Lapa do Sol conforme figura 77, aludindo a um grupo de animais que, provavelmente, existia em abundância no local. As HQs de PITECO<sup>®</sup> abordam nos seus enredos as características vividas da pré-história brasileira numa aldeia denominada Lem.

Trazem também, algumas histórias fazendo referência aos Desenhos Rupestres de maneira lúdica, e o que as motivou a serem pintadas nas cavernas. Assim, justifica-se o interesse de comparar com as representações dos sítios selecionados, juntamente com os episódios de PITECO<sup>®</sup>.

Observamos os textos visuais narrando momentos que pudessem ter sido imaginados, ou quem sabe até vivenciados pelos caçadores, coletor(as) de alimentos. Seja como for, essa forma divertida é uma maneira encontrada para entender o passado histórico dos humanos, especialmente “baiano”. As correlações nas características próximas nas quais se apresentam os elementos visuais tornam essa análise bastante prazerosa, pois nas leituras das HQs de PITECO<sup>®</sup> sempre causam fascínio.



minerais de hematita<sup>68</sup>, carvão e tabatinga (um tipo de argila branca) em cavernas que serviam de moradia provisória. Por isso vermelho, amarelo, branco, preto e seus matizes<sup>69</sup> predominam. De forma similar, são essas mesmas cores que predominam nas HQs comparadas.

Evidenciamos a sensibilidade do criador de PITECO<sup>®</sup>, Maurício de Sousa, ao prestar uma homenagem aos primeiros desenhadores da história da humanidade intitulando-os como mensageiros futuristas. Permanecendo na memória visual do leitor diferentes formas e analogias os desenhos passam a representação de uma compreensão rápida do que está sendo transmitido (Figura80). Hoje decodificamos as retratadas mensagens significativas do seu momento histórico. PITECO<sup>®</sup>, neste episódio, associa muito bem a linguagem textual à visual, numa alusão das figuras rupestres a uma comunicação comparativa mais compreensível.

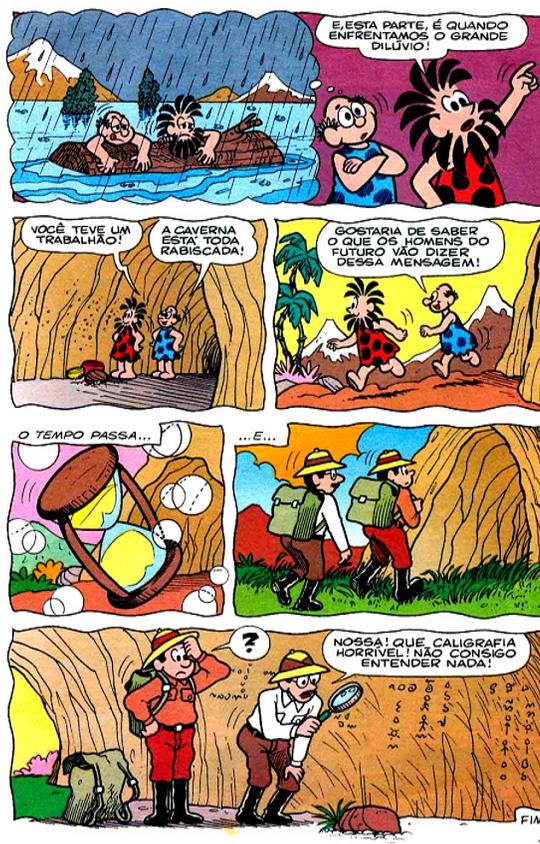


Figura 80 PITECO<sup>®</sup> em Mensagem para o futuro  
Chico Bento N°341, fevereiro de 2000.

<sup>68</sup>Mineral que é um dos mais importantes minérios de ferro. Miniaurélio Eletrônico versão 5.12.

<sup>69</sup>Constituição química dos pigmentos pré-histórico, predominante de matéria mineral, argilosa, retirada da natureza, mas transformada pelo homem. A única exceção é o pigmento preto que indica uma composição orgânica (vegetal ou animal). Revista do Patrimônio histórico e Nacional, N 33. p. 95. 2007.

### 5.1 PITECO® em Historinha da Idade da Pedra

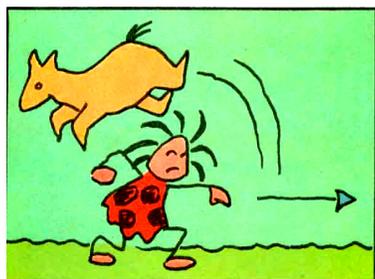


Figura 81 – PITECO® – Historinha da Idade da Pedra – Gibizinho do Piteco.

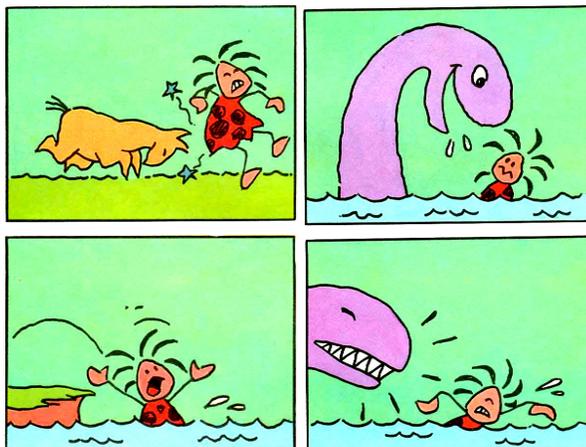


Figura 82 – PITECO® – Historinha da Idade da Pedra Gibizinho do Piteco.



Figura 83 – PITECO® – Historinha da Idade da Pedra Gibizinho do Piteco.



Figura 84 – PITECO® – Historinha da Idade da Pedra – Gibizinho do Piteco.

Neste episódio, o criador Maurício de Sousa procura mostrar de forma fantasiosa as dificuldades encontradas por seu personagem PITECO® durante a busca por alimentos. Demonstrado isso através de uma caçada, o mesmo é surpreendido e o papel invertido.

Através das pinturas nas paredes da caverna, o mesmo procurou registrar os fatos vividos naquele dia, além de imaginar que sua aventura podia ser compreendida algum tempo depois apresentados nas figuras 81 a 84.

Todo o conjunto da narrativa tem a preocupação em transmitir um contexto. Assim, a literatura é obtida por meio das descrições detalhadas nos desenhos sem a preocupação do autor na colocação de textos. As representações fazem esse papel, como se fossem palavras no entendimento da aventura proposta.



Figura 85 **Representações de mãos em detalhe no Abrigo Lapa do Sol.** Iraquara, Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 2002.

É possível que os desenhadores parietais dos sítios que selecionamos tenham imaginado algo parecido, como a proposta da *Historinha da Idade da Pedra vivida* por PITECO® apresentadas nas figuras 83 a 86. Buscou através dos seus registros nas paredes das grutas descrever suas aventuras diárias. Seus desenhos representam diversas formas e formatos (Figura 85), hoje chegando ao nosso conhecimento e compreensão graças ao auxílio de várias ciências.

As feições de significados e técnicas dos traços específicos que a caracterizam, tais como influência e distância, profundidade, verticalidade, estabilidade, cor, sombra, textura etc., levam a entender de que modo se dão as informações (ou leitura) das imagens. Características que lhe seriam específicas e os problemas que estas suscitam quanto a natureza

de signo, o seu caráter icônico, elas remetem aos estereótipos de uma situação ou acontecimento acerca das pessoas ou do grupo.

Resistindo desde a pré-história até nossos dias e pelo poder modelador da imaginação (Figura 86), além da habilidade de relacionar informações representadas de diferentes formas, como os elementos da natureza, as figuras rupestres, foram capazes a sua maneira de expor. Como na atualidade apresentação dos quadrinhos, passam a mensagem e hoje consagra esse processo evolutivo.



Figura 86 **Representações de mãos pequenas** – Detalhe no Abrigo Santa Marta – Iraquara Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 36 m 2009.

Apesar da complexidade de interpretação, os desenhos trazem possibilidades relevantes para nosso conhecimento.

1940, 12 setembro, quinta-feira; uma casualidade do destino, quando três meninos passeavam com seu cachorro em uma região de colinas da França, conhecida como Dordogne. Jacques, Georges e Simon viram seu cão cair numa fenda entre as rochas. Tentando salvar seu mascote desceram pela abertura carregando apenas um lampião. Sendo uma arriscada aventura entrar numa caverna desconhecida, eles estavam apostando suas vidas, pois não sabiam o que podiam encontrar naquele lugar escuro, nem mesmo se iam rever o cãozinho...

Pouco a pouco a luz fraca do lampião iluminava a gruta, os meninos perceberam os desenhos nas paredes. Até então eles nunca tinham visto nada igual. Eram muitos traços, figuras de diversas cenas e de animais, desenhadas em diferentes cores. Sem desejar, os meninos intrusos tinham acabado de encontrar um dos mais importantes registros pré-históricos deixados pelos homens que viveram há dezessete mil anos, na gruta de Lascaux.

Podemos imaginar que os habitantes dos abrigos naturais da Chapada Diamantina, apenas desenhavam para passar o tempo, ou quem sabe realmente, com a finalidade de seus



Figura 87 **Detalhe das pequenas mãos no Abrigo Santa Marta** – Iraquara Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 33

de março 2010.

registros serem encontrados um dia e trazerem seus feitos à luz do mundo. E, como na *Historinha da Idade da Pedra* vivida por PITECO®, serem reconhecidos também.

Com esta narrativa é possível se comparar os desenhos das mãos e seus tamanhos variados encontradas em todas as grutas visitadas. Qual a razão das mãos? Um órgão especial na evolução dos humanos com o qual podia pegar e segurar objetos, fabricar ferramentas dentre outras coisas, como uma assinatura (Figura 87), deixando esses registros nos paredões das grutas, com um código usado, uma linguagem visual ou interação para se comunicar com estes através dos tempos. O que importa é saber que esse processo de desenvolvimento deu

aos humanos primitivos uma extraordinária habilidade com as mãos de combinar força e precisão.

Os desenhos parecem retratar as tensões do cotidiano, são inerentes e constantes nas suas representações, na sua arte: Ele só precisava derivar uma experiência da realidade e saber como esta precisava ser construída e tomar forma através da objetividade, esperando por um futuro que poderia perceber sua mensagem. A imagem parece retratar duas crianças que imaginam outras que têm o poder de entender as representações das suas mãos.

Isso se pode perceber na Historinha da Idade da Pedra e nas representações do abrigo Santa Marta, caracterizado pelo uso do espaço na expectativa de ter na dinâmica da visualização o sentido e a importância. Isso se destaca na maneira como os humanos transpuseram sua preocupação para seus desenhos e na forma de se relacionar com a história. Essa delimitação temporal pode vislumbrar esse período a ser compreendido.

### 5.3 PITECO® Assim Desenha a Humanidade

O desenho é, certamente, uma das primeiras manifestações gráficas, estéticas e culturais na história da humanidade. Através dos vestígios nas paredes das cavernas o desenho é, sem dúvida, a primordial forma de expressão demonstrada pelos antepassados, por conterem importantes revelações das suas atividades.

São desenhos considerados como protótipos sugerindo uma maneira de comunicar aspectos do mundo à sua volta, suas vivências, seus conhecimentos e sua imaginação, em uma afinidade de espaço-tempo muito próxima. Sem dúvida, um grande esforço de abstração, de socialização e de comunicação, na tentativa de estabelecer fragmentos de suas percepções e experiências no mundo, como observado na figura 88.

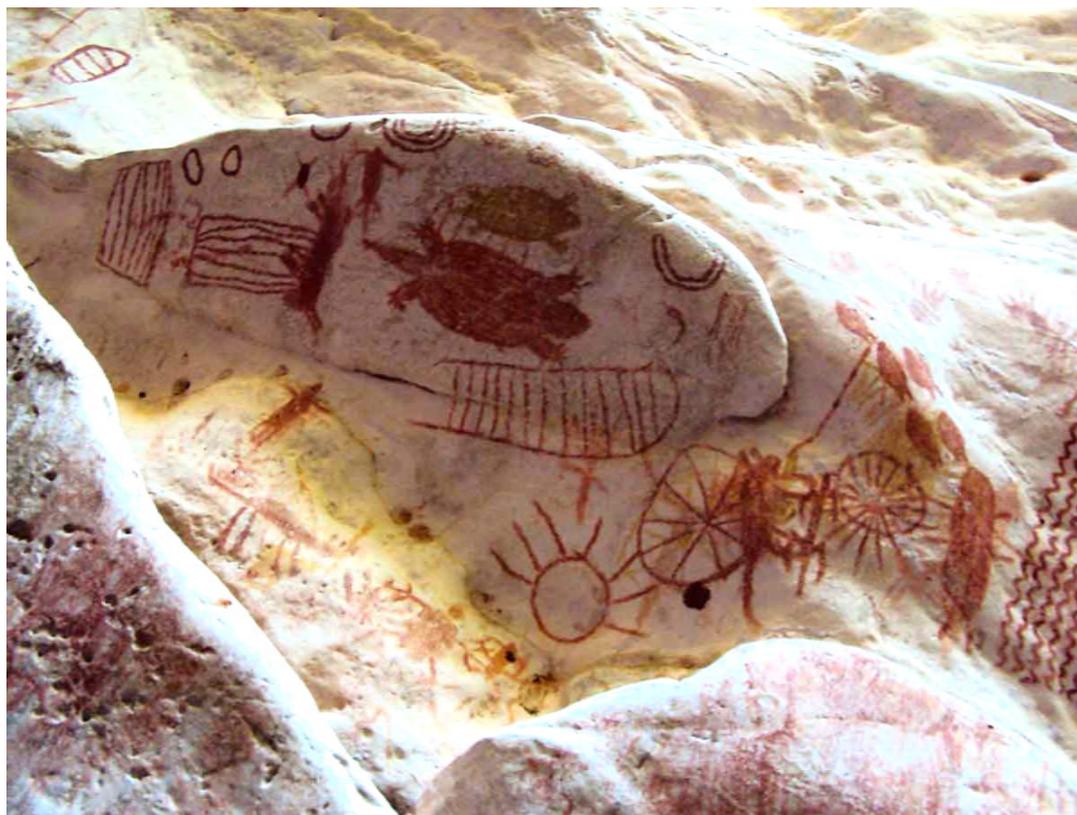


Figura 88 **Diversas representações (Insinuando o Sol, e Estrelas, Tatus, Peixes, Onça, entre outras)**  
**Detalhe no Abrigo Santa Marta – Iraquara – Bahia.**  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 38 minutos d 2009.



Figuras 89-90 – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº16, abril de 2008.

Os humanos, ansiando por absorver o espaço à sua volta e integrá-lo a si rodeado de curiosidades e segredos, se apoderam da natureza e a transformam.

A historinha de PITECO® que hora se segue procura apontar alternativas de expressar os desejos de ilustrar por meio de suportes não convencionais. Contando com o espírito aventureiro do personagem e sua esperteza, procura superar uma possível conspiração, quando todo espaço está tomado pelas pessoas de Lem. Pouco a pouco, percebe que pode superar o problema com diferentes alternativas, realizando suas pinturas de um jeito diferente de conceber as imagens, ou seja, através de folhas (Figuras 89-90).

Podemos discorrer sobre estas possibilidades da pré-história, indagando as possíveis condições e maneiras que os homens tiveram para deixar seus registros como na alusão narrada no episódio Assim desenha a humanidade (Figuras 91 a 94).

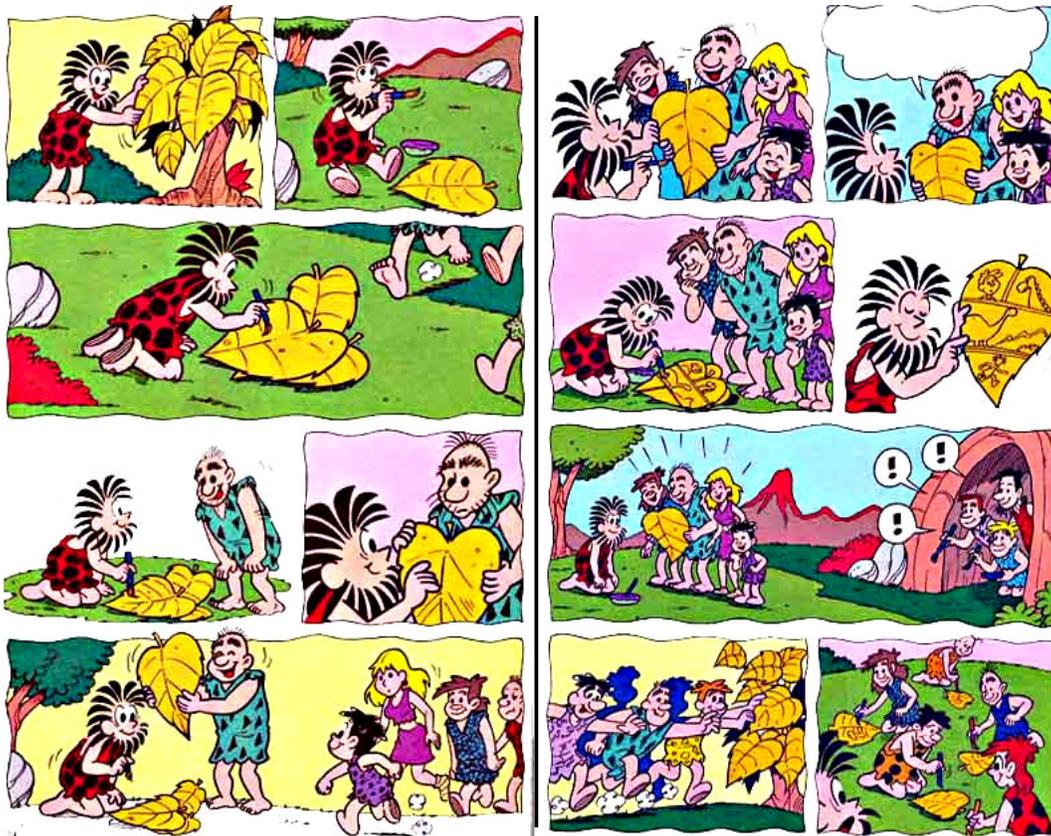


Figura 91-92 – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº16, abril de 2008.

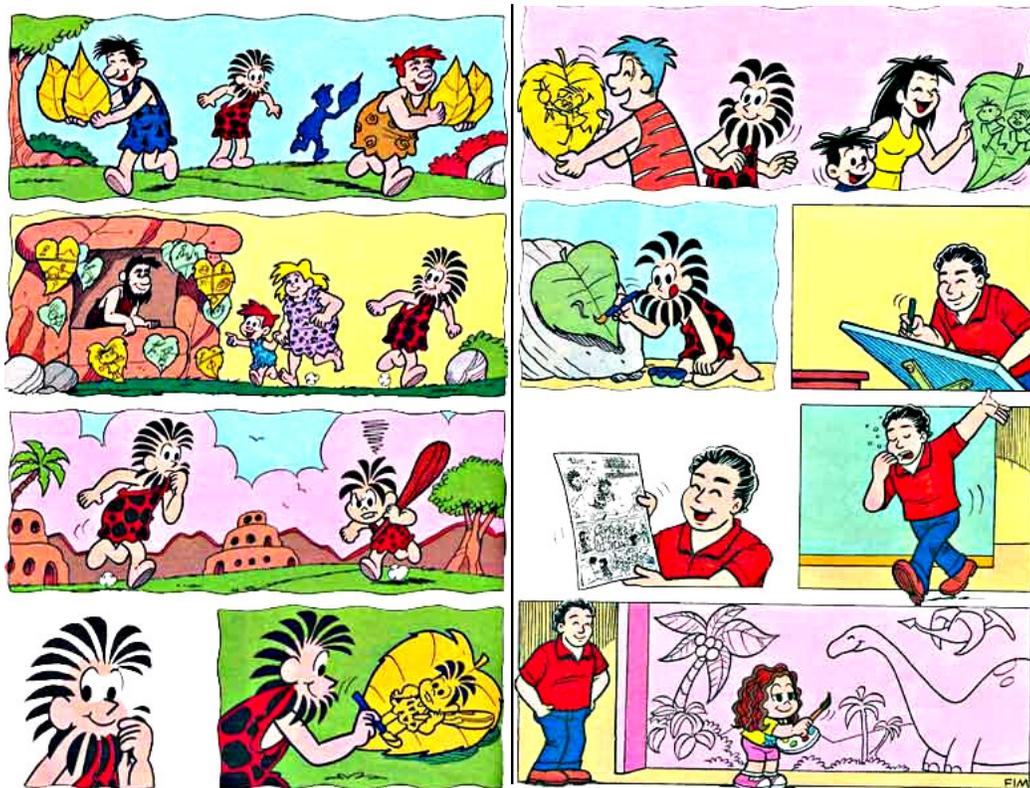


Figura 93-94 – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº16, abril de 2008.

Trata-se de um equivalente na imaginação daqueles que durante épocas certamente procuraram um jeito de realizar representações de suas tarefas significantes, sua realidade, sua comunicação. É mister imaginar que os humanos utilizaram-se de gravetos feitos – de ramo seco, pedaços de lenha miúda com a qual se acendia o fogo, além de penas, fibras vegetais ou carvão – é uma substância combustível composta de carbono, associado geralmente a outros elementos de origem animal, vegetal, mineral, ou ainda formada por processos geológicos e ou obtida por meio de combustão parcial, sem acesso de oxigênio, minerais, fluídos orgânicos dentre outros, e aproveitaram-se de certo suporte natural, das paredes nas cavernas, ousaram num *insight*, a capacidade de transformar um sonho.

5.4 PITECO® Um dia Caçador... Um dia caça!

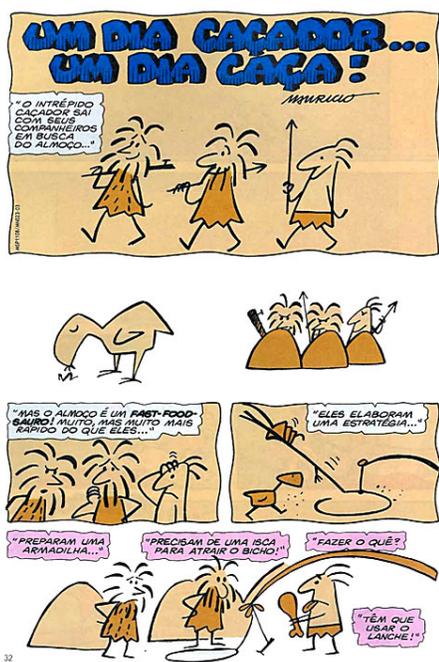


Figura 95-96 – PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça – Mônica Nº 23, novembro de 2008.

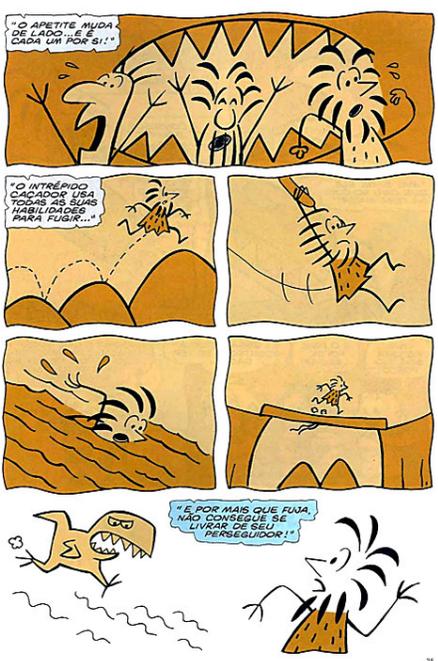
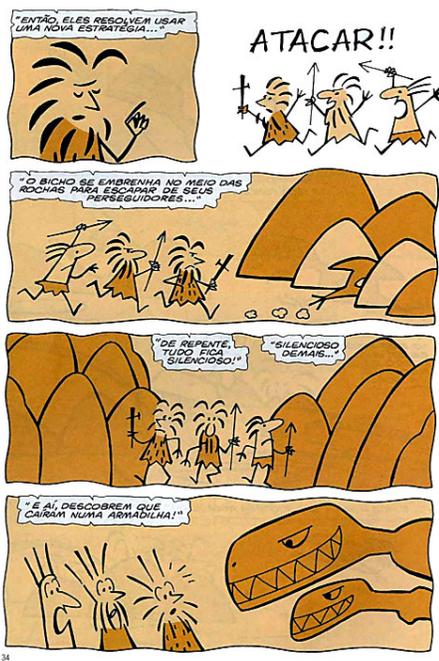


Figura 97-98 – PITECO® em Um Dia Caçador um dia Caça – Mônica Nº 23, novembro de 2008.

Muitos caçadores usam suas astúcias como armas, mas a arma mais poderosa de um caçador é o “elemento surpresa”, que geralmente significa surpreender a caça.

Por alguns instantes, o papel de caça e caçador se invertem. Imagine-se ter conquistado sua presa após atingir sua armadilha, mas a caça, no entanto, teve tempo de realizar o oposto, perseguir o caçador antes de ser caçada. Então a magia da HQ faz com que o PITECO® continue a contar sua odisséia redesenhando outra vez (Figuras 95-99).

Sabemos que a caça é uma das mais antigas atividades do ser humano em favor de sua sobrevivência. A natureza dos seres é a mesma, são os seus hábitos que os mantêm separados. Para os caçadores, as áreas representam uma alternativa para seu alimento e muitas vezes não imaginam a caça representar uma ameaça (Figura 100). Porém, os reverses da presa pela sobrevivência e a demarcação do seu habitat procuram disfarces para se defender de seus predadores e desenvolvem diferentes formas de se resguardarem.

O desenvolvimento da civilização, porém, tornou o extrativismo natural insuficiente para o abastecimento, sendo que a caça foi substituída pela agricultura e pela pecuária, mas a pesca também resistiu até os dias de hoje.



Figura 99 – PITECO® em Um dia Caçador um dia Caça – Mônica N° 23, novembro de 2008.

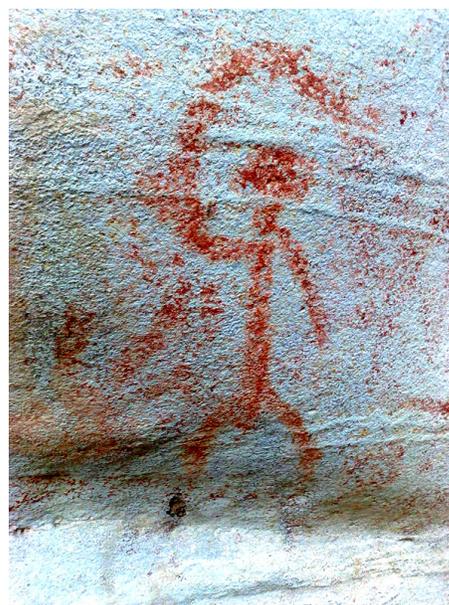


Figura 100 Representação antropomórfica insinuando objeto nas mãos - Detalhe no Abrigo Santa Marta – Iraquara – Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento,

março 2010.

de

## 5.5 PITECO® em Um Artista em Apuros



Figuras 101-102 – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento N°439, agosto de 2004.

As artes são formações expressivas que se utilizam de técnicas de produção que manipulam materiais para construir formas e imagens que revelem uma concepção estética e poética em um dado momento histórico. Certamente surgiram na pré-história e estão diretamente relacionados com a evolução da espécie humana. Existem diversos tipos de pintura rupestre em grutas que foram habitadas por humanos.

Como forma de abordar a grafiteagem, ressaltando as controvérsias, PITECO® procura tirar proveito da situação. Casualmente descobre a ação de garatujar sobre as paredes das cavernas, de modo a causar também beleza estética (Figuras 101-102).



Figuras103 a 106 – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento N°439, agosto de 2004.



Figuras 107-108 – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento Nº439, agosto de 2004.



Figura 109 – PITECO® em Um Artista em Apuros – Chico Bento Nº439, agosto de 2004.

Diante dos fatos, PITECO® e Bolota percebem os conflitos entre a liberdade da expressão artística e os direitos. Então procuram o instrumento mais eficaz para lidar com esse problema (Figuras 107a109).

A grafiteagem é prática existente há muito tempo nas sociedades humanas, a exemplo dos registros históricos pintados nas paredes das cavernas, revelam que já eram praticadas para deixar valorosos registros sobre a vida cotidiana.

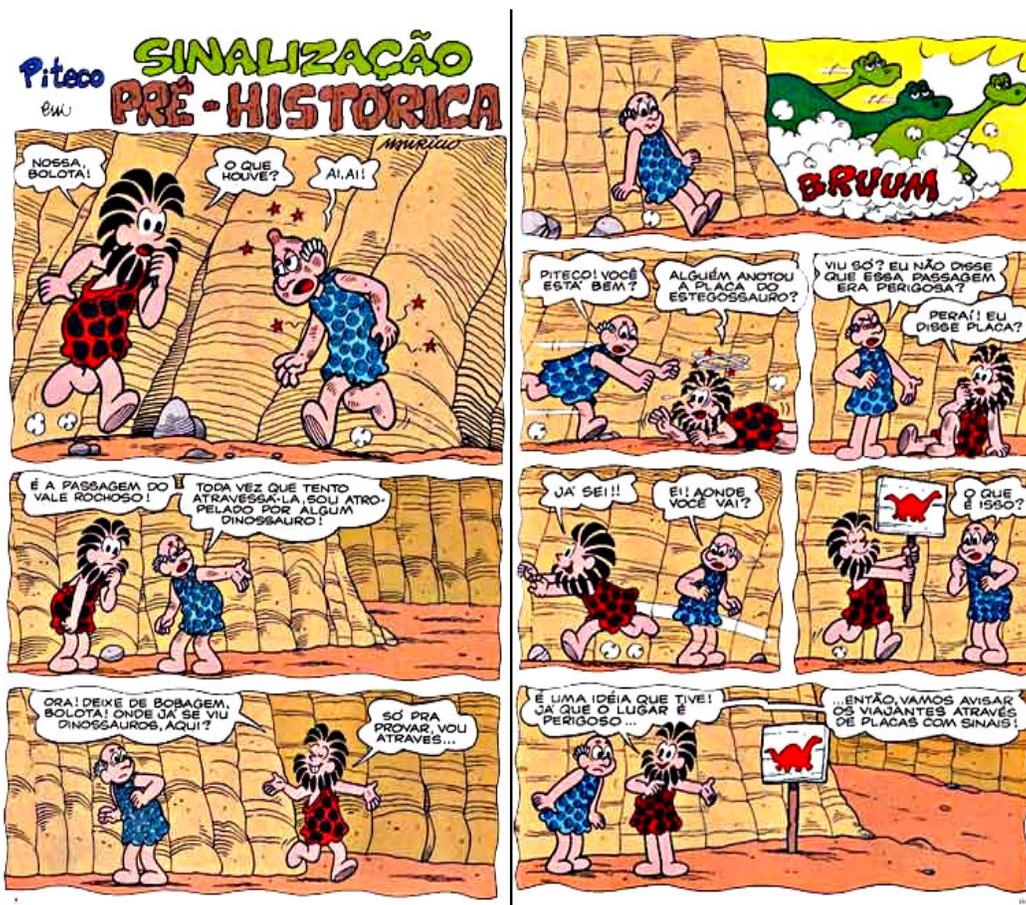
Ainda que tenhamos plena consciência de que esses dois gêneros possuem cada qual seu formato, basta nos aproveitarmos da sua interpretação sempre como um texto visual a ser aprendido e utilizado nas paredes das grutas e cavernas (Figura110).



Figura 110 **Aula de Campo na entrada da Gruta da Lapa Doce** – Iraquara – Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 31

2009.

## 5.6 PITECO® em Sinalização Pré-Histórica



Figuras 111-112 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica– Cebolinha N°2, fevereiro de 2007.

Existem hoje no mundo inúmeros acasos, cada um fazendo uso de linguagens diferentes, mas que, através de símbolos, procuram tornar a comunicação fácil e acessível. Ponderando a importância da significação neste episódio, o personagem PITECO® procura representar através de imagens suas relações com seu grupo para que se possa compreender bem o valor da sinalização como ferramenta à prevenção e segurança (Figuras 111-112).

A comunicação era necessidade fundamental dos habitantes da pré-história, visto que possivelmente se expressavam por meio de gestos, depois passaram a criar os desenhos em rochas, grutas etc. Não sabemos ao certo se queriam demarcar seu território, comunicar com os outros ou simplesmente fazer um relato de sua vida diária.

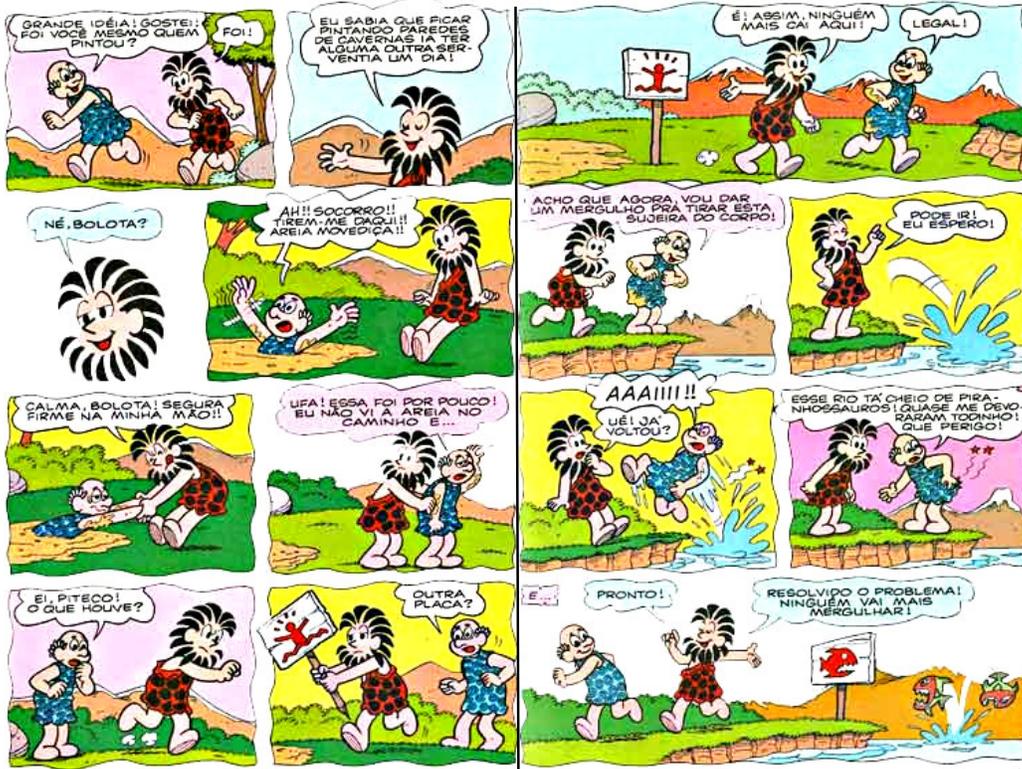


Figura 113-114 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica– Cebolinha Nº2, fevereiro de 2007.

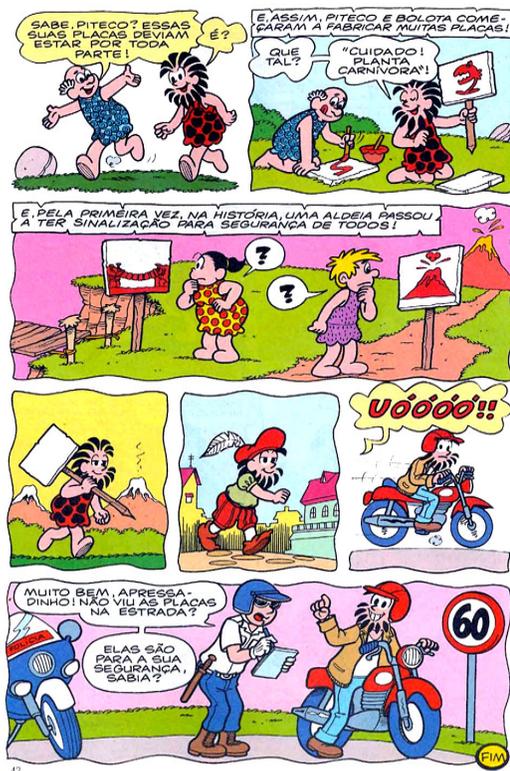


Figura 115 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha Nº2, fevereiro de 2007.

Diferentemente da pré-história, com o tempo os humanos desenvolveram a fala, a escrita e hoje dispõe de uma infinidade de meios e materiais que possibilitam sinalizar com eficiência o que se quer informar, orientar ou mostrar (Figura 116).



Figura 116 Representação Geométrica em detalhe na Lapa do Sol – Iraquara – Bahia. Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 07 horas e 18 minutos d 2009.

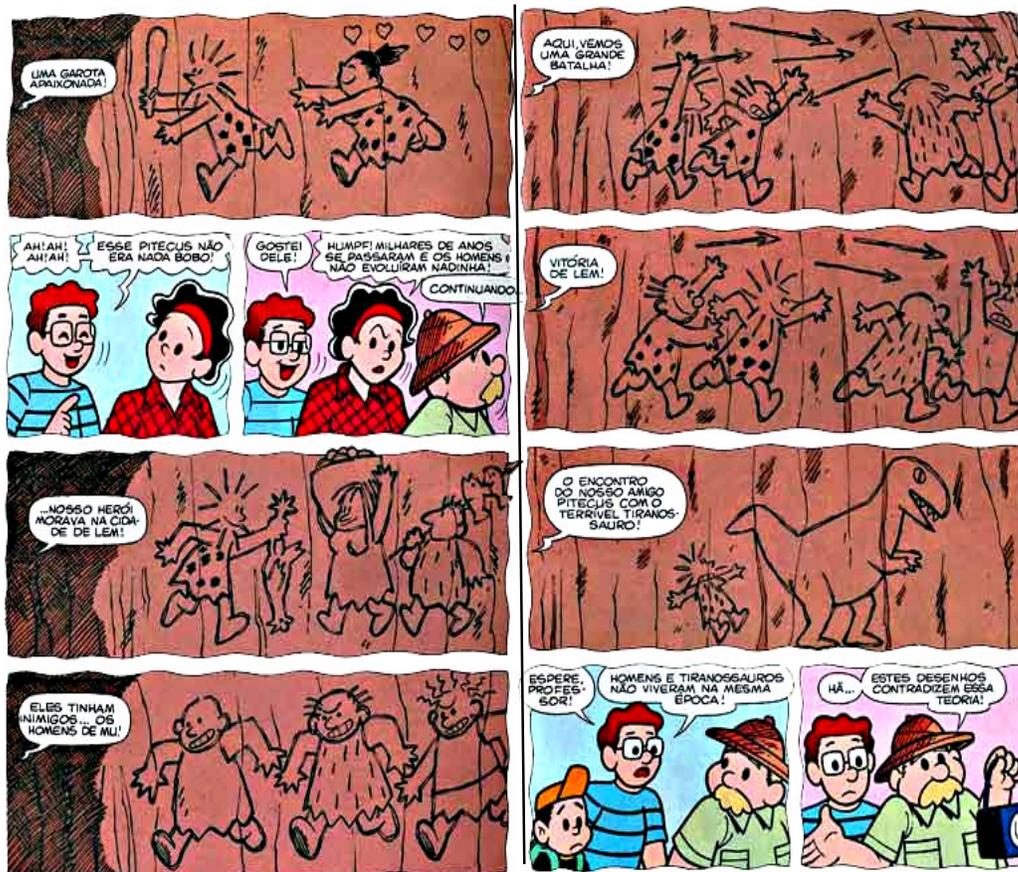
### 5.7 PITECO® em Aula de Arqueologia

Às vezes, curiosos sinais pintados ou gravados nas rochas, outras vezes embaralhados na terra pedaços de objetos, ossos de animais, estruturas humanas. Podem ser ainda fragmentos de rocha iguais a todas as outras, mais especiais, de um passado remoto, fragmentadas por homens da pré-história. Em um trabalho minucioso vestígios foram encontrados, desvendando mistérios nas escavações arqueológicas.



Figuras 117-118 – PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica Nº16, setembro de 2008.

PITECO® em **Aula de Arqueologia** (Figuras 117-118) proporciona ao leitor aguçar sua percepção, tais como a compreensão da natureza diante dos sítios arqueológicos e das pinturas neles encontradas; as técnicas de produção e aplicação do conhecimento arqueológico; conhecimento do patrimônio e sua aplicação; planejamento e realização das atividades de campo; habilidades na pesquisa e organização de pessoal e, por fim, a compreensão das interfaces entre a arqueologia e áreas do conhecimento, como a Biologia, a História, a Geografia, a Matemática, a Filosofia e a Teologia, dentre outras.



Figuras 119-120 – PITECO® em Aula de Arqueologia – Mônica Nº16, setembro de 2008.



Figura 121 Aula de Campo no Abrigo Lapa do Sol. Iraquara – Bahia.  
Fotografia Cledson Ponce, obtida luz natural às 16 horas e 10 de julho 2009.

No entanto, a conclusão do episódio deixa reflexões e indagações sobre o que realmente aconteceu sobre os fatos pesquisados e como arriscadas suposições podem ser equívocos por completo, e como as cogitações precisam respeitar as peculiaridades para não ficarem fadadas a um completo fracasso (Figuras 119-120).

Começa-se a catalogar as imagens (Figura 121) e sempre defronta-se com as intrigantes indagações: de maneira geral, isso tudo pode parecer fantasias que se configuram como as mais diferentes formas, que por vezes nos atraem pela beleza ou pelo valor e qualidades que a elas atribuímos, brincando de adentrar na intimidade de um instante perdido no tempo.

É sempre difícil assimilar as ideias ao registrá-las. São como instruções que permitem

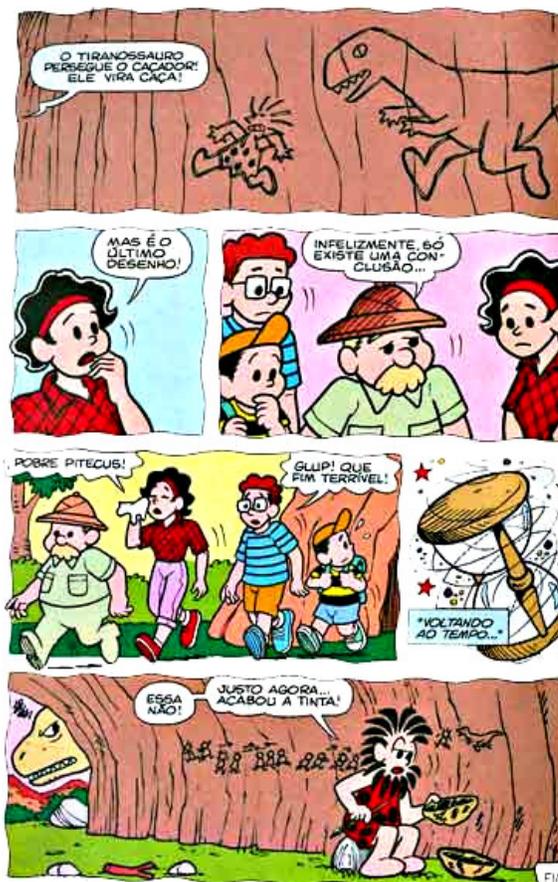


Figura 122 – PITECO® em Aula de Arqueologia Mônica N°16, setembro de 2008.

executar as tarefas aprendidas na nossa formação. Respirar alguns segundos enquanto os olhos são carregados por tempestade de luzes e cores. Os ouvidos são atacados pelo som estridente da própria dedução e pelos demais sons do ambiente. Como resultado dessas sensações, nos defrontamos com a real compreensão de um contexto; a posição de vítimas diante do passado ou uma armadilha bem humorada ao longo da história.

Compreender essas etapas é fundamental para preparar a leitura dos grafismos que são oferecidos e dar oportunidade para exercitar a sensibilidade procurando pensar e sentir diante das representações, para não sermos surpreendidos, como propõe o final da historinha de PITECO® mostrada na figura 122.

## 5.8 TURMA DO PITECO® A história do velho Thor



Figura 123 a 126 – PITECO® em História do velho Thor – Almanaque do Chico Bento N° 67, fevereiro de 2002.



**R**efletir e avaliar são atitudes saudáveis que possibilitam verificar os erros e os acertos, repensar conceitos, redirecionar ações, bem como traçar novos objetivos. É proposta deste episódio da TURMA DO PITECO®, mostrar que as pessoas têm a aprender e principalmente agradecer aos mais antigos e suas experiências. Na vida não existe acaso, se passa-se por momentos de alegria, agradece-se pela oportunidade vivida, mas se os momentos foram tristes, tira-se proveito para uma nova experiência. E assim, é presumível que os ancestrais registraram suas experiências nas paredes das grutas como um livro narrando esses momentos de suas vidas, contando as melhores e as difíceis ocasiões vivenciadas.



**Figura 131 Levantamento no novo Sítio “Paredão do Tatu”, onde as representações foram dispostas em sua maioria vinculadas ao carvão – Iraquara – Bahia.**

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 07

13março 2010.

A história do velho Thor procura mostrar como os mais experientes compartilhavam seu modo de ver a vida e suas opiniões, que é provável que ocorresse entre os desenhadores nas cavernas, enquanto buscava segurança e abrigo... As paredes eram um espaço aberto à expressão de pensamentos e experiências (Figuras 123 a 130). Os que eles escreveram durante anos, estava certamente repleto de encorajamento.

Observamos as imagens como forma de comunicação (Figura 131), e sentimos a necessidade

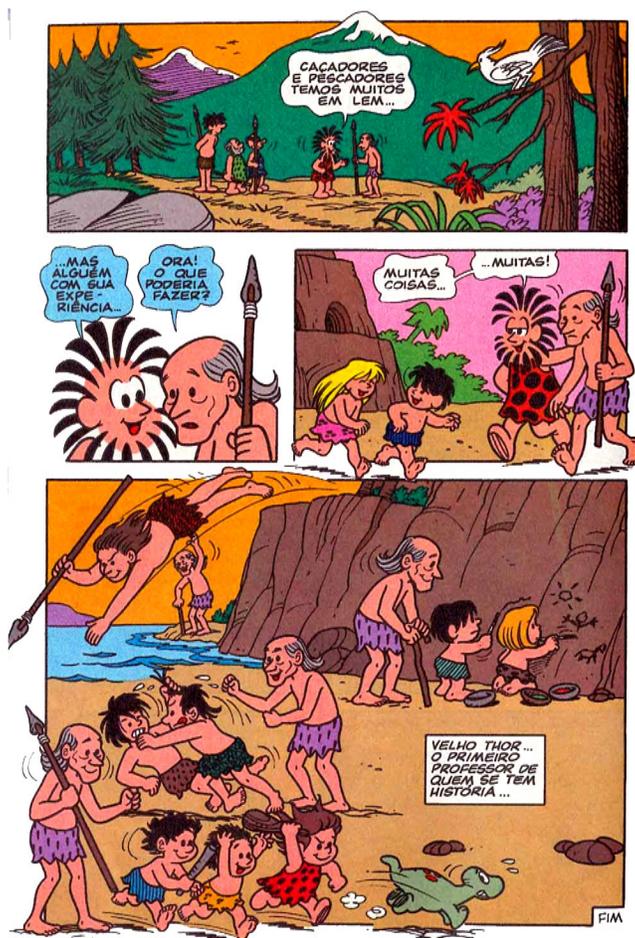


Figura 132 – PITECO® em *História do velho Thor* Almanaque do Chico Bento Nº 67, fevereiro de 2002.

de perguntar se há satisfação com seus esforços para agradar depois de milhares de anos, como autor que revela sentimentos íntimos e experiências. Cabe agradecer afinal, a experiência formidável na qual podemos ver de perto que os antepassados “escreveram” através dos tempos.

Quanto as representações rupestres dispostas nos sítios visitados, estas revelam uma infinidade de mensagens deixadas pelos humanos pré-históricos que sugerem que eles são indivíduos sociais, alegres, místicos e amantes da natureza. Do seu jeito, eles deixaram marcas suas experiências, como o velho Thor da HQ de PITECO® (Figura 132).

## 6. PITECO®!... UMA ALTERNATIVA DIDÁTICA INTERDISCIPLINAR.

A proposta de utilizar as HQs de PITECO® como uma potencialidade didática interdisciplinar<sup>70</sup> é uma forma de apresentar a arte rupestre brasileira e, especialmente a baiana, aos estudantes do Ensino Fundamental, visando tornar a relação com o mundo pretérito, mais agradável e divertida, visto que, pode ser utilizada em todos os níveis de aprendizado e nos diversos componentes curriculares.

De posse desse material, os estudantes poderão aprender com imagens, textos e balões impressos. Esse recurso metodológico possibilitará aos educandos algo ainda pouco trabalhado nas escolas: exercitar o olhar através dos desenhos e ainda terem seu ritmo, suas sensibilidades e suas percepções respeitadas.

A sugestão de incluir PITECO® nas aulas, apresentando o mundo da arte rupestre através da HQ à comunidade estudantil, como uma forma de apoio didático aos tópicos estudados, é outra opção gráfica e visual para trabalhar a história de um tempo passado, fazendo uso de uma linguagem mais coloquial, leve e lúdica, o que permitirá promover um entendimento dos conteúdos a serem trabalhados.

Sabendo que PITECO® traz em suas histórias elementos pautados em eventos reais e, também, fantasiosos, o professor, através de comparações dessa HQ com as pinturas rupestres, chamará a atenção dos estudantes em relação aos equívocos temporais e geográficos existentes nos episódios daquele personagem. Além disso, outras situações poderão surgir durante as narrativas do protagonista, apresentando as coerências vivenciadas pelos povos na pré-história, ou seja, o seu modo de vida, de relação com o outro e a própria produção de sua cultura.

Esses confrontos permitirão através de recortes de cenas das historinhas e o entendimento histórico de coerências e hierarquias, estimular os estudantes, atualmente acostumados às informações visuais (jogos eletrônicos, televisão e outros) a envolverem-se com a aprendizagem através da HQs, através dos desenhos e também pela liberdade de criação, por meio de narrativas despretensiosas, que criarão oportunidades de realizar contrapontos com a história do ser humano, através de textos e imagens.

No processo de aprendizagem, o ensino com a utilização de novos procedimentos facilita o processo, quando se estabelece uma relação com os conhecimentos prévios dos

---

<sup>70</sup>Processo de integração recíproca entre várias disciplinas e campos de conhecimento, segundo (VASCONCELOS, 2002, p.126).

estudantes, com os seus interesses, cabendo ao professor analisar atentamente o material disponível e ponderar o uso das HQs em suas práticas didático-pedagógicas.

Assim, o protagonista selecionado como uma potencialidade de apoio didático permite abordar conteúdos e conceitos nas diversas áreas e níveis do conhecimento. Mediados pela ação investigativa e motivadora do professor, os alunos sentir-se-ão impulsionados a aprender através das HQs, servindo estas ainda para entretenimento e lazer.

### **6.1 ATIVIDADES PROPOSTAS**

Dado o exposto no subitem anterior, elaboramos uma proposta com o objetivo de contribuir para o aprimoramento da aprendizagem no Ensino Fundamental, considerando-a como uma potencialidade didática. Para tal, fazemos sugestões de aplicação nas aulas dos seguintes componentes curriculares: Português, História, Ciências, Geografia, Educação Artística, Educação Ambiental, Matemática dentre outras, com o objetivo de os estudantes reconhecerem elementos de conhecimento de gêneros e subgêneros, diferenciação do imaginário e do real, comparação dos quadrinhos e das figuras rupestres. Ademais, a partir de estudos comparativos farão produção de textos, reprodução de figuras, elaborando também questões sobre a preservação ambiental.

As atividades baseiam-se na construção de conhecimentos específicos das disciplinas e valores humanos, trilhando os caminhos da interdisciplinaridade. O educador tem ampla liberdade em optar pelo que melhor adaptar-se-á ao seu planejamento, modificando ou incluindo outras atividades que lhe aprofundarem.

### **6.2 INFORMAÇÕES GERAIS:**

- **Projeto interdisciplinar:** Aprendendo com PITECO®.
- **Público alvo:** Ensino Fundamental I.
- **Temas transversais:** Meio Ambiente; Arte Rupestre e Linguagem Visual.
- **Interdisciplinaridade:** Educação Artística, Língua Portuguesa, História, Redação, Matemática, Geografia, Educação Ambiental e Ciências.

### **6.3 OBJETIVO GERAL:**

Reconhecer através de estudo comparativo entre as pinturas rupestres e as HQs de PITECO<sup>®</sup>, o mundo real e imaginário de forma lúdica, possibilitando uma aprendizagem interdisciplinar significativa.

### **6.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Ampliar a capacidade de observação e de expressão;
- Despertar o prazer estético;
- Aguçar o senso de humor e a leitura crítica;
- Correlacionar mensagens verbais e não-verbais;
- Conhecer e respeitar as variantes ambientais;
- Reconhecer as formas coloquiais da linguagem;
- Dominar conceitos relacionados às áreas do conhecimento;
- Aproximar as informações científicas, artísticas e históricas;
- Produzir textos;
- Perceber as diferenças temporais geológicas;
- Entender as etapas de evolução do homem e do planeta;
- Aprender sobre os pigmentos utilizados na arte rupestre;
- Comparar paisagens;
- Desenvolver habilidade para a leitura e produção de desenhos.

### **6.5 METODOLOGIA:**

Estabelecer um período no seu planejamento para a aplicação do projeto.

Solicitar dos alunos e trazer também HQs de PITECO<sup>®</sup> para formar um acervo variado como descrito nos três momentos a seguir:

#### **6.5.1 PRIMEIRO MOMENTO: APRESENTANDO AS HQS DE PITECO.**

- Levantamento dos conhecimentos prévios;
- Personagens favoritos etc.;
- Iniciar com uma conversa sobre a história dos quadrinhos;
- Explicar os elementos de composição das HQs;
- Correlacionar o texto verbal e o visual;

- Explorar os desenhos como elementos significativos das mensagens e informações;
- Apresentar o autor Maurício de Sousa, criador das HQs de PITECO<sup>®</sup> e, posteriormente, da Turma da Mônica.
- Situar tempo e espaço nas HQs de PITECO<sup>®</sup>, descrevendo os elementos da paisagem como atrativos;

### 6.5.2 SEGUNDO MOMENTO: APRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO DOS PERSONAGENS.

- Listar os personagens das HQs de PITECO<sup>®</sup> e suas características;
- Orientá-los a que observem cada quadrinho com atenção aos gestos, expressões faciais e mudanças no tom de voz dos personagens (pelo desenho das letras);
- Propor que alguns alunos descrevam o que perceberam para a classe;
- Selecionar as historinhas das HQs de PITECO<sup>®</sup> conforme o tema da aula, estabelecendo comparações entre imagens e informações nelas contidas e buscando identificar os acontecimentos históricos e sua coerência com a realidade.

### 6.5.3 TERCEIRO MOMENTO: CRIAÇÃO DE BANCO DE INFORMAÇÕES

- Após a leitura sistemática das HQs de PITECO<sup>®</sup> selecionadas, propor que os alunos observem as características de cada personagem e como podem ser relacionados às representações conhecidas dos homens da pré-história;
- Propor identificar os valores positivos e comportamentos negativos nos personagens, traçando um perfil da sua personalidade;
- Identificar nas historinhas de PITECO<sup>®</sup> o maior número de informações possíveis acerca do meio ambiente, suas características físicas, biológicas e sociais (grupos humanos e suas relações);
- Registrar esses dados com os alunos, elaborando uma lista contendo o nome da revista, episódio, personagens e características encontradas.

NOME DA ESCOLA Fundamental I			
Professor (a):		Data: __/__/__	
Aluno (a): _____			
Nome da Revista	Episódio	Personagem	Características

Figura 133 Registros de Características.

## 7. ATIVIDADES PROPOSTAS PARA AS AULAS

### 7.1 PORTUGUÊS

#### **Leitura Compartilhada e Interpretação de Texto;**

Fotocopie um episódio da HQ de PITECO® e distribua para a sala. Leia em voz alta e com ênfase na entoação das falas. Em determinado ponto, pare e peça que um aluno continue a leitura. A tarefa é passada para cada aluno, até que todos tenham lido. Socialize as impressões dos alunos sobre o episódio lido e identifique a mensagem.

### 7.2 REDAÇÃO

#### **Criação de Diálogo;**

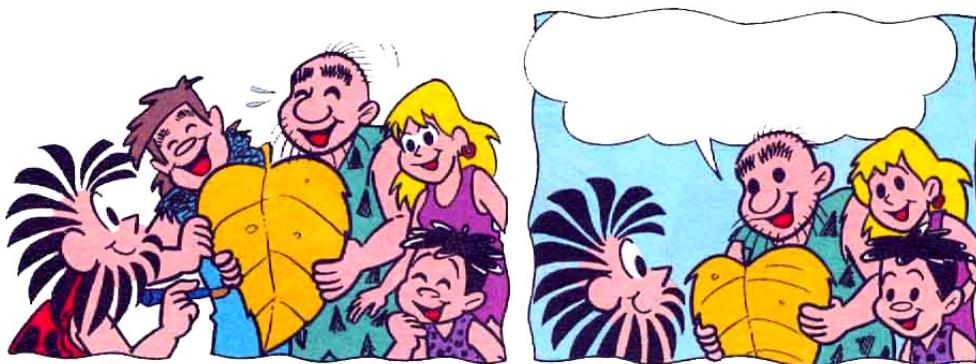


Figura 134 – PITECO® em Assim Desenha a Humanidade – Cebolinha Nº 16, abril de 2008.

Selecione alguns episódios das HQs de PITECO®, cubra a frase nos balões e fotocopie-os. Proponha a classe que crie falas para os personagens a partir da observação da imagem.

#### **Conhecendo a Estrutura do Texto;**

Explique aos alunos que as HQs também são gêneros narrativos, pois “contam” uma história inventada, com começo, meio e fim. No entanto, têm sua própria estrutura. Por isso, procure mostrar a composição dos quadrinhos e compará-los com imagens e outros textos narrativos.

### 7.3 HISTÓRIA

#### A Pré-História;



Figura 135 – PITECO® em Olha só o tamanho da encrenca Magali Nº 22, outubro de 2008.

Comece o trabalho falando sobre os diferentes grupos pré-históricos existentes na Terra e seus estágios de desenvolvimento.

Através das imagens selecionadas das HQs de PITECO® e de bibliografias, comente que “Pithecanthropus Erectus da Silva” é um dos moradores da aldeia de Lem, e junto o com os alunos

aborde as características sobre seu modo de vida e correlacione com o período correspondente da pré-história, sua organização social e política.

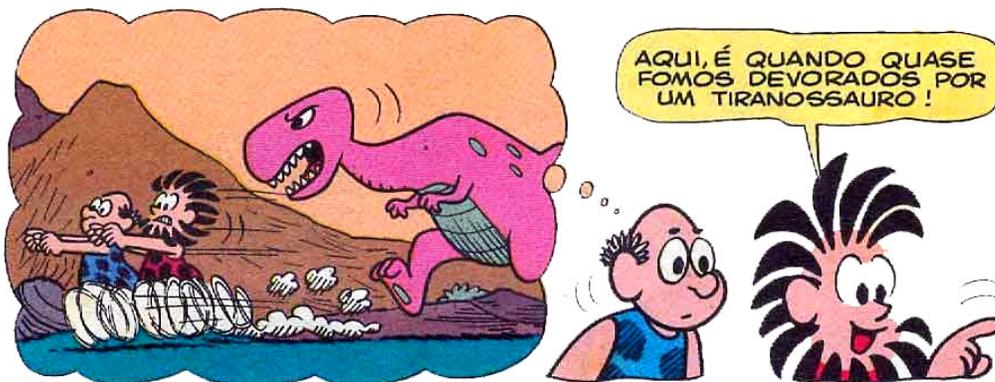


Figura 136 – PITECO® em Mensagem para o futuro – Chico Bento Nº 341, fevereiro de 2000.

Questione o jeito fantasioso de Mauricio de Sousa, criador do personagem, representar a convivência dos homens com dinossauros e sua veracidade.

## Os Primeiros Habitantes da Terra;

Aborde sobre as dificuldades dos estudos correspondentes a eras geológicas, pois dependem da análise de documentos não escritos, a exemplo das rochas, dos resquícios de fósseis, vestígios das ocupações humanas, restos de armas, utensílios, desenhos nas grutas, dentre outros.

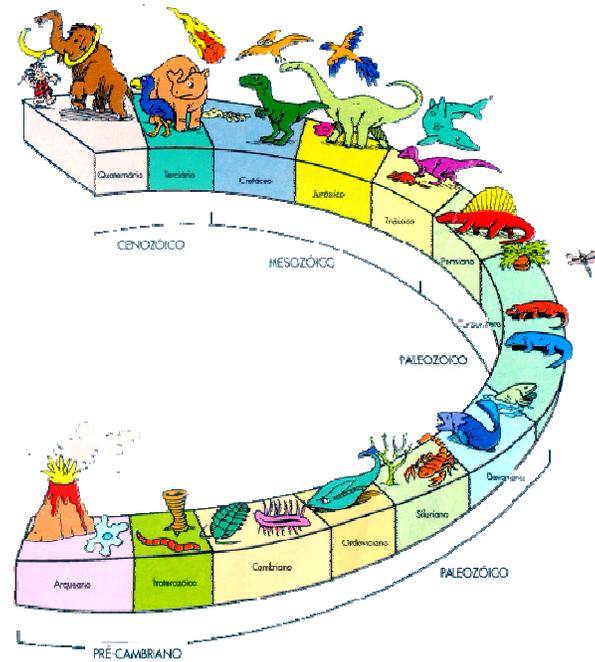


Figura 137 – Manual da Pré-História do Horácio – 2003.



Figura 138 – Eras Geológicas – Disponível em:  
<http://dandidesenhos.blogspot.com/2009/11/eras-geologicas.html>

A pré-história é considerada o período anterior ao aparecimento da escrita, que os indícios assinalam entre 3000 a 3500 a.C.

As três etapas na evolução dos humanos pré-históricos, segundo os estudiosos são:

**I – PALEOLÍTICO** (idade da pedra lascada)

a) Paleolítico inferior: 500.000 – 30.000 a.C.

b) Paleolítico superior: 30.000 – 8.000 a.C.

**II – NEOLÍTICO** (nova idade da pedra)

8.000 – 5.000 a.C.

**III – IDADE DOS METAIS**

5.000 – 4.000 a.C.

Explique que existe grande diversidade cultural entre os grupos humanos e que, diante de determinado problema, cada grupo se organiza de um modo, o que resulta em culturas diferentes.

**O Surgimento e a Evolução dos Humanos;**

Muitas descobertas de restos humanos ocorreram de modo casual, nem sempre realizadas por especialistas.

Esclareça sobre as etapas da evolução.

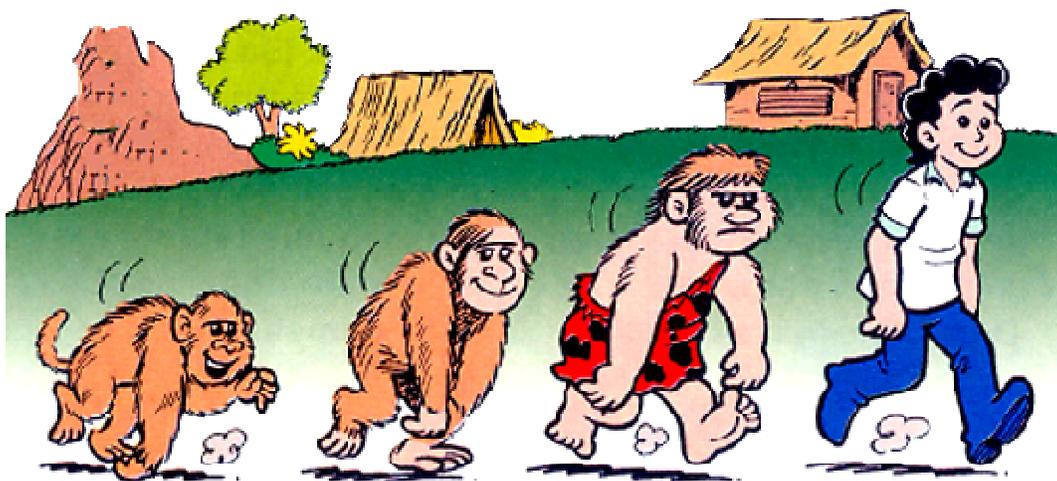


Figura 139 – Manual da Pré-História do Horácio – 2003.

A separação dos dois grupos e cada um apresentou sua evolução própria.

1. Os *pongidae* apresentaram a forma do gorila, chimpanzé e orangotango;
2. Os *hominidae* ou hominídeos, a forma do atual *homo sapiens*.

### **I. Os *Australopithecus***

O mais antigo hominídeo que se conhece.

### **II. O *Homo Habilis* e o *Pithecanthropus Erectus***

O *homo habilis* viveu há cerca de 2,5 milhões de anos e foi contemporâneo do *australoptecus*, mas com capacidade craniana ampliada. Este incluiu carne em sua alimentação, o que provocou mudanças em sua arcada dentária.

### **III. O *Homo Neanderthalensis***

Este hominídeo possuía capacidade craniana elevada e já vivia em cavernas onde deixou inúmeros traços de sua existência.

### **IV. *Homo Sapiens***

Chegamos a este estágio por volta de 40.000 a.C..Possuía altura acentuada, membros retos e peito amplo, como também, a maior massa craniana encontrada até então.

### **O Aparecimento dos Humanos Americanos;**

Aborde sobre as teorias das migrações mais aceitas.

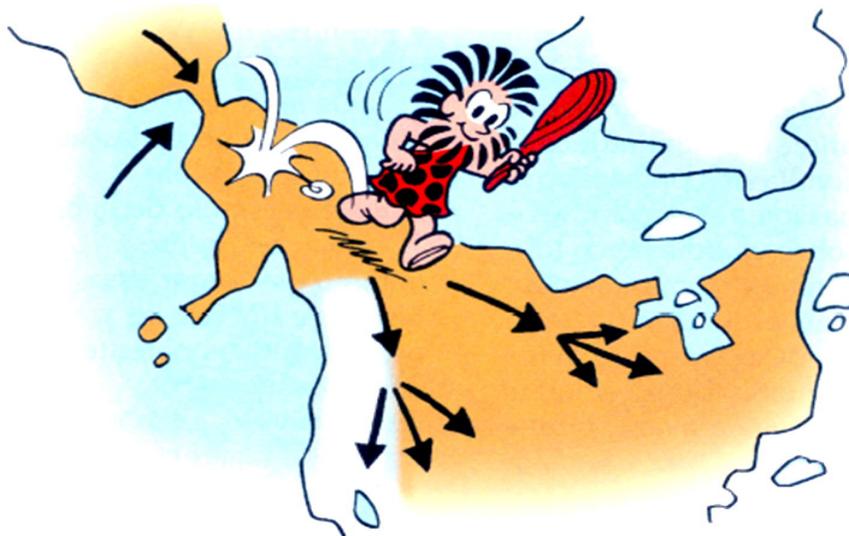


Figura 140 – Manual da Pré-História do Horácio – 2003.

### Teoria das migrações pelo estreito de Bering;

Através do Mapa-Múndi, aponte como em uma das teorias se descreve sobre a passagem dos primitivos pelo Estreito de Bering, durante a glaciação de 62.000 anos.



Figura 141 Mapa da Teoria das Migrações Bering – disponível em: [http://ateus.net/artigos/miscelanea/homo\\_sapiens\\_revisitado.php](http://ateus.net/artigos/miscelanea/homo_sapiens_revisitado.php)

### Teoria das migrações pelas ilhas da Polinésia;



Fonte: baseado em *A origem da humanidade*, Rio de Janeiro, Time-Life/Abril, 1993, (Col. História em Revista)

Figura 142 Mapa da Teoria das Migrações Polinésia – disponível em: [http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4\\_arquivos/image002.jpg](http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4_arquivos/image002.jpg)

Essa teoria afirma que os primitivos vieram da Ásia e das ilhas da Polinésia, em pequenos barcos, tendo desembarcado em diversos pontos do continente americano e daí se disseminado. Aborde sobre as possibilidades do povoamento do nosso território.

## Primitivos brasileiros;



Figura 143 Mapa da Teoria das Migrações Brasil. disponível em:

[http://navis-ufrn.blogspot.com/2009\\_05\\_01\\_archive.html](http://navis-ufrn.blogspot.com/2009_05_01_archive.html)

Localize, através de mapas, os principais sítios arqueológicos brasileiros e baianos.

Utilize imagens da arte rupestre e descreva com os alunos as características prováveis do modo de vida retratado nas figuras dos abrigos e grutas, a exemplo da sua moradia, sua alimentação, sua organização social, a fauna e flora locais, as técnicas de pintura para confecção das imagens, como também a produção dos utensílios e ferramentas.



Figura 144 Representações antropomórficas. Detalhe no Abrigo Santa Marta – Iraquara Bahia.

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 15 horas e 01 de março 2010.

## 7.4 GEOGRAFIA E MEIO AMBIENTE

### Representação da Paisagem;



Figura 145 – PITECO® em *As Sombras da Vida* – Disponível em: <http://www.monica.com.br/comics/piteco/welcome.htm>

Divida a classe em grupos, selecione alguns episódios das HQs de PITECO®, peça que os alunos pesquisem as paisagens.

Distribua algumas imagens de paisagens naturais e artificiais para que eles possam comparar com os cenários das historinhas: quanto a sua forma, seus elementos naturais e sociais, suas semelhanças e diferenças.

Aponte as hipóteses acerca da transformação dessas paisagens caracterizando as mudanças realizadas pela ação dos humanos ao longo do tempo.

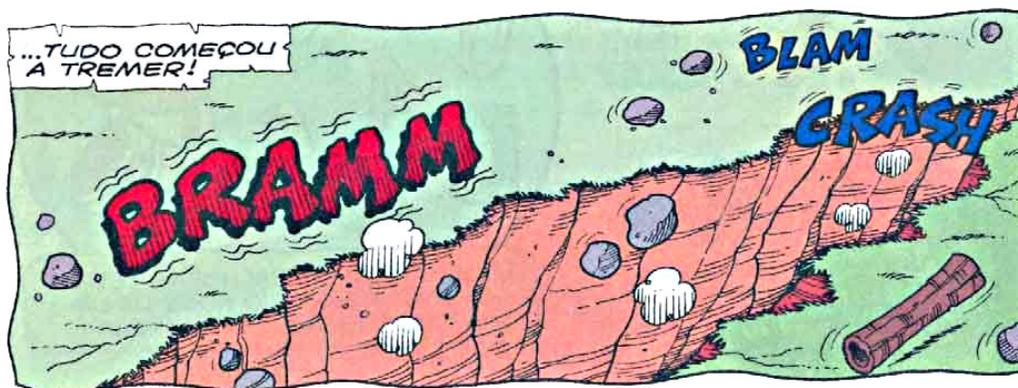


Figura 146 – PITECO® em *Olha só o tamanho da encrenca* – Magali N° 22, outubro de 2008.

### Mapeando a paisagem;

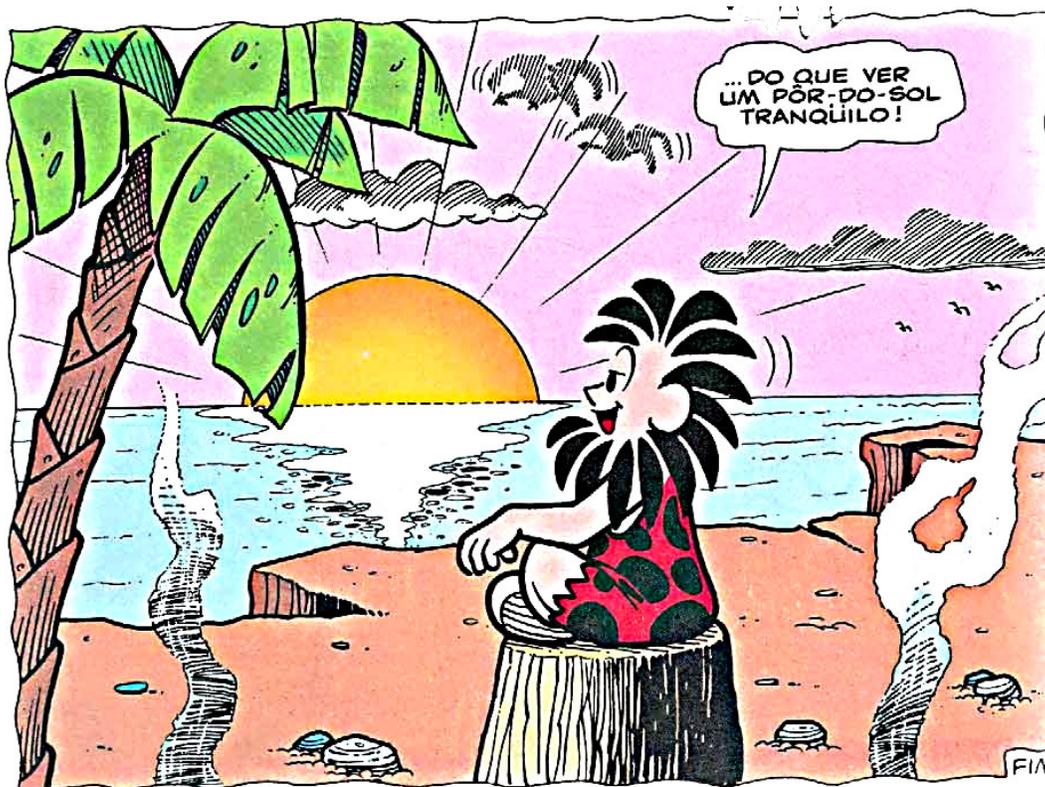


Figura 147 – PITECO® em Um dia na idade da pedra – Almanaque Historinhas de três Páginas da Turma da Mônica Nº2, julho de 2008.

O exercício de observação é necessário para que possamos "enxergar" as diversas características de uma paisagem.

Comece indagando com os alunos sobre as suas lembranças do percurso diário para a escola. Discuta sobre as várias formas de observação da paisagem e seus elementos naturais e artificiais ou degradados, e como essas paisagens podem ser representadas por diferentes pontos de vista:

1. **De frente:** apreensão frontal, horizontal, que normalmente é aquela dos quadros que retratam alguma paisagem;
2. **Forma panorâmica:** apreensão oblíqua, como por exemplo, pode ser a visão de um observador localizado num nível mais alto àquele da paisagem observada;
3. **Voo de pássaro:** apreensão por meio de uma visão vertical, que será a paisagem observada de um avião;
4. **Cinemática ou Cinética:** de um carro em movimento ou outro meio de transporte que apresente de forma cinemática aquela paisagem.

## Construindo o Mapa;



Figura 148 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha Nº 2, fevereiro de 2007.

Oriente a representação de uma determinada paisagem que possa ser comparada com uma paisagem de conhecimento comum dos alunos e da HQ de PITECO® por meio de uma representação mental. Uma representação mental é o desenho de lugares conhecidos, direta ou indiretamente fazendo uso, por exemplo, da memória. Talvez seja adequado ele representar a paisagem do lugar onde se localiza sua escola.

Deve-se destacar que essa representação, mesmo sendo produto da memória, é uma representação da visão vertical (mapa).

O mapa mental revelará como a paisagem representada é compreendida e vivida pelo aluno. Do ponto de vista da cartografia, a elaboração desse mapa da memória servirá para exercitar as seguintes noções:

1. **Escala** – Proporcionalidade entre os objetos representados, isto nos remete a uma noção de grandeza;
2. **Orientação**– A direção dos objetos representados;
3. **Referência** – Os pontos mais significativos para representar no papel;
4. **Legenda**– Símbolos e cores convencionais e respectivas explicações.

O mapa mental permitirá observar se o aluno tem a percepção efetiva da paisagem e condições de transpor essa informação para o papel. Este treinamento possibilitará uma dupla verificação:

1. Quais são os elementos representados da paisagem, indicando o que o aluno enxerga e o que considera mais importante;
2. A capacidade de "mapear" do aluno.

Após a atividade, trabalhe com outras representações da paisagem: maquetes, projeções frontais, oblíquas, verticais, mapas topográficos, e imagens de satélite ou fotografias aéreas etc.

É um momento propício para discutir conceitos cartográficos.

### **Análise da Paisagem;**



Figura 149 – **PITECO®** em Um dia na idade da pedra – Almanaque Historinhas de três Páginas da Turma da Mônica Nº2, julho de 2008.



Figura 150 **Ocupação Irregular** – disponível em: <http://www.duke.edu/~lla3/MST/port6.html>

Divida a classe em grupos, distribua imagens da paisagem urbana atual e solicite que os alunos escolham alguns cenários das HQs de PITECO®, comparando a ambas.

Questione sobre os elementos mais significativos das paisagens representadas se comparadas com as HQs. Quais são os elementos que indicariam a degradação da paisagem e quais suas causas?

Promover um debate sobre ocupação do solo, planejamento urbano e degradação ambiental. Lembre de exemplos de degradação tais como: ruído muito intenso do trânsito, ocupações irregulares, atividade de pedreiras, ou odores desagradáveis, poluição dos automóveis, ou das atividades industriais etc.

## 7.5 EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

### Oficina de desenhos rupestres e grafismos urbanos;



Figura 151 – PITECO® em Sinalização Pré-Histórica – Cebolinha Nº 2, fevereiro de 2007.

### O desenho rupestre e grafismo urbano são ou não são arte?

Discuta sobre as relações entre a arte e o lugar em que é exposta e promova um debate com os alunos sobre arte rupestre, suas características, suas cores, suas formas sua intencionalidade e compare com grafismos urbanos e suas relações.

É entendido como expressão informativa ou artística? E por quê?

Peça que pesquisem em casa imagens de figuras rupestres e grafiteagem urbana, e que as tragam para a próxima aula.

### Oficina de desenhos – “rupestres x urbanos”;

Inicie essa atividade montando um mural ou um painel temático das imagens pesquisadas retiradas de revistas, jornais ou da internet e peça que eles observem.

Em seguida, explique o objetivo de aprofundar o conhecimento da turma sobre as figuras rupestres que podem ser comparadas aos grafitos e discutir as opiniões de cada um em relação a este assunto.

Aborde sobre as características e as diferenças dos suportes (grutas X muros). Compare e proponha que a turma reflita sobre os locais das realizações dos grafitos, e apontando algumas diferenças entre os trabalhos realizados nas ruas e nas grutas e sua importância cultural.

Todos podem fazer comentários durante a discussão, de modo organizado, levantando a mão para pedir a voz. Os fragmentos e registros das discussões podem ser colocados no mural para socialização.

As características do grafite nas ruas podem ser consideradas manifestações de arte contemporânea, vandalismo ou comunicação?

Para finalizar, proponha que os alunos desenhem uma mensagem que possa ser entendida no futuro. Esse material pode ser colocado no mural e exposto para a escola.

## 7.6 MATEMÁTICA

### Relações Entre Formas e Imagens.



Figura 152 – PITECO® em Profissão de Futuro – Almanaque do Chico Bento Nº 8, abril de 2008.

Organize grupos e proponha uma pesquisa a partir das HQs de PITECO® em que são utilizadas formas geométricas. Peça que cada um reproduza numa folha de papel as figuras mais encontradas. Oriente a produção dos desenhos quanto suas configurações: fechadas, abertas, segmentos de retas, ângulos, planas, não planas regulares e irregulares. Socialize as produções dos alunos e gerencie uma discussão sobre as características das figuras obtidas, utilizando o quadro informativo:

Polígono	Número de lados	Polígono	Número de lados
Triângulo	3	Quadrilátero	4
Pentágono	5	Hexágono	6
Heptágono	7	Octógono	8
Eneágono	9	Decágono	10
Undecágono	11	Dodecágono	12

Figura 153 Quadro Informativo



Figura 154 – PITECO® em Mensagem para o Futuro – Chico Bento N° 341, fevereiro de 2000.

- Quem desenhou uma figura com  $n$  lados?
- Quem desenhou a figura com mais lados?
- Quem desenhou a figura com menos lados?
- Quem desenhou figuras com entradas (reentrâncias)?
- Alguém desenhou uma figura simétrica?

Expondo as figuras rupestres proponha aos alunos o reconhecimento dos elementos geométricos que as compõem e comente a respeito.

Comente sua utilização nas ciências e nas artes.



Figura 155 Representações Geométricas. Detalhe no Abrigo Lapa do Sol Iraquara Bahia.

Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 16 horas e 10 de julho 2009.

## CONCLUSÃO: NARRADORES DE FÁBULAS

As aventuras dos caçadores, coletor(as) desenhador(as) ou contador(a)s de história nas cavernas, pelo acaso iniciaram narrativa! Assim como as HQs apresentam elementos semelhantes, visto que buscam perdurar as informações nelas contidas através de grafismos, moldados com a intenção de imitar ou exagerar a realidade.

**A Imagem Gráfica!...  
Um discurso visual é  
uma das mais antigas  
maneiras de se contar  
uma história!**



Figura 156 **Auto Desenho**. 2010.

**P**or quanto tempo ou quantas vezes foi à gruta ocupada pelo grupo humano? Não se sabe. Algumas dezenas de anos, talvez algumas centenas... Ainda não temos essa informação. Aqui o tempo não se examina. Veio um dia em que, por um motivo qualquer, causa nenhuma ou mesmo a descoberta de outro lugar de caça, a gruta foi abandonada, os humanos deixaram a

aquela localidade. Lentamente, a gruta tornou-se desabitada, a terra recobriu tudo. Passaram-se os tempos. Outro grupo ocupou aquele lugar levando a mesma vida de caçadores, coletores(as). Nesse ínterim, o clima mudou, a fauna já não era mais a mesma, a vida também se modificara, com novas técnicas, novos instrumentos. Nas rochas desenhadas e marcadas podem estar a materialização daqueles tempos remotos. Após tantos séculos passados, agora evocamos o tempo e conseguimos extrair, nas imagens estudadas, uma linguagem como forma de suas expressões, as lembranças cifradas de um lugar desaparecido, seus registros, suas vivências e consolidação do espaço.

Como se fossem crianças, os humanos na pré-história, após os acasos que o levaram a traçar linhas evocando silhuetas de animais, tiveram um dia o desejo de pintá-las. Assim é que se encontram nas grutas de Iraquara, com traçados que permanecem com interpretações possíveis, que possuem formas simples, mas são representações perfeitamente reconhecíveis da fauna circunvizinha.

O fato da mão suja de carvão ou tinta deixar suas marcas nas paredes revela seus sentimentos para afirmar seu valor. Às vezes era com sua mão suja de tinta imprimindo na parede que mostrava o poder apropriado deste instrumento universal a todos os usos. A imagem por ele dotada assumiu o mesmo poder, prolongando de certa maneira a sua presença e seu espírito.

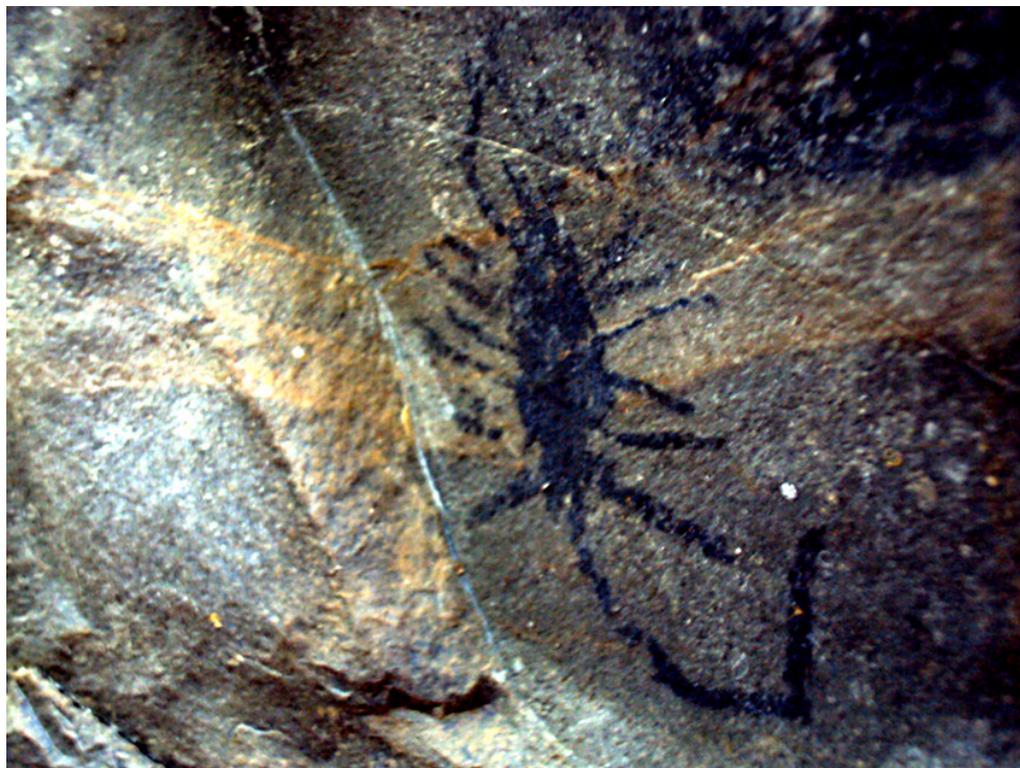


Figura157 **Feições de um escorpião em detalhe no Paredão do Tatu** – Iraquara Bahia.  
Fotografia Gemicrê Nascimento, obtida luz natural às 10 horas e 55 de março de 2010.

Certamente a arte nasceu da emoção sentida pelo humano primitivo quando por uma abstração, aproximou de uma rocha, de certo animal que estava à vista ou por ele imaginado a exemplo da figura 159. Os desenhos mostram-nos que os primeiros artistas eram inspirados em seus temas pelas formas que tivessem à sua disposição.

As longas permanências nas grutas, obrigadas pelo frio, foram as fontes dos seus devaneios. Junto à fumaça da fogueira cheia de formas, os ruídos exteriores repercutindo na caverna, os uivos, tudo isso devia despertar naqueles seres humanos primitivos caçadores, coletores(as) um universo de imagens múltiplas. Neles, novas sensações atingiram uma intensidade violenta, certamente jamais igualada na arte pré-histórica.

Luz e sombras, silhuetas estranhas nas saliências das rochas dentro da gruta, projetadas junto com o calor da fogueira e transformando-se em seres fantásticos, suas visões diferentes, suas preocupações, e ali onde um de nossos ancestrais realizou o tema da sua primeira forma.



Figura 158 – PITECO® – Sinalização Pré-Histórica Cebolinha Nº 2, fevereiro de 2007.

A habilidade do ser humano em conceber a realidade evoluiu. A comunicação está presente. Depois das pinturas rupestres, nas quais os humanos procuraram representar nas imagens pictóricas elementos de forma naturalista da sua realidade, chegamos até as HQs, um misto desse momento passado no tempo. Somente muitos milhares de anos depois o registro das ideias alcançaram maiores níveis de abstração, com o desenvolvimento da arte de representar por imagens e

sistemas de escrita expressos diretamente por sinais gráficos na imagem figurada do objeto.

Com o intuito de facilitar o entendimento entre esses meios de comunicação de mensagens, os episódios de PITECO® nos prestaram um grande papel de mediador (Figura 160), enriquecendo a discussão dessas linguagens enquanto recursos expressivos de ambas. Estabelecemos, através das narrativas usadas pelas formas de expressão artística, um conjunto de códigos e regras bem definidos. Mas, suas origens mostram, então, na capacidade do cérebro de representar a realidade e na exteriorização desta capacidade através das formas de comunicação. Os estilos dos desenhistas têm suas similaridades, contudo diferem-se na técnica. Para interpretá-los é importante que o leitor seja capaz de perceber as marcas deixadas nas rochas, considerando-as como a mais pura fantasia ou como representações de uma realidade vivenciada pelos autores, por outro lado, é necessário buscar estabelecer uma coerência entre as diferenças das duas modalidades de arte, aceitando esse universo fantástico trazido à realidade.

Os conjuntos de gravuras da arte rupestre mapeados caracterizam uma compreensão da história humana e da sua ocupação em um determinado contexto. Devemos pensar que os diferentes procedimentos de apropriação da natureza ou transmissão da mensagem são relativos a cada sociedade e a um período determinado. Eles permitem variações nos seus

modelos de utilização dos recursos disponíveis e marcam a interação do humano com o meio, estabelecendo uma relação de reciprocidade com seu espaço.

Na Chapada Diamantina, como em outros lugares do Nordeste, as variações ambientais existentes na sua forma e relevo, clima e sua cobertura vegetal constituíram uma paisagem natural importante, influenciando nas acomodações de grupos humanos que, a seu jeito, souberam se adaptar ao ambiente e cunhar dispositivos para criar suas pinturas que atravessaram o tempo e chegaram até o presente.

As duas técnicas de representações gráficas utilizadas por grupos diferentes em tempos diferentes tornaram possível esmiuçar suas dimensões verbais e visuais das suas técnicas e tecnologias, seus elementos, suas maneiras e seus realismos imprescindíveis à percepção das abordagens aplicadas nas mensagens visuais e informações para identificar a evolução desses meios de comunicação social, estáticos e dinâmicos, diferenciando-se somente na forma de apresentação dos seus suportes.

Os desenhos não se constituem apenas em palavras ou imagens, mas informações básicas que proporcionam e escrevem a essência da ação representada na mensagem, ou mesmo o grau do real e exagerado. Através das caracterizações de seus ambientes percebemos a formação de significado das relações que eles têm entre si. Por um lado, têm-se pinturas efetuadas entre espaços abrigados nos paredões pouco protegidos; por outro, desenhos elaborados por profissionais de roteiro, desenho, arte-final e cor entre tantos outros recursos.

Nas pinturas rupestres existem representações obtidas pela pressão da palma da mão impregnada ou do uso de galhos e penas, utilizando-se de substância pastosa de pigmentos umedecidos sobre o suporte rochoso proporcionando uma intensa comunicação imersa em seus mistérios. Ao passo que as HQs de PITECO<sup>®</sup> trazem inquietações nos seus roteiros cercados de fantasias entre os balões, requadros, calhas, onomatopéias, perspectivas, estilização, arte-final, composição e colorização. Além da inspiração do personagem, a definição do seu universo e seu gênero de herói, voltado principalmente para um público infante-juvenil, envolve-a com narrativas recheadas de humor e aventuras.

Observamos nas narrativas gráficas das HQs de PITECO<sup>®</sup>, apesar de algumas ambiguidades nas representações da realidade, ora com informações com forte vínculo com o real, ora com explícita manifestação de liberdade artística, uma forte potencialidade capaz de ser elemento motivador e incentivador na educação ambiental, valorizada nas escolas de Ensino Fundamental.



Figura159 **Experiência da proposta didática no Sítio–Gruta Lapa do Sol. Iraquara Bahia.**  
Fotografia Esequias Sousa de Freitas 2010.

Entendemos que as HQs e os Desenhos Rupestres, fornecem novos elementos para compor explanara exemplo dos cordéis, das poesias, das rimas, das músicas entre outras sugestões.

Acreditamos na ampliação do uso das HQs de PITECO® promovendo em ocasiões específicas, informações, debates, narrativas, contributos cotidianos, e ao mesmo tempo vivenciamos as ligações dos grafismos rupestres. Assim, a linguagem da arte, expressa nas suas ricas possibilidades o cumprimento de seus objetivos, a exemplo do que ocorre em outras manifestações de cultura e arte.

Realizamos como experiência PITECO®!... Uma Alternativa Didática Interdisciplinar, com educadores da rede pública da região da Chapada Diamantina e discentes de diversas graduações da Universidade Estadual de Feira de Santana *in loco* (Figura 159), e também na sala de (Figura 160). Os experimentos acolheram as expectativas da proposta, alcançando os objetivos sugeridos.



Figura 160 **Experiência da proposta didática** – Fotografia Gemicê Nascimento, de mai 2010.

As HQs de PITECO® têm extraordinário potencial para uso como recurso didático-pedagógico em ambientes escolares, sobretudo na escola básica. Entretanto, como toda e

qualquer ferramenta didática deve ser usada com parcimônia, o que exige planejamento por parte dos educadores/facilitadores para a utilização adequada desta ferramenta.

Prestando-nos uma homenagem, o criador do personagem PITECO®, o desenhista Mauricio de Sousa, grafou nosso protagonista, uma maneira de reconhecer a importância desse estudo e prestar um tributo exclusivo, como comprova a figura 161.

Enfim, As Aventuras de PITECO® e os Grafismos Primitivos de Iraquara: Um Recurso Didático-Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental com Alunos do Ensino Fundamental traduzem nosso desejo de que os docentes e discentes acresçam a este assunto, aproximando cada vez mais a Arte e a Ciência e descubram a importância dessas linguagens simples e atraentes deixadas como um legado às novas

gerações: as HQs de PITECO® e as Figuras Rupestres de Iraquara.

Ao longo da história, ambas mobilizaram-se para cumprir sua intenção. E ainda hoje, continuam a desempenhar bem seus papéis: transmitir suas mensagens. Em anos passados, humanos intrépidos enfrentaram a tarefa titânica e com sua arte transformaram a história. A eles cabem o nosso reconhecimento e os nossos agradecimentos pelos primeiros caminhos traçados. Expressamos-lhes nossa admiração.



Figura 161 Homenagem do PITECO® a Gemicrê. 2009.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- BASTIDE, Roger. Pesquisa Comparativa e Interdisciplinar. Rio de Janeiro: FGV, 1976.
- BAUER, Martin W. GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.
- BEGOSI, Alpina. Ecologia Humana: Um Enfoque das Relações Homem-Ambiente.
- BLOCH, Marc. Pour histoire comparée des sociétés européennes. In: BLOCH, Marc. Mélanges historiques. Paris: Serge Fleury e Editions de TEHESS, Tome 1. 1983.
- BRODIE, Richard. Virus of the Mind: the new science of the meme. Hardcover, versão eletrônica disponível em: <<http://www.memecentral.com/vmintro.htm>>1995. Acesso em: 28 de junho de 2010.
- CASASÚS, José M<sup>a</sup>. Teoria da Imagem. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.
- CHILDE, V. Gordon. O que aconteceu na história. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.
- CHILDE, V. Gordon. A evolução cultural do homem. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.
- EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 2001.
- EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo: Del Mundo, 2005.
- ETCHEVARNE, Carlos. Escrito na Pedra. Salvador: ODEBRECHT, 2007.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio Eletrônico versão 5.12. Positivo Informática LTDA, 2004.
- GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Desenhismo. Santa Maria: Editora da UFSM, 1996.
- JOLY, Martine. Introdução á Análise da Imagem. Tradução de Maria Appenzeller. Campinas: Papirus, 1996.
- MARTIN, G. Pré-história do Nordeste do Brasil. 2<sup>a</sup> ed. Atual. Recife: Editora Universitária da UFPE, 1996.
- McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MORIN, Edgar. O enigma do Homem. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

PANOFSKY, Ervin. Significado nas artes visuais. São Paulo: Perspectiva, 2002.

PILLAR, Analice Dutra. Desenho e Construção do Conhecimento na Criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

PINSKY, Jaime. As primeiras civilizações. São Paulo: Atual Editora, 1991.

PROUS, Andre. Arqueologia Brasileira. Brasília: Editora Universidade de Brasília. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional N<sup>o</sup> 33. Brasília: Ministério da Cultura. 2007.

SANTOS, Gilberto Marcos de Mendonça. Conhecimento da Diversidade das Caatingas por Crianças em Idade Escolar: Uma avaliação da percepção ambiental de crianças do meio urbano com propostas de ferramentas didáticas aprovadas ao aprendizado de crianças em ambientes de caatingas. Feira de Santana: Universidade Estadual de Feira de Santana, 2005.

SANTOS, Roberto Elísio. Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de histórias em quadrinhos. São Paulo: Paulinas, 2002.

SENET, André. O homem descobre seus antepassados. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1959.

TEIXEIRA, Wilson et al. Decifrando a Terra. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

VASCONCELOS, Eduardo Mourão. Complexidade e Pesquisa Interdisciplinar. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

VERGUEIRO, Waldomiro et al. Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula. São Paulo: Contexto, 2004.

ZAMBONI, Silvio. A Pesquisa em Arte. Campinas: Editora Autores Associados, 1998.

**REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS**

SOUSA, Mauricio. 2003. Manual da Pré-História do Horácio. Rio de Janeiro: Editora Globo S.A. 26

SOUSA, Mauricio. Assim Desenha a Humanidade, publicada em Cebolinha N°16. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 22-27)

SOUSA, Mauricio. Aula de Arqueologia, publicada no Almanaque da Mônica N°11. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 62-66)

SOUSA, Mauricio. Histórias do Velho Thor, publicada em Almanaque do Chico Bento N° 67. Rio de Janeiro: Editora Globo. 2002. (p. 64-72)

SOUSA, Mauricio. Historinha da Idade da Pedra, Gibizinho do Piteco. São Paulo: Editora Globo. (p. 17-22)

SOUSA, Mauricio. Mensagem para o Futuro, publicada em Chico Bento N° 341. Rio de Janeiro: Editora Globo. 2000. (p. 19-21)

SOUSA, Mauricio. Olha só o Tamanho da Encrenca, publicada em Magali N° 22. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 36-43)

SOUSA, Mauricio. Sinalização Pré-Histórica, publicada em Cebolinha N° 2. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2007. (p. 38-42)

SOUSA, Mauricio. Um Artista em Apuros, publicada em Chico Bento N°439 (. Rio de Janeiro: Editora Globo. 2004. (p. 23-31)

SOUSA, Mauricio. Um Dia Caçador um dia Caça, publicada em Mônica N° 23. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 32-36)

SOUSA, Mauricio. Um dia na Idade da Pedra, publicada no Almanaque Historinhas de três páginas da Turma da Mônica N°2. São Paulo: Maurício de Sousa Editora. 2008. (p. 36-38)

## REFERÊNCIAS ICONOGRÁFICAS ELETRÔNICAS

Figura 61 – **Mapa Rodoviário para acesso ao Município de Iraquara** – Disponível em: <<http://maps.google.com.br>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Figura 138 – **Eras Geológicas** – Disponível em: <<http://dandidesenhos.blogspot.com/2009/11/eras-geologicas.html>> Acesso em: 10 de junho de 2010.

Figura 141 – **Mapas da Teoria das Migrações** – Surgimento e Evolução da Espécie Disponível em:< <http://ateus.net/artigos/miscelanea/homo-sapiens-revisitado/>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Figura 142 – **Mapas da Teoria das Migrações** <[http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4\\_arquivos/image002.jpg](http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4_arquivos/image002.jpg)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Figura 143 – **Primitivos Brasileiros** – Núcleo de Antropologia Visual – Disponível em: <[http://navis-ufrn.blogspot.com/2009\\_05\\_01\\_archive.html](http://navis-ufrn.blogspot.com/2009_05_01_archive.html)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Figura 145 – **Representação de Paisagem** – Sombras da Vida – Disponível em: <<http://www.monica.com.br/comics/piteco/welcome.htm>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Figura 150 – **Análise da Paisagem** – A Migração Rural-Urbana no Brasil– Disponível em:<<http://www.duke.edu/~lla3/MST/port6.html>> Acesso em: 10 de junho de 2010.

.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

**Dicionários Eletrônicos** – Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em: 10 de junho de 2010.

### **Levantamento Nacional dos Estudos Acadêmicos das HQs:**

Disponível em:

<[http://www.cbpf.br/~eduhq/html/publicacoes/publicacoes\\_ancoras.htm](http://www.cbpf.br/~eduhq/html/publicacoes/publicacoes_ancoras.htm)> Acesso em: 10 de junho de 2010.

Disponível em: <[http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4\\_arquivos/image002.jpg](http://www.cefetsp.br/edu/eso/fausto/apostila4_arquivos/image002.jpg)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/gibiusp/home.asp>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Disponível em:

<[http://www.educacional.com.br/articulistas/outrosTecnologia\\_artigo.asp?artigo=artigo0016](http://www.educacional.com.br/articulistas/outrosTecnologia_artigo.asp?artigo=artigo0016)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografias.aspx>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Disponível em:

<[http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/review\\_hq\\_justiceiros01.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/review_hq_justiceiros01.cfm)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/news\\_brasil\\_indice.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/news_brasil_indice.cfm)> Acesso em: 11 de junho de 2010.

**Proposta que possa contribuir como uma potencialidade didática** – Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/planos-de-aula>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

**Sociedade Brasileira de Espeleologia** – Disponível em: <<http://www.bambui.org.br>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

**Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais do Estado da Bahia – SEI** Disponível em: <<http://www.sei.ba.gov.br/index.php>> Acesso em: 11 de junho de 2010.

## ANEXOS

## ANEXO 1 – LEVANTAMENTO NACIONAL NO ÂMBITO ACADÊMICO DAS HQs

**S**egue um breve levantamento no âmbito nacional que busca colaborar com os estudos acadêmicos das histórias em quadrinhos em modo geral:

- Ana Lygia Alves Bedoya (2009), *O Imaginário Brasileiro nas Histórias em Quadrinhos: Material Pedagógico no Estudo do Folclore*;
- Felipe Antonio Muniz (2009), *Do Mito à Marca: A Trajetória do Super-Herói através do Século XX*;
- Rubens César Baquião (2009), *Visão de Sonhos: os estados de alma no limiar da vida e da morte*;
- Odilon Caldeira Neto (2009), *Memória e HQ: a representação do anti-semitismo nas Histórias em Quadrinhos*;
- Caio Cândido Ferraro (2009), *O impacto pós 11 de setembro de 2001 na fronteira cultural dos Estados Unidos, utilizando a história em quadrinho como fonte*;
- Jomara Maria da Silva Cardoso (2009), *A perspectiva dos animes na comunicação pós-moderna*;
- Felipe Lavignatti (2009), *Uma arte subestimada - A cobertura das histórias em quadrinhos na imprensa de São Paulo*;
- Luciana Zamprogne Chagas (2009), *Vida e cotidiano em quadrados: uma análise sócioantropológica das tiras de humor "Marly"*;
- Claudio Rogério da Silva (2008), *HQ Udigrudi: A linguagem artística dos quadrinhos alternativos na década de 1970 no Brasil*;
- Daniela Oliveira (2008), *Quadrinhos para formar cidadãos*;
- Luciana Zamprogne Chagas (2008), *Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos*;
- Maycon Batestin, José Ricardo e Daniel Calegario (2008), *Watchmen Revisitado - Como este romance gráfico influenciou a Indústria dos Quadrinhos, iniciando uma Nova Era e rompendo paradigmas*;
- Daniel do Canto Saks (2008), *Respostas do Mercado de HQs à Economia Mundial*;
- Marcelo Engster (2008), *Ideologias nos Quadrinhos Infantis: Paralelos entre os Universos Disney e Turma da Mônica*;
- Lielson Zeni (2008), *Da prosa para os quadrinhos: "O preço", de Neil Gaiman*;

- Gustavo Henrich Evangelista Vieira (2007), *Estudo sobre a participação do consumidor na criação de histórias em quadrinhos*;
- Mauro César Bandeira de Oliveira (2007), *A importância das Histórias em Quadrinhos para a Educação*;
- Alexandre Manoel Ferreira (2007), *Grafinhos: A influência dos quadrinhos na arte de rua*;
- Tiago Sousa (2007) "*Mestres dos Quadrinhos*".
- Luciano Henrique Ferreira da Silva e Gilson Leandro Queluz (2007) *Próton e Neutros: Híbridação cultural e exposição do imaginário social brasileiro nas histórias em quadrinhos*;
- Lielson Zeni (2007), *A metamorfose da linguagem: análise de Kafka em quadrinhos*;
- Michele Prado e Neomísia Silvestre (2007) "*Novos traços: a inovação da linguagem jornalística*";
- Bruno Borovac (2006), *Foto-Quadrinho*;
- Waldomiro Vergueiro (2006), *A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*;
- Alexandre Valença Alves Barbosa (2006), *Histórias em quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950: A narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras*;
- Thiago Monteiro Bernardo (2006), *História e Histórias em Quadrinhos: Um Debate Sobre Possibilidades Analíticas*;
- Francisco Caruso e Maria Cristina de Freitas (2006), *Educar é Fazer Sonhar*;
- Gazy Andraus (2006), *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*;
- Ana Carolina Cunha (2006), *A Luta pela Justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman*;
- Alessandro da Silva Messias (2006), *Marcas enunciativo-discursivas nas histórias em quadrinhos (HQs): uma proposta de análise de texto como discurso*;
- F. Caruso, Mirian de Carvalho e Maria Cristina de Oliveira Silveira (2005) *Ensino Não-Formal no Campo das Ciências Através dos Quadrinhos*;
- Carla Lemos da Silva (2005) *Uma proposta de ensino de física à distância usando tirinhas*;
- Jurema Godoy Oliveira (2005) *Física em Tirinhas: Uma Proposta para a Sala de Aula*;

- Rodrigo Nathaniel (2005), *Super-heróis da Ebal: A publicação nacional dos personagens dos 'comic books' dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 70;*
- Matéria do Flávio Calazans (2003), *Pornografia e erotismo nas histórias em quadrinhos;*
- Marcus Vinicius Borges Siani (2003), *Alegorias da diferença: valores, estigma e segregação social nos quadrinhos dos X-Men;*
- Fábio Luiz Alves Pena (2003), *Como trabalhar com "Tirinhas" nas aulas de Física;*
- Joatan Preis Dutra (2002), *História & História em Quadrinhos: A utilização das HQs como fonte histórica político-social;*
- Mário Novello (2002), *"Tirinhas da Física";*
- Flávio Mário de Alcântara Calazans (2002) *O marketing das histórias em quadrinhos: um modelo mercadológico como segmentação de mercado do produto de exportação da HQ autoral brasileira;*
- Maria Cristina Silveira de Freitas (2002) *Da motivação e de sua relevância no processo de aprendizagem escolar;*
- Francisco Caruso, Mirian de Carvalho e Maria Cristina de Freitas (2002) *Uma Proposta de Ensino e Divulgação de Ciências Através dos Quadrinhos;*
- André Augusto Forte Costa (2001), *Cavaleiro das Trevas: Uma leitura sócio-cultural e ideológica de um mito das histórias em quadrinhos;*
- Gian Danton (2000), *Como Escrever uma História Em Quadrinhos;*
- Gazy Andraus (1999), *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas);*
- Waldomiro Vergueiro (1998), *As histórias em quadrinhos no contexto escolar e acadêmico;*
- Janice Primo Barcellos, *O feminino nas histórias em quadrinhos;*
- Wally Silva, *Quadrinhos: instrumento pedagógico ou folga para o professor?*
- Francisco Caruso & Cristina Silveira, *Questões Ambientais em Tirinhas;*
- Paulo Ramos: *"Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor";*
- Flávio de Alcântara Calazans, *As Bandas Desenhadas Brasileiras contemporâneas;*
- Leonardo Santana, *O Lado escuro da alma e Cruzadas infantis.*

## ANEXO 2 – TABELA CRONOESTRATIGRÁFICA O ANO-TERRA

## O ANO-TERRA

Ano-Terra		História da Terra		Tempo geológico
Mês	Data	Eventos marcantes e seus registros (idades em milhões de anos = Ma)	Principais tendências e inovações	Subdivisão
Janeiro	Primeiro dia, da meia-noite até 15h35	4.566: Formação da nebulosa solar.	<p><b>O éon Hadeano</b> é marcado pela acreção do planeta, impactos gigantescos, oceanos de magma e intenso magmatismo, diferenciação e desvolatilização do interior do planeta. Do dia 6 ao dia 14 (4.500 e 4.400 Ma) a convecção caótica e a rápida reciclagem das rochas da superfície impedem a formação de placas estáveis. (fase pré-placa da tectônica global).</p> <p>No dia 14 de janeiro, (4.400 Ma) aparecem microplacas e, na segunda quinzena de fevereiro, o primeiro protocontinente (4.000 a 3.850 Ma), onde é hoje a Groenlândia.</p>	EON HADEANO (4.566 a 3.850 Ma)
		4.563: Planetésimos começam a se formar por acreção.		
		4.558: Planetésimos maiores já exibem magmatismo plutônico e vulcânico.		
	Às 11h30 do dia 5	4.510: A Lua se forma quando um planetésimo do tamanho de Marte colide com a Terra, ainda em formação.		
	Às 6h45 do dia 6	4.500: Transformações no jovem Sol criam um vento solar tão intenso que a atmosfera primordial da Terra é "varrida" para o espaço, arrefecendo a superfície do planeta. Vulcanismo libera grandes quantidades de gás carbônico e vapor de água.		
	Às 16h05 do dia 8	4.470: Acreção da Terra e diferenciação do núcleo metálico (Fe, Ni) estão praticamente concluídas e a atmosfera, rica em CO <sub>2</sub> , reestabelecida.		
	Às 6h30 do dia 14	4.400: Cristais de zircão (ZrSiO <sub>4</sub> ) com esta idade são os mais antigos objetos terrestres datados. São evidências da existência, na época, de crosta continental granítica e da alteração de rochas em meio aquoso (hidrosfera). A Terra se torna propícia à vida primitiva.		
Fevereiro	Do dia 23 até o dia 2 de março	Às 0h do dia 17	4.366: Termina a fase de aquecimento do interior do planeta por meio de impactos acrecionários (energia cinética → calor) e diferenciação interna (energia gravitacional potencial → calor).	EON ARQUEANO (3.850 a 2.500 Ma)
		No início do dia 12	4.040: Mais antigas rochas conhecidas – gnaisses de Acasta, Canadá.	
		Às 5h45 do dia 15	4.000: Núcleo interno se cristaliza, dando início ao campo magnético terrestre.	
Março	A partir das 5h45 do dia 27 até o dia 15 de março	Do dia 23 até o dia 2 de março	3.900 a 3.800: Retomada de impactos gigantes criam as maiores crateras da Lua e ameaçam a sobrevivência de quaisquer formas de vida presentes na Terra.	EON ARQUEANO (3.850 a 2.500 Ma)
		Às 5h do dia 27	3.850-3650: Forma-se o mais antigo registro conhecido de rochas supracrustais, como lavas e rochas sedimentares, agora metamorizadas (ilha Akillá e Isua, SW Groenlândia). Estas rochas evidenciam a existência de pequenos protocontinentes e incluem grafite, interpretado por alguns pesquisadores como a mais antiga evidência de vida na Terra.	
Abril	Às 5h do dia 4	3.500: Fósseis mais antigos: estromatólitos e microfósseis orgânicos (evidências de vida procarionótica já diversificada) – W Austrália. Porções duradouras (cratônicas) se formam nos protocontinentes maiores (oeste da Austrália e sul da África). Intensa atividade vulcânica inrompe na Lua.	A fase de microplacas termina no dia 30 de maio (2.700 Ma) após a consolidação de placas litosféricas de dimensões e relevo expressivos. Inicia-se a fase de transição tectônica, que culminará no dia 13 de outubro com o surgimento do "ciclo de Wilson" e a tectônica global moderna. A atmosfera começa a se tornar oxidante a partir do dia 6 de maio (3.000 Ma) devido à expansão de micro-organismos fotossintetizantes, como as cianobactérias. Como consequência, deposita-se quantidade gigantesca de ferro nos oceanos.	
Maió	Às 3h50 do dia 30	3.400: Rochas mais antigas da América do Sul – o tonalito de São José do Campestre, próximo de Natal, Rio Grande do Norte, Brasil.		
		2.700: Mais antigas evidências bioquímicas (quimiofósseis) de fotossíntese oxigênica (cianobactérias) e de esteróis, compostos produzidos apenas por eucariotos. Formação ferrífera da Serra dos Carajás é depositada.		

Junho	Às 3h35 do dia 15	<b>2.500: O início da era Paleoproterozoica</b>	<p><b>O eon Proterozoico</b> é marcado por profundas modificações na atmosfera, magmatismo, sedimentação, clima e regime tectônico, cada vez mais parecidos com processos modernos.</p> <p>A retirada de gás carbônico da atmosfera por processos intempéricos e por organismos fotossintetizantes reduz o efeito estufa do Arqueano e provoca a primeira glaciação de extensão continental no dia 17 de julho (2.100 Ma).</p>	ERA PALEOPROTEROZOICA	
	Às 3h20 do dia 23	2.400: Formação ferrífera e os estromatólitos mais antigos do Brasil depositam-se no Quadrilátero Ferrífero, Minas Gerais (Brasil)			
Julho	Às 3h20 do dia 1	2.300: Mais antigos depósitos sedimentares continentais avermelhados ( <i>red beds</i> ), considerados como evidência geológica de uma atmosfera oxidante.	<p>A atmosfera se torna oxidante em julho (2.300 a 2.000 Ma).</p>		
	Às 3h05 do dia 17	2.100: Mais antigas evidências de glaciação continental extensa (Canadá). Marca paleontológica representada pela microflore procarionótica silicificada de Gunflint (Canadá)			
	Às 6h45 do dia 23	2.023: Impacto de meteorito em Vredfort, África do Sul (cria cratera de 300 km de diâmetro).			
	Às 2h55 do dia 25	2.000: O fóssil enigmático, <i>Grypania</i> , talvez represente os primeiros organismos megascópicos (algas eucarióticas?)			
Agosto	Às 2h40 do dia 6	1.850: Impacto de Sudbury, Canadá, forma cratera de 250 km de diâmetro.	<p>Com o aumento de oxigênio na atmosfera e a expansão de áreas de águas rasas habitáveis em torno de continentes, surgem grandes inovações evolutivas: vida eucariótica simples (microalgas) entre o fim de julho (2.000 Ma) e fim de agosto (1.600), algas marinhas pluricelulares microscópicas e sexualidade – a partir do dia 27 de agosto (1.200 Ma) e, animais, finalmente, apenas no dia 14 de novembro (600 Ma), ao final da era Neoproterozoica.</p>		ERA MESOPROTEROZOICA (1.600 a 1.000 Ma)
	Às 2h40 do dia 10	1.800: Forma-se o suposto primeiro supercontinente, Nuna			
	Às 2h10 do dia 26	<b>1.600: Início da era Mesoproterozoica</b>			
Setembro	Às 1h40 do dia 27	1.200: Mais antiga evidência de multicelularidade eucariótica e de sexualidade – rodofíceas microscópicas (Canadá). Agregação do supercontinente Rodinia se inicia.			
Outubro	Às 1h25 do dia 13	<b>1.000: Início da era Neoproterozoica.</b> Agregação final de Rodinia.	<p>Termina a fase de transição na tectônica e inicia-se a fase da tectônica global moderna, caracterizada por ciclos de Wilson (expansão do assoalho oceânico e subducção).</p>		
Novembro	Do dia 2 ao dia 14	750 a 700: Suposta glaciação global ("bola de neve") Sturtiana. Rodinia começa a se fragmentar e dispersar. 630 a 600: Suposta glaciação global ("bola de neve") Marinoana	<p>Na primeira quinzena de novembro (750 a 600 Ma) a Terra passa por dois episódios de glaciação extrema.</p>	ERA NEOPROTEROZOICA (1.000 a 542 Ma)	
	Dia 14	Às 0h45	600: Mais antigas evidências de animais invertebrados (metazoários) representados por embriões e ovos fosfatizados (China). Inicia-se o período Ediacarano (600 a 542 Ma), importantíssimo para a evolução biológica		<p>No curto intervalo de 14 a 18 de novembro (600 a 542 Ma), a vida animal – pluricelular e megascópica – aparece e diversifica-se, estabelecendo praticamente todos seus principais filos.</p>
		Às 19h55	590: Impacto de Acraman, Austrália, forma cratera de 90 km de diâmetro.		
	Às 15h10 do dia 15	580: Glaciação Gaskiers, extensa mas não global.			
	Entre os dias 16 e 18	575 a 542: Fauna de Ediacara: mais antiga associação de fósseis macroscópicos de supostos metazoários. Distribuição mundial.			
	Às 0h40 do dia 18	550: Mais antigos invertebrados com conchas (exoesqueletos mineralizados). Namibia e Corumbá, Mato Grosso do Sul, Brasil.			

EON PROTEROZOICO (2.500 a 542 Ma)

Dezembro	Às 16h05 do dia 18	<b>542: Início da era Paleozoica e do período Cambriano</b> O período se distingue pela diferenciação evolutiva de praticamente todos os filos de metazoários conhecidos, inclusive os cordados, de 550 a 530 Ma. O supercontinente Gondwana se consolida.	<b>O éon Fanerozoico</b> começa com a irradiação evolutiva – a “explosão cambriana” – de organismos capazes de secretar carapaças, conchas e esqueletos.	Cambriano (542 a 488 Ma)	ERA PALEOZOICA (542 a 251 Ma)
	Às 23h45 do dia 22	<b>488: Início do Ordoviciano:</b> Invertebrados com conchas se diversificam. Surgem os peixes e plantas muito simples. Glaciação e importante época de extinção marcam o fim do período. Instalam-se as grandes bacias sedimentares, Paraná, Paraíba, Amazonas e Solimões, que permanecerão importantes sítios de deposição durante o Paleozoico e Mesozoico.	A vida deixa de ser dominada por micro-organismos e se torna visível, macroscópica, organizada em ecossistemas cada vez mais complexos. A biosfera passa a fazer parte física e química do meio ambiente, interagindo intensamente com a hidrosfera, litosfera e atmosfera.	Ordoviciano (488 a 444 Ma)	
	Às 12h do dia 26	<b>444: Início do Siluriano:</b> As plantas e grupos de invertebrados invadem, efetivamente, os terrenos baixos dos continentes.	A vida animal e vegetal invade e conquista os continentes. Surgem os vertebrados, inclusive os peixes, anfíbios e répteis.	Siluriano (444 a 416 Ma)	
	Às 17h45 do dia 28	<b>416: Início do Devoniano:</b> As plantas conquistam de vez os continentes, desenvolvendo folhas e sementes e constituindo as primeiras florestas. Aparecem os anfíbios e os insetos. Extinção e glaciação ao final do período.	A vida animal e vegetal invade e conquista os continentes. Surgem os vertebrados, inclusive os peixes, anfíbios e répteis.	Devoniano (416 a 359 Ma)	
	Às 7h10 do dia 3	<b>359: Início do Carbonífero:</b> Acúmulo de grandes depósitos de carvão no hemisfério norte. Extensa glaciação carbonífera permiana nos continentes do hemisfério sul, inclusive no Brasil. Primeiros répteis.	Três episódios de glaciação afetam o clima global. Extinções alternam com irradiações evolutivas. A maior de todas as extinções conhecidas ao final do Permiano, termina a era Paleozoica.	Carbonífero (359 a 299 Ma)	ERA MESOZOICA (251 a 65,5 Ma)
	Às 2h10 do dia 8	<b>299: Início do Permiano:</b> Expansão dos gimnospermas e diversificação dos répteis. Final da agregação do supercontinente Pangea. Extinção permiana, a mais severa de todas, marca o fim do Permiano e do Paleozoico.		Permiano (299 a 251 Ma)	
	Às 22h05 do dia 11	<b>251: Início do Triássico.</b> Surgem os dinossauros, os répteis voadores, os répteis marinhos e os mamíferos, com vantagem para os répteis durante o Mesozoico. Importante época de extinção ao final do período.	<b>Inicia-se a era Mesozoica</b> , a era dos répteis, mas também um importante período para as gimnospermas, os peixes ósseos, os moluscos e muitas formas de microplâncton. Clima globalmente muito quente ao longo de toda a era. Pangea começa a se desagregar antes do fim da primeira quinzena do mês, dando origem, ao longo do resto do ano, aos oceanos, continentes e principais feições fisiográficas da Terra. América do Sul se separa da África.	Triássico (251 a 200 Ma)	EON FANEROZOICO (542 a 0 Ma)
	Às 0h14 do dia 16	<b>200: Início do Jurássico:</b> Mais antigas aves. Diversificação dos dinossauros.		Jurássico (200 a 146 Ma)	
	Às 7h40 do dia 20	<b>146: Início do Cretáceo:</b> Processos iniciados ao final do Jurássico no Gondwana levam à separação da América do Sul e África, com a formação de inúmeras bacias costeiras, que mais tarde virarão sítios de acumulação de petróleo. Surgem os mamíferos placentários. Aparecem as angiospermas (plantas com flores e frutos) que rapidamente se tornam as plantas mais diversificadas. O período e a era terminam com a repentina extinção em massa dos dinossauros, répteis voadores, grandes répteis marinhos e muitos outros grupos de animais e plantas, supostamente por causa do impacto de um asteroide no México.	Derames vulcânicos às 14h28 do dia 21 (30 Ma) enchem a bacia do Paraná com mais de um milhão de quilômetros cúbicos de lavas.	Cretáceo (146 a 65,5 Ma)	
	Às 18h15 do dia 26	<b>65,5: Início do período Paleógeno (e do antigo período Terciário) e da época Paleoceno (65,5 a 55,8 Ma):</b> Irradiação evolutiva dos mamíferos, angiospermas e insetos. Primeiros primatas e cavalos.	<b>Início da era Cenozoica:</b> A Terra assume sua configuração biológica, geográfica e climática moderna.	Paleógeno (65,5 a 23,0 Ma)	ERA CENOZOICA (65,5 a 0 Ma)
	Às 12h45 do dia 27	<b>55,8: Início do Eoceno (55,8 a 33,9 Ma):</b> Surgem as baleias	Aves, mamíferos placentários, insetos, roedores, peixes ósseos e angiospermas dominam a biota. Os Alpes, Himalaias e Andes se levantam.	Eoceno (55,8 a 33,9 Ma)	
	Às 6h45 do dia 29	<b>33,9: Início do Oligoceno (33,9 a 23,0 Ma):</b> Gelo começa a formar o manto polar na Antártica, tornando o clima global mais árido. Com isto as florestas se retraem e as savanas se ampliam, e com elas, as gramíneas e mamíferos adaptados a ambientes abertos.		Oligoceno (33,9 a 23,0 Ma)	ERA CENOZOICA (65,5 a 0 Ma)
	Às 3h50 do dia 30	<b>23,0: Início do período Neógeno e da época Mioceno (23,0 a 5,3 Ma):</b> Vulcanismo constrói Fernando de Noronha entre 1,2 e 2 Ma atrás. Irradiação dos passarinhos e bovinos.		Mioceno (23,0 a 5,3 Ma)	
	Dia 31	Às 12h30	<b>6:</b> Mais recente ancestral dos chimpanzés e humanos ( <i>Sahelanthropus</i> ). Chade.		Neógeno (23,0 a 0 Ma)
Às 13h40		<b>5,3: Início da época Plioceno (5,3 a 1,8 Ma):</b> A atual era de gelo se instala no hemisfério Norte.			
Às 19h55		<b>2:</b> Surge a inteligência humana e o gênero <i>Homo</i> , nosso ancestral direto, se diferencia, culturalmente, dos outros homínidos.	O clima esfria-se e mantos de gelo cobrem os polos, iniciando uma nova idade de gelo no hemisfério Norte entre 17h15 e 18h15 do dia 31 (3,5 a 3,0 Ma).	Quaternário (1,8 a 0 Ma)	
Às 20h25		<b>1,8: Início da época Pleistoceno (e começo do período Quaternário) (1,8 a 0,01 Ma):</b> Glaciações se intensificam. O homem se espalha pelo mundo.	Aparecem inteligência humana e cultura em torno das 20h (2 Ma). Nas quatro horas finais, o homem consegue interferir na natureza como nenhum outro animal antes, com consequências positivas e negativas ainda inadequadamente conhecidas.		
Às 23h45		<b>0,01: Início da época Holoceno (ou Recente) (0,01 a 0 Ma):</b> As geleiras continentais se retraem, o clima melhora e as primeiras sociedades humanas aparecem.			
Às 24h	<b>0: Hoje.</b> E o futuro? Olhe num espelho próximo e arrisque uma previsão.				

### ANEXO 3 – ENCONTRO COM MAURÍCIO DE SOUSA



**O Autor e Maurício de Sousa** em Palestra na Cidade de Santo Antônio de Jesus – Bahia.

Fotografia Gabriela Passos, obtida sob flash e luz natural às 12 horas e 13 minutos d

2009.

**D**urante o Congresso de Educadores realizado na Cidade de Santo Antônio de Jesus, em 8 de setembro de 2009, Maurício Sousa, proferiu uma palestra intitulada: A Influência dos Personagens no Processo Criativo. Aproveitando esta oportunidade o mesmo teve a gentileza de responder a uma questão levantada sobre a criação do seu

personagem e possíveis relações que o mesmo oferece como potencial didático, onde esclarece um pouco mais sobre a criação do personagem em estudo.

A questão formulada teve o seguinte teor:

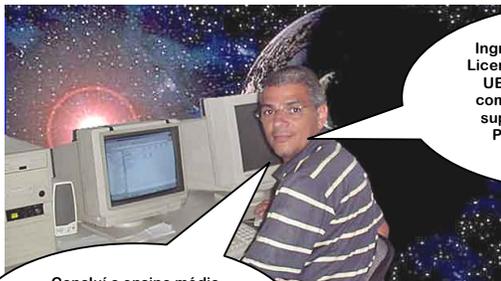
**Gemicrê** – *Como criador do Personagem PITECO<sup>®</sup> que conexão o Senhor faz do ponto de vista didático que o mesmo pode apresentar?*

**Maurício de Sousa** – *PITECO<sup>®</sup> foi criado assumindo um papel de personagem de ficção para competir com o personagem estrangeiro chamado Brucutu<sup>71</sup>, no qual já preenchia um papel comercial. Quando vimos a possibilidade também de criar um personagem com características semelhantes e retratando nossa realidade, então concebemos as histórias do mesmo, com os dinossauros, como uma forma de criar indagações pelas crianças, mesmo sabendo que os homens e dinossauros não viveram juntos. Assim, a garotada sempre me perguntava “Senhor Maurício, o Senhor não sabe que o homem nunca viu dinossauro?”, desse jeito o personagem de PITECO<sup>®</sup>, foi criado como uma sátira ao comportamento humano civilizado, e em alguns momentos ressaltando sobre as adversidades que PITECO<sup>®</sup> percebe e as enfrenta como um jeito de passar para as gerações futuras.*

<sup>71</sup>Brucutu é um forte habitante do reino pré-histórico de Mu (no original, Moo) e vivia com seu dinossauro de estimação, Dinny. Carregava sempre um martelo de pedra e vestia apenas um calção de pele, e preferia lutar contra os ferozes dinossauros da selva do que conviver com seus compatriotas na capital de Mu. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/>

# Memorial

Nasceu em Feira de Santana, ingressou no Ginásio Municipal Joselito Amorim, naquela época teve a oportunidade de ser pesquisador voluntário do Observatório Astronômico Antares.



Concluí o ensino médio profissionalizante em Desenho de Arquitetura no Colégio Estadual de Feira de Santana.

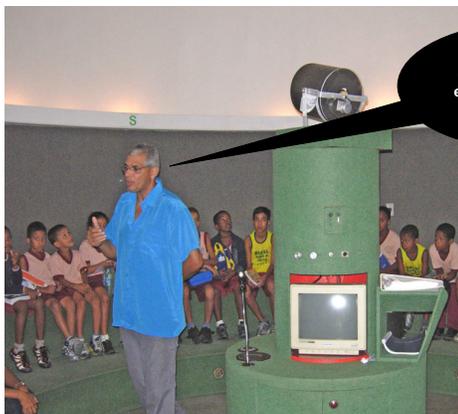
Ingressei na graduação de Licenciatura em Ciências, na UEFS e, posteriormente, completei minha formação superior em Licenciatura Plena em Matemática.

Na graduação, exerceu a função de monitor e posteriormente foi aprovado como Técnico em Assuntos Culturais através de concurso público. Em seguida, assumiu a Coordenação de Astronomia do Observatório Antares.



Ainda como *astrônomo amador*, tive a oportunidade de fazer Curso de Astrometria oferecido pelo Instituto Astronômico e Geofísico da Universidade de São Paulo.

Após a formação, optou pela Docência, Artes Plásticas, Designer Gráfico e Astrônomo Amador.



Divulgando a Astronomia junto às escolas no Estado da Bahia!



Na coordenação do Antares implantou o Curso de Extensão Introdução à Astronomia para a comunidade acadêmica e atualmente em parceria com o Professor Cledson Ponce, oferece o Curso de Extensão *Olhando o Céu com História e Arte* na UEFS.



Como *Artista Plástico*, realizou sua primeira mostra pública no Feira Palace Hotel no ano de 1979, através de exposição coletiva denominada **Exposição de Artes Feira Palace**. Posteriormente realizou inúmeras outras mostras artísticas, contudo, destacando-se as seguintes: **Salão Universitário da Bahia**, **Exposição Natural**, **XI Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia**, **Exposição Prata Sintética**, **Pintando na Praça com a TV Subaé**, todas realizadas na Cidade de Feira de Santana.

**SKY-ART!...**  
Exposição realizada no Museu de Arte Contemporânea de Feira de Santana – Bahia.

No universo do *Design Gráfico*, a mais significativa incursão foi: **SKY-ART**, trabalho pioneiro em 2007.



No sentido de aperfeiçoar sua trajetória docente em desenho, ingressou na Primeira Turma de Pós-Graduação em Metodologia do Ensino do Desenho da UEFS. Concluiu apresentando o trabalho "O Céu de Feira de Santana e os Caminhos do Sol".

Participando como aluno especial do Programa de Mestrado em Filosofia e Ensino das Ciências na UFBA, e aluno especial da primeira turma do Mestrado em Desenho, Cultura e Produção do Conhecimento, atualmente intitulado Desenho, Cultura e Interatividade, na UEFS.



Em 2008, tornei-me aluno regular deste programa.

Como Técnico em Assuntos Culturais da UEFS, coordenei o Núcleo de Cultura da UEFS e implementamos a FEIRARTE Semana de Arte em Feira de Santana em 1990.



Ressaltando o ganho significativo da sua transferência para o Núcleo de Desenho e Artes, um reconhecimento recheado de possibilidades e progressos, valorizando ainda mais sua trajetória acadêmica.

Através da implantação no projeto pioneiro em Educação Ambiental, desenvolvido em parceria com um hotel, na Cidade de Mucugê, na Chapada Diamantina no Estado da Bahia em 1998, teve seu primeiro contato com a Arte Rupestre *in loco*.

Participando da elaboração do projeto do curso de Licenciatura Plena em Artes, do Programa de Formação de Professores, e atualmente participa da revisão curricular deste do mesmo curso de formação.

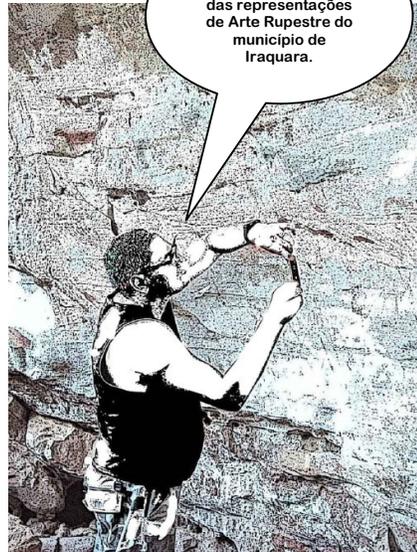


Na ocasião, foi possível, perceber a deficiência a respeito do material didático na preparação das atividades, pois em sua maioria referiam-se a formações de cavernas encontradas na Europa ou das Américas do Norte e Central, e as imagens referente a arte rupestre sempre com representações de Altamira, na Espanha, ou Lascaux, na França.



A partir das observações durante as incursões com os grupos nestes sítios arqueológicos, era inevitável se perceber as reações de espanto e admiração das pessoas diante das representações.

Então comecei a criar um banco de imagens das representações de Arte Rupestre do município de Iraquara.



**Similares!... Bem diante dos olhos!**

Poxa! Não sabia que tinha figura rupestre também na Bahia!

Imaginavam sua existência apenas nas regiões estrangeiras como apresentadas na maioria dos livros.

A falta de informação e carência de publicações sobre o assunto foi compartilhada com alguns profissionais da área de educação. Em ocasião oportuna com o professor Gilberto Marcos de Mendonça Santos, abordou essa ausência de recursos didáticos para o ensino de arqueologia brasileira voltada a estudantes de ensino fundamental.

A maioria dos livros existentes é baseada em publicações da área de educação ambiental!

Que tal você pesquisar? Já tem um excelente banco de dados

É!... E as HQs podem ser utilizadas como alternativa.

Recorrendo as lembranças de sua infância, quando lia nos Almanques da Disney, a respeito da a natureza que o deixava fascinado com documentários das "Maravilhas da Natureza" e "Zôo Disney", trazendo abordagens fascinantes sobre as origens da vida e acontecimentos do nosso planeta, com ilustrações bem coloridas, o que levava a viajar por um universo imaginário proporcionado pelos Quadrinhos.



Entendo que as HQs podem nos auxiliar como recurso, especialmente aquelas que trazem nas suas ilustrações ambientes de cavernas e desenhos rupestres, possibilitando a serem correlacionadas com os sítios de Iraquara, ajudando assim nas abordagens em arqueologia voltadas especialmente aos estudantes de ensino fundamental.

Atualmente, as HQs aperfeiçoaram-se na sua qualidade visual gráfica, uma vez que trazem uma comunicação simples e acessível a todos os níveis, ampliando assim sua importância como um valioso recurso didático/pedagógico.

Recorreu ao personagem PITECO® de Maurício de Sousa, como uma das soluções dessas questões, pois esse personagem vive em uma aldeia, na pré-história, e faz alusão ao homem primitivo brasileiro, em que empregada a fantasia dos quadrinhos e o leva à convivência fictícia dos humanos com os dinossauros. Assim, estabelece relações lúdicas muito interessantes com símbolos e arquétipos no processo da formação dos humanos em seu ambiente vivenciando o desenvolvimento dos primeiros aldeamentos, nas chamadas comunas primitivas.



Representação de Pinturas Rupestres nas Narrativas Gráficas das Histórias de PITECO® e suas Potencialidades como Recursos Didático - Pedagógico para Atividades de Educação Ambiental e Alunos do Ensino Fundamental!



Tem o objetivo analisar os aspectos das figuras rupestres selecionadas nos sítios de Iraquara, compará-las com recortes das narrativas selecionadas propostas por de Maurício de Sousa através do personagem PITECO®.



No propósito de verificar as coerências dessas HQs como alternativa lúdica para auxiliarem na aprendizagem.

Também elemento motivador para as comunidades educacionais do ensino fundamental.

A parti daí, este talvez seja o caminho indicado para que as últimas barreiras possam ser dissolvidas na utilização dos quadrinhos como facilitadores a professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem principalmente sobre figuras rupestres. E assim oportunizam um mútuo entendimento.



