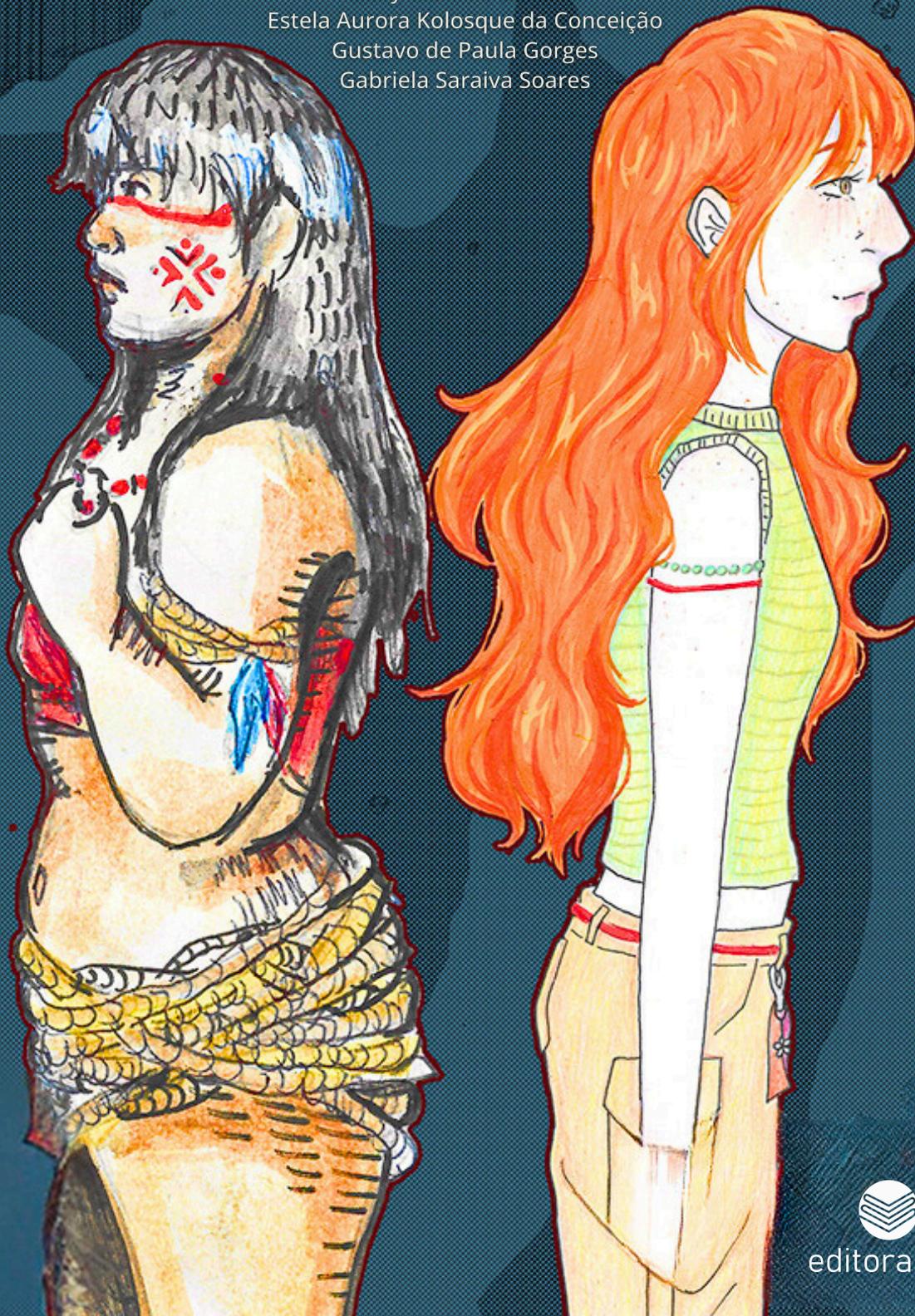


Espelho D'água

Ivan Furmann
Ana Laura Carvalho da Paiva
Davy Moreira Seboldt
Estela Aurora Kolosque da Conceição
Gustavo de Paula Gorges
Gabriela Saraiva Soares



Ivan Furmann
Ana Laura Carvalho da Paiva
Davy Moreira Seboldt
Estela Aurora Kolosque da Conceição
Gustavo de Paula Gorges
Gabriela Saraiva Soares

Espelho D'água

Blumenau
2024

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CATARINENSE

REITOR

Rudinei Kock Exterckoter

VICE-REITOR E DIRETOR EXECUTIVO

André Kuhn Raupp

PRÓ-REITORA DE ENSINO

Liane Vizzotto

PRÓ-REITOR DE EXTENSÃO, PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO

Cleder Alexandre Somensi

PRÓ-REITORA DE DESENVOLVIMENTO, INCLUSÃO, DIVERSIDADE E ASSISTÊNCIA À PESSOA

Iara Mantoanelli

PRÓ-REITOR DE GOVERNANÇA, ENGENHARIA E TECNOLOGIA

Mário Lucio Roloff

PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO

Jorge Luís de Souza Mota

EDITORA IFC

Coordenadora

Leila de Sena Cavalcante

Conselho Editorial

Cleder Alexandre Somensi

Leila de Sena Cavalcante

Gicele Vergine Vieira

Juliano Vilmar dos Santos

Sheila Crisley de Assis

Paulo César Rodacki Gomes

Sandro Augusto Rhoden

Izaclaudia Santana das Neves

Jonathan Ache Dias

Eliana Teresinha Quartiero

Liliane Cerdótes

Daniel da Rosa Farias

Illyushin Zaak Saraiva

Alcione Talaska

Débora de Lima Velho Junges

Emanuele Cristina Siebert

Viviane Lima Martins

Renilse Paula Batista

Capa e Projeto Gráfico

Gustavo de Paula Gorges

Diagramação

Gustavo de Paula Gorges, Ivan Furmann e Davy Moreira Seboldt

Revisão textual

Renilse de Paula Batista

Todos os direitos de publicação reservados. Proibida a venda.

Os textos assinados, tanto no que diz respeito à linguagem como ao conteúdo, são de inteira responsabilidade dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião do Instituto Federal Catarinense. É permitido citar parte dos textos sem autorização prévia, desde que seja identificada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Serviço de Biblioteca e Documentação – Instituto Federal Catarinense

F986e	Furmann, Ivan. Espelho D'água. [recurso eletrônico]. / Ivan Furmann, Coletivo Sussuaranas ; Ilustrações Estela Aurora Kolosque da Conceição, Gabriela Saraiva Soares. / Blumenau : IFC, 2024. Livro digital : il. ISBN 978-65-83029-02-7 1. Histórias em Quadrinhos. 2. América Ancestral. 3. Sambaquis. I. Coletivo Sussuaranas II. Título. CDD 741.5
-------	--

Catálogo: Bibliotecária Simone Padilha – CRB 14-1054

Prefácio

Toda boa história começa com um sonho. Esta história também começa assim. E não estamos nos referindo ao fantasma de zoólito que avança sobre uma adolescente do nosso tempo, representado nas primeiras páginas desta HQ. Criar uma história sobre como seria a vida na Baía da Babitonga há cerca de cinco mil anos, com base em evidências arqueológicas e científicas, não é tarefa para qualquer grupo. É preciso reunir vários espíritos jovens, ousados, críticos e rebeldes. Pessoas que se dispõem não só a criar arte, mas a sonhar com um passado. Um passado possível? Foi o desejo. Um passado que se comunica com o presente? Seria arrogante afirmar. Antes, é um presente tentando, de alguma forma, escutar o passado. A equipe é constituída por alunos do ensino médio integrado aos cursos técnicos do campus Araquari. Jovens com imaginação e talento.

A ousada transgressão pedagógica de propor aos estudantes do ensino médio a criação de material paradidático busca expressar conhecimento científico através da linguagem jovem. É uma transgressão acreditar que o conhecimento não é produzido apenas por especialistas científicos ("ah, esses adultos!"), mas por estudantes atentos. E essa atenção se traduz nos desenhos, nos detalhes (que eles adoram chamar de foreshadowing), nas expressões, nas escolhas. Não há diálogos entre os personagens que viveram há cinco mil anos, por quê? Porque seria desnecessário. As expressões e reações talvez já sejam liberdade criativa suficiente, apostando que os sentimentos, medos e legados se transmitem como atos humanos. Roupas nos sambaquianos? Não temos ideia se vestiam alguma, ou quais vestiam. Mas como perguntar sobre esse tema se não conseguimos sequer visualizá-lo sem imaginação?

A história em quadrinhos que apresentamos é uma ferramenta para ajudar a interpretar um passado esquecido. Não apresenta uma versão do passado repleta de certezas; ao contrário, é um ensaio artístico com o fim de trazer problemas e questionamentos. Seu objetivo é se comunicar com o jovem, em sua própria linguagem.

Esse trabalho jamais teria sido realizado sem o apoio do Museu Arqueológico do Sambaqui de Joinville (MASJ), ao qual agradecemos imensamente. Citamos, inclusive, a assistente pedagógica Ana Cláudia Bruhmüller pelo atendimento próximo, mas toda a equipe (Adriana, Beatriz, Dione, Gerson, Flávia, Giana, Lucimar, Terezinha e tantos outros que, com gentileza e dedicação, sempre nos ajudaram com nossas dúvidas e questões). Gostaríamos também de agradecer ao professor Ademilton Azevedo de Arruda pelas oficinas de desenho e, em especial, por ajudar na criação da identidade do coletivo de arte Sussuaranas. Precisamos ainda agradecer aos colaboradores do projeto (Marcione Rodrigues Nunes, Greice Ane Barbieri, Alessandra Klug, Renilse de Paula Batista, esta última pela revisão textual, Luiz Antônio da Rocha Andrade e outros tantos professores e servidores do IFC Araquari que, de alguma forma, contribuíram com ideias e sugestões). Agradecemos também aos pesquisadores sobre a temática Sambaqui, à inspiração de "Angola Janga" do autor Marcelo D'Salete e ainda a Ailton Krenak e suas impressões sobre o Museu Arqueológico do Sambaqui, que nos inspiraram sobre o possível desfecho da história. Não podemos esquecer de agradecer à PROEN do IFC, em especial pelo recurso aos bolsistas (desenhistas deste projeto) mediante o Edital 64/2022. Esses recursos foram essenciais ao desenvolvimento do projeto.

Mesmo quando do passado restam apenas vestígios, cabe a cada um respeitá-los como forma de preservar o futuro.

Coletivo Sussuaranas

Esta obra é um trabalho coletivo. Iniciou como um projeto de ensino denominado “Histórias em Quadrinhos e Cultura Ancestral na América”, promovido pelo edital 64/2022 da PROEN IFC, sob a coordenação do professor Ivan Furmann. Após a seleção de bolsistas e voluntários, o projeto se desenvolveu por meio de oficinas de desenho e debates sobre a proposta da HQ. Logo no início, deliberou-se sobre as perspectivas de trabalho para a produção de uma HQ sobre a América Ancestral. Decidiu-se valorizar a qualidade dos materiais a serem elaborados e construir uma história única ao longo do ano. O primeiro passo foi uma visita ao Museu do Sambaqui, realizada em 16/03/2023, onde foram coletadas informações sobre a temática. Em seguida, o roteiro foi desenvolvido através de encontros criativos para a construção da história e criação da narrativa. A estrutura detalhada da narrativa baseia-se em elementos de pesquisa histórica e científica. Nas semanas seguintes, foram elaboradas a caracterização dos personagens e a dinâmica de roteirização. Finalmente, desenvolveu-se o roteiro-cena, no qual a narrativa foi desmembrada em cenas a serem representadas graficamente. O passo seguinte foi a elaboração do storyboard. A produção das páginas em sua arte final ocorreu entre agosto e novembro de 2023. No total, foram desenvolvidas 46 páginas. A arte principal dos desenhos foi realizada pelas desenhistas Gabriela e Estela. À medida que os desenhos eram concluídos, eles eram digitalizados e finalizados por Gustavo Gorges e Davy. Diversos desenhos contaram com a participação de desenhistas auxiliares: Ana Laura desenvolveu a cena da Baía da Babitonga com a poluição; Manu desenhou os tubarões; Max desenhou os gatos e o puma sob a luz; Davy desenhou o puma sombreado e diversos detalhes de editoração gráfica; João auxiliou na árvore medicinal (cabreúva); Sarah trabalhou nas hachuras e cenários. O professor Ivan auxiliou na editoração gráfica e desenhou detalhes em algumas cenas. Portanto, trata-se de uma obra coletiva, feita com muita dedicação, com o objetivo de auxiliar a compreensão sobre um passado histórico relevante. A seguir, seguem os nomes dos participantes do projeto.

Alunos formalmente vinculados ao projeto

Gabriela Saraiva Soares
Gustavo de Paula Gorges
Estela Aurora Kolosque da Conceição
Davy Moreira Seboldt
Ana Laura Carvalho de Paiva

Alunos Participantes do coletivo Sussuaranas

João Vitor Rocha Michels
Sarah Letícia de Jesus
Manuela Hostim Moreira
Max Domingos
Matheus Hodecker dos Santos
Murilo Vinícius Rodrigues Garcia
Alex Maes
Ciara Ribeiro
Valentina da Trindade Pera
Manuela Luchtenberg Silva
Davi da Rosa

Servidores participantes do projeto

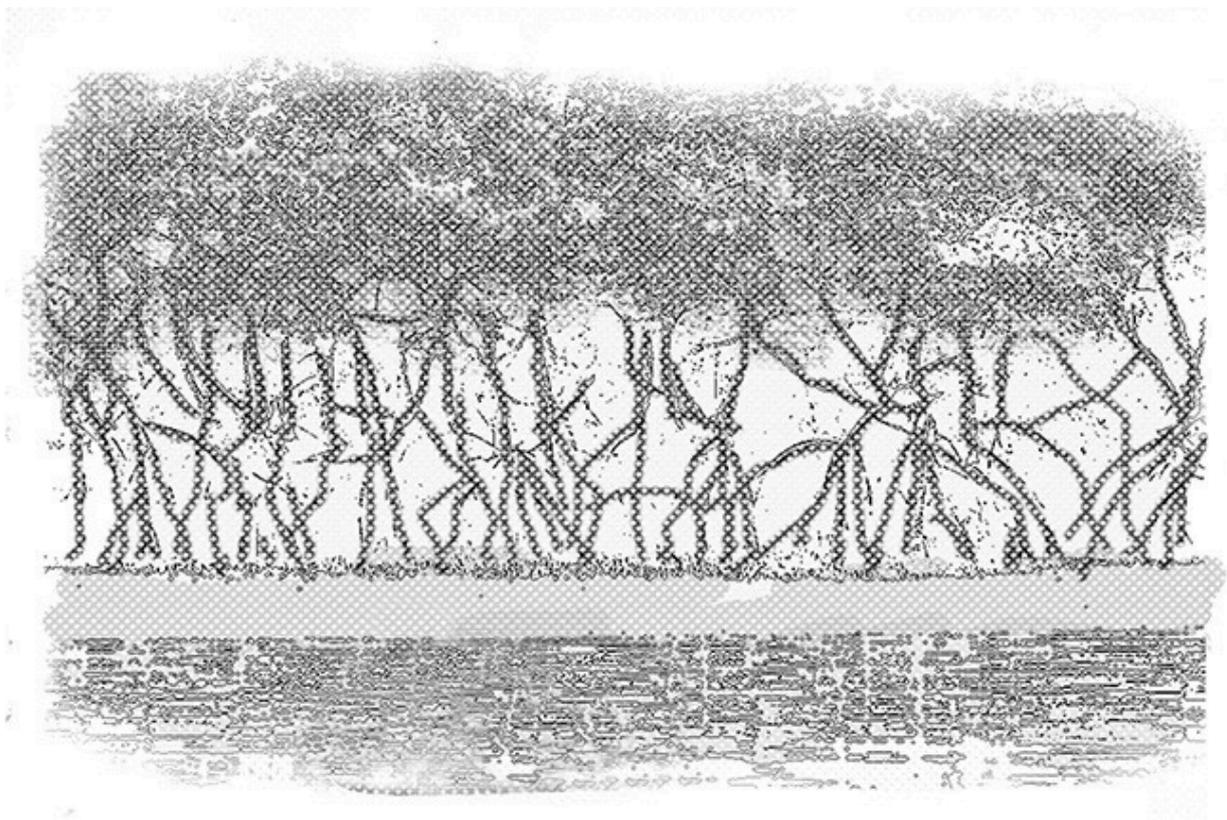
Ivan Furmann
Marcione Rodrigues Nunes
Luiz Antônio da Rocha Andrade
Paulo de Almeida Correia Junior
Filipe Moreira Alves de Lima
Yuri Lima Perotto
Ademilton Azevedo de Arruda Junior
Alessandra Klug
Renilse de Paula Batista

Há 5000 anos, a região da Baía da Babitonga (atuais municípios de Joinville, Araquari e São Francisco do Sul em Santa Catarina) era habitada por um povo desconhecido. Tudo o que se sabe sobre esse povo é baseado em vestígios materiais encontrados nos mais de 200 sambaquis dispersos pela paisagem.

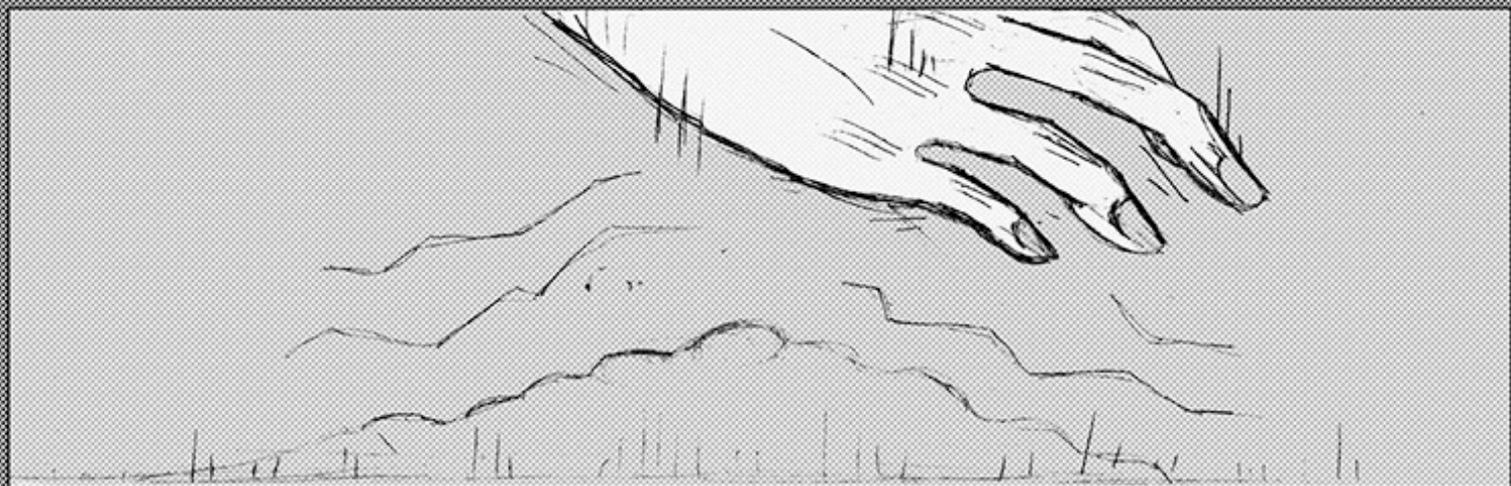
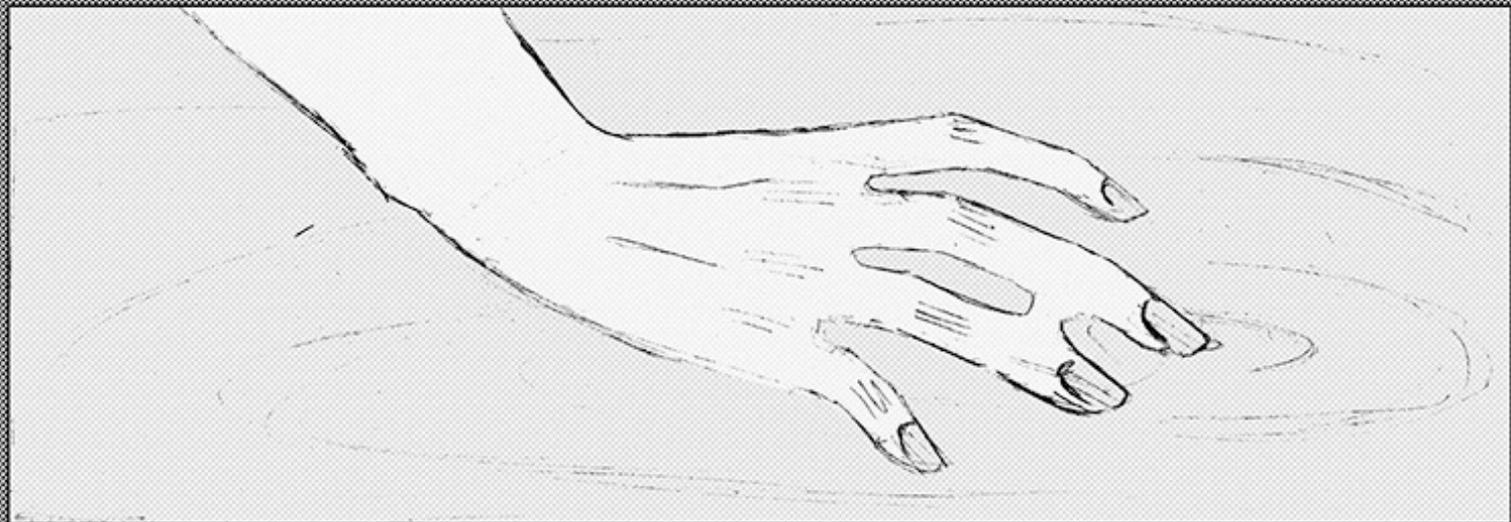
Sambaqui é o nome dado pelos povos indígenas, que ainda habitam a região, aos grandes montes construídos com aglomerados de conchas e outros materiais orgânicos. Sua presença pode ser entendida como um marco na paisagem da região.

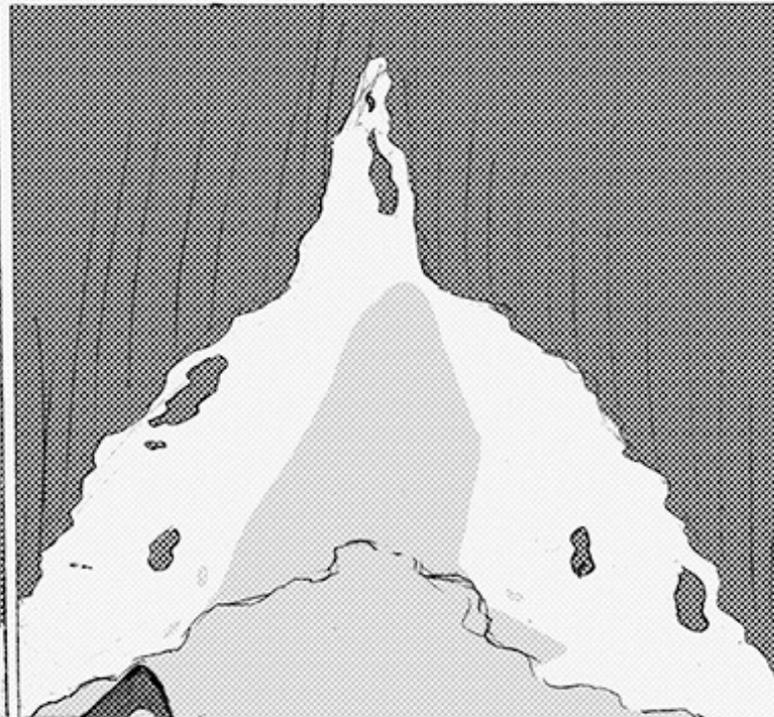
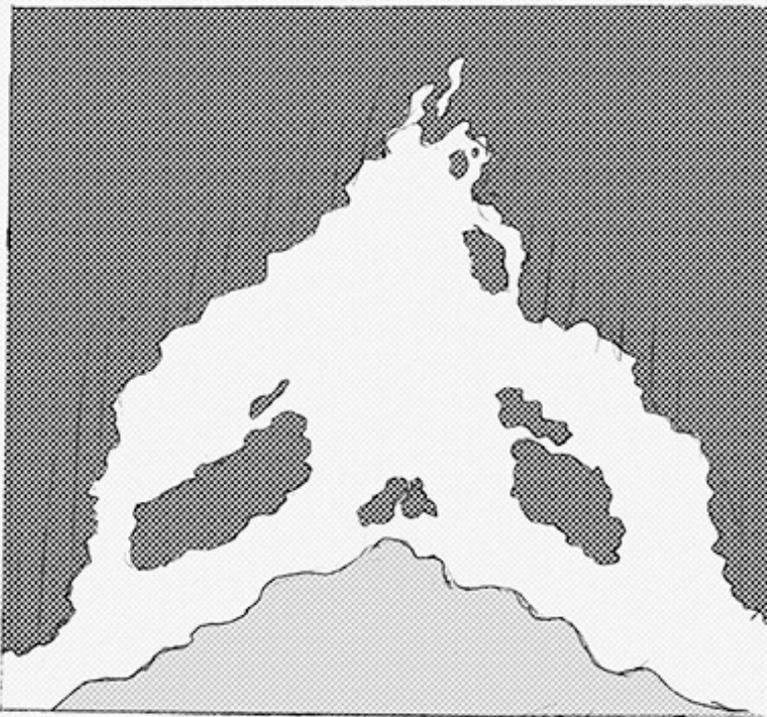
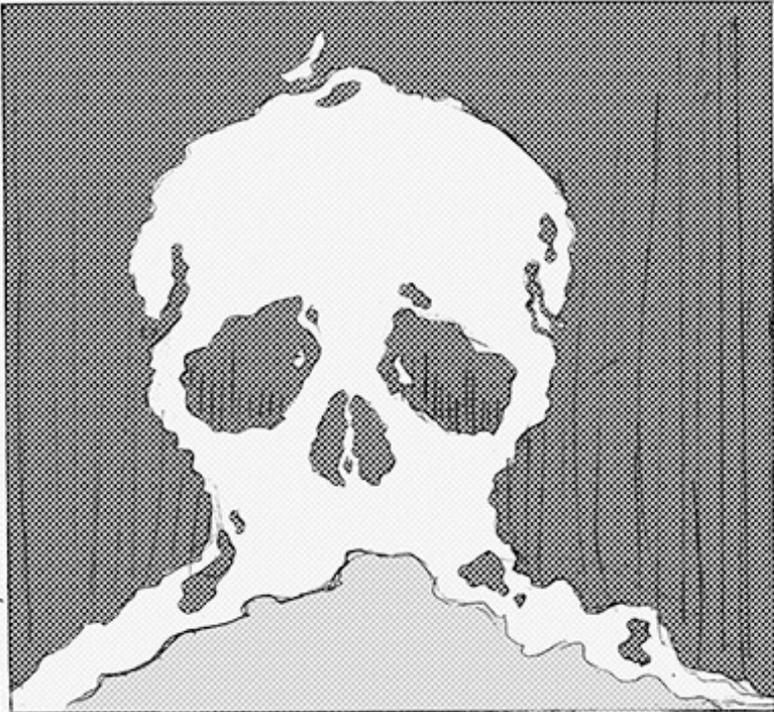
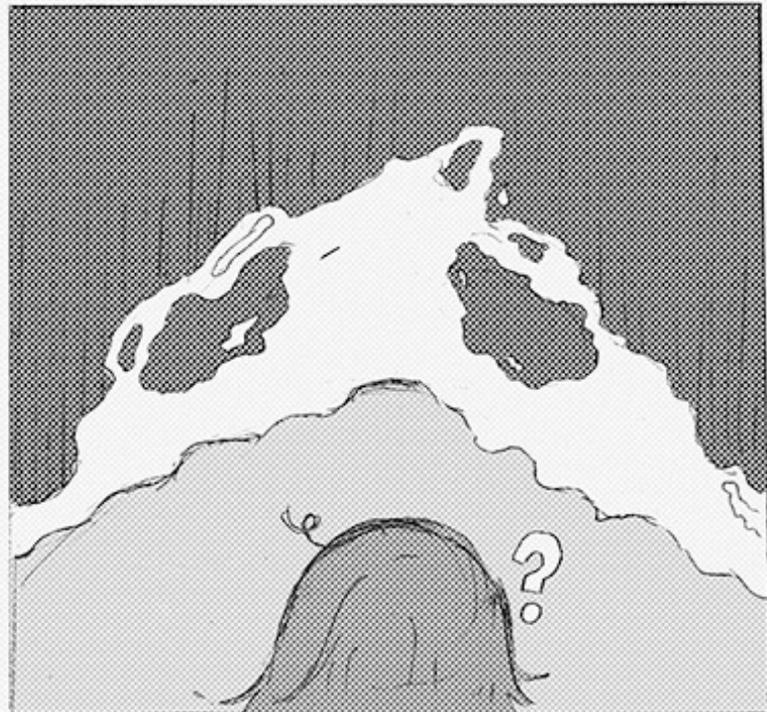
Qual era a utilidade dos sambaquis? Como viviam as pessoas que os construíram? No que acreditavam? Pouco se sabe.

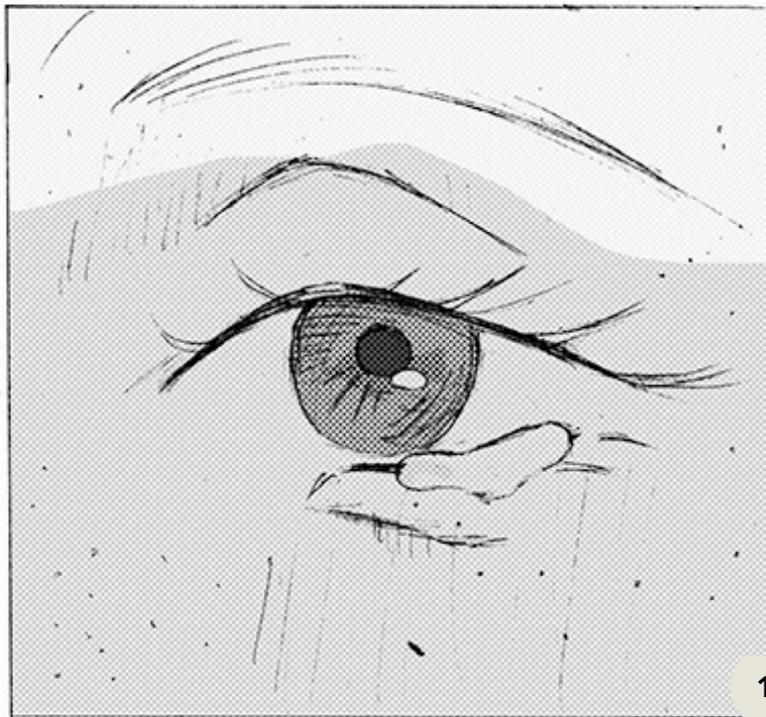
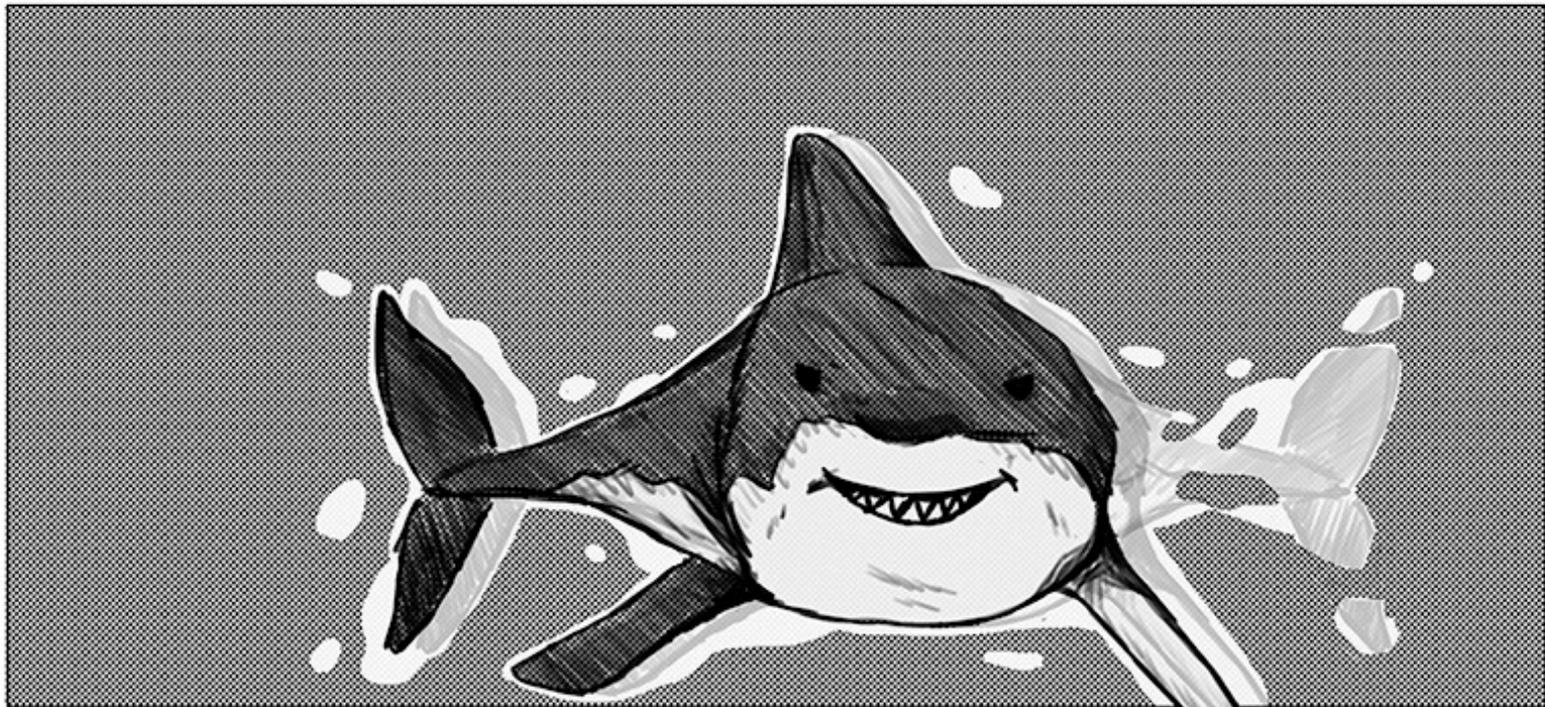
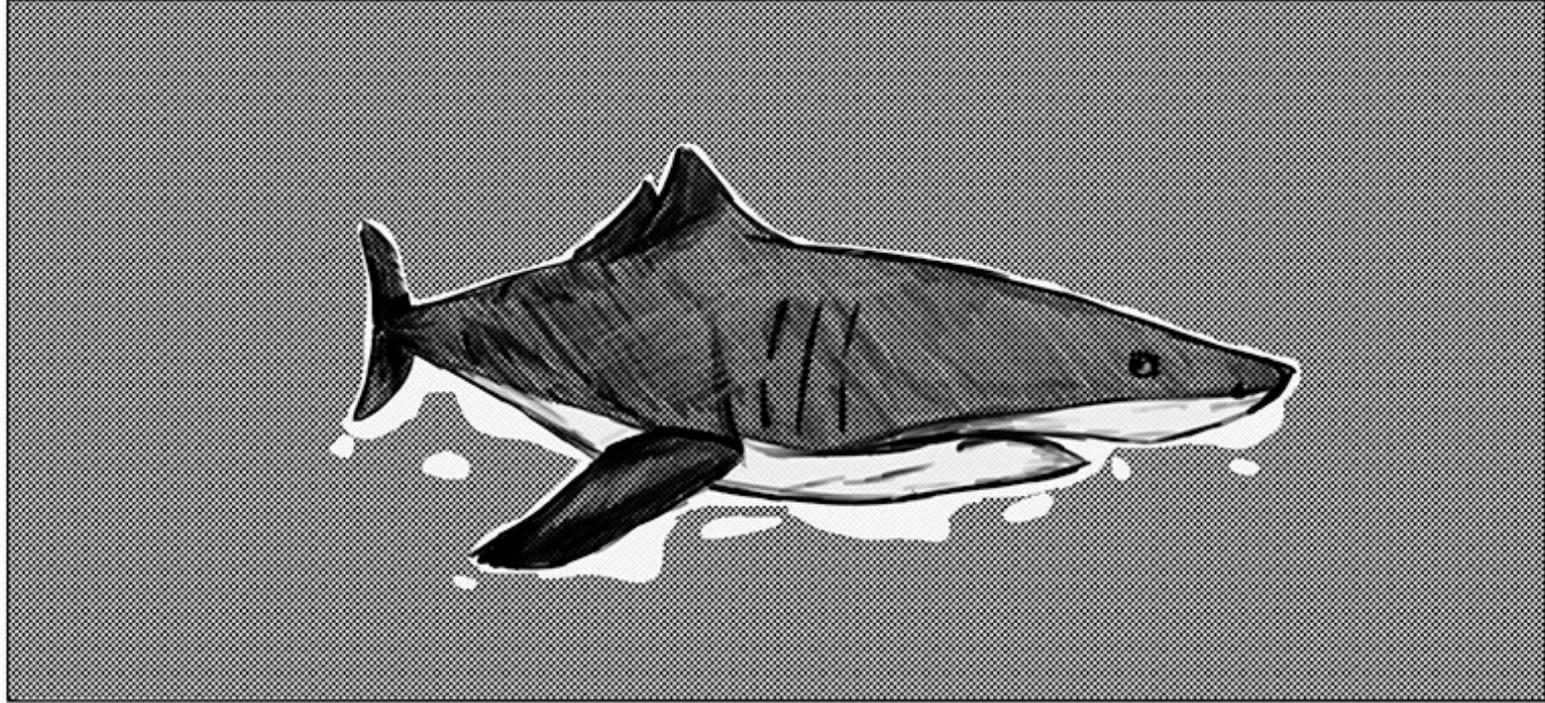
As pessoas que atualmente habitam a região, por vezes, são confrontadas com vestígios do passado, seja de forma consciente ou inconsciente, em suas ações ou em seus sonhos...

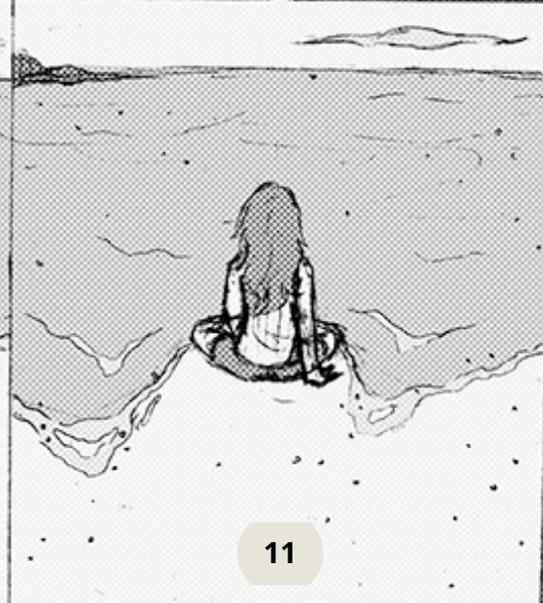
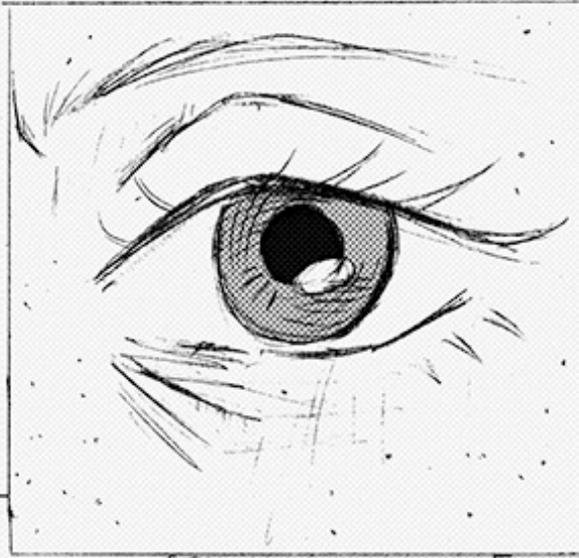






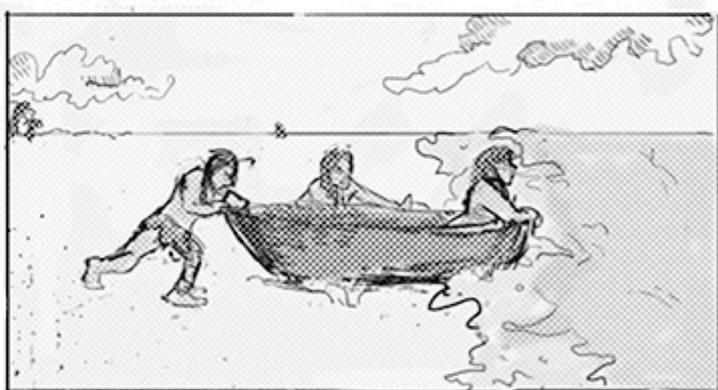
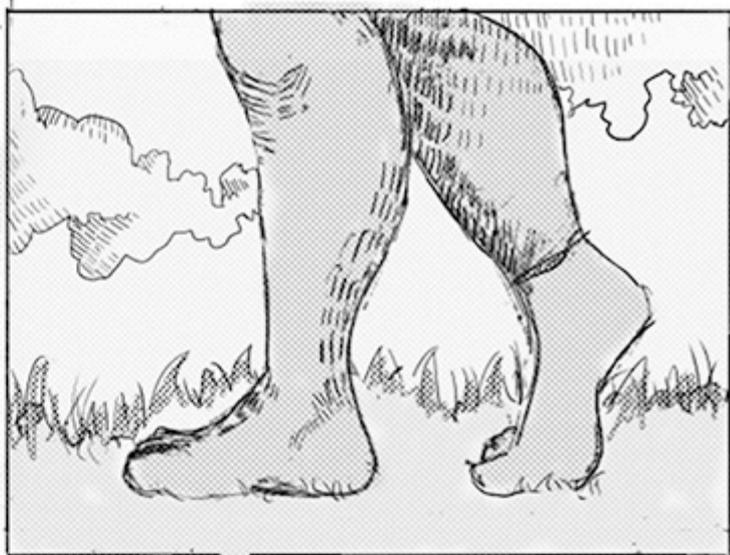


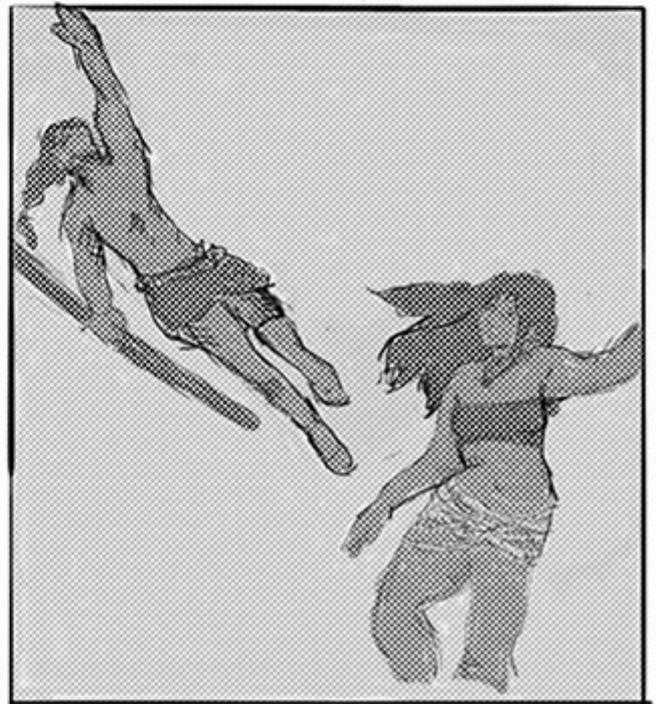
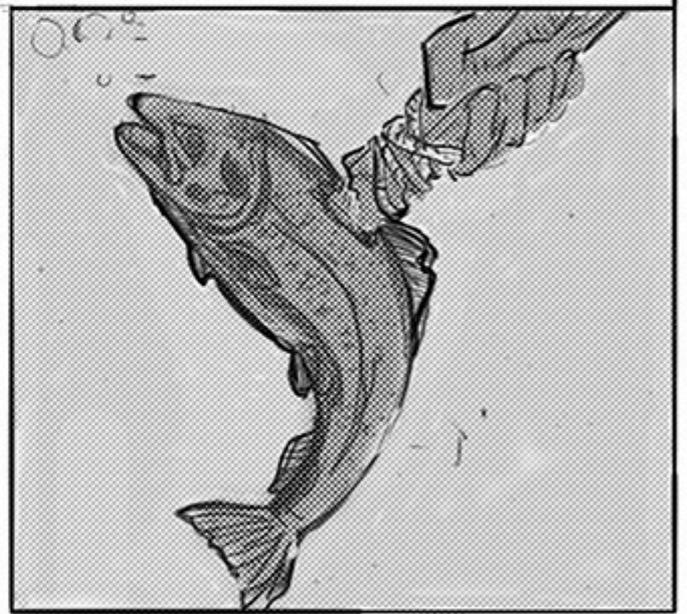
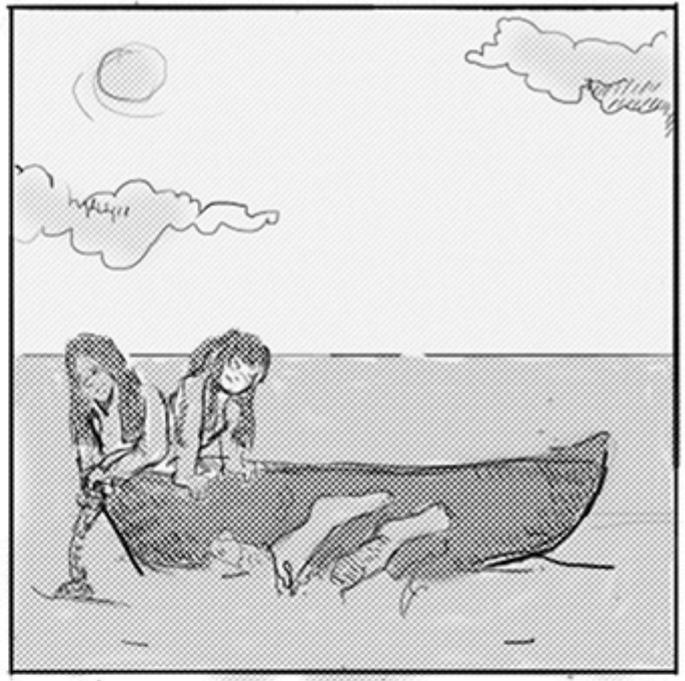
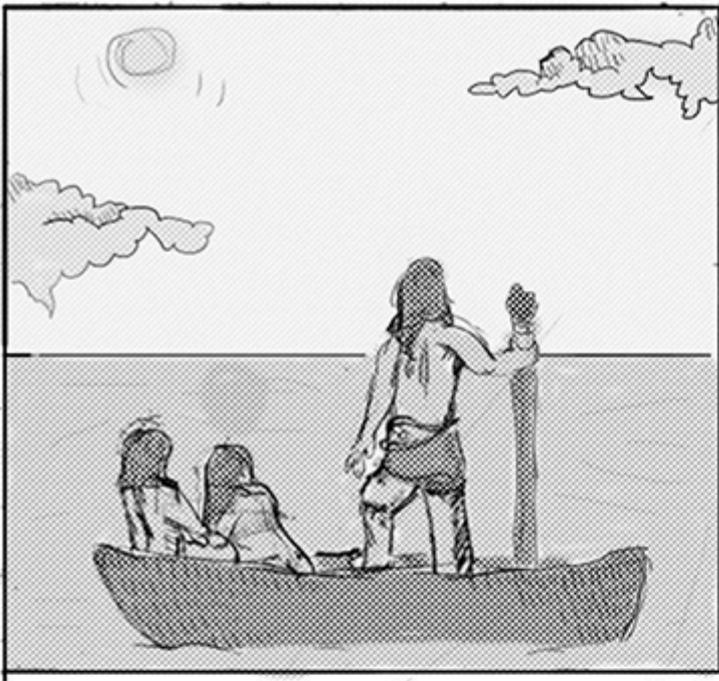


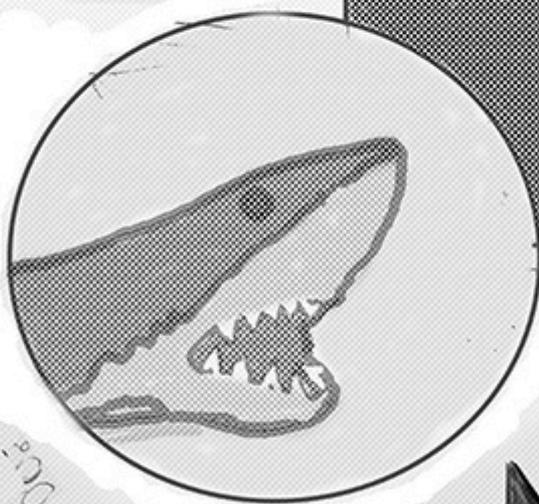
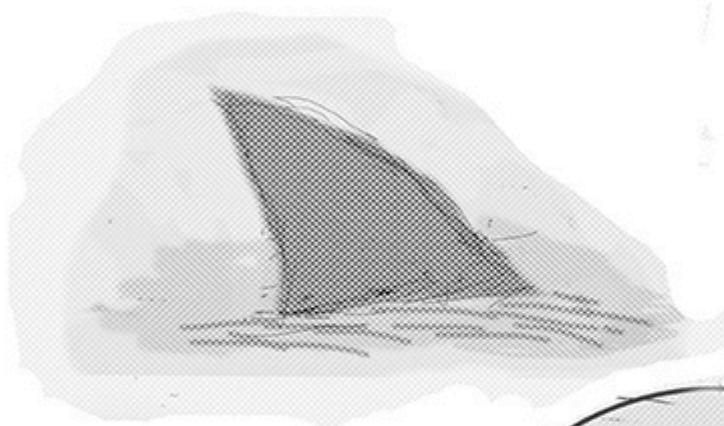
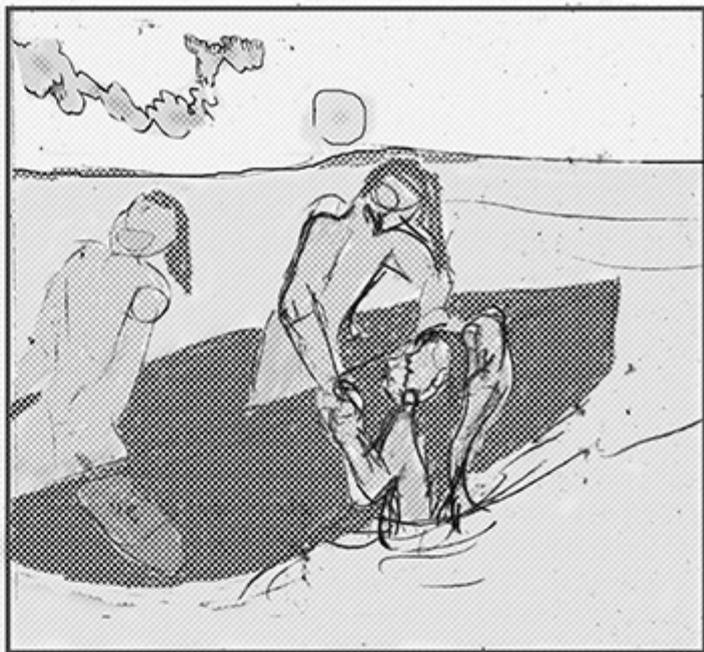
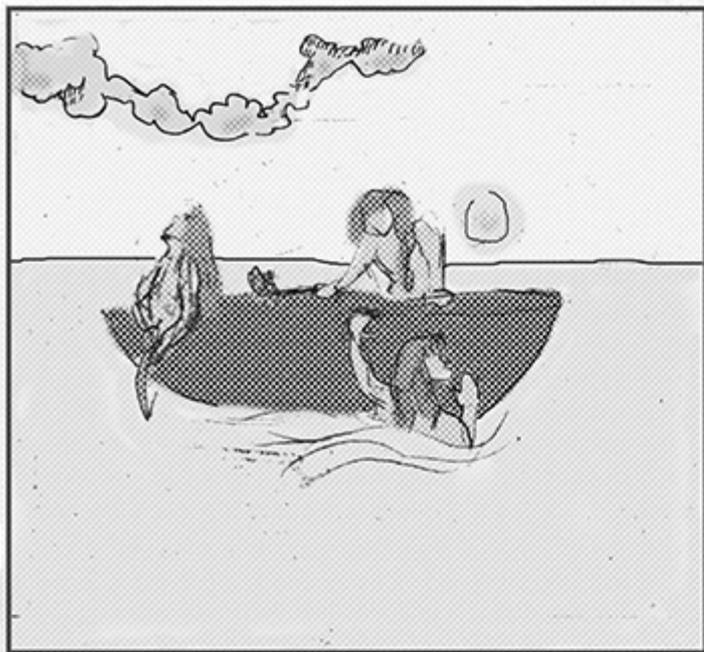


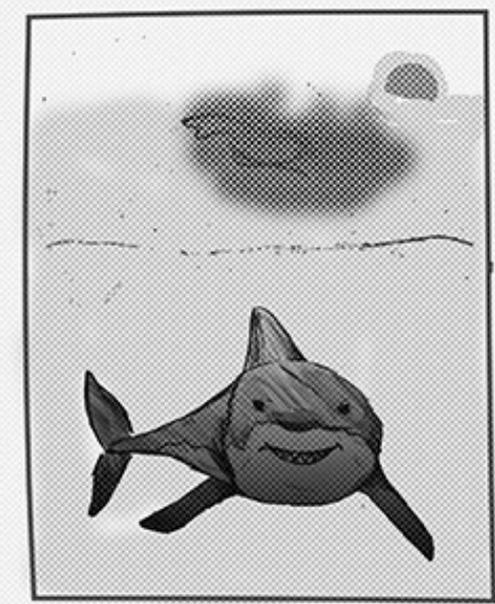
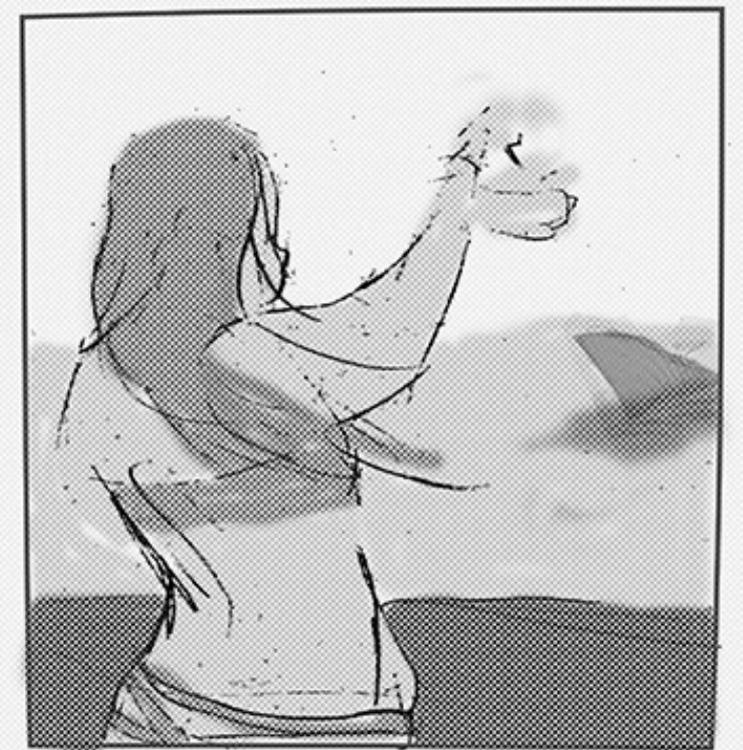
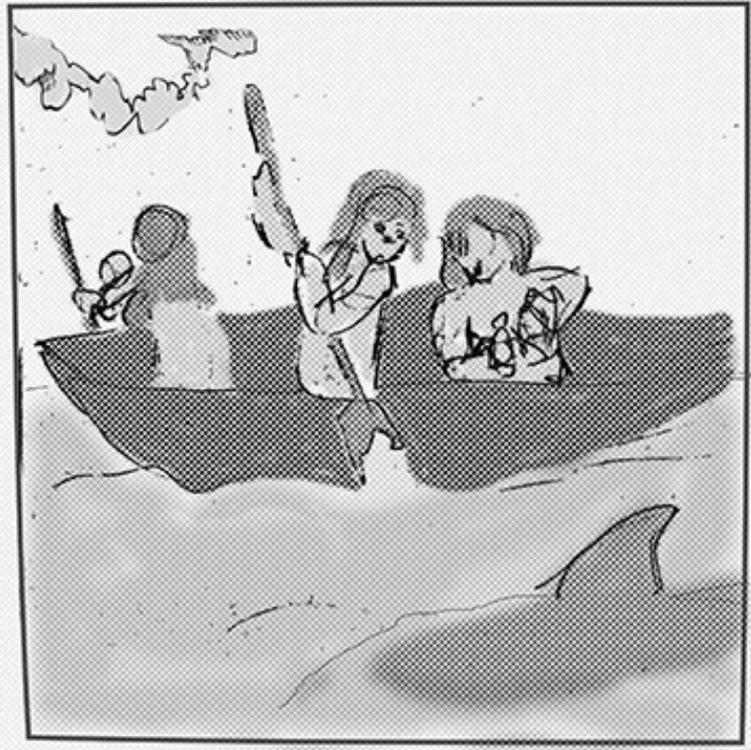
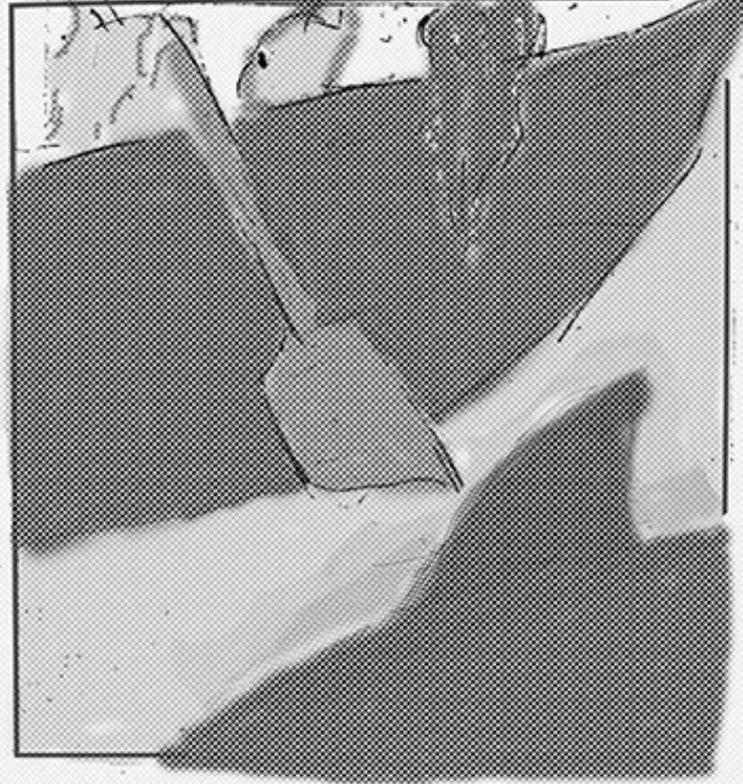


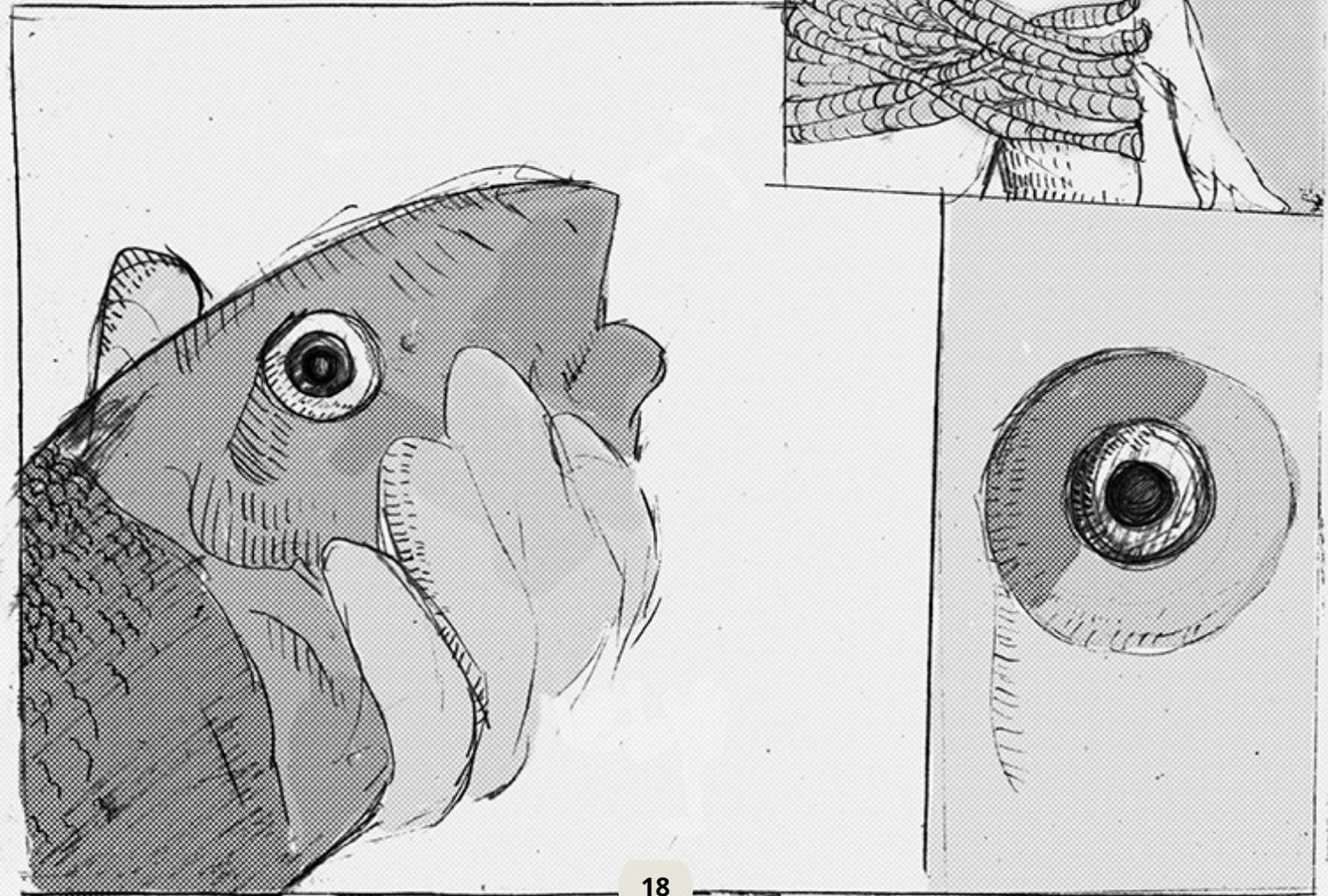


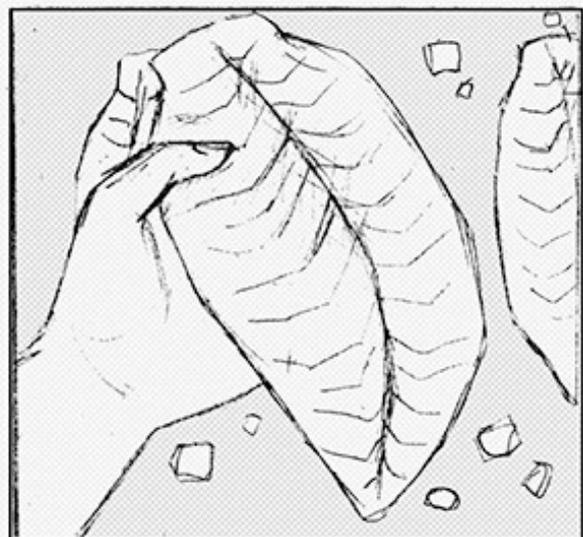
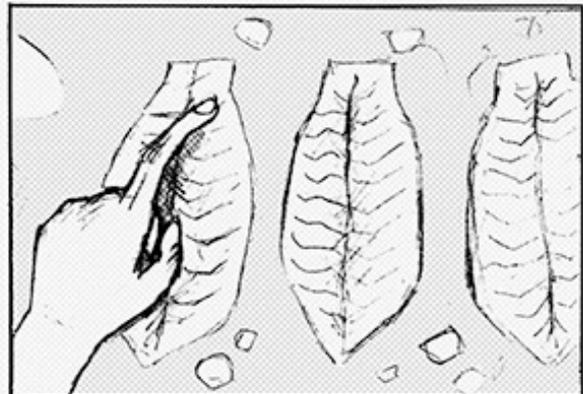
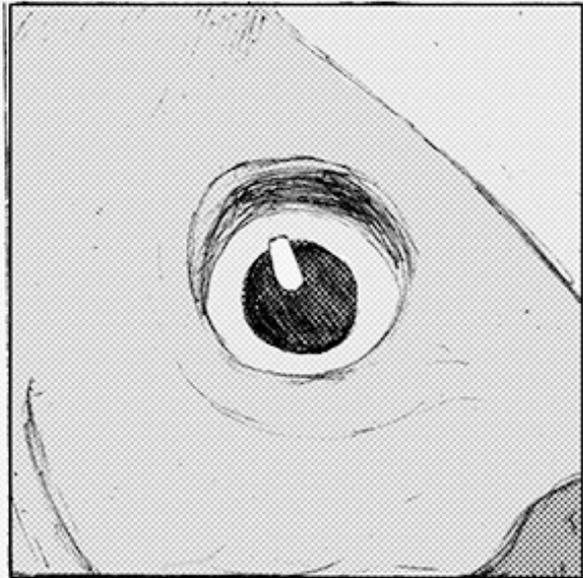




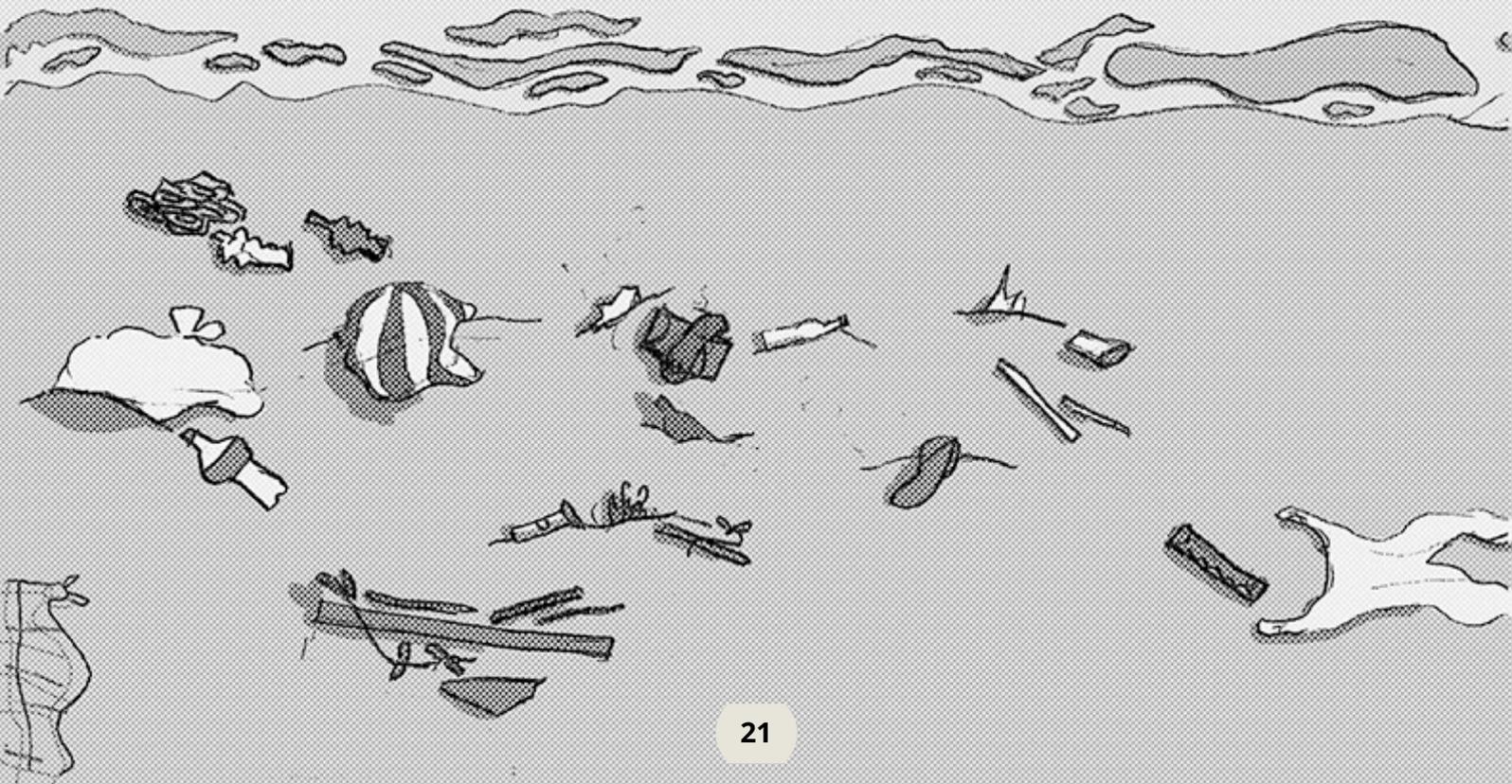














Vó! Cheguei



Trouxe o peixe
que a senhora pediu!



A senhora
começou a
cozinhar
sem mim?



Nós ainda
precisamos fazer
o peixe grelhado



vó, é um absurdo a situação da baía! é ridículo que um lugar tão importante da nossa cidade esteja tão sujo!

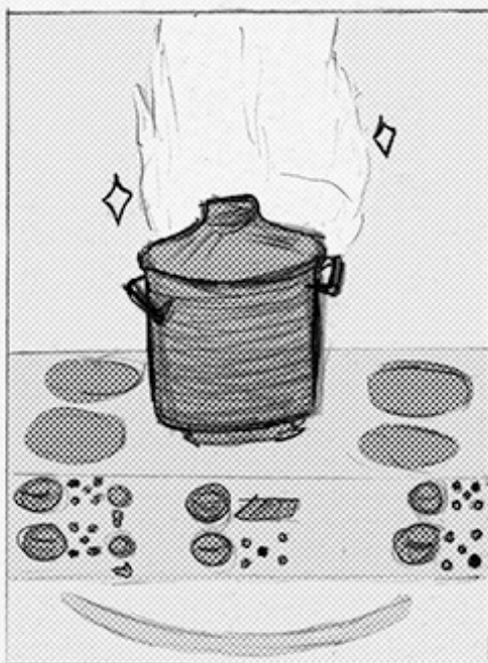
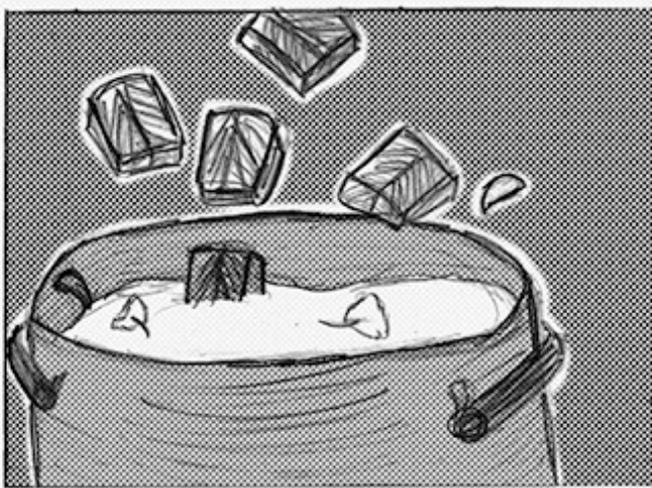
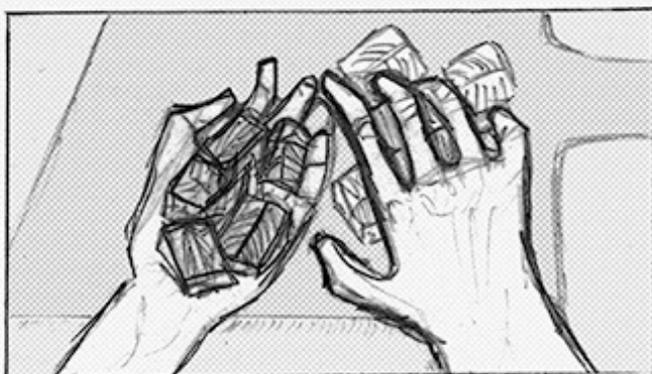
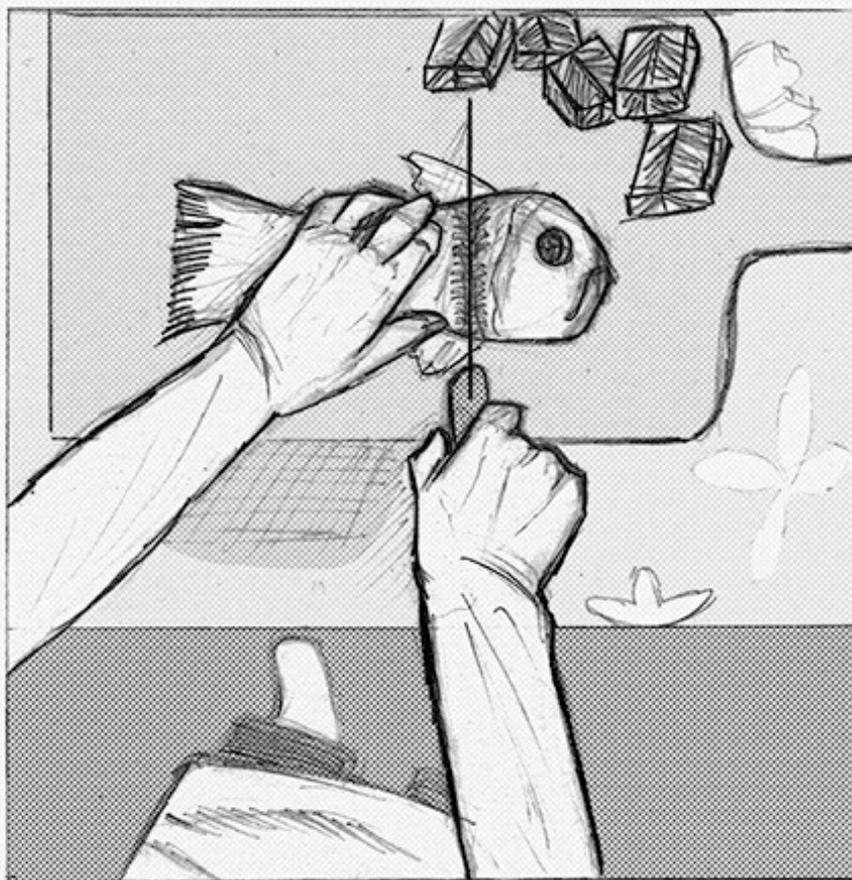
pois é minha filha, na minha época as coisas não eram assim. não se via um lixo naquela baía!

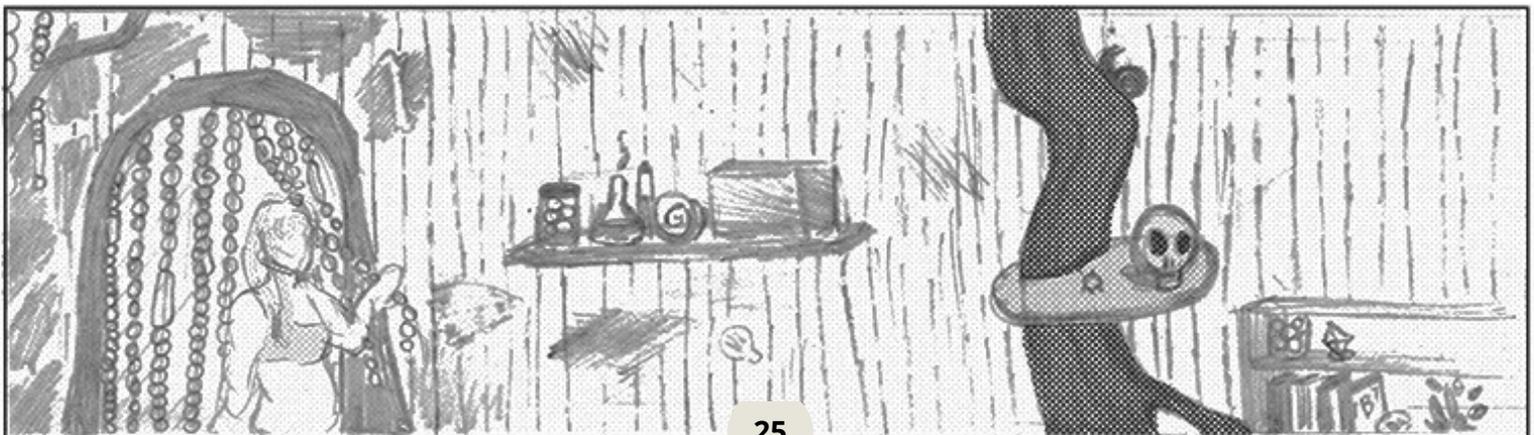
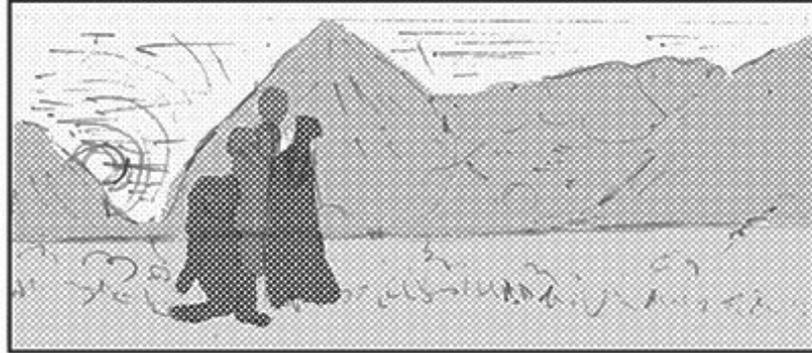
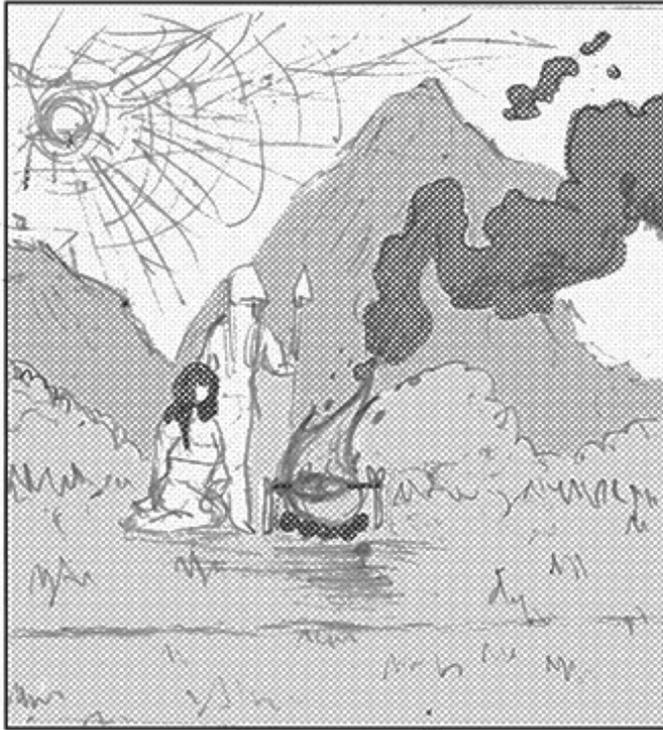
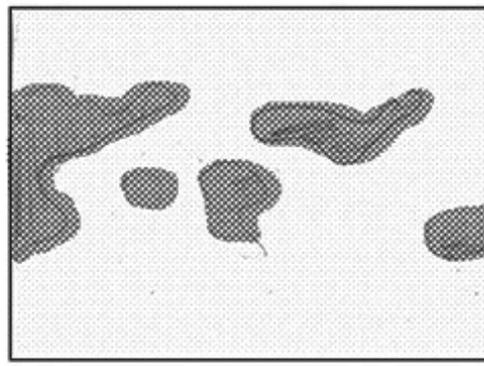
as pessoas estão perdendo a consciência, quando chegamos havia tantos animais, era tudo mato...

seu avô fez de tudo pra nos sustentar, até mesmo trabalhou em uma caieira.

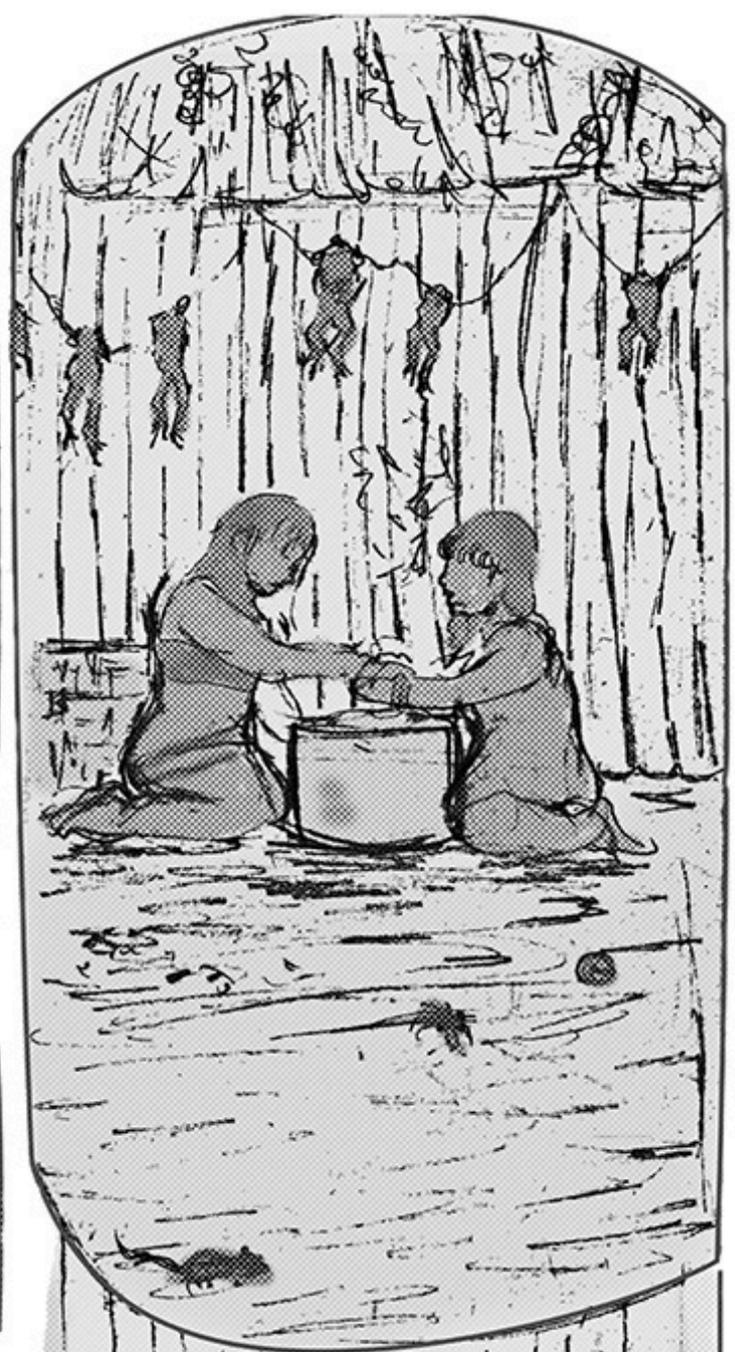
vó, o que é uma caieira?

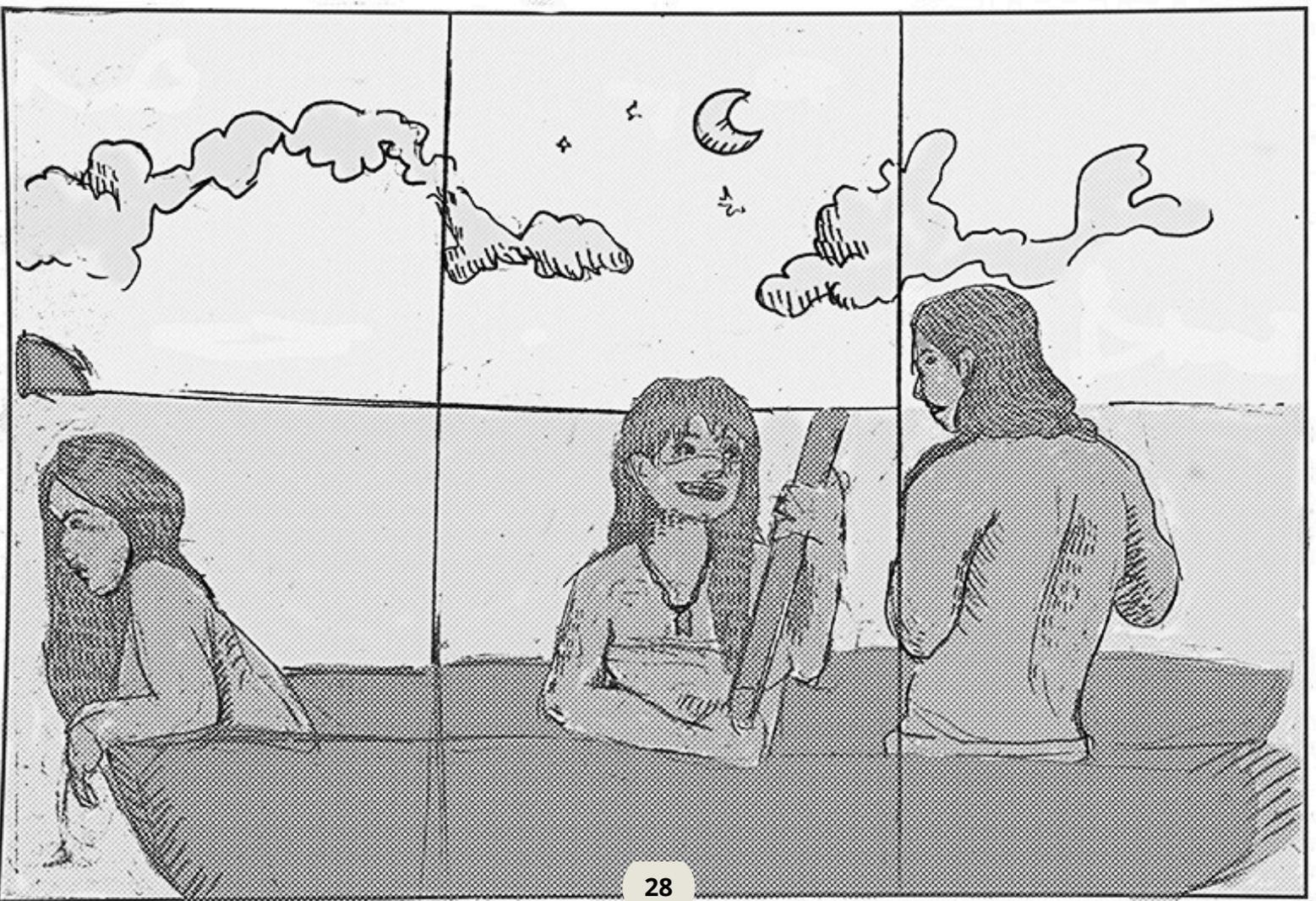
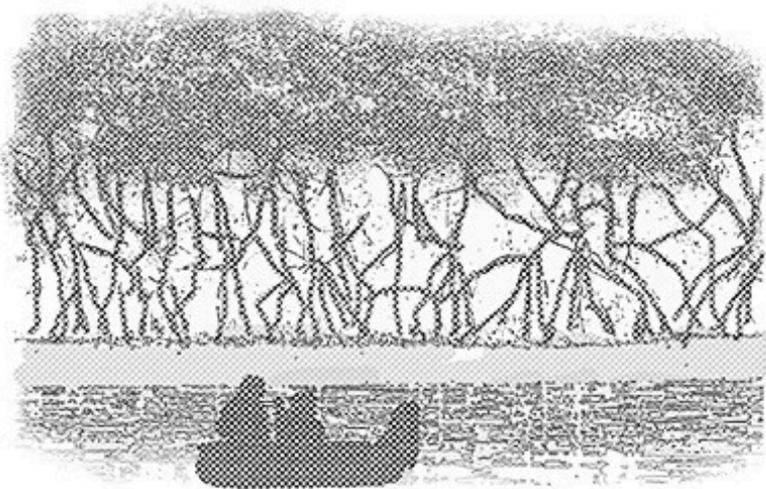
era um lugar que se queimavam conchas pra fazer cal, pra cá tinham muitas!

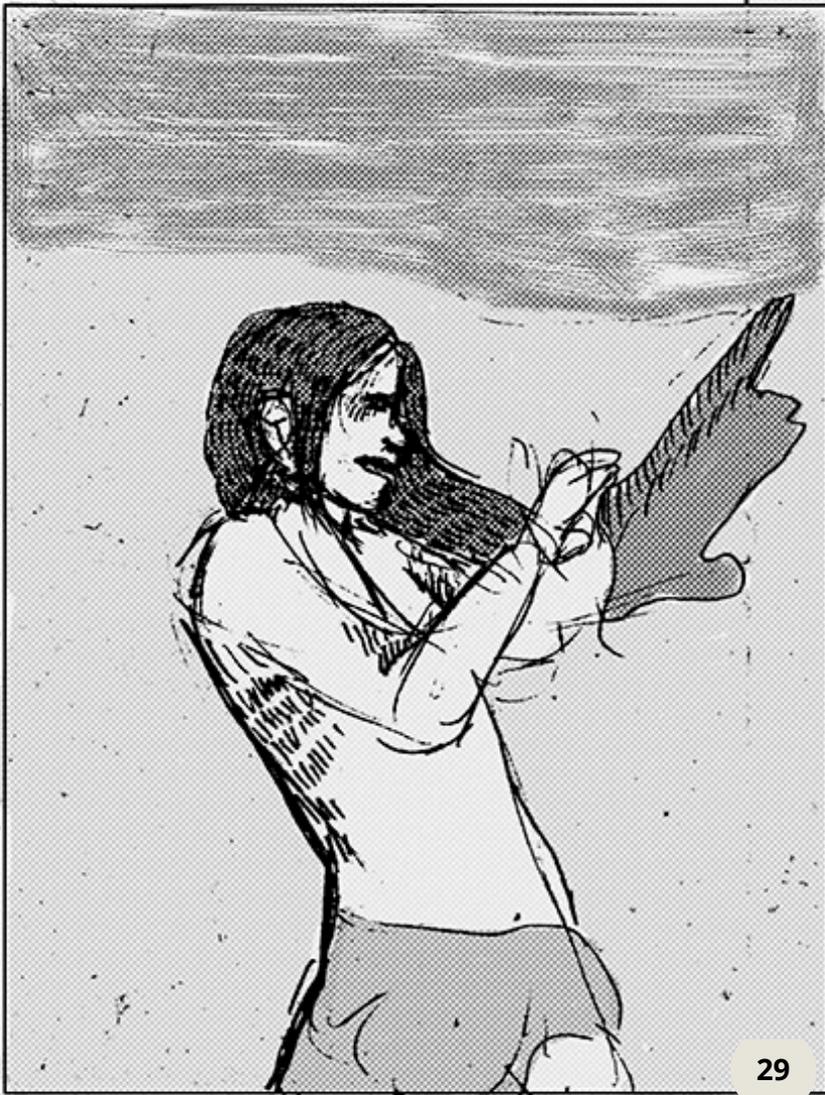
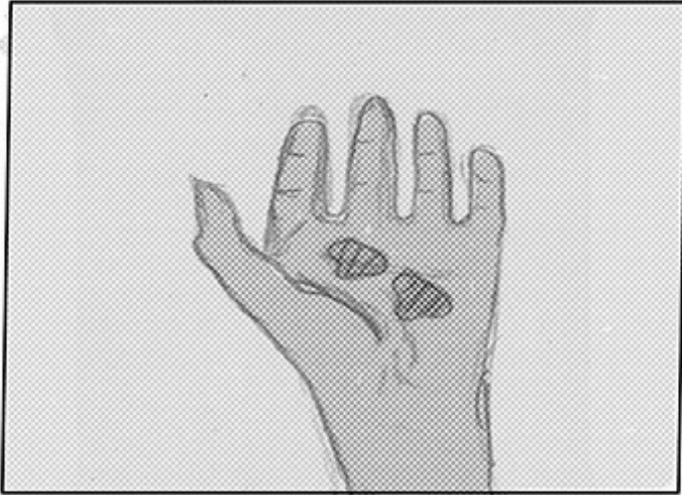
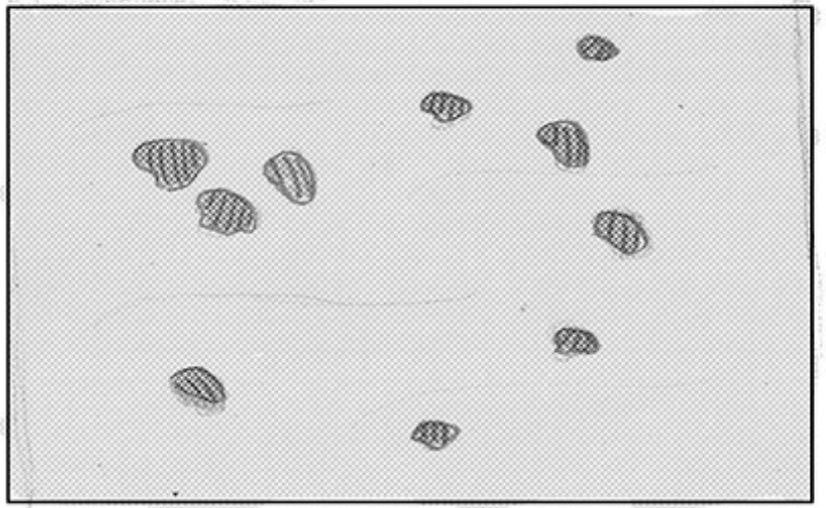
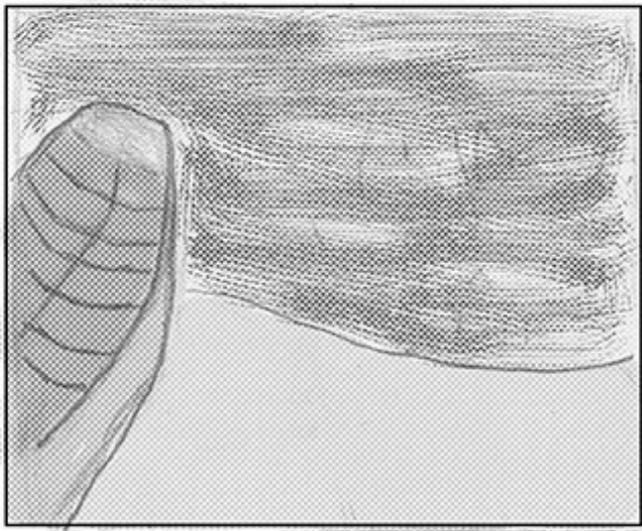


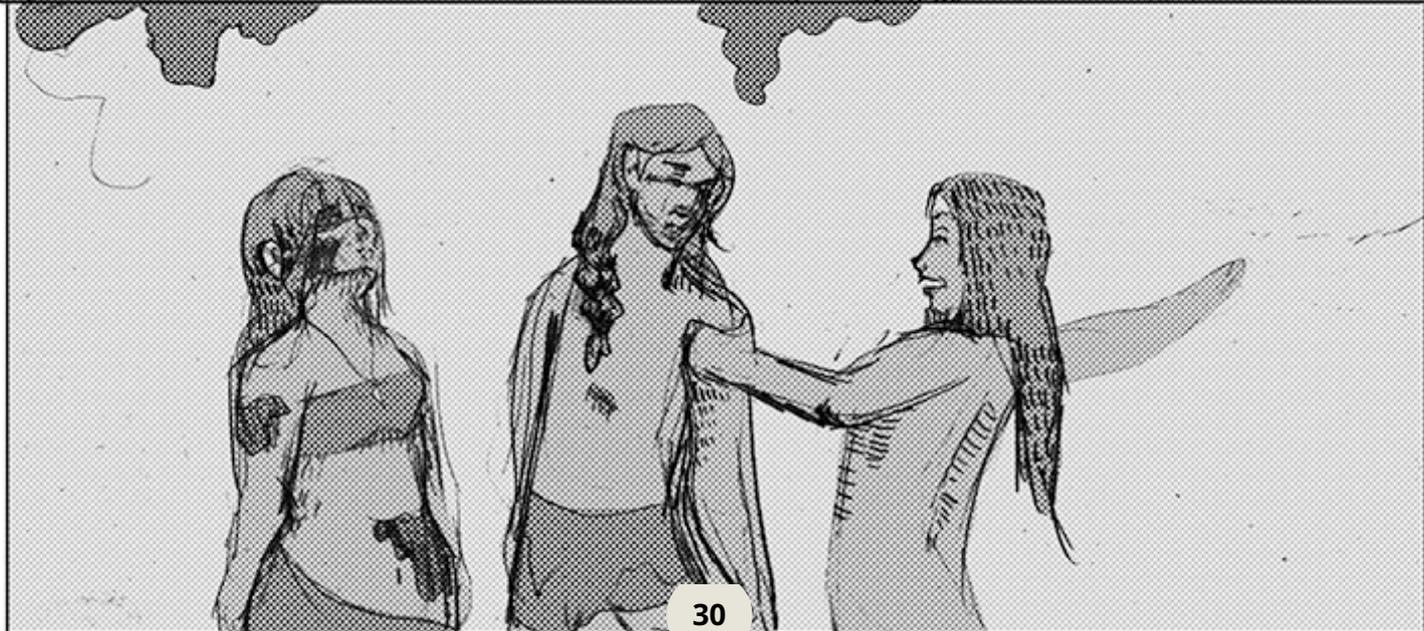
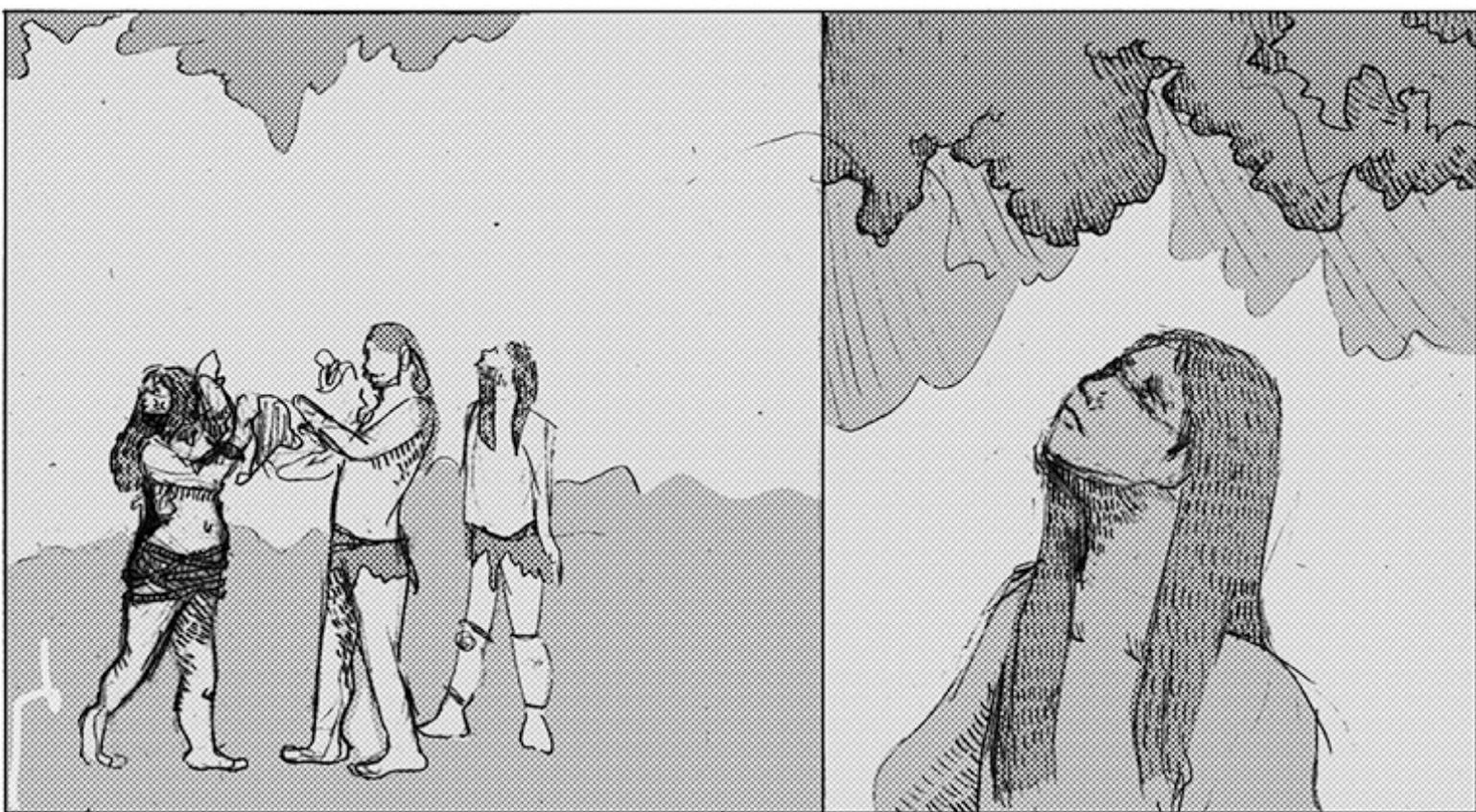
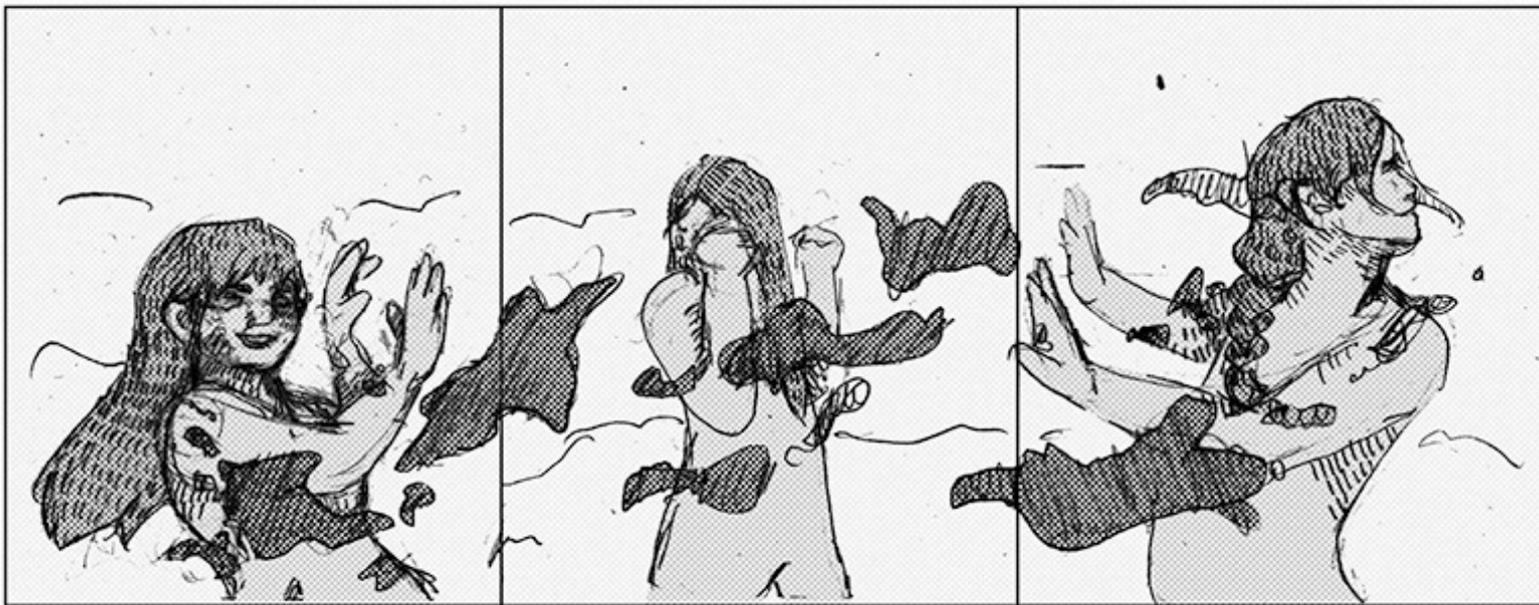


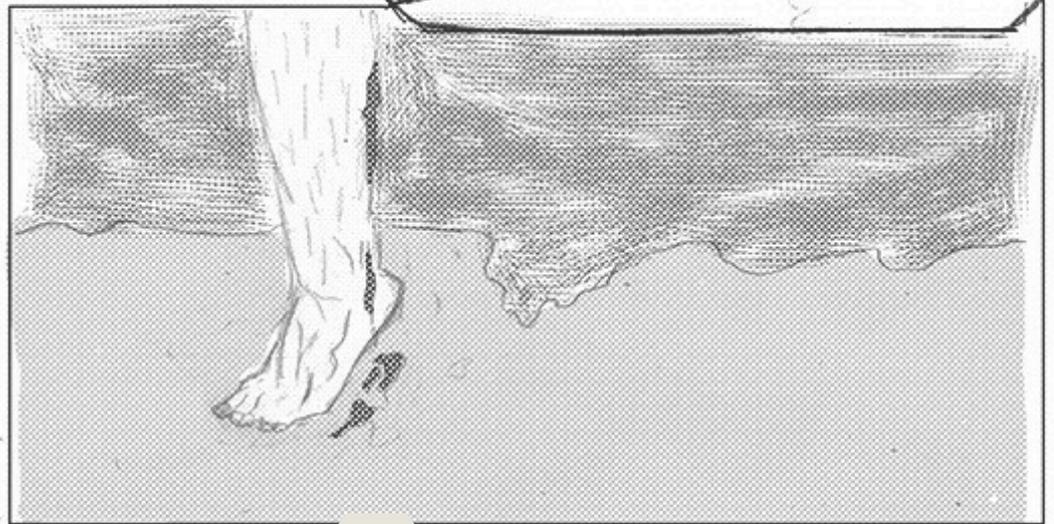
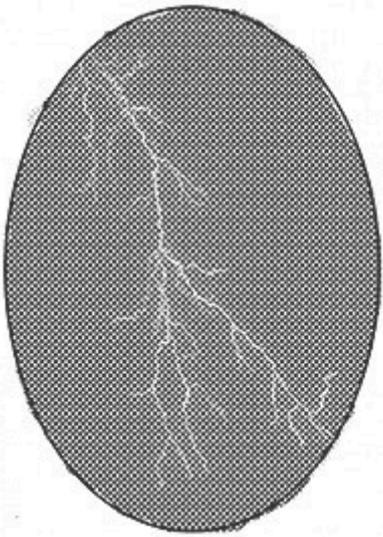
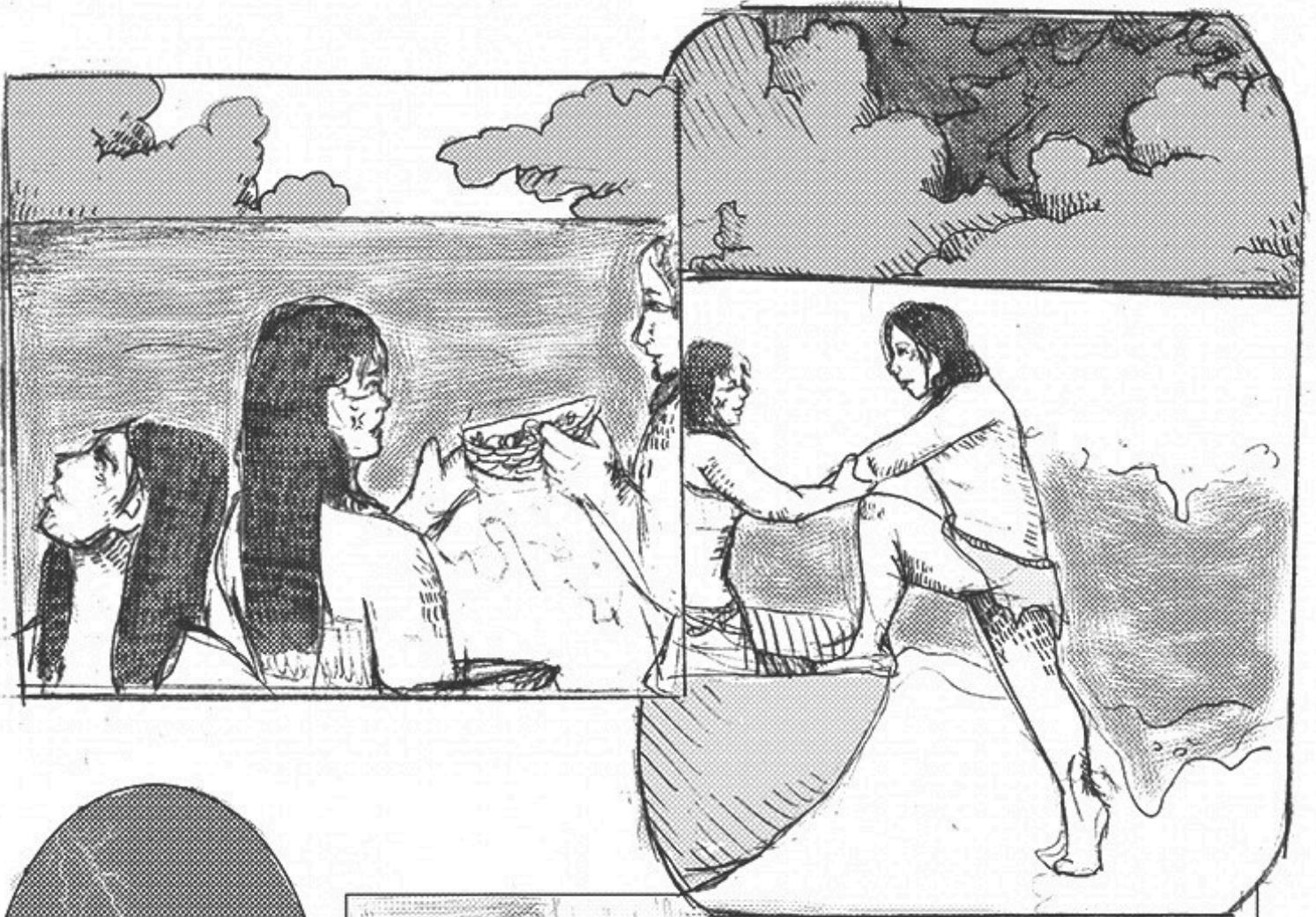
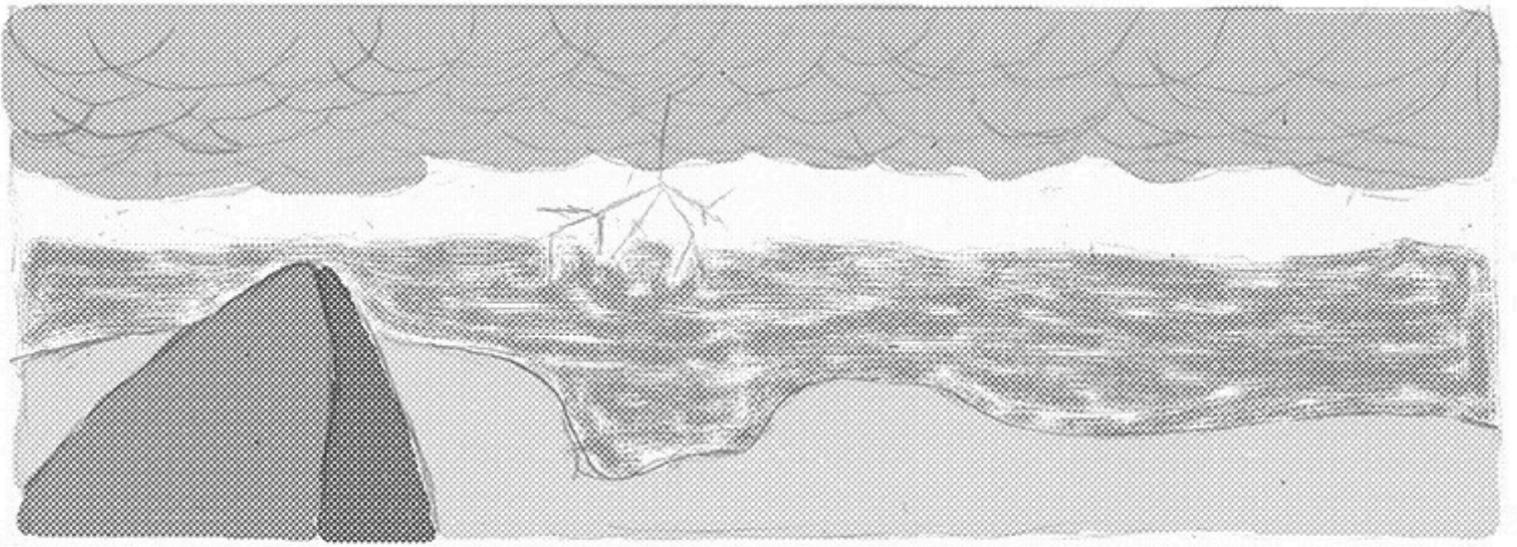


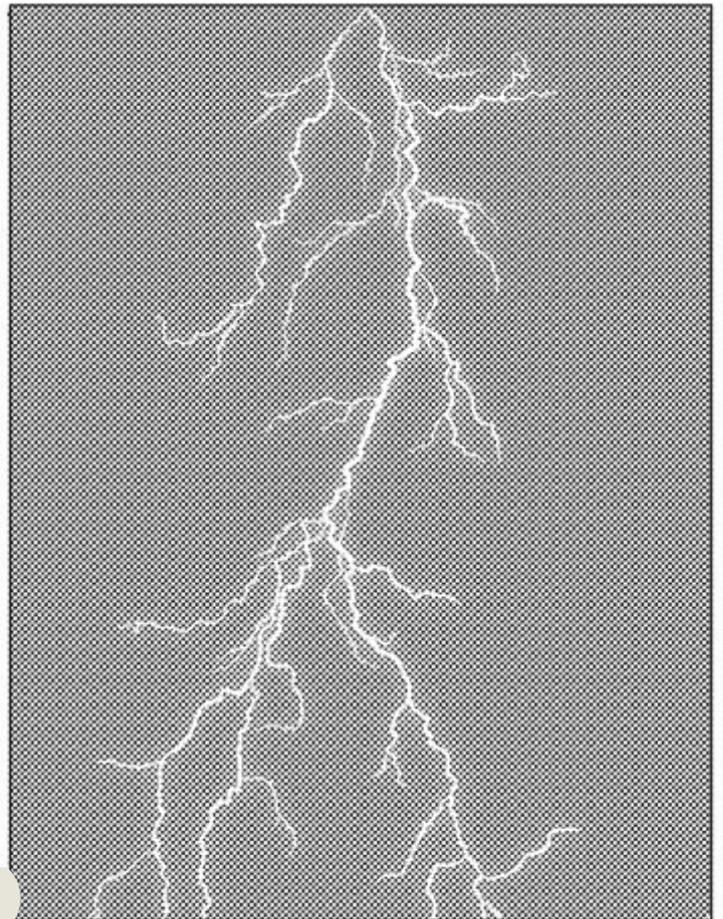
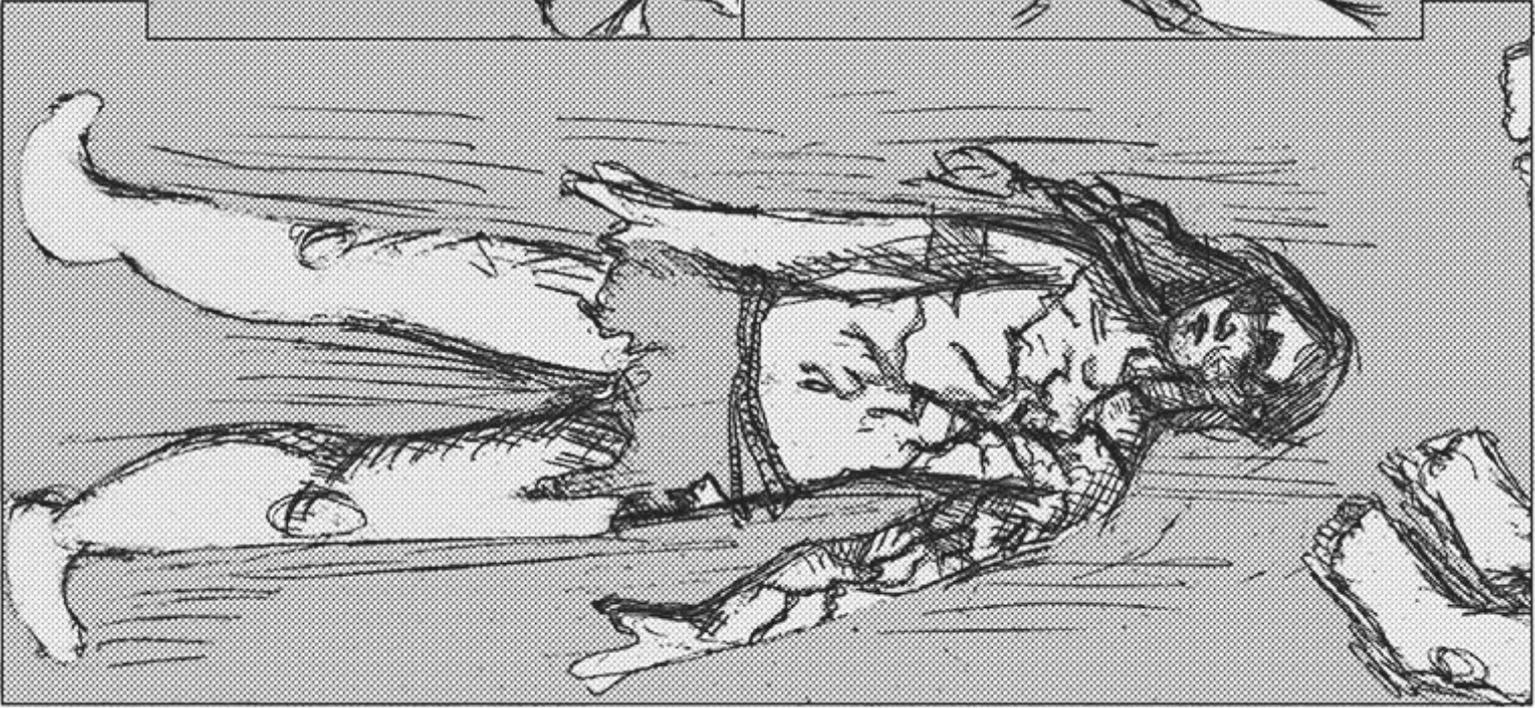
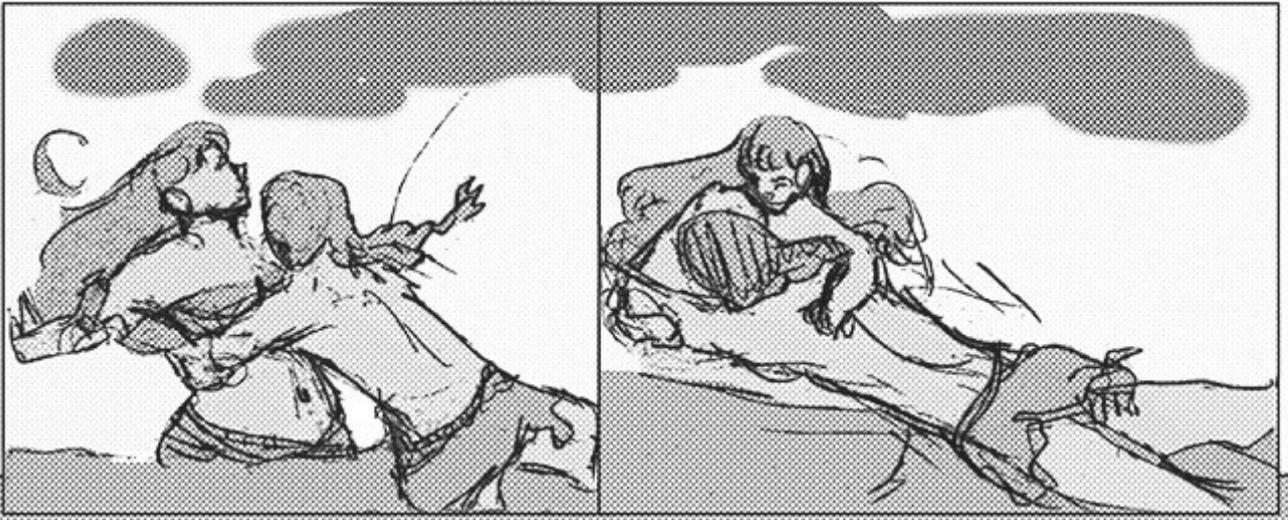


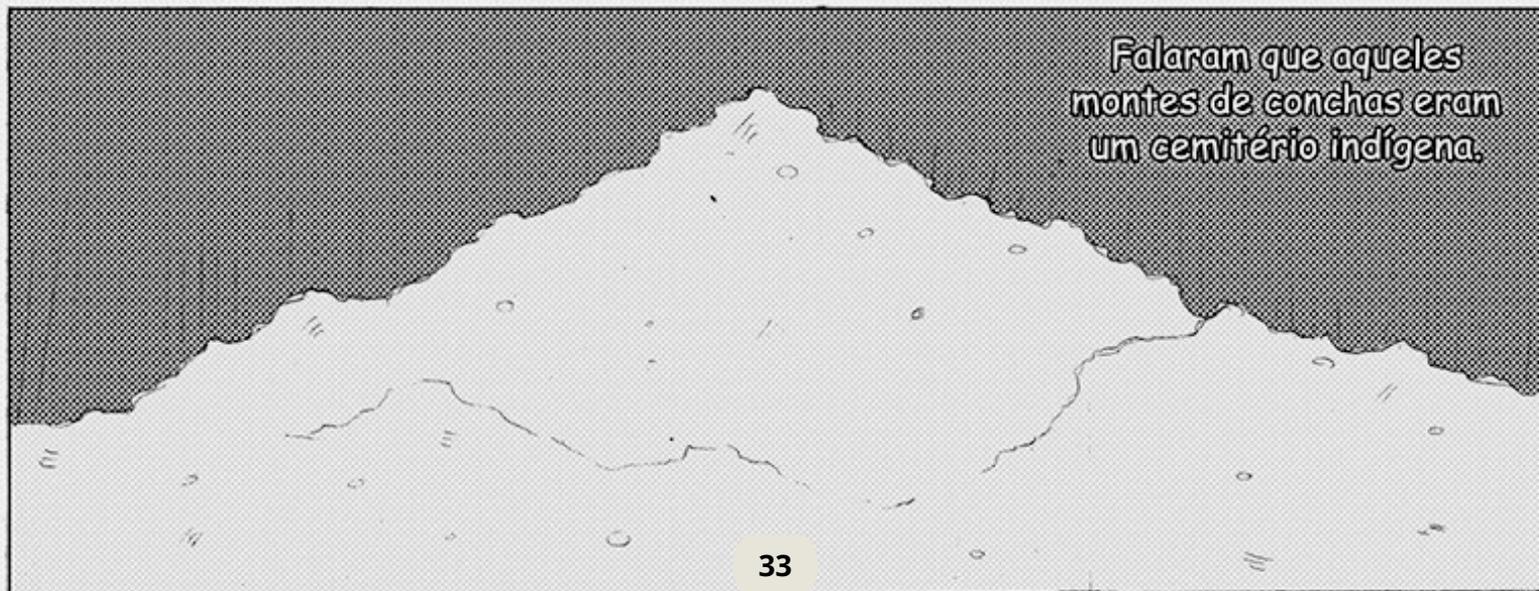












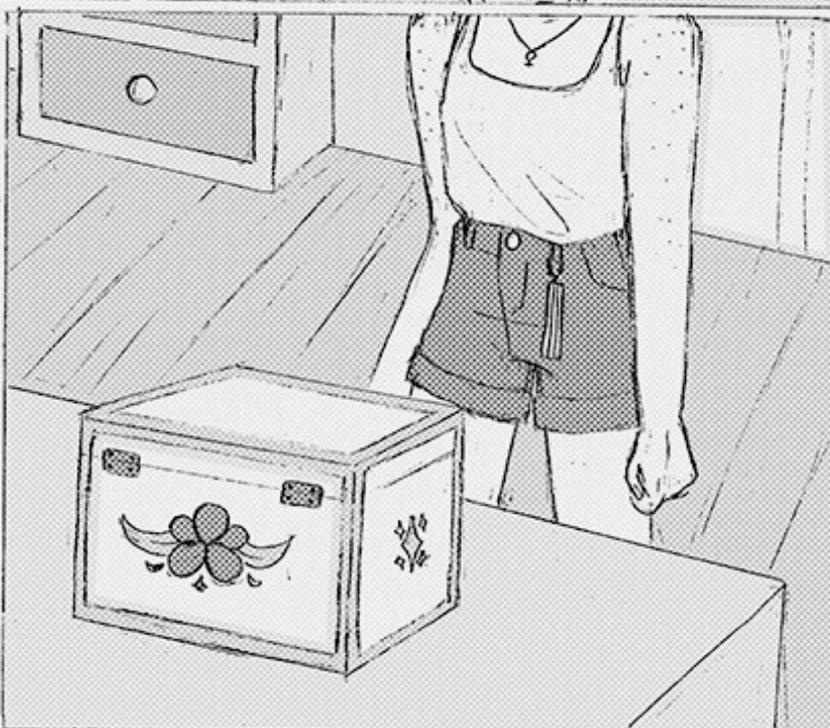
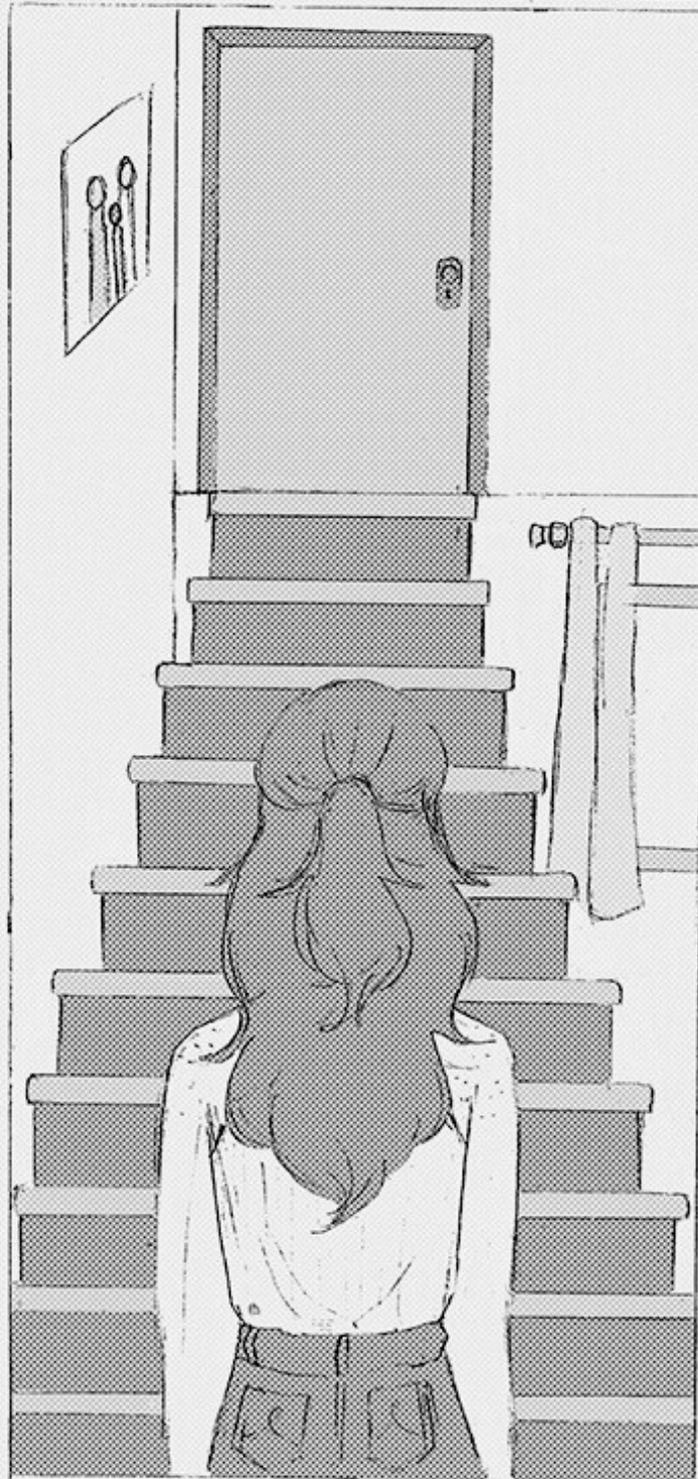


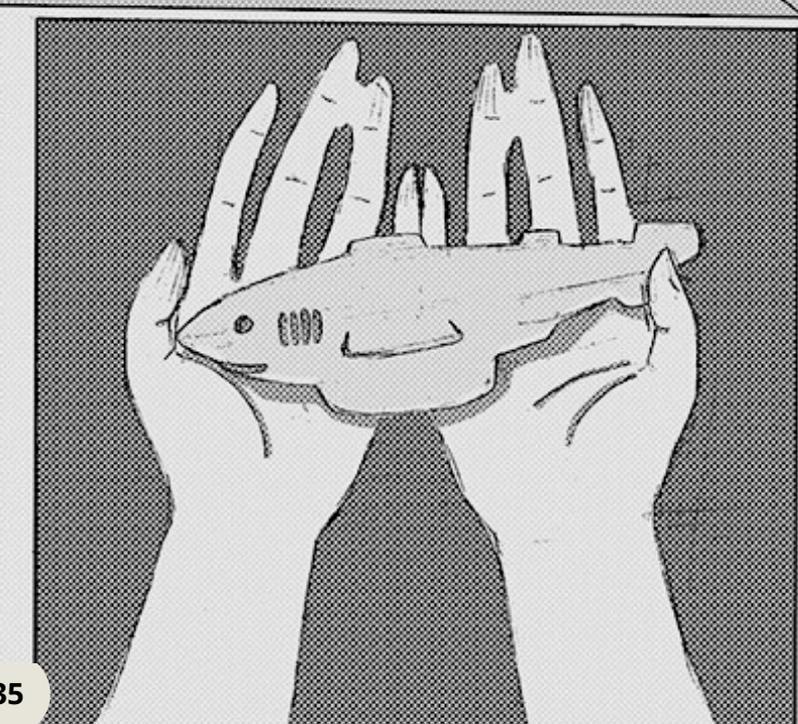
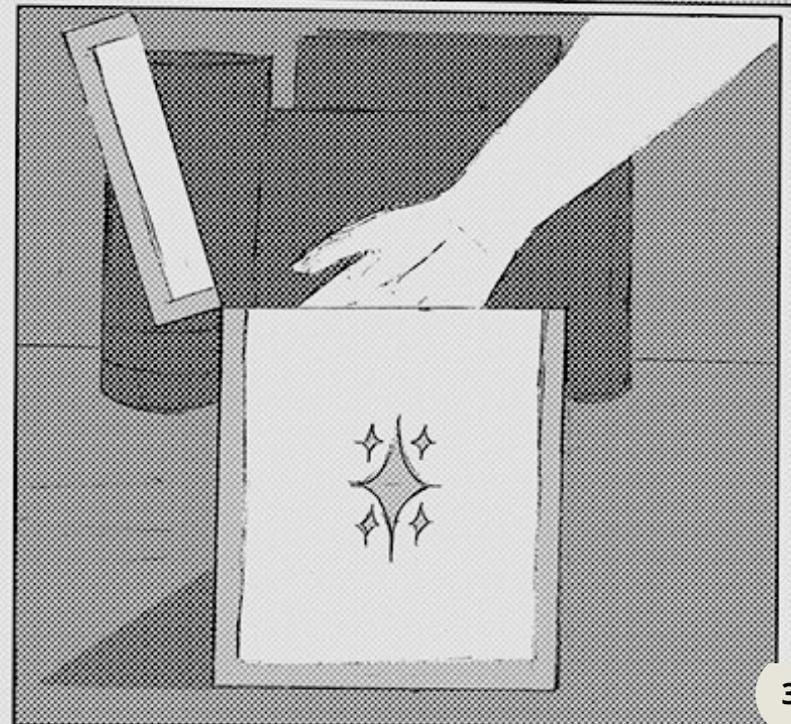
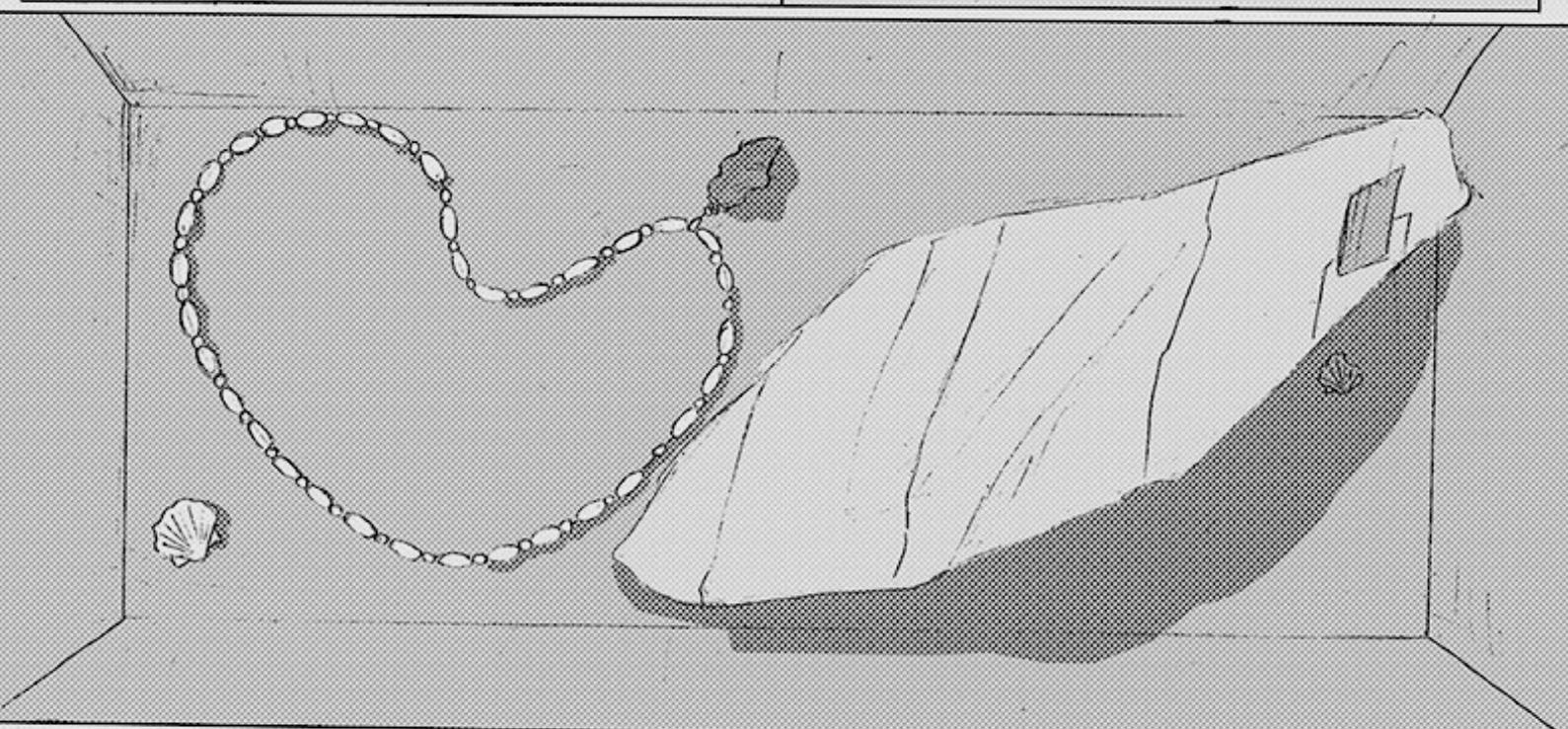
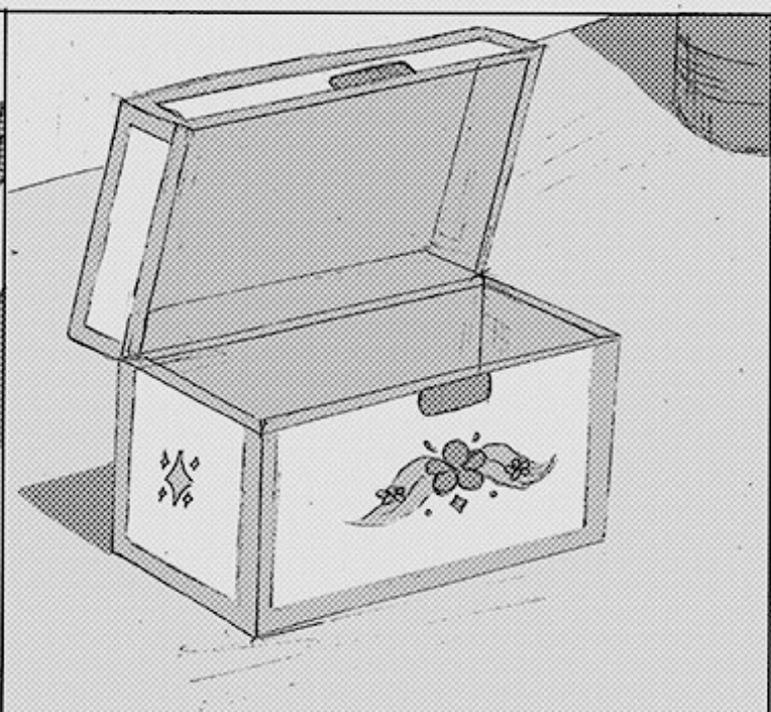
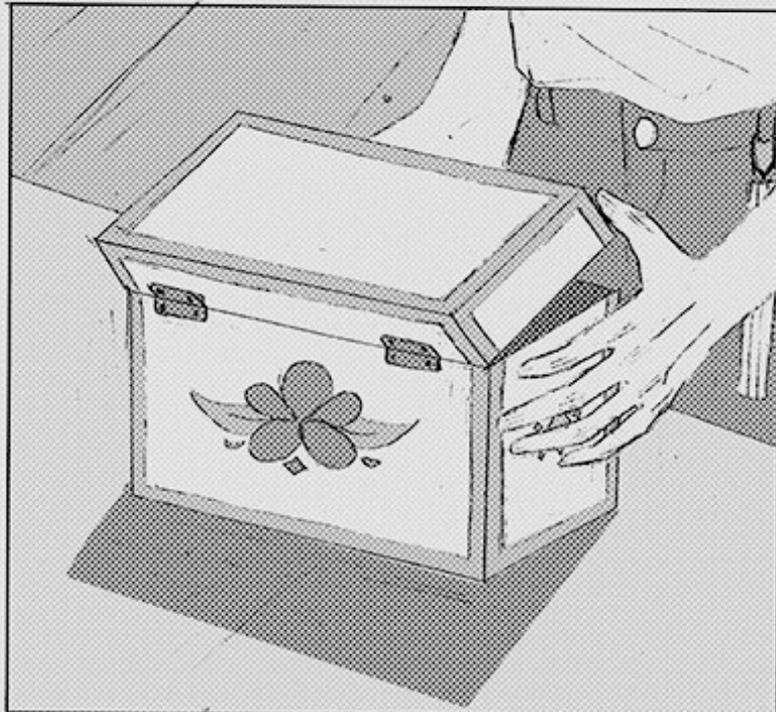
Bem que o seu avô trouxe algumas coisas de lá!

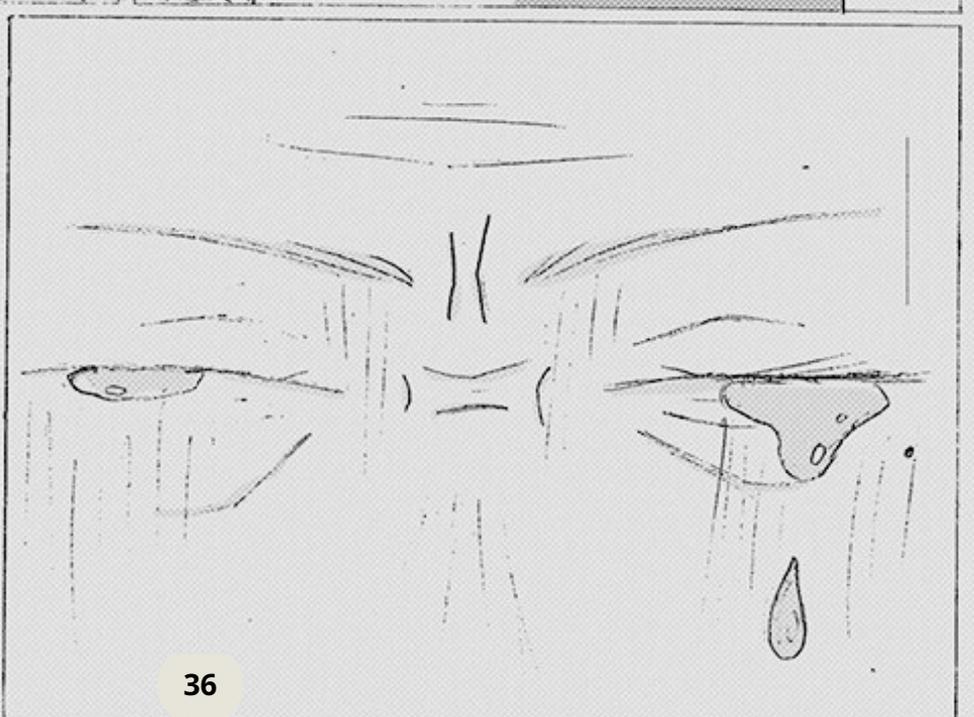
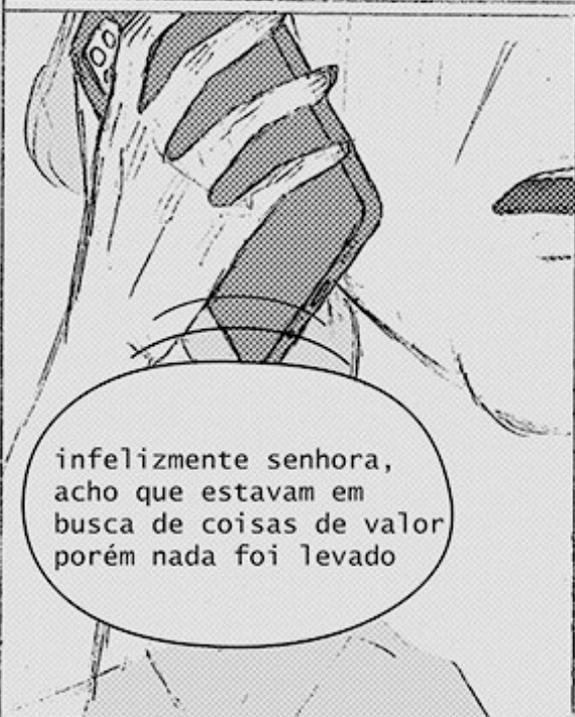
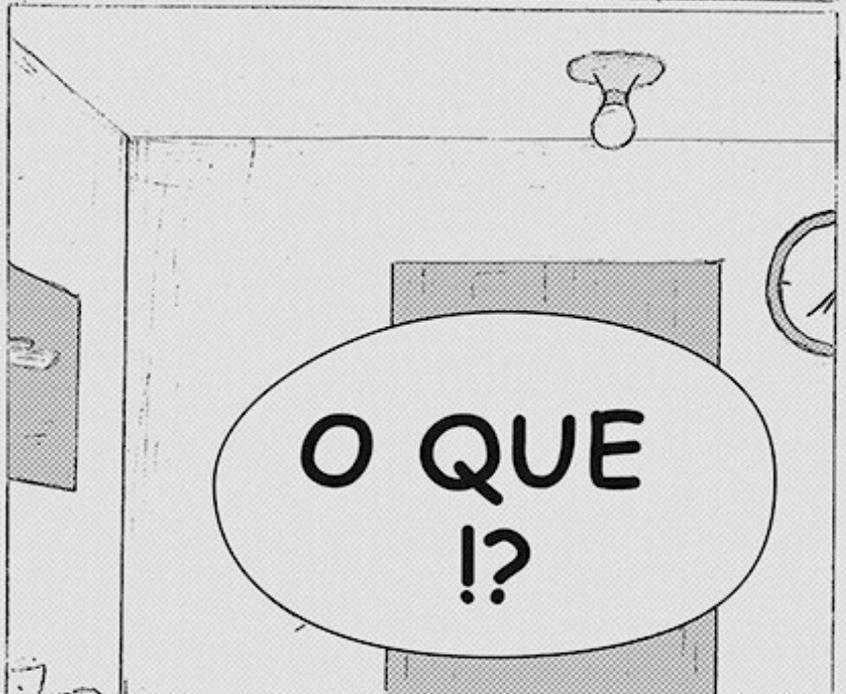
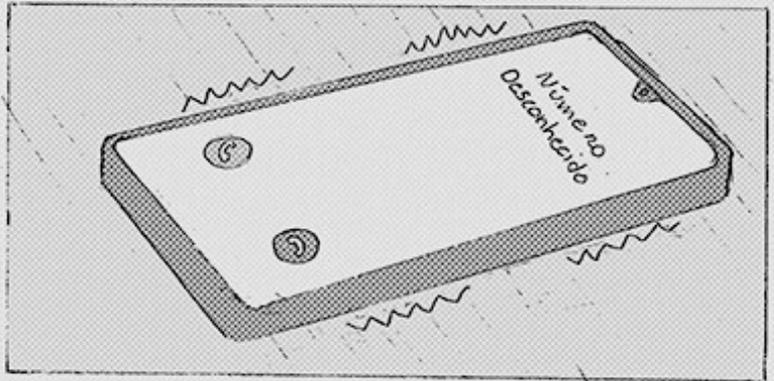
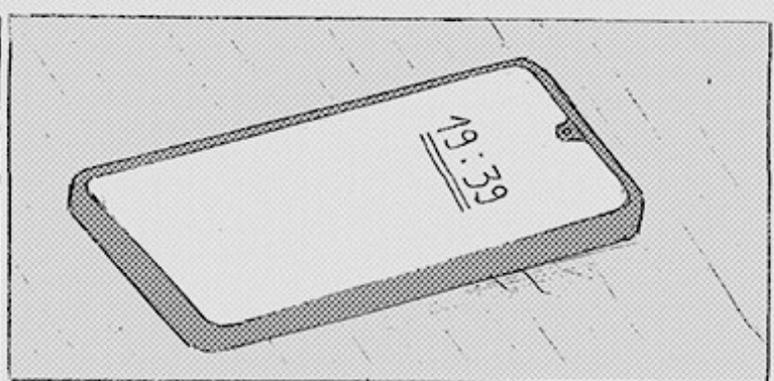
A senhora ainda tem essas coisas?

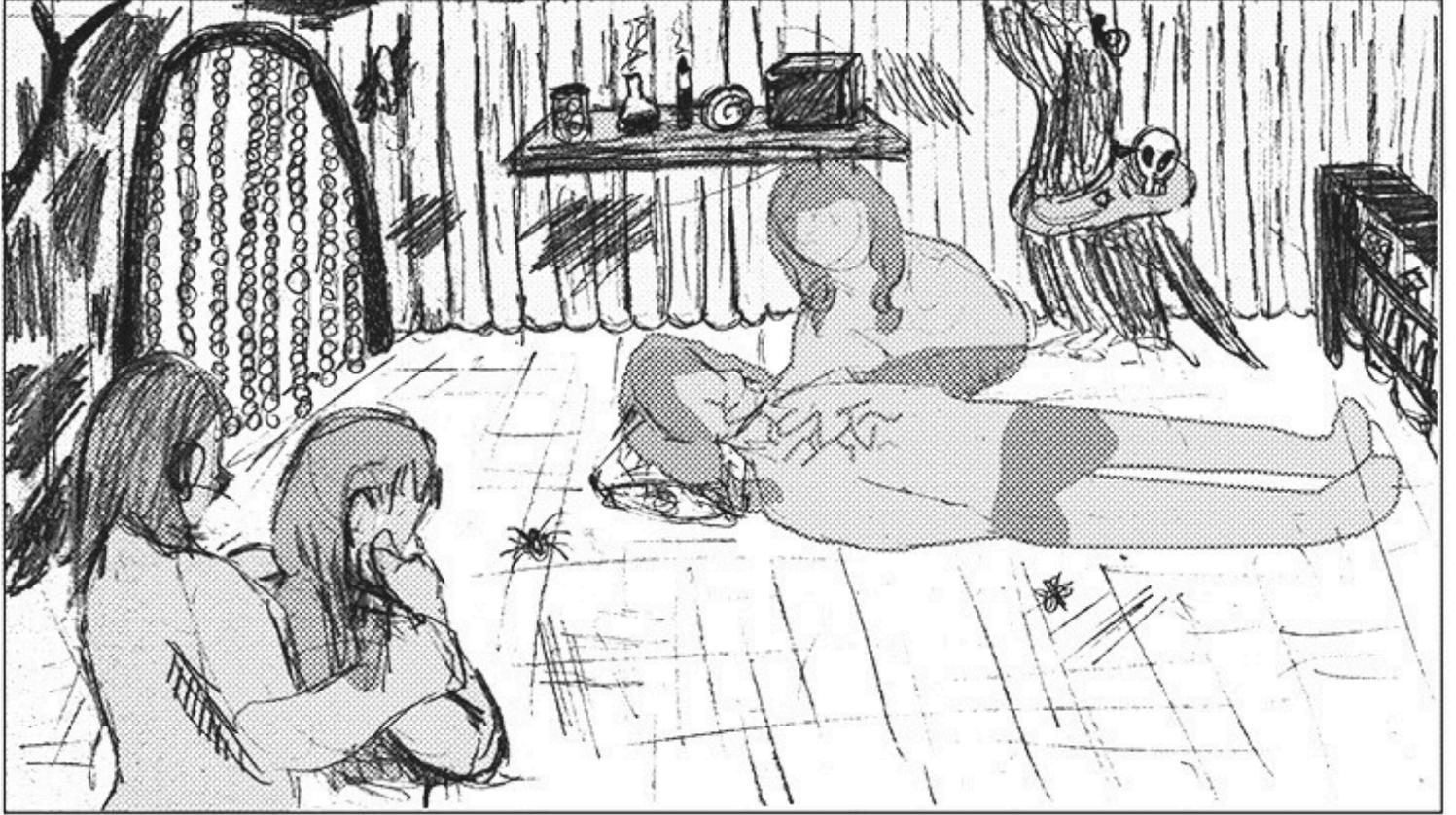


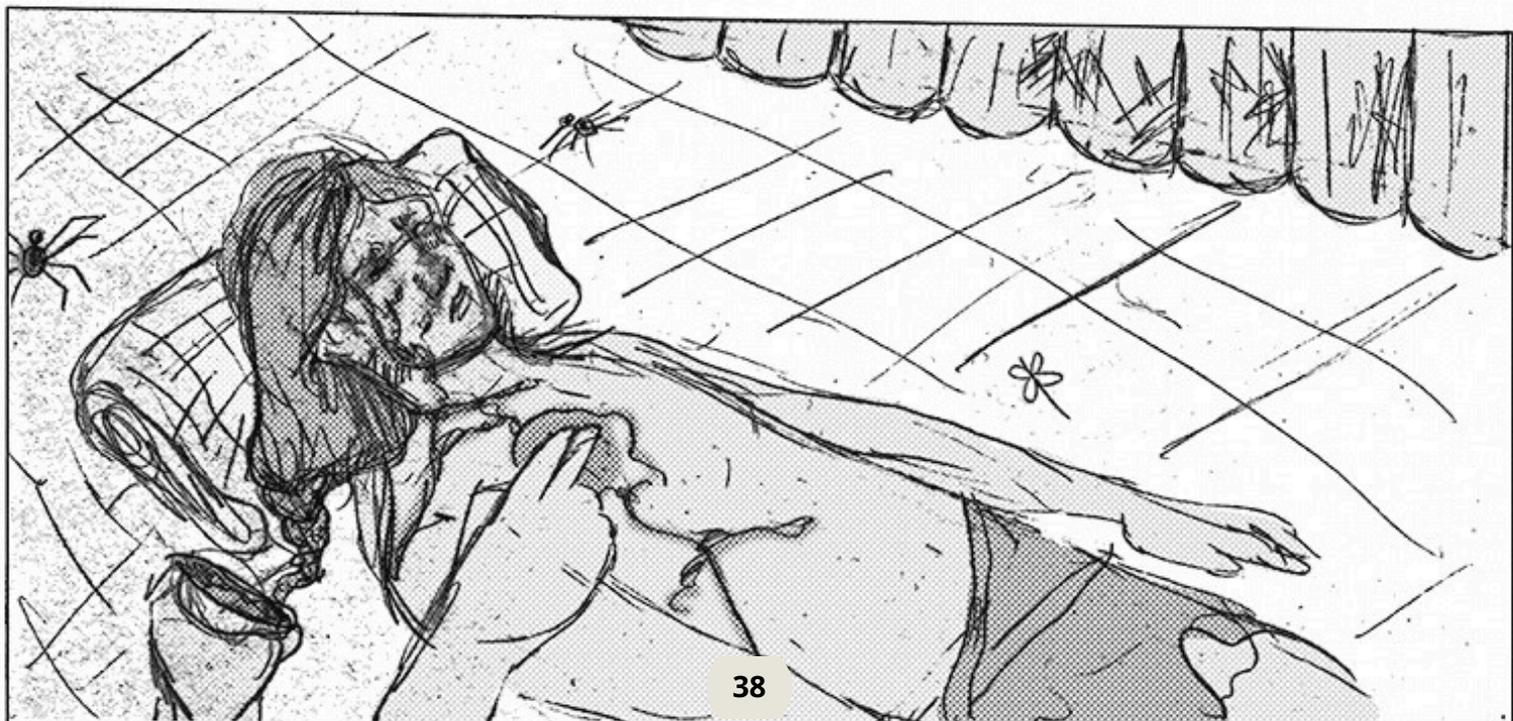
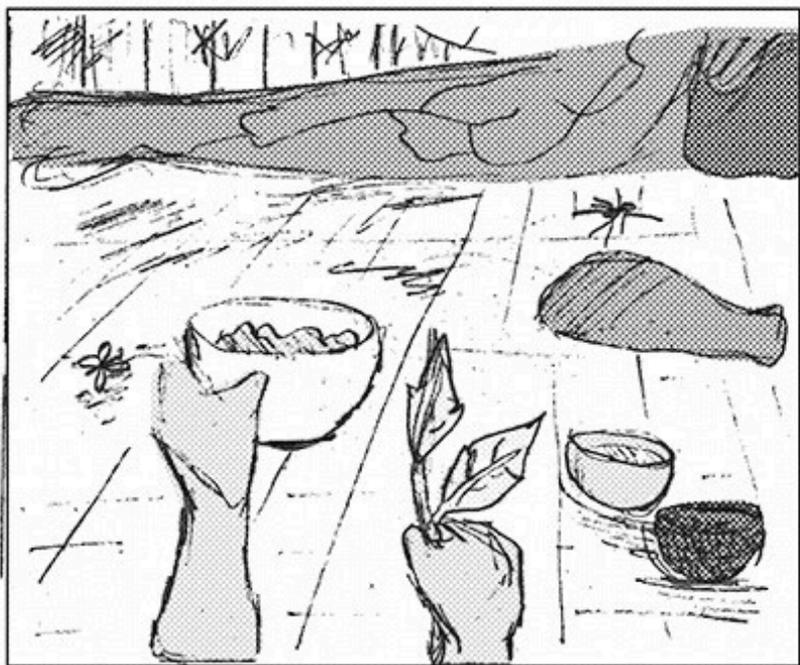
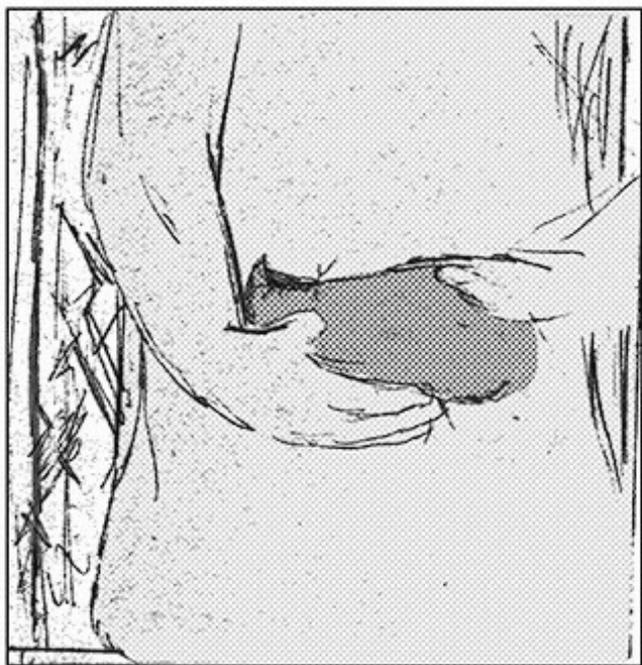
Sim, eu guardei numa caixinha no sótão, se quiser pode ir dar uma olhada.

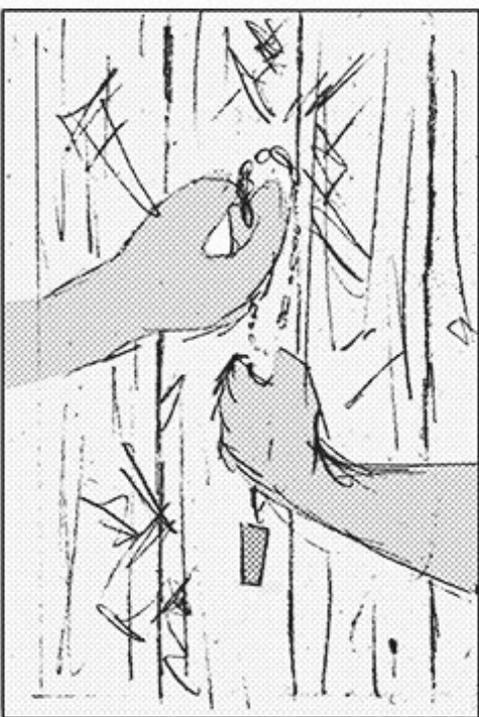
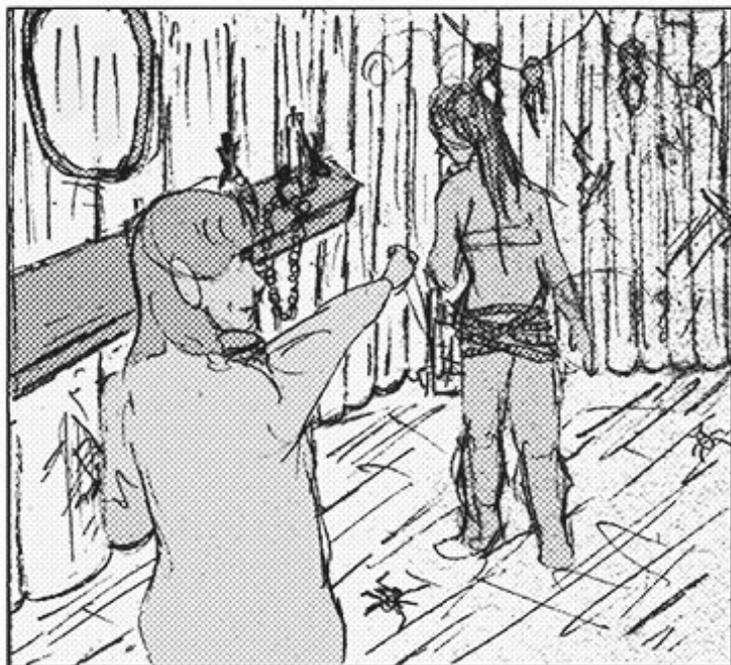
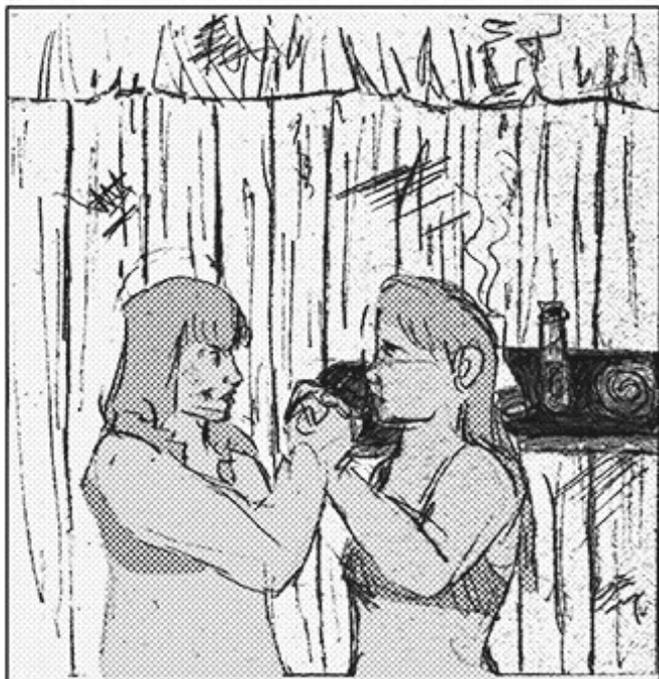
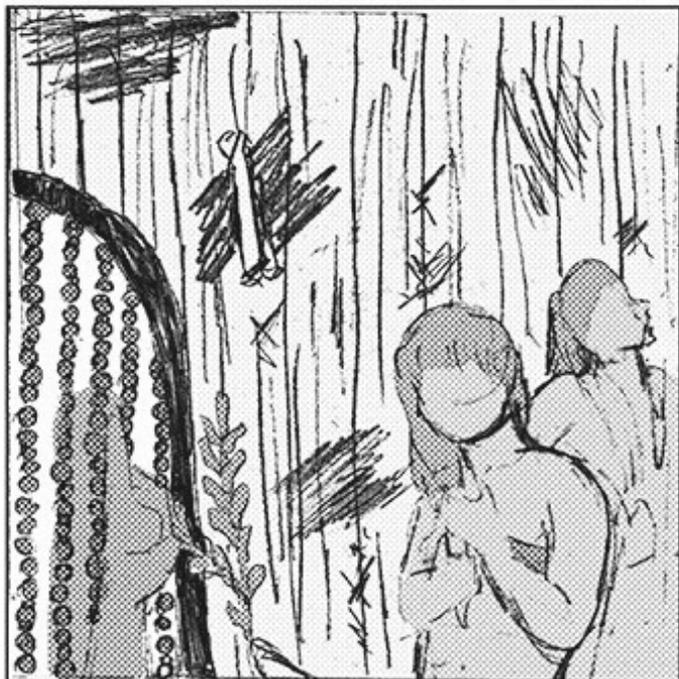


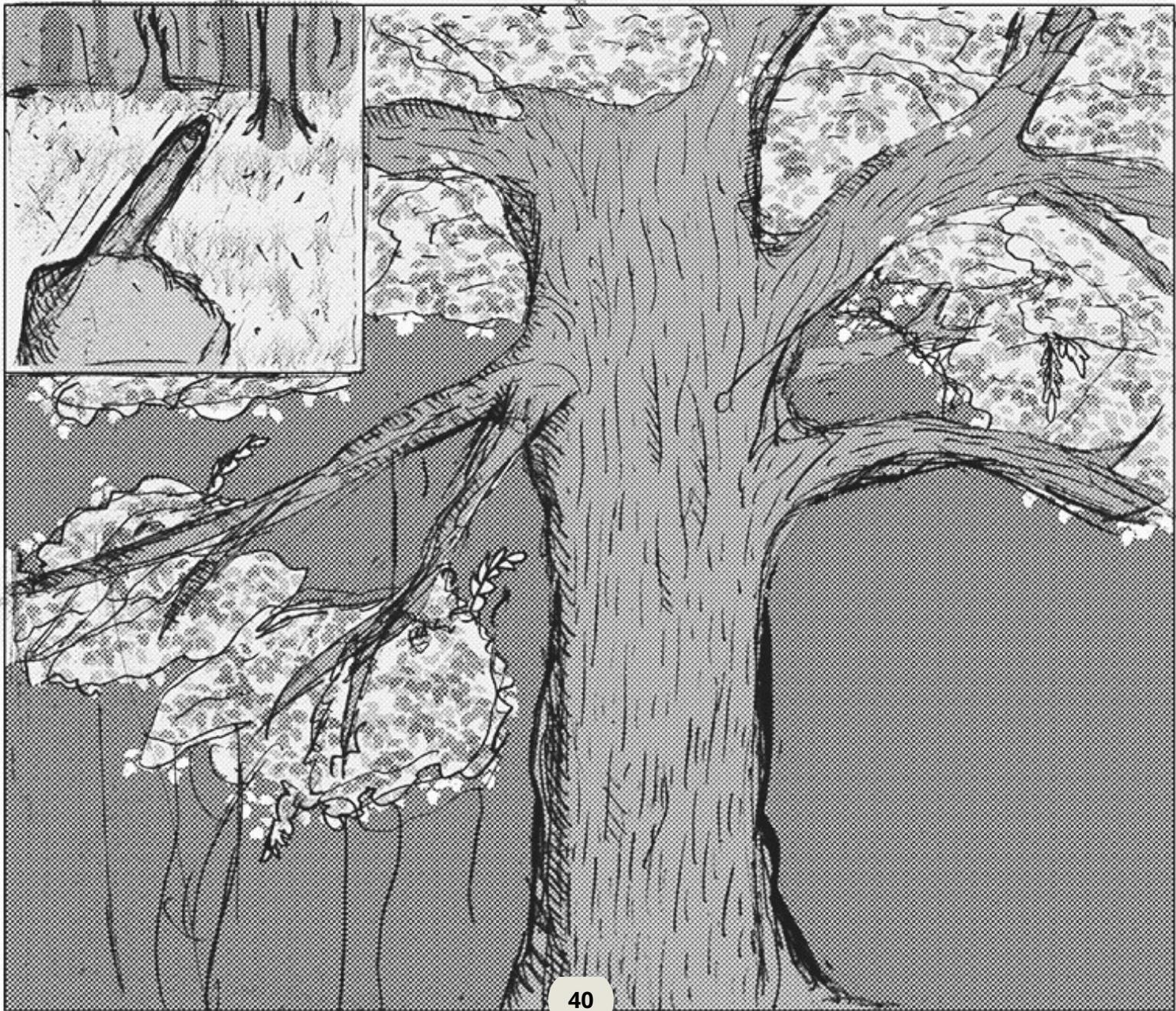
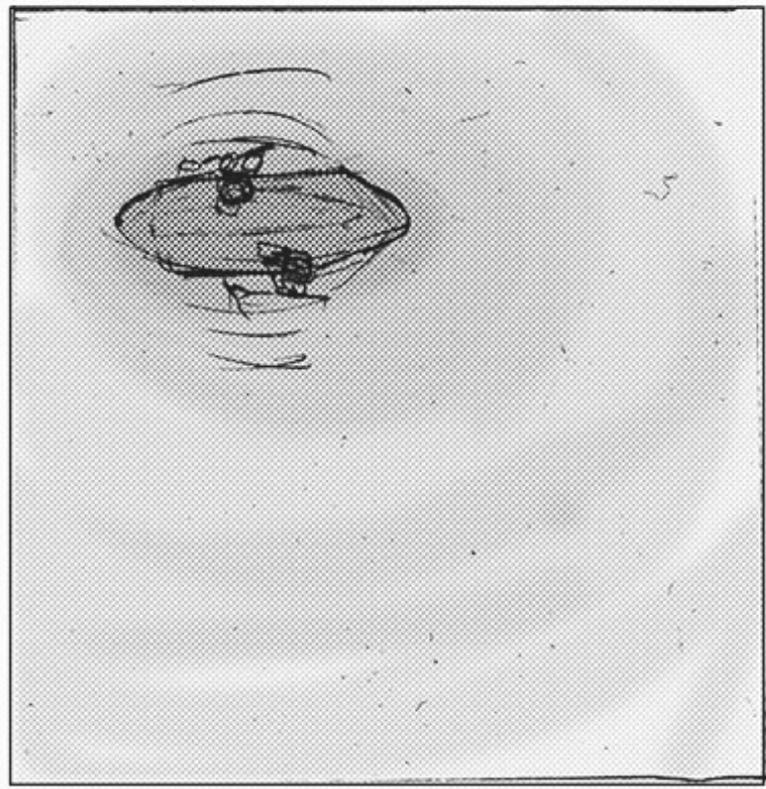


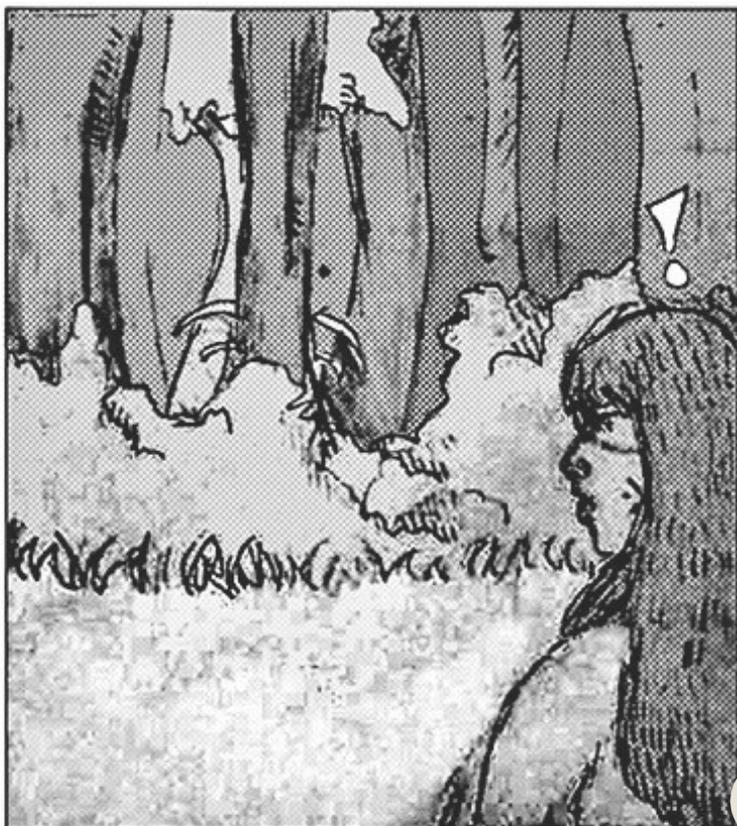
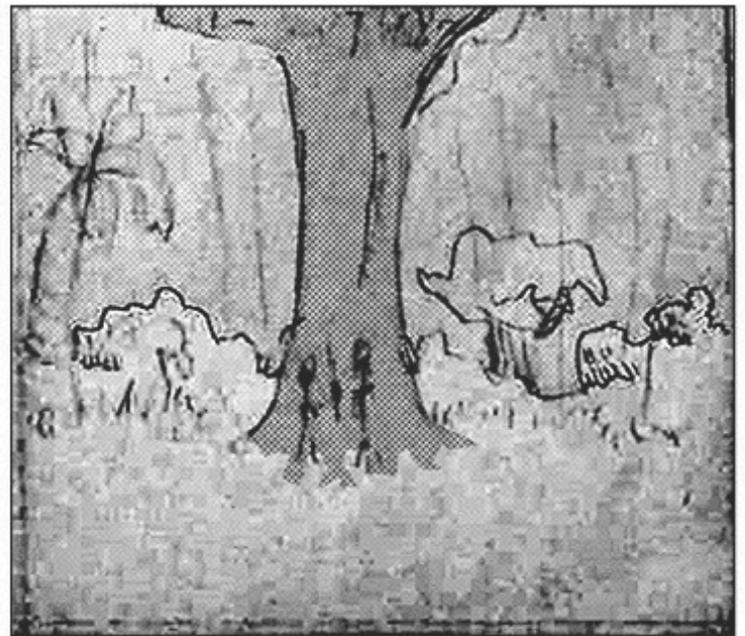
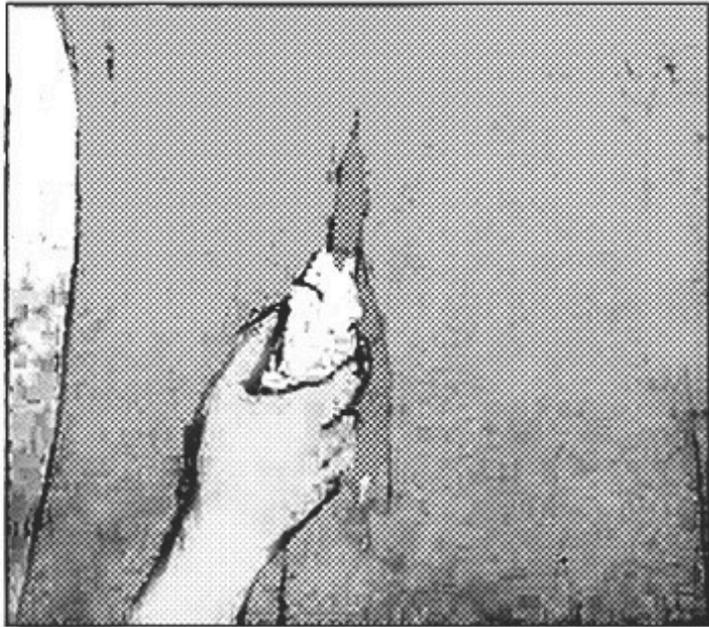
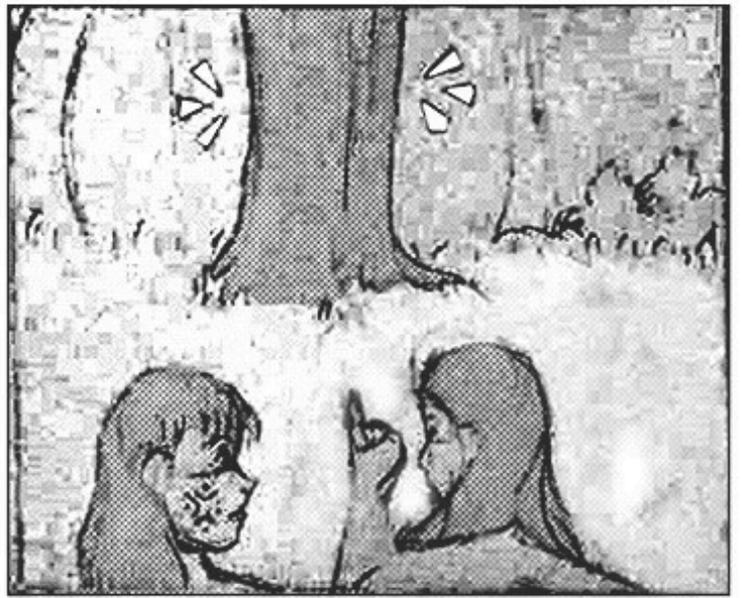


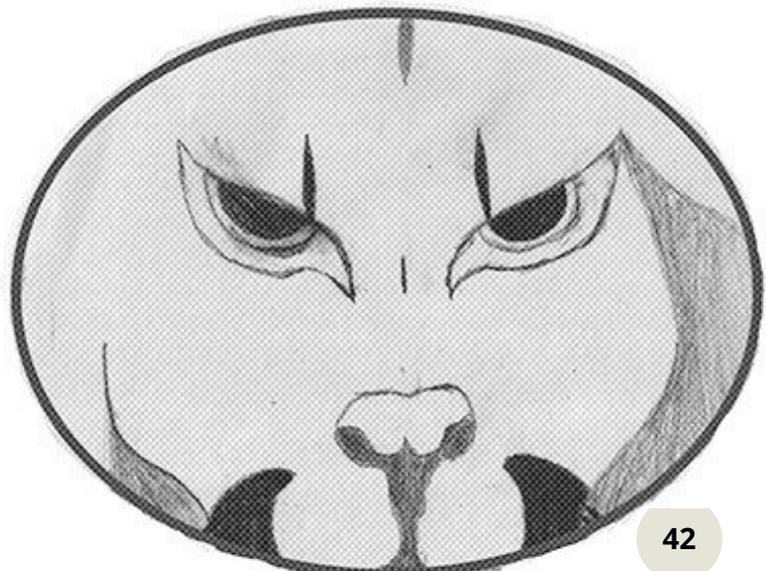
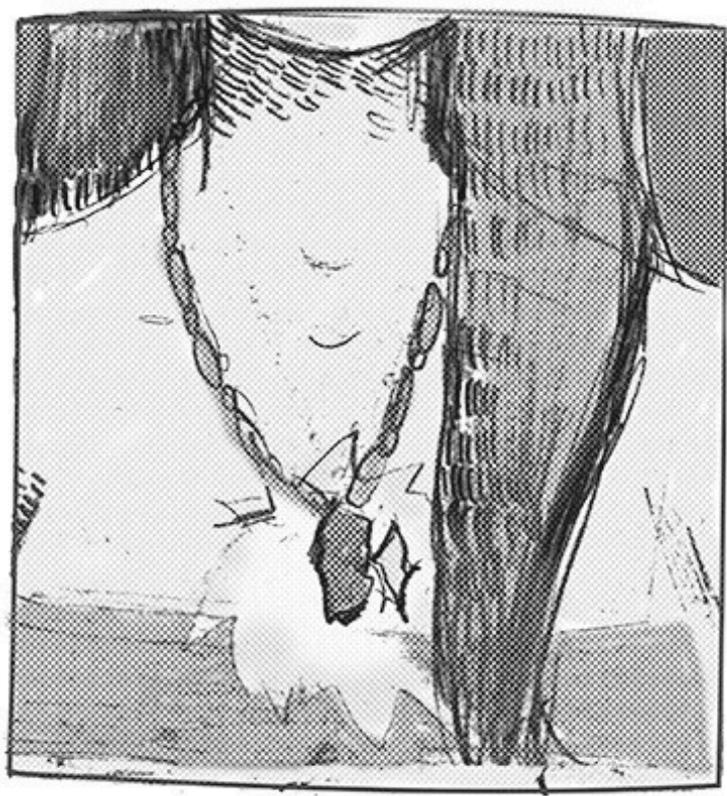
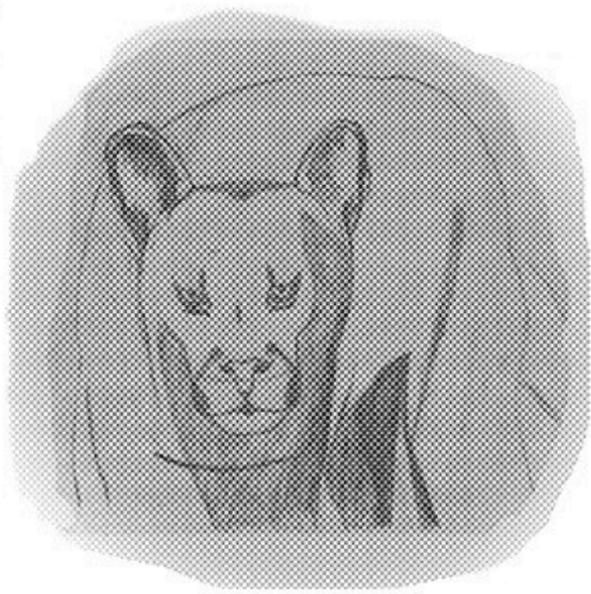
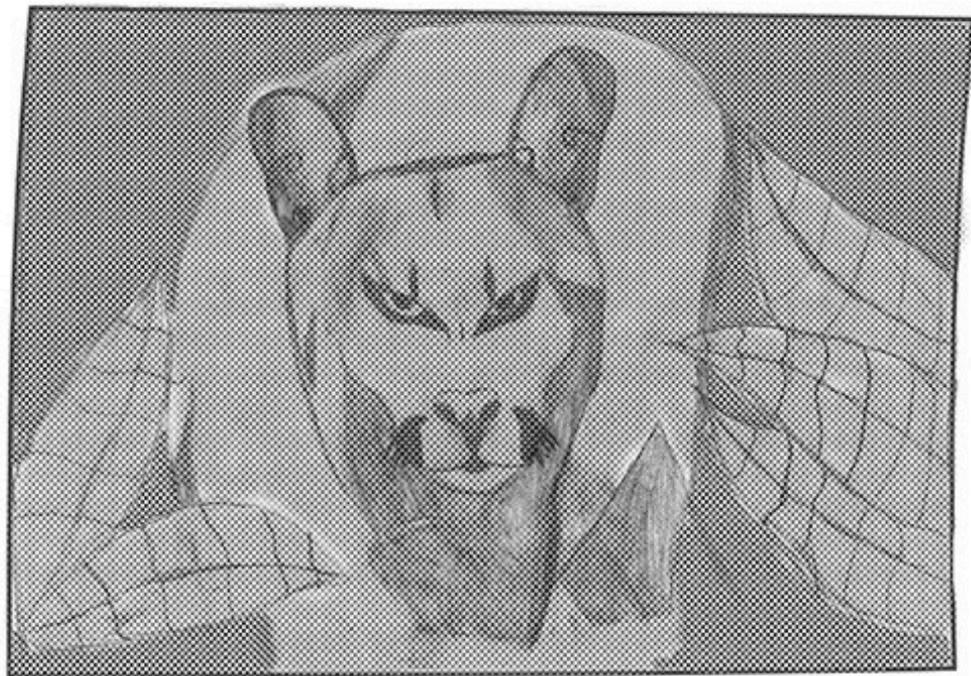


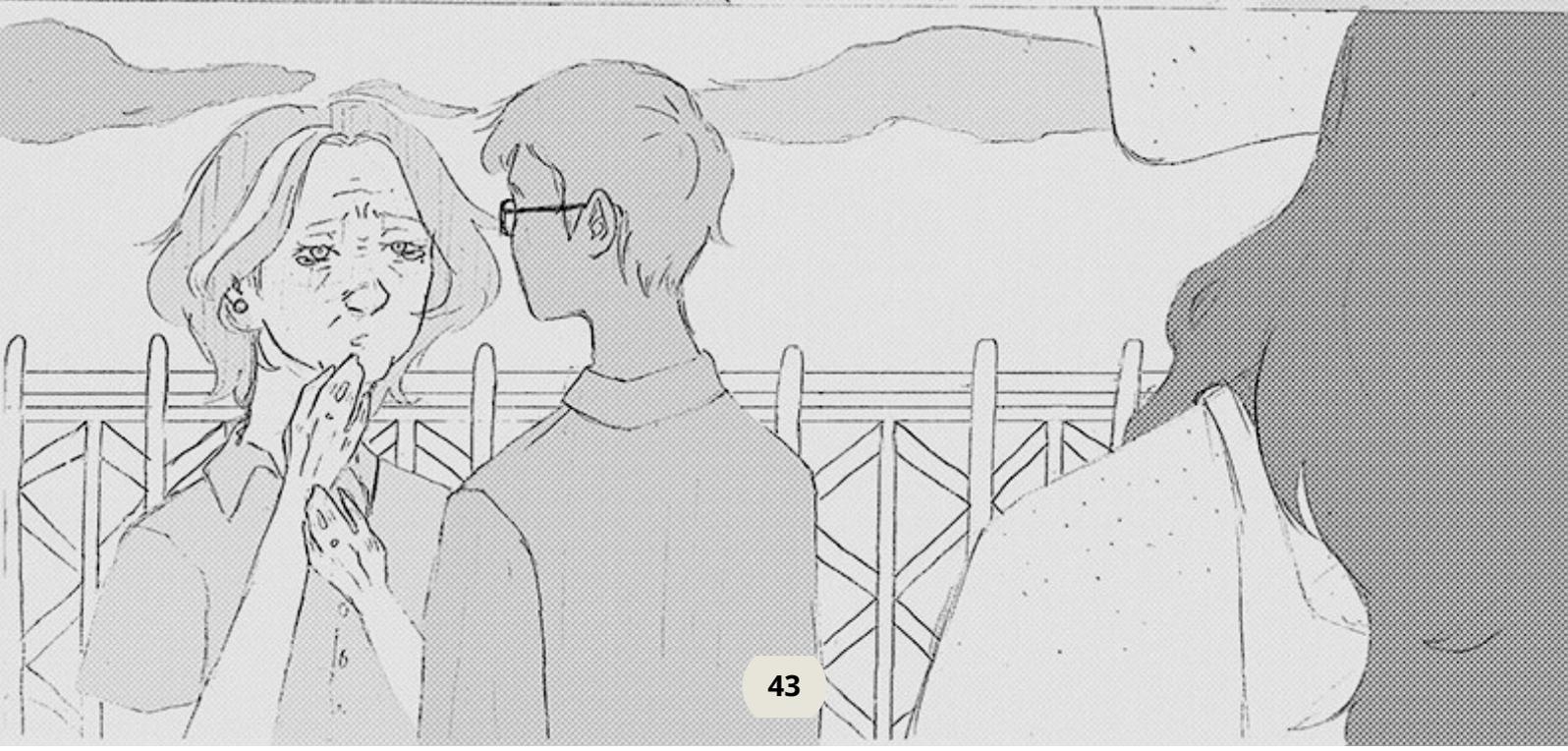
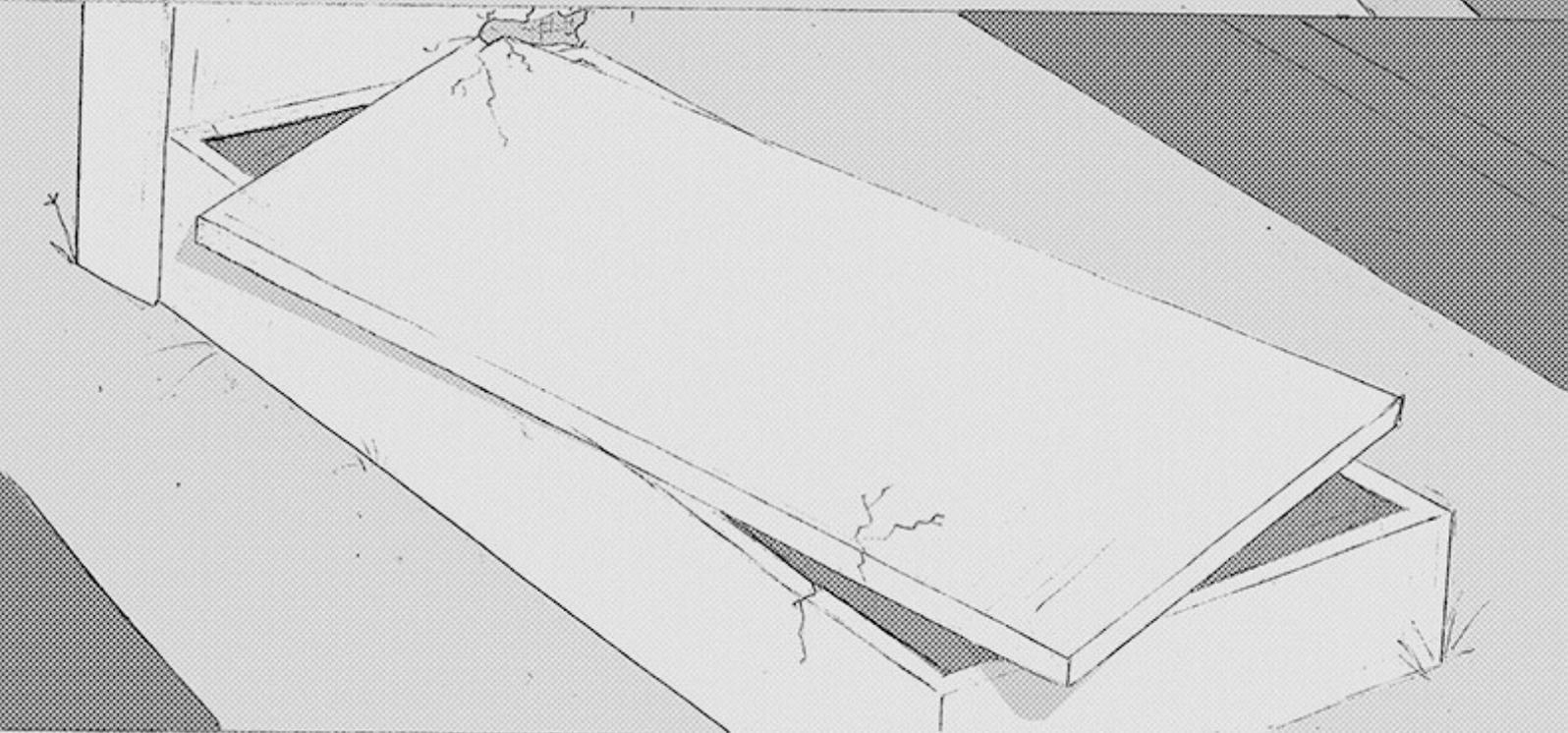


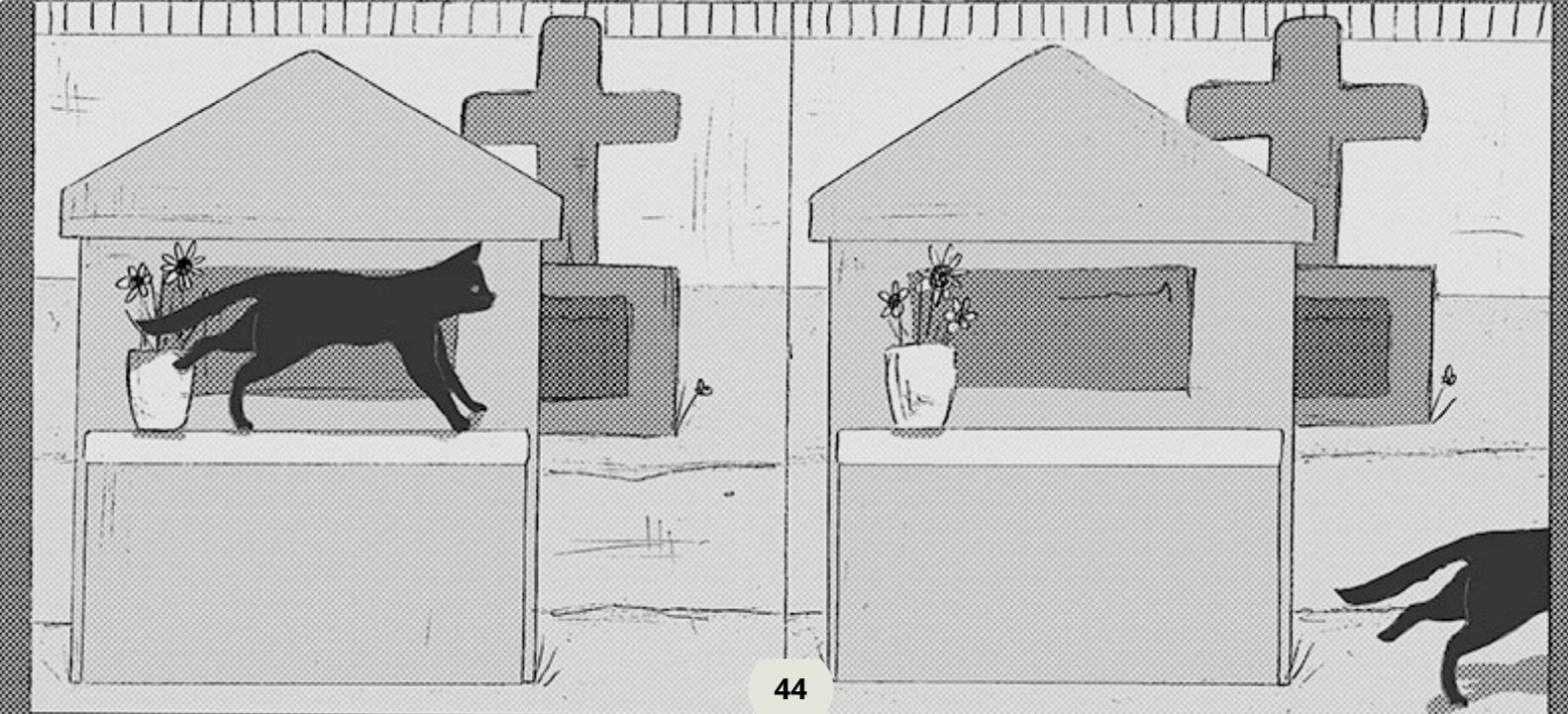


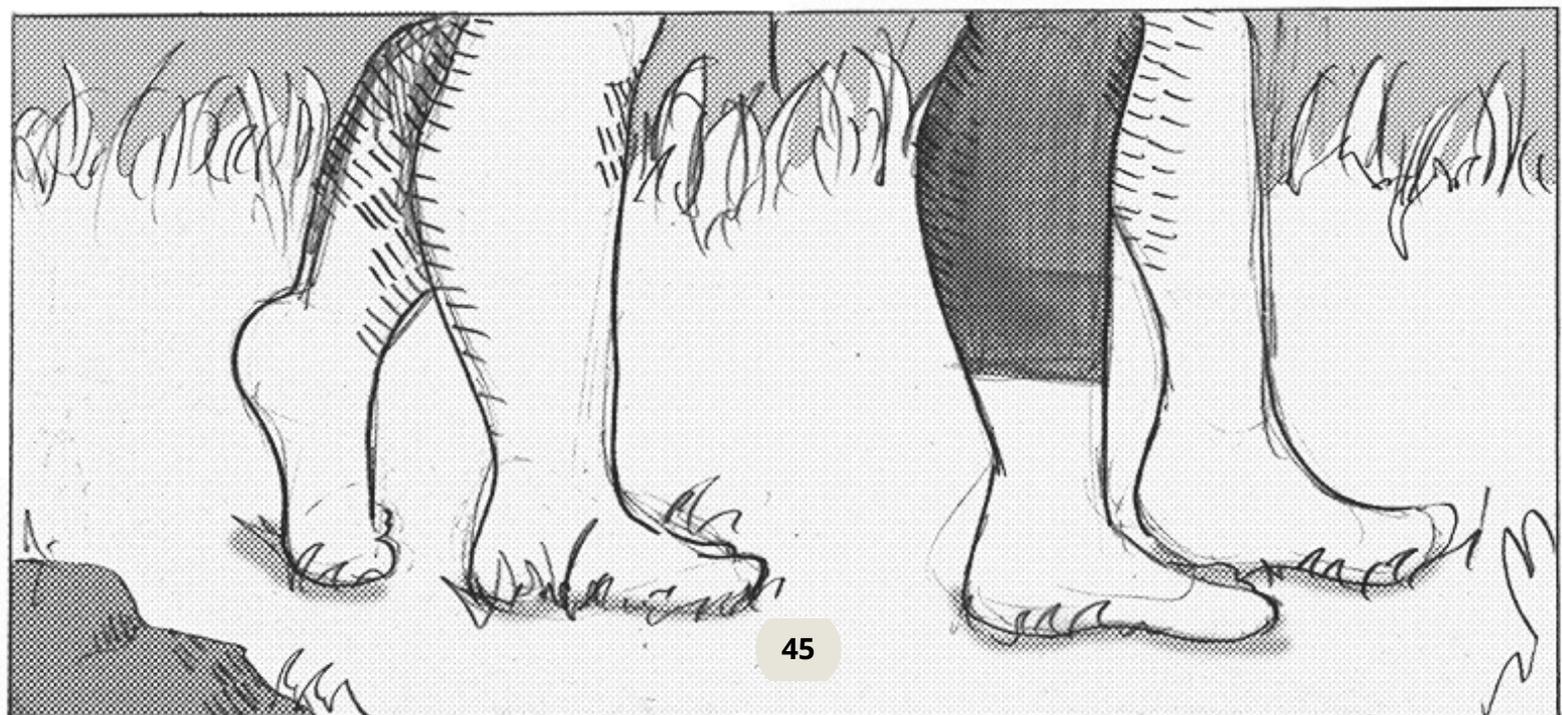


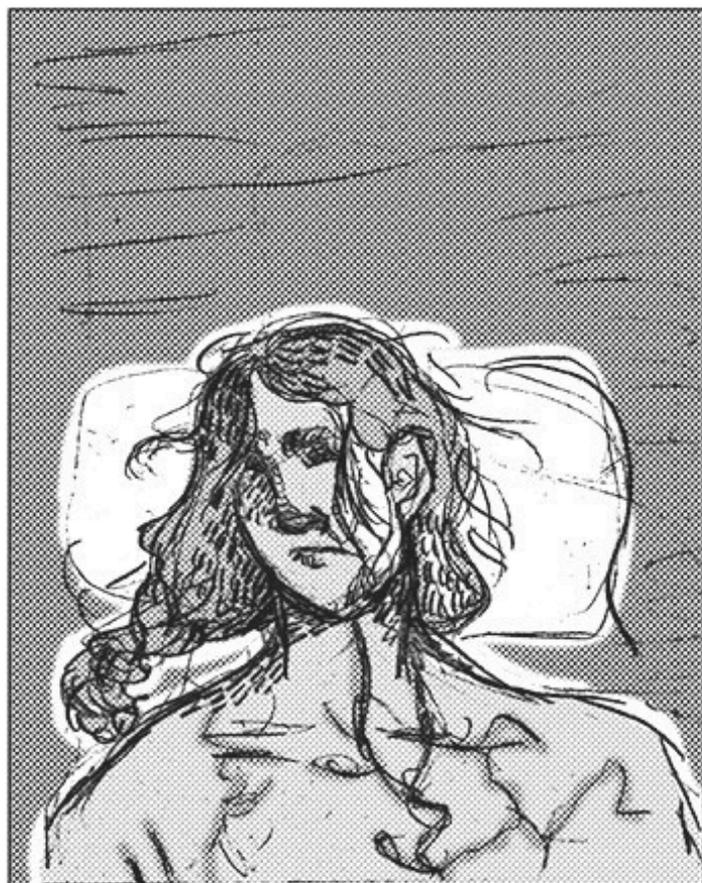
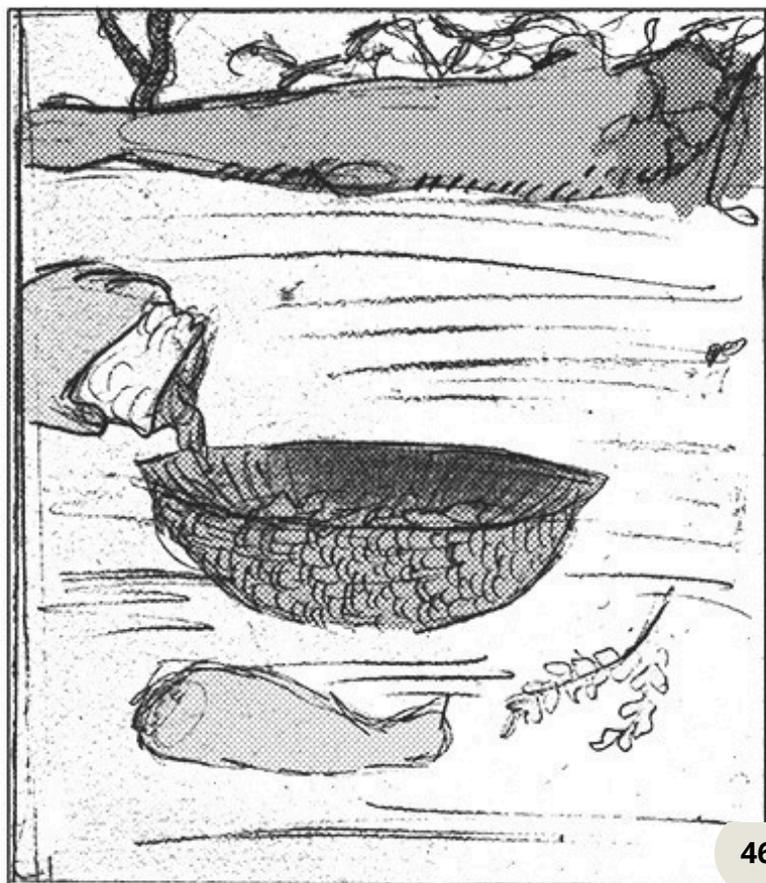
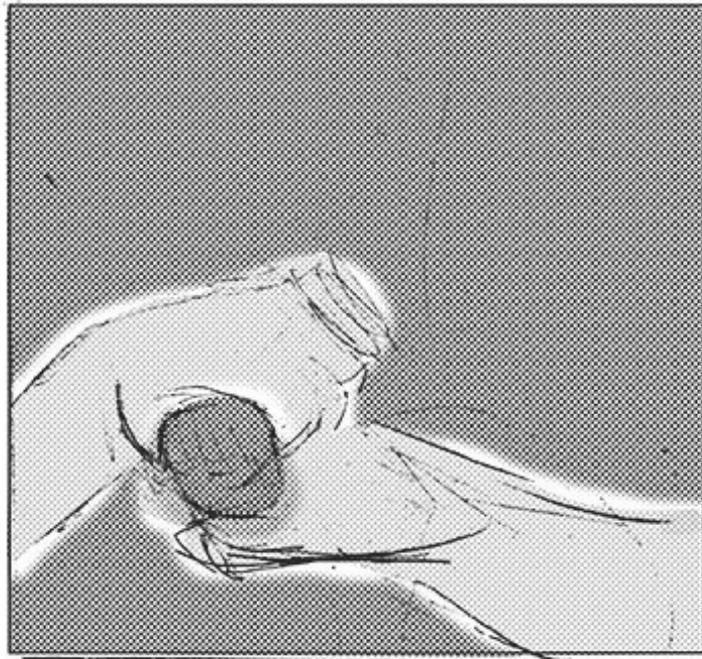
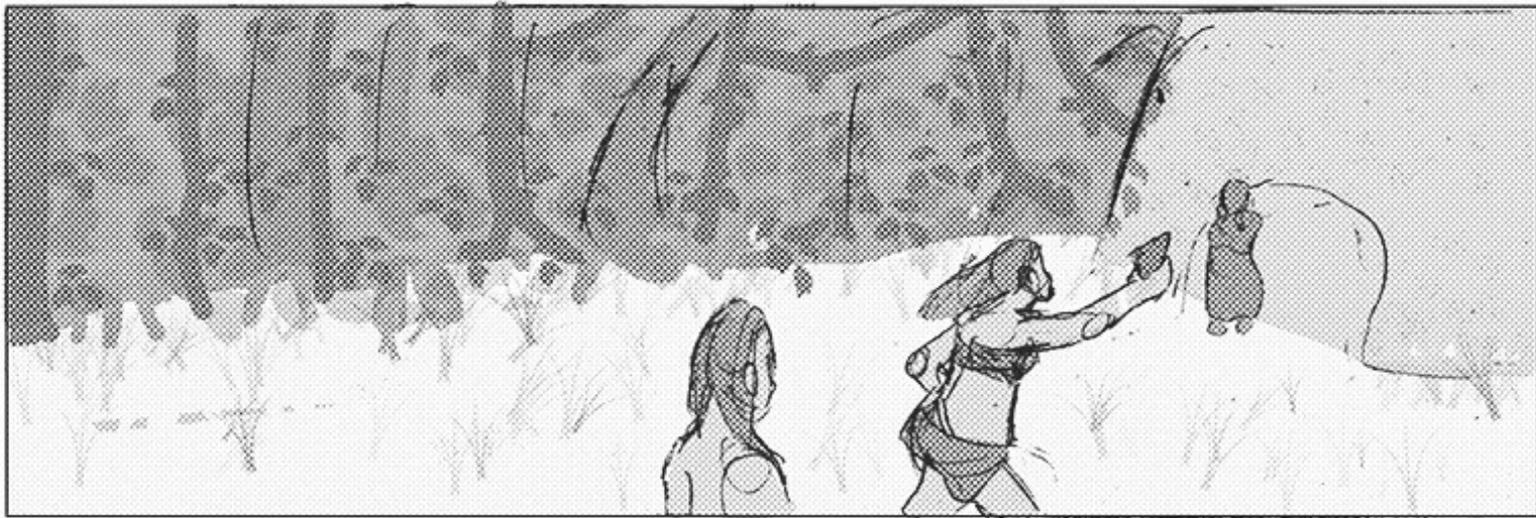


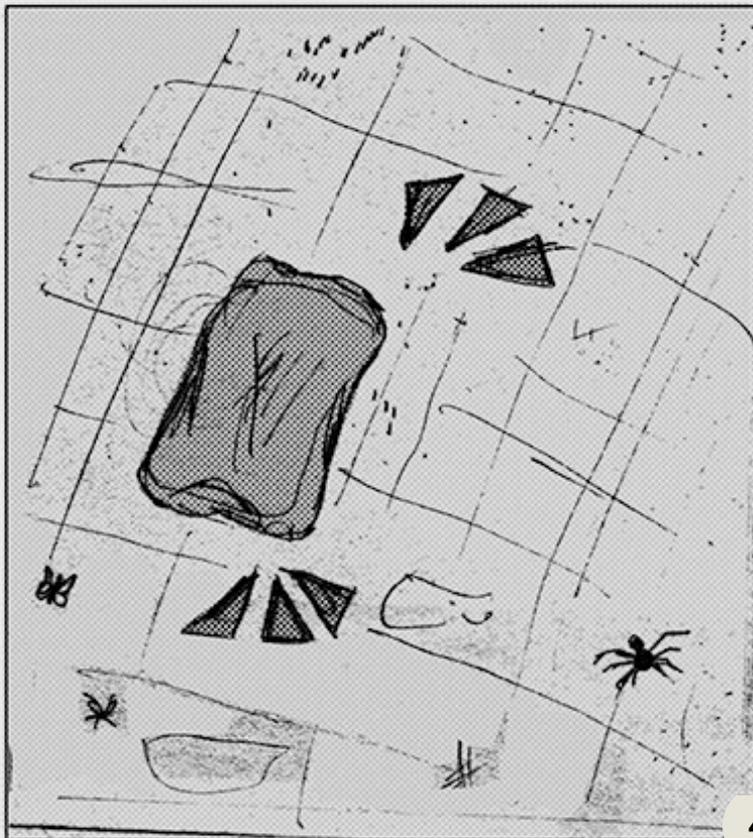


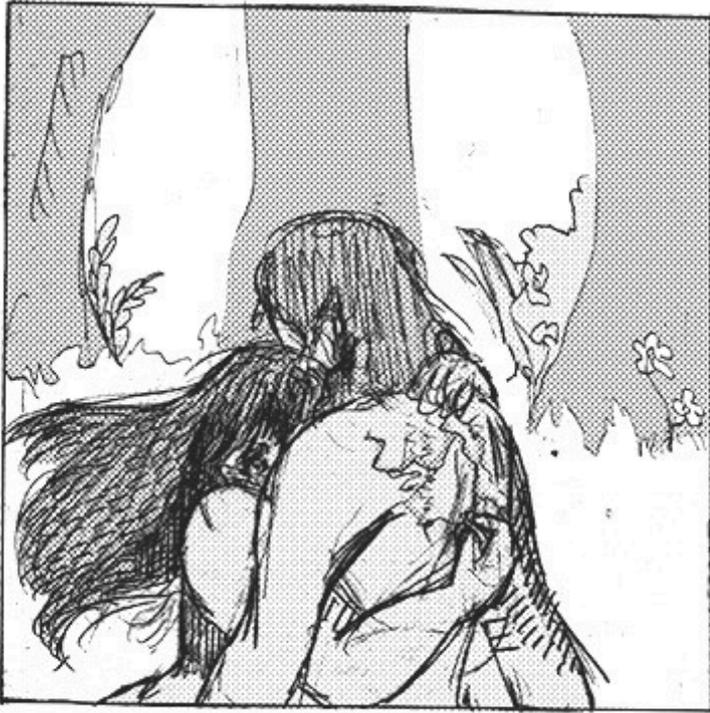


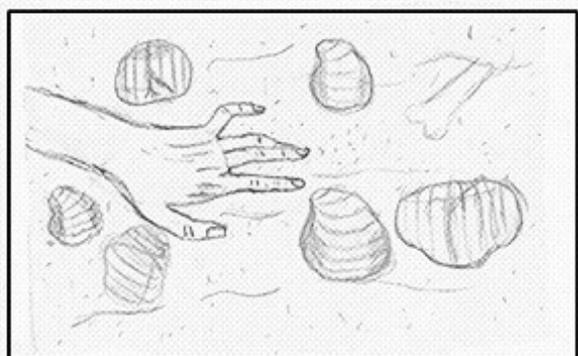
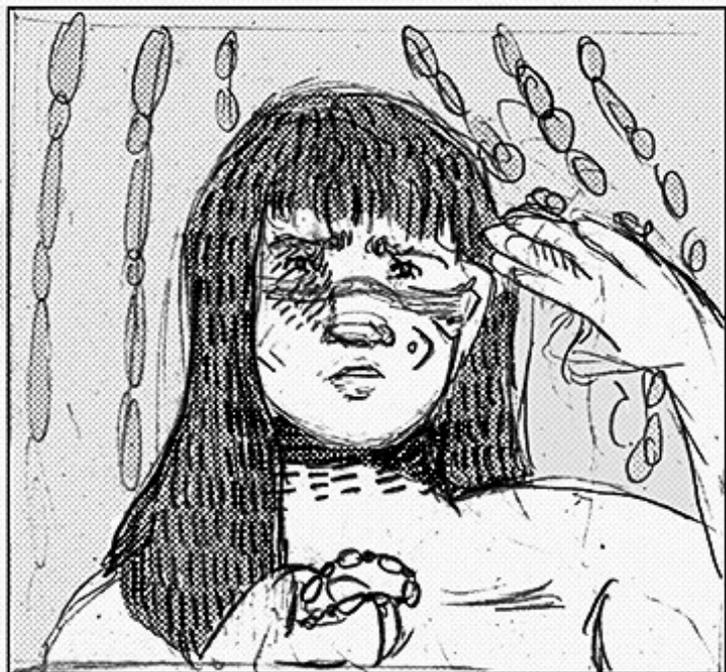


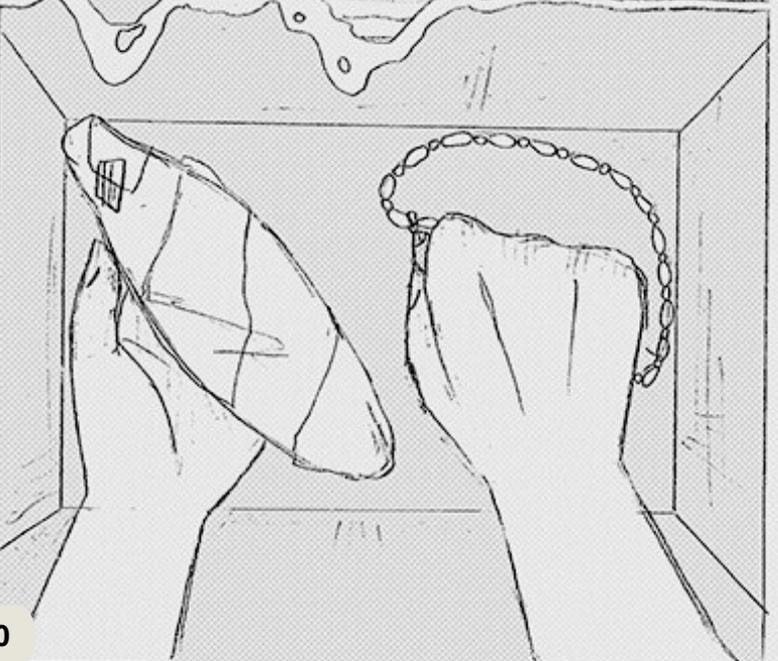
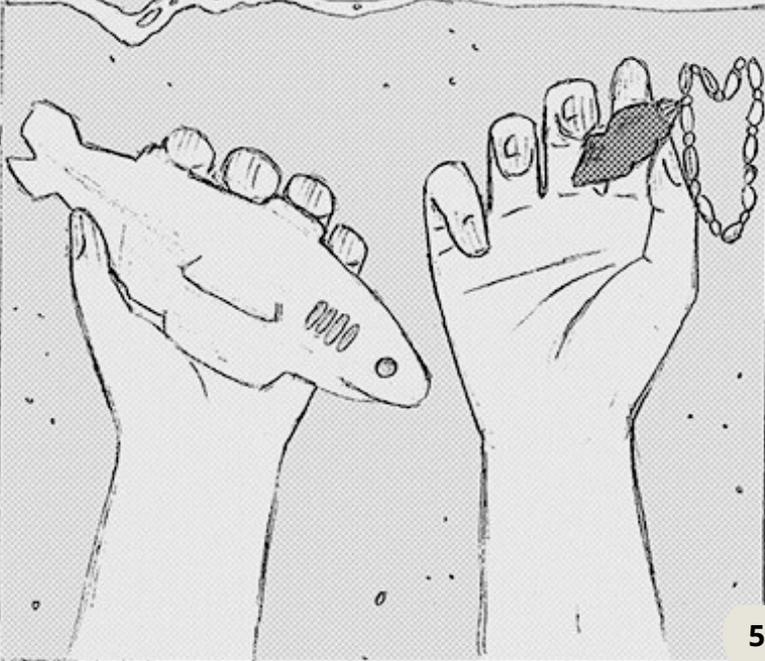
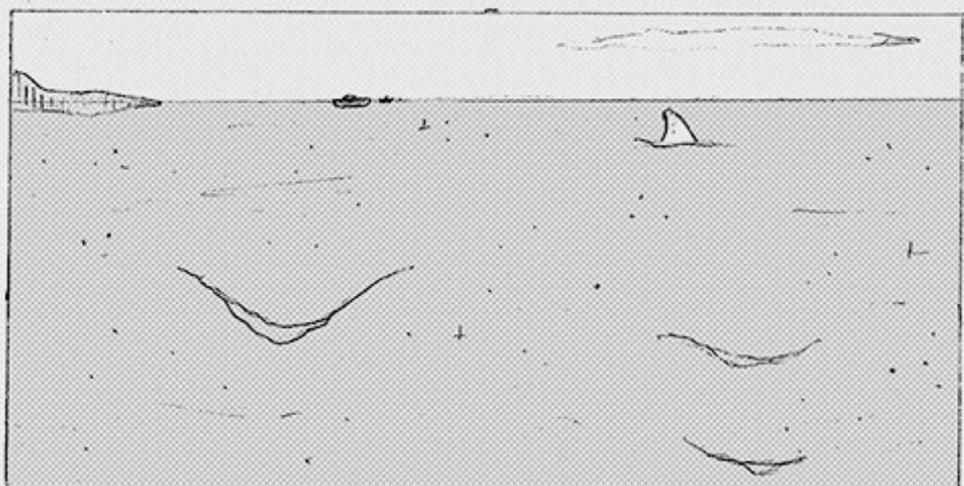
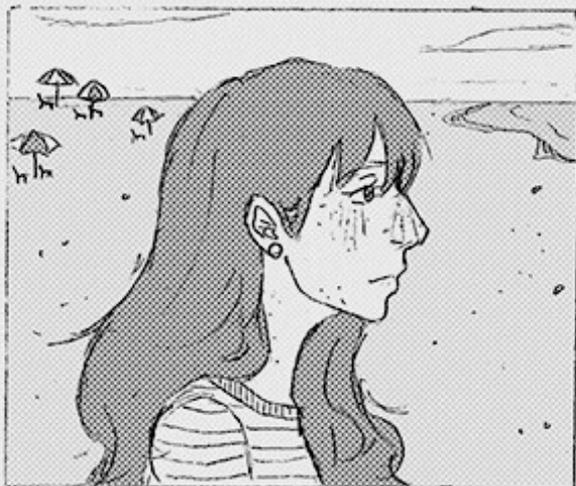
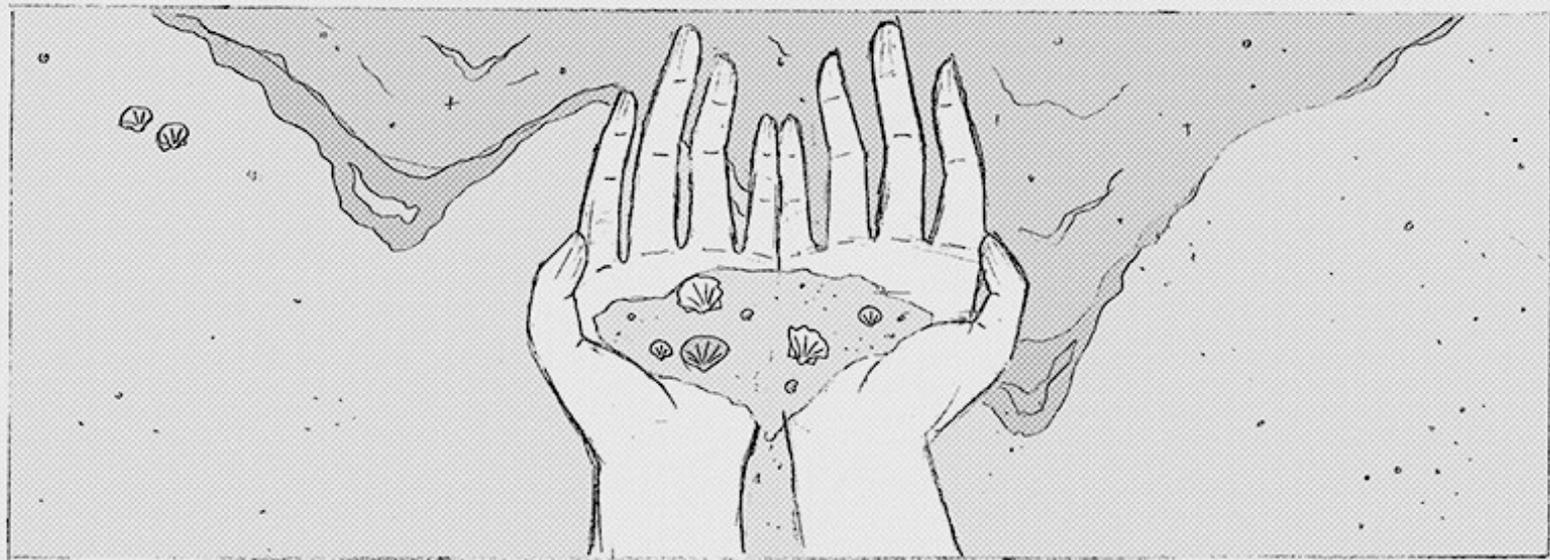


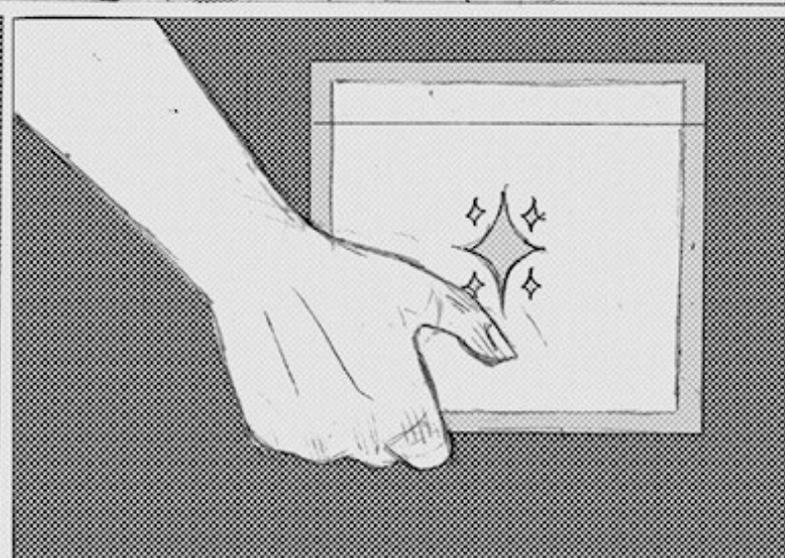
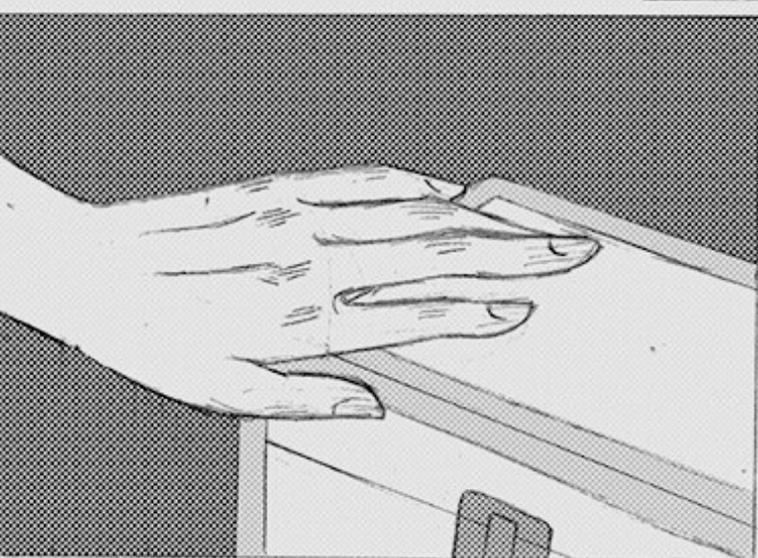
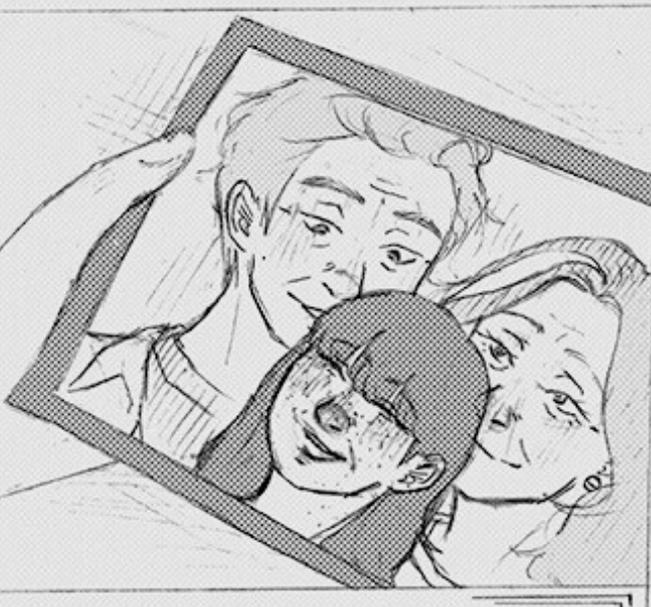




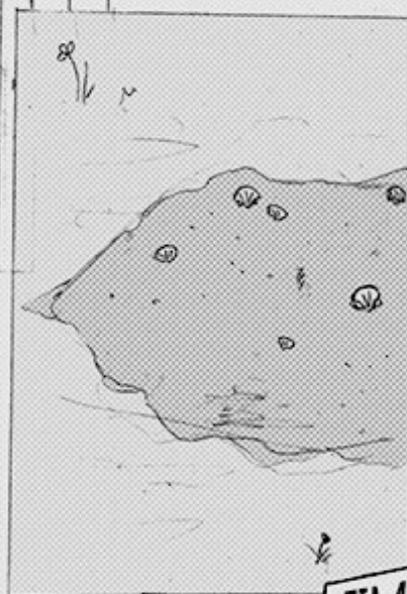








Um dia, quem sabe, outro alguém no futuro poderá encontrar essa caixa, e sentir, ao menos um pouco, o que sinto hoje



Sumário Explicativo

A história "Espelho D'água" foi desenvolvida com o objetivo de conciliar pesquisa histórica com narrativa lúdica, criando uma fonte didática para o conhecimento sobre a América Ancestral, em especial sobre o povo dos Sambaquis. Algumas temáticas e escolhas presentes na HQ são explicadas a seguir. Sambaqui: Os sambaquis são construções humanas intencionais feitas de vestígios animais, especialmente conchas de moluscos, por uma antiga tradição cultural da América ancestral, a partir de agora referida como "sambaquianos". A razão pela qual essas estruturas foram construídas ainda é debatida na literatura especializada. Especula-se que tenham servido como marcos paisagísticos, bases para sepultamentos e possivelmente tivessem alguma ligação com as crenças e valores desse antigo povo. Além dos sepultamentos humanos, nesses montes de conchas podem ser encontrados diversos artefatos arqueológicos, como utensílios cotidianos (quebradores de conchas, lâminas de pedra e outros objetos), estátuas rituais de pedra em forma de animais (conhecidas como zoólitos), trançados vegetais variados (inclusive em forma de colares e outros adornos), entre outros artefatos. Essa cultura se desenvolveu intensamente entre 9000 a.C. e cerca de 1500 a.C. na região costeira do Sul e Sudeste do Brasil. Um dos pontos de destaque de sua ocupação é a costa do atual estado de Santa Catarina, onde foram registradas construções enormes, sendo a maior delas com 30 metros de altura e 400 metros de extensão. Não há consenso na literatura sobre a ascendência deste povo em relação a outros povos originários contemporâneos no Brasil, como os Guaranis e os Xoklengs, mas existe a possibilidade de terem se miscigenado com esses povos em períodos posteriores, antes de desaparecerem.



Imagem 1: Foto de Sambaqui na região de Laguna-SC (Fonte: WikiCommons)

Duas Histórias: A HQ "Espelho d'água" conta a história de duas jovens moradoras da Baía da Babitonga. Ana Helena é uma garota dos tempos atuais que tem sonhos estranhos sobre o passado e o presente (o nome "Ana" significa "negar" e "Helena" faz referência ao passado). Seus sonhos a levam a refletir sobre as condições ambientais e a preservação da memória do espaço onde vive. Ana mora com sua avó, com quem compartilha memórias e um drama relacionado ao seu falecido avô. Na segunda história, as personagens do passado não têm nomes indicados na HQ. Essa escolha foi intencional, visando respeitar as memórias dos sambaquianos e mantê-los envoltos no mistério de sua existência e de suas vidas. Foram concebidos quatro personagens: três adolescentes e uma anciã. Na narrativa, imaginou-se uma sociedade em que os papéis de gênero e de domínio não são centrais. Destacou-se o papel de cuidado da anciã e sua responsabilidade em transmitir conhecimentos e valores. Também foi enfatizada a lógica de convivência harmoniosa com a natureza e o ambiente da Baía da Babitonga, o que contrasta com o mundo de poluição e destruição da memória com o qual Ana Helena convive.



Imagem 2: Exposição do Museu Arqueológico do Sambaqui de Joinville (MASJ) (Fonte: Autores)

Ambientação: A conexão entre as duas histórias paralelas é a Baía da Babitonga, que engloba as atuais cidades de Joinville, Itapoá e São Francisco do Sul. No enredo conectado aos Sambaquis, o litoral é enfatizado. Atualmente, a região enfrenta diversos problemas ambientais devido à poluição causada por décadas de mineração não planejada. As belas praias de São Francisco do Sul ainda convivem com um porto de grande fluxo de carga. A pressão habitacional e a poluição são temas constantes no presente na região. Por outro lado, há cinco mil anos, provavelmente a natureza apresentava outros riscos e desafios. Resquícios faunísticos de diversos animais foram encontrados entre os sepultamentos sambaquianos, incluindo ossadas de capivaras, bugios, veados, onças-pardas e até mesmo dentes de tubarão. Acredita-se que conviviam com aves coloridas como os guarás, cujas penas vermelhas eram utilizadas como suporte para vestimentas.

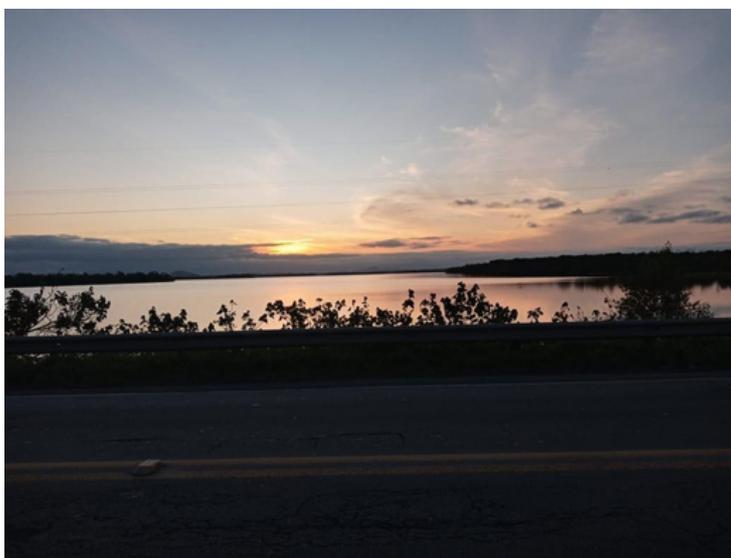


Imagem 3: Baía da Babitonga, pôr do sol. (Fonte: Autores)

Personagens e a Fala: Uma das escolhas mais importantes na produção da HQ foi relacionada à fala dos personagens. Na parte ambientada no presente, não havia dúvidas quanto à linguagem a ser utilizada. No entanto, em relação ao passado, essa decisão não foi simples. Inicialmente, considerou-se a possibilidade de usar vocábulos de povos originários para fundamentar os nomes dos personagens.

Porém, posteriormente, chegou-se à conclusão de que a melhor escolha seria evitar qualquer sonoridade que não fosse historicamente fundamentada. Inclusive, a própria palavra "Sambaqui" não é uma escolha da HQ. Originária do Tupi, significa "monte de conchas" (Tamba=concha, ki=monte). Essa palavra aparece intencionalmente apenas nos diálogos ambientados no presente, com o objetivo de explicar a presença desses artefatos na região.



Imagem 4: Reconstituição de face de Sambaquiano exposta no MASJ (Fonte: Autores)

Sonho inicial: Na história, a personagem do presente se vê refletida em um espelho d'água. Por se tratar de um sonho, não é um "espelho d'água" no sentido usual, como um elemento paisagístico muitas vezes artificial de um lago raso. Assim como os sonhos que não revelam tudo ao sonhador, os símbolos nesse contexto fazem referência à tentativa de autoconhecimento. No desenho, podemos ver as mãos da personagem Ana Helena tocando a água. O grande monte que se ergue ao fundo é um Sambaqui em toda a sua grandiosidade. Em seguida, o Sambaqui assume a forma de uma nuvem em formato de caveira (lembrando os sepultamentos encontrados nos Sambaquis), e depois um grande tubarão surge sobre a sonhadora. O tubarão em questão é reconhecido por um artefato arqueológico em formato de zoólito da cultura sambaquiiana, que teria sido encontrado no município de Capão do Leão- RS (vide item Zoólito de tubarão a seguir).



Imagem 5: Baía da babitonga e o reflexo na água (Fonte: Wikicommons)

Zoólitos: Existem vários zoólitos encontrados enterrados nos sambaquis, geralmente associados a sepultamentos. Essas esculturas em pedra representam animais, principalmente aves e peixes, mas há também alguns que parecem representar jacarés e até pequenos mamíferos.

É comum que na parte ventral dessas peças exista um espaço destinado à colocação de substâncias, funcionando como um recipiente. Isso sugere que poderiam ter sido utilizados em estímulos sensoriais, para armazenar fármacos e/ou em cerimônias e rituais. No entanto, não há uma conclusão definitiva sobre suas funções na literatura especializada.



Imagem 6: Zoólito em formato de Ave, exposição MASJ (Fonte: Autores)

Zoólito de tubarão: Esse zoólito é importante para a história, pois faz parte da trama central da HQ, envolvendo uma licença criativa. A escolha desse zoólito foi motivada pelo debate sobre a espécie de tubarão que ele pretende representar (<https://doi.org/10.15210/lepaarq.v2i4>). Não há consenso na literatura especializada; alguns indicam a presença da espécie tubarão mako na região, enquanto outros defendem que se trata de uma representação do tubarão tigre. No entanto, atualmente, a maioria dos estudiosos sugere que o zoólito representa o tubarão branco. Nos desenhos da HQ, optou-se pelo tubarão branco como escolha artística.



Imagem 7: Zoólito de tubarão LEPAARQ/UFPel Col. "Carla Rosane Duarte Costa" (Fonte: WikiCommons)

Peixes e pesca subaquática: Os peixes na Baía da Babitonga parecem não ter variado em relação às espécies presentes na região nos últimos 5000 anos. No entanto, em relação às espécies de moluscos, há escassez das ostras gigantes, cujos resquícios aparecem nos materiais dos sambaquis. Estudos com os crânios dos sambaquianos sugerem que eles provavelmente praticavam pesca subaquática (<https://www.revistas.usp.br/revmae/article/download/89960/92739/129019>). Apesar de encontrarem-se muitos trançados ornamentais nos sepultamentos, não há evidências explícitas de redes. Existem alguns indicativos de uso de armadilhas de peixes em regiões rasas próximas aos sambaquis. Anzóis também não são frequentemente mencionados entre os sambaquianos, ao contrário de outras culturas ancestrais na América. Estudos ósseos e de tártaro associado à dentição indicam que os sambaquianos se alimentavam principalmente de peixes.



Imagem 8: Concha de Ostra gigante encontrada em Sambaqui (MASJ) (Fonte: Autores)

Canoas: Dentro da perspectiva das evidências arqueológicas, ainda não foram encontradas canoas associadas aos sambaquis. Apesar de existirem evidências bioarqueológicas nos esqueletos dos sambaquianos, como modificações corporais resultantes da atividade de remar e mergulhar, não foram descobertas canoas, o que dificulta sua representação. No entanto, há debates na literatura indicando a alta probabilidade da prática da construção de canoas e seu uso entre os sambaquianos. A escolha da HQ em representar os sambaquianos em canoas visa associar prática e correlação à pesca subaquática com suporte náutico. De qualquer forma, o formato da canoa é baseado em liberdade artística.



Imagem 9: Canoa indígena da Terra del Fuego de 1914 (inspiração) (Fonte: WikiCommons)

Coleta de mariscos: A coleta de mariscos abrangia várias espécies, desde o popular Berbigão, passando por Ostras, até Ameijoas e Unha-de velho. Sabe-se que na construção dos Sambaquis existe um percentual de conchas que estão fechadas, ou seja, não foram coletadas com o intuito de alimentação, mas para fazer a construção do sambaqui. ([chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://leia.ufsc.br/files/2012/09/26.Juntos-na-costa-DeBlasis-et-al.pdf](https://leia.ufsc.br/files/2012/09/26.Juntos-na-costa-DeBlasis-et-al.pdf))



Imagem 10: Berbigão e Amêijoas (Fonte: Wikicommons)

Pintura corporal: Nos sepultamentos encontrados nos sambaquis, alguns indivíduos foram Ocre (<https://select.art.br/ocre-a-origem-do-mundo/>). Não se sabe o motivo para esse fato. Essa prática motivou as pinturas corporais presentes nos personagens sambaquianos na HQ. Sua estrutura e significados estão ligados à criação artística dos desenhistas da HQ, que simulam símbolos indígenas encontrados em pinturas rupestres antigas das Américas.



Imagem 11: Crânios com restos de pintura em ocre, primeiro com resquícios avermelhados enquanto os demais não contém (Fonte: Autores)

Cabreúva: Essa espécie de planta foi selecionada como potencial planta medicinal da região. Presente em diversas partes do Brasil, foi objeto de estudo pela Unesp em 2022. A partir de armadilhas fotográficas, foi possível identificar a presença de dez espécies diferentes de mamíferos interessados na seiva da árvore. A equipe de pesquisadores sugeriu que suas propriedades analgésicas poderiam explicar o interesse desses animais. Na HQ, o grupo sambaquiano encontrará junto à Cabreúva um predador da região (fonte: <https://jornal.unesp.br/2022/05/06/interesse-de-dez-esppecies-de-mamiferos-por-uma-mesma-variedade-de-arvore-intriga-pesquisadores/>).



Imagem 12: Flagrante de jaguaritica e cabreúva no Parque Estadual do Morro do Diabo. (Fonte: Laboratório de Primatologia Unesp/Rio Claro).

Onça-parda: Tanto o tubarão-branco quanto a onça-parda encontrados pelos protagonistas da HQ não atacam os sambaquianos. No entanto, ambos os animais são extremamente respeitados por eles, pois sabem que esses grandes predadores têm potencial para ferir gravemente seres humanos. A onça-parda, também conhecida como Sussuarana, está presente em todos os ambientes e climas da América. Sem dúvida, é uma grande testemunha do passado e do presente, uma figura esguia e misteriosa. Por isso, foi adotada como símbolo do coletivo que criou a história.



Imagem 13: Onça Parda sulamericana (Puma Concolor) (Fonte: WikiCommons)

Rituais funerários: Na última passagem relacionada aos Sambaquianos, com a morte da anciã, ela é sepultada em um Sambaqui. A posição característica dos sepultamentos em sambaquis é voltada para o sol nascente e em posição fetal. Esses sepultamentos revelam um ritual elaborado dessa cultura ancestral. Optou-se por não representar o sepultamento em si, com ou sem a presença de pessoas, pois não há certeza sobre como era realizado. A presença de restos de fogueiras pode indicar rituais específicos associados, no entanto, preferiu-se não aprofundar em detalhes sem evidências mais diretas.



Imagem 14: Modelo de sepultamento sambaquiano. Exposição no MASJ - Croqui de Tiburtius Bigarela (1960) (Fonte: Autores)

Sambaquis e falta de preservação: Apesar de existirem cerca de duzentos sítios arqueológicos com presença de Sambaquis na região da Baía da Babitonga, muitos deles foram destruídos devido à ocupação posterior. A fabricação de cal a partir da queima do material acumulado de conchas nos sambaquis chegou a se constituir como a segunda atividade mais rentável da cidade. Há relatos de ruas brancas que brilhavam sob o sol, feitas em grande parte a partir da queima de conchas. Somente no final da década de 60 os Sambaquis foram protegidos.

A HQ representa essa contradição entre passado e presente.



Imagem 15: Foto Parque Natural Municipal das Caieiras Joinville (Fonte: WorldOrgs)

Dilemas morais: Existem diversos dilemas ao escavar locais onde podem ser encontrados sepultamentos. Não é simples imaginar soluções. Conhecer o passado é a melhor forma de despertar o sentimento de preservá-lo. No entanto, para conhecê-lo, muitas vezes se violam valores importantes como a memória das pessoas. Por que Ana Helena enterra novamente os artefatos arqueológicos? Muitas respostas são possíveis. Talvez esperando que, no futuro, as pessoas sejam mais conscientes sobre a preservação dos materiais arqueológicos. Talvez como uma forma de sanar as dívidas que seu inconsciente cobrava. Talvez porque sentiu de forma drástica a dor de ter sua memória violada. Talvez porque não conseguia lidar com a responsabilidade de guardar o passado. Talvez não seja possível compreender sua atitude. No final, é tudo isso e muitas outras coisas juntas.



Imagem 16: Caixa pedagógica e alunos no MASJ (Fonte: Autores)

REFERÊNCIAS

CALIPPO, Flávio Rizzi. O surgimento da navegação entre os povos dos sambaquis: argumentos, hipóteses e evidências. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, n. 21, p. 31-49, 2011.

CRUZ, António João. Os pigmentos naturais utilizados em pintura. **Pigmentos e Corantes Naturais. Entre as artes e as ciências**. Évora: Universidade de Évora, p. 5-23, 2007.

DICIONÁRIO PRIBERAM. Term: **Sambaqui**. Extraído de: <https://dicionario.priberam.org/sambaqui> Acessado em 19 de nov. 2023.

FIGUTI, Levy; KLOKLER, Daniela. Resultados preliminares dos vestígios zooarqueológicos do sambaqui Espinheiros II (Joinville, SC). **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, v. 6, p. 169-187, 1996.

GASPAR, Madu. **Sambaqui**: arqueologia do litoral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

GONZALEZ, Manuel; MILHEIRA, Rafael Guedes. Reinterpretando o zoomorfo de tubarão da coleção "Carla Rosane Duarte Costa". **Cadernos do LEPAARQ** (UFPEL), p. 85-98, 2005.

JAXUCA. Anita Ekman. **Ocre: A origem do mundo. Celeste**. Extraído de: <https://select.art.br/ocre-a-origem-do-mundo/> Acessado em 19 de nov. de 2023.

JORGE, Marcos do Amaral. Interesse de dez espécies de mamíferos por uma mesma variedade de árvore intriga pesquisadores. **Jornal da UNESP**. Extraído de: <https://jornal.unesp.br/2022/05/06/interesse-de-dez-especies-de-mamiferos-por-uma-mesma-variedade-de-arvore-intriga-pesquisadores/> Acessado em 19 de nov. de 2023.

KLOKLER, Daniela et al. Juntos na costa: zooarqueologia e geoarqueologia de sambaquis do litoral sul catarinense. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, n. 20, p. 53-75, 2010.

PEREIRA, Rafael. **Atividade antimicrobiana e antioxidante de metabólitos bioativos e óleo essencial de plantas da caatinga**: Myroxylon peruiferum Lf e Combretum leprosum. Dissertação de mestrado - UFC. 2018.

PREIS, Marise et al. **Guia para saída de campo para o Parque Natural Municipal da Caieira** Joinville/SC. 2020.

SALADINO, Alejandra. **A Morte Enfeitada**: Um olhar sobre as práticas mortuárias dos construtores do Sambaqui Cabeçuda a partir de um sepultamento infantil. Revista de Arqueologia, v. 30, n. 1, p. 255-257, 2017.

TWARDOWSKY, Ana Cristina; BANDEIRA, Dione da Rocha; GUEDES, Sandra Pascoal Leite de Camargo. Um olhar para o estado de conservação dos Sambaquis urbanos de Joinville. **Revista Escritas**, v. 13, n. 02, p. 137-155, 2021.

Sites de origem das imagens:

Imagem 1: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sambaqui_em_Laguna_%C3%A0s_margens_da_BR101_em_2009.jpg

imagem 5: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baia_da_Babitonga.jpg

Imagem 7: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tubar%C3%A3o_pr%C3%A9-hist%C3%B3rico.jpg

Imagem 9: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Canoa_fueguina_-_Los_Shelknam_\(page_44_crop\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Canoa_fueguina_-_Los_Shelknam_(page_44_crop).jpg)

imagem 10: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cerastoderma_edule_\(Linnaeus,_1758\)_-Dautzenberg,_Ph._\(1913\)_Wh.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cerastoderma_edule_(Linnaeus,_1758)_-Dautzenberg,_Ph._(1913)_Wh.jpg)

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/WartyVenusClams.jpg>

imagem 12: <https://jornal.unesp.br/2022/05/06/interesse-de-dez-especies-de-mamiferos-por-uma-mesma-variedade-de-arvore-intriga-pesquisadores/>

Imagem 13: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Puma_\(Puma_concolor\)_-20191228.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Puma_(Puma_concolor)_-20191228.jpg)

Imagem 16: <https://br.worldorgs.com/cat%C3%A1logo/joinville/parque/parque-natural-municipal-da-caieira>



SUSSUARANAS



Muitas vezes, para visualizar o passado possível, não basta reconhecer seus indícios e se ater aos elementos materiais concretos. Os recursos arqueológicos e museológicos, apesar de seu inestimável valor científico e humano, podem parecer distantes para as novas gerações, que estão imersas num mundo multimidiático. Por isso, é importante buscar pontes entre a linguagem científica e a cultura jovem.

A história em quadrinhos (HQ) "Espelho D'água" busca, a partir de vestígios arqueológicos, reimaginar uma história vivida pela cultura Sambaquiana, que existiu no litoral norte do Estado de Santa Catarina há cerca de 5000 anos. Este trabalho pretende representar vidas do passado com base em pontos de partida científicos e acadêmicos, ao mesmo tempo que reflete sobre os desafios da preservação do patrimônio arqueológico e museológico. Por ser um exercício artístico e imaginativo, não se pretende ser hiper-realista. Na verdade, dentro de suas limitações, apresenta-se como uma referência para imaginar mais.

A história foi desenvolvida por um grupo de estudantes-artistas que cursavam o Ensino Médio integrado a cursos técnicos no campus Araquari do Instituto Federal Catarinense (IFC) em 2023. O roteiro foi construído coletivamente, e os desenhos também resultaram de um trabalho colaborativo. Por vezes, o traço parece distinto, pois várias mãos trabalharam na mesma história. A escolha gráfica em tons de cinza visa aproximar a HQ dos movimentos artísticos contemporâneos.

A narrativa se desenvolve em duas linhas do tempo. Uma linha do tempo representa o presente, com a personagem Ana Helena, uma adolescente que vive na Baía da Babitonga nos dias atuais. Com diversos dilemas relacionados ao meio ambiente e à preservação da memória, Ana precisará fazer escolhas que não são tão simples quanto parecem. A outra personagem principal, cujo nome não conhecemos, é uma adolescente sambaquiana. Tanto a linguagem quanto diversos aspectos da vida desse povo são desconhecidos ou apenas supostos. Como escolha narrativa, e em respeito à memória, preferiu-se evitar indicar um descendente direto dos sambaquianos para evitar polêmicas, embora compreendamos que isso pode ser impossível, apesar das sinceras boas intenções.

Por fim, a história começa com um sonho, o que pode causar estranheza na primeira leitura, e termina com uma imitação: o presente tentando imitar de forma trágica o passado. Essas duas ações, sonhar e imitar, parecem sintetizar o trabalho realizado nesta HQ. E, por uma estranha coincidência, é o que os espelhos fazem: nos imitam e refletem nossos sonhos.