



MEMÓRIA DE VELHOS ATRAVÉS DA NARRAÇÃO ILUSTRATIVA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

MEMORY OF ELDERLY THROUGH ILLUSTRATIVE NARRATIVE OF COMIC BOOKS

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1984317812022016027>

Aryana Lucia Rech – UNOCHAPECO

RESUMO

Partindo de conceitos de memória temos como objetivo desta pesquisa o resgate da identidade histórico cultural de nossa região, por meio de uma produção plástica desenvolvida pelos alunos do ensino fundamental e médio, com base em entrevistas realizadas com idosos. Trabalhando com o uso da ilustração e da arte sequencial das Histórias em Quadrinhos abordamos conteúdos ligados à anatomia, movimento e criação de personagem, bem como síntese e criação de roteiro tendo como base entrevistas realizadas com idosos da nossa região (microrregião de Chapecó-SC) que fazem parte do círculo social dos alunos. Inicialmente, temos uma introdução acerca da memória e da memória de velhos para, na sequência, adentrarmos em uma análise da docência e dos resultados obtidos. Com eles, estabelecemos uma ponte entre diferentes gerações, originando um resultado ilustrativo que dá vida às experiências dos velhos narradores, revelando relatos característicos e emocionantes do que foi essa troca de vivências.

PALAVRAS-CHAVE: memória, lembrança de velhos, ilustração, história em quadrinhos, anatomia.

ABSTRACT

Starting from concepts of memory, this research aims to foster the historical rescue and cultural identity of our region by means of an artistic production developed by elementary and high school students, based on interviews with elderly people. Working with the use of illustration and sequential art from comic books we approached content related to anatomy, movement and character creation, as well as, synthesis and script creation based on interviews with elderly people from our region, that are part of the social circle of students. Initially, we have an introduction about memory and memory of elderly to, the sequence, we enter into an analysis of teaching and the results obtained. With them, we have established a bridge between different generations, originating an illustrative result that give life to the experiences of the old storytellers, revealing characteristic and touching stories of what was that exchange of livingness.

KEYWORDS: memory, memories of elderly, illustration, comic books, anatomy.



1 INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, um dos melhores entretenimentos de determinados grupos, era a troca de experiências através da oralidade. Essas histórias tinham como base, a própria vida de quem contava, ou ainda aventuras que presenciou, ou mesmo histórias que criou.

Com o passar dos tempos foi-se perdendo esse momento de conhecer e de lembrar, gerando uma necessidade de reaproximar o “lembrador” de seu público. Com isso temos como objetivo para este artigo fazer uma análise das experiências dos alunos no que se refere ao registro através do processo ilustrativo das Histórias em Quadrinhos, tendo como base lembranças de velhos¹ transmitidas por meio da oralidade. Para isso buscamos relatar a experiência dos alunos frente aos processos estruturais da história em quadrinhos, tendo como foco memória e lembranças de velhos, instigando uma reflexão sobre o valor da ação de contar e ouvir histórias. Em decorrência disso, temos neste artigo um texto acerca de como o idoso é visto hoje, e sua relação com a memória, bem como um breve histórico acerca das histórias em quadrinhos e sua importância pedagógica.

Na infância, os que têm sorte, crescem ouvindo as histórias de seus avós ou de seus pais. Essas lembranças nos fazem criar um mundo de fantasia sobre o passado. De alguma forma, quando crescemos sob as influências de histórias e lendas antigas, nos sentimos confortados. Segundo Bosi (1994), essas influências nos trazem familiaridade com coisas que não conhecemos como costumes, modos, casas, roupas, e assim por diante.

A importância para uma comunidade, que seus integrantes saibam a história local – características, costumes, cultura – é imprescindível para despertar um sentimento de continuidade, e é importante que além da família a escola tome para si esta tarefa.

A abordagem aplicada aqui vem para amenizar este possível déficit. Nada melhor do que conhecer a história através de seus protagonistas, de quem vive essa narrativa há mais tempo. Sendo assim, este trabalho contribui com o repertório cultural dos alunos, sendo de

1

□ O termo “velhos” será usado nesse projeto como referência a pessoas idosas. O termo foi escolhido de acordo com as referências do mesmo como o livro “Admirável mundo velho: velhice, fantasia e realidade social” (1992) de Maria L. F. Barreto, “O velho que acordou menino” (2005) de Rubem Alves. “A velhice” (1970) de Simone de Beauvoir, e “Memória e Sociedade: lembranças de velhos” (1994) de Ecléa Bosi.



suma importância no desenvolvimento sensível destes estudantes. Essa partilha de memória para com o aluno (outra geração), nas palavras de Pollak, “[...] o diferencia dos outros, fundamenta e reforça os sentimentos de pertencimento e as fronteiras sócio-culturais.” (1989, p. 01).

Aliamos a acuidade de o aluno conhecer e de se perceber como ser atuante na história, a uma das melhores formas de perpetuação da mesma: o desenho seguido da textualização, ou – no caso – a produção de uma ilustração tendo como base as memórias dos velhos. Tudo como estratégia para que este aluno se aproprie dessas memórias a ponto de incorporá-las ao seu processo criativo. Concomitante, essa produção propiciou ao aluno, conhecimentos específicos sobre a área da ilustração e Histórias em Quadrinhos, que serão pontuais quanto ao seu desenvolvimento em uma sociedade tomada pela cultura visual.

Quanto ao desenvolvimento cognitivo, este foi aprimorado no processo ilustrativo, em que tivemos a apresentação da história dos quadrinhos, seguida de técnicas ilustrativas. A grande maioria das pessoas alega não saber desenhar, presumindo-se incapaz de produzir uma história em quadrinhos. Este preconceito torna primordial uma discussão que deixe claro o objetivo desse projeto, pois, como afirma Acevedo (1990, p. 13), o uso da história em quadrinhos com linguagem nesse trabalho será o de “[...] liberar expressão e, com isso, tornar possível a conscientização”.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 MEMÓRIA E VELHICE

Nas atuais circunstâncias podemos perceber como a população está envelhecendo. Basta um pouco de observação e sensibilidade. Segundo Sauvy no livro “A Velhice” de Beauvoir (1970, p. 247), “[...] de todos os fenômenos contemporâneos, o menos contestável, o de marcha mais segura, o mais fácil de ser previsto com grande antecedência e talvez o mais pejado de consequência é o envelhecimento da população”.

Complementando a visão acima destacamos uma explicação simples desse processo, encontrado no livro “Admirável mundo velho” de Maria Leticia Barreto (1992), “O processo de envelhecimento de uma população é, portanto, dinâmico: é preciso, primeiro, que nasçam



muitas crianças; em segundo lugar, que as mesmas sobrevivam até idades avançadas e que, simultaneamente, o número de nascimentos diminua.” (p. 24).

Com o avanço da medicina, principalmente na área de Geriatria, e com a diminuição da taxa de mortalidade, é lógico que tenhamos muitos idosos a mais do que há 50 anos atrás. “O velho vai sendo subordinado às ciências médicas, que o conceituam e dimensionam; e pelo estado, que o confronta às leis.” (BARRETO, 1992, p. 37).

Os velhos já tiveram diferentes funções em diferentes culturas, de acordo com o tempo, os povos e os líderes. Foram considerados ridículos até o século XVIII e sábios no século XIX, mas e no século XX e XXI? Como temos visto os nossos velhos? Podemos perceber uma forte tendência a excluir essa palavra do nosso vocabulário, mas e por quê? Barreto (1992, p.23) afirma:

No século XX, a velhice como conceito biológico e moral desaparece, e a pressão social exerce-se no sentido de negar a velhice enquanto tal, valorizando-se a pessoa que consegue disfarçar-la fisicamente (velhos bem conservados) e/ou psicologicamente (velhos de espírito jovem).

Com isso não podemos negar a influência que as classes sociais exercem sobre o ser velho, pois, os que têm condições de usar as melhores químicas, os melhores cirurgiões, têm a possibilidade de se mostrar ainda “jovem” perante uma sociedade que valoriza esses apelos contra o tempo. Percebe-se então, que os sábios do século XIX, com o aspecto envelhecido, não teriam o mesmo respeito nessa nova sociedade, mas sim o velho belo, bem vestido, conservado, com ar intelectual, esse sim é o novo sábio, o sábio do século XXI. Mas e os outros velhos? A base dessa coluna hierárquica? Qual a situação da grande maioria dessa faixa etária? Ainda de acordo com a autora citada:

Em um país como o nosso em que são gritantes as diferenças de classe e a grande maioria da população é carente, os trabalhadores, os camponeses, os subempregados, os que moram em favelas nunca são bem conservados e tornam-se velhos muito cedo. Serão sábios? Talvez, mas não são considerados assim, porque não são “cultos”, tiveram pouca leitura ou são analfabetos: afastam-se muito da idéia burguesa de sabedoria. (BARRETO, 1992, p. 24).



E onde ficam as experiências de vida? Muitos são respeitados por ler livros de outras pessoas e saber tudo sobre culturas que não vivenciam. Mas e aqueles velhos que viveram que amaram que lutaram, e que tem isso guardado em suas memórias, esses não são sábios? E a sabedoria da existência? Por mais que essas pessoas tenham vivido a sombras do senso comum, elas viveram experiências únicas que – apesar de fazer parte de uma memória coletiva enraizada de preconceitos – proporcionaram uma lembrança própria da sua percepção e que nenhum livro poderá contar apenas a memória do velho que viveu, do sábio que não leu e não escreveu.

Os velhos do século XXI já nasceram. Tem hoje 20, 30, 40 anos ou mais. São operários e universitários, donas-de-casa ou empresários... Ficam noivos, casam-se têm filhos... Assistem a televisão, ouvem rádio, lêem jornal... Votam, tomam decisões políticas... (BARRETO, 1992, p. 25).

Essa nova geração procura meios de maquiagem o velho, de mudar o significado da palavra. Mas, como diz Barreto na citação acima, eles também se tornarão velhos por mais que tentem mudar isso a natureza humana não se dobra as questões estéticas. Os próximos velhos já nasceram, e que conceitos a nova geração terá sobre a velhice?

A juventude eterna é uma lenda almejada, e os apelos para tornar isso realidade nunca foram tão frequentes. Perguntamos-nos o porquê da não aceitação do próprio corpo. “Deve-se considerar o velho (elogia-lo) porque ele tem algo jovem, o espírito, a aparência? Aceitar o velho naquilo que supostamente tem de contrário ao ser velho?” (BARRETO, 1992 p. 24). Por que não admirar o corpo? Perceber a beleza de toda uma vida, nas entrelinhas, nas rugas, na mais pura beleza de ser velho.

Mas afora tudo o que foi dito não se sabe o que é ser velho, ou quando se é velho. Segundo Marilena Chauí (1994, p.18), em nossa sociedade ser velho é lutar para continuar sendo homem, e ainda referindo-se a sociedade capitalista, ser velho “é sobreviver”.

No livro de Loureiro encontramos a seguinte citação sobre quando se percebe que uma pessoa se torna velha: “[...] a diminuição da vitalidade das forças físicas e das aptidões, carência que obriga as pessoas a adotar definitivamente um outro ritmo de vida”, e diz que “[...] se o envelhecimento celular e orgânico começa no nascimento, a questão permanece



sobre quando a pessoa se torna velha numa sociedade industrial avançada do fim do século XX”. (LOUREIRO, 2000, p.21)

Com essa citação percebemos o quão ínfimo são alguns dos conceitos sobre velhice, pois, segundo o que está acima, começamos a envelhecer no momento em que nascemos, e continuamos até o fim dos nossos dias. Essas delimitações de fases da vida, já são impostas por uma cultura, assim como as classes hierárquicas, pois não existe uma idade precisa em que se possa afirmar: agora sou um velho.

A velhice é associada, em geral, a modificações no corpo, sendo as principais o aparecimento de cabelos brancos e rugas, o andar mais lento, a postura encurvada, a redução da capacidade auditiva e visual. (BARRETO, 1992, p. 26) São características que não se pode esconder, mas, como já foi dito, tentam maquiar, adiar o inevitável. Não há nada de condenável nessa tentativa, por mais que ela seja totalmente influenciada por uma sociedade e suas imposições estéticas. O espanto diante do corpo envelhecendo não deveria ter esse caráter tão negativo. Mas é compreensível, pois, com o envelhecimento do corpo, vem o envelhecimento social, pois,

A própria vida social se encarrega de mostrar ao velho a proximidade da morte. Cada vez menos freqüente ele encontra, em seu ambiente, pessoas de sua idade ou mais idosas do que ele. Raramente tem pais vivos. Sogra, sogra, tios, tias, todos já se foram. Já morreram alguns irmãos, primos colegas, vizinhos, conhecidos. Partiram os que estavam antes dele na fila – assim lhes parece: “a minha vez está chegando”. (BARRETO, 1992, p. 34)

Sendo assim, se conclui que não é só pela perda da beleza que muitos idosos desgostam do envelhecimento do próprio corpo, mas pela proximidade da morte, e, em um pensamento romântico, a sociedade pode ter o mesmo medo de perder seus tão queridos velhos. Afora – é claro – todo o discurso capitalista do trabalho.

Rubem Alves em sua obra literária “O velho que acordou menino” fala da sua própria memória de velho, das suas trajetórias de vida. Em sua narrativa ele explica de forma sucinta e ao mesmo tempo poética que “Memória é onde se guardam as coisas do passado” (ALVES, 2005, p. 13) e ainda explica que “[...] há dois tipos de memórias: memória sem vida própria e memória com vida própria. As memórias sem vida própria são inertes. [...] Sua existência é semelhante à das ferramentas guardadas numa caixa [...] À espera de que as chamemos”.



(ALVES, 2005, p. 13). Essas memórias, segundo o autor, são aquelas que usamos para saber nomes e endereços, ou até mesmo como andar e aonde ir, ou seja, conhecimentos básicos e imprescindíveis que adquirimos ao longo da vida. Já as memórias com vida própria, vêm quando menos esperamos,

São como pássaros em vôo. Vão para onde querem. E podemos chamá-las que elas não vêm. Só vêm quando querem. Moram em nós, mas não nos pertencem. O seu aparecimento é sempre uma surpresa. É que nem suspeitávamos que estivessem vivas! A gente vai calmamente andando pela rua e, de repente um cheiro de pão. E nos lembramos da mãe assando pães na cozinha. (ALVES, 2005, p. 14)

Assim como diz Alves sobre as duas memórias, Bosi afirma que,

O passado conserva-se e, além de conservar-se, atua no presente, mas não de forma homogênea. De um lado o corpo guarda esquemas de comportamento de que se vale muitas vezes automaticamente na sua ação sobre as coisas: trata-se da *memória-hábito*, memória dos mecanismos motores. De outro lado, ocorrem lembranças independentes de quaisquer hábitos: lembranças isoladas, singulares, que constituíram autênticas ressurreições do passado. (BOSI, 1994, p. 48).

Assim como as duas memórias de que fala Alves e Bosi com Bergson, tem diferentes estopins para vir à tona, as histórias contadas pelos velhos possuem base na memória coletiva do grupo em que esteve inserido na época do ocorrido, ou seja, sua percepção do fato pode ser única, mas está baseada na convivência com determinada cultura e com determinados conceitos, sempre influenciada por várias pessoas. As histórias de vida estão guardadas na memória dos velhos, e são reflexos diretos da memória coletiva de uma sociedade/comunidade. Bosi afirma a respeito da teoria de Halbwachs (1994, p.55): “Se lembramos, é porque os outros, a situação presente, nos fazem lembrar: o maior número de nossas lembranças nos vem quando nossos pais, nossos amigos, ou outros homens, no-las provocam”.

Durante a infância, os que têm sorte, crescem ouvindo as histórias de seus avós ou de seus pais. Essas lembranças nos fazem criar um mundo de fantasia sobre o passado.

De alguma forma, quando crescemos sobre as influências de histórias e lendas antigas, no sentimos confortados. Segundo Bosi no livro de 1994 “Memória e Sociedade: Lembrança



de Velhos”, essas influências nos trazem familiaridade com coisas que não conhecemos como costumes, modos, casas, roupas, e assim por diante. Essa familiaridade também é explicada por Halbwachs (1990), no livro “Memória Coletiva”. Desse modo quando a criança encontra algo que lhe é familiar, mas que ela ainda não teve contato, essa familiaridade provém de lembranças de seus avós ou pais, então trata-se de memória coletiva. Os velhos nos passam o seu conhecimento, as suas experiências, dessa forma, desde pequenos vamos criando nossas próprias opiniões, mas é claro baseada nas lembranças de outros. Bosi afirma que “a criança recebe do passado não só os dados da história escrita; mergulha suas raízes na história vivida, ou melhor, sobrevivida, das pessoas de idade que tomaram parte na sua socialização”. (1994, p. 73)

Dessa forma percebemos que o velho adquire um importante papel no grupo social e familiar, e essa importância vem das suas experiências, das suas lembranças, assim podemos usar as palavras de Bosi e explicar que:

Há um momento em que o homem maduro deixa de ser um membro ativo da sociedade, deixa de ser um propulsor da vida presente de seu grupo: nesse momento de velhice social resta-lhe, no entanto, uma função própria: a de lembrar. A de ser a memória da família, do grupo, da instituição, da sociedade. (1994, p. 63)

A arte da narração sempre deve estar presente na vida. Mas e como ela sobrevive, em um mundo tecnológico, em que a individualidade está em alta. Concordamos com Bosi quando fala que o que importa agora é a opinião. A comunicação direta da narração está comprometida, assim como a arte de contar histórias, assim como a arte de ouvir histórias. Bosi questiona e explica essa questão, quando busca em seu livro os relatos de velhos: “Por que decaiu a arte de contar histórias? Talvez por que tenha decaído a arte de trocar experiências. A experiência que passa de boca em boca e que o mundo da técnica desorienta. A guerra, a Burocracia, a Tecnologia desmentem cada dia o bom senso do cidadão [...]” (BOSI, 1994, p. 84).

Dessa forma, buscamos as narrações dos velhos na escola, para que se mantenham vivas, e principalmente com o intuito de demonstrar o quanto essas lembranças estão intrínsecas no modo de ver e pensar, contribuindo para a base das experiências de quem têm a oportunidade de ouvi-los.



2.2 MEMÓRIA E ILUSTRAÇÃO

As Histórias em Quadrinhos ou Arte Sequencial como defende Will Eisner em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial” (1989), surgiram com o avanço da impressão e do jornal impresso. Isso foi, segundo Santos (2002, p. 20), por volta do século XVIII. Durante muito tempo as HQs, ficaram intimamente ligadas à publicação de jornais com pequenas vinhetas.

Por volta do século XIX, na Europa, evoluções no campo da impressão, permitiram o lançamento de revistas ilustradas, conforme mostra Hernandez em seu artigo “Memória Da História Em Quadrinhos No Brasil”, logo outras publicações impressas foram lançadas em diversos países, “[...] como a França (La Semaine de Suzette, de 1905, L’Epatant, de 1908), na Espanha (TBO, de 1917), na Itália (Corrieri dei Piccoli, de 1908) e no Brasil (O Tico-Tico, criada em 1905)” (p. 03).

Já a introdução das Histórias em Quadrinhos no Brasil, foi através da importação de HQs (Histórias em Quadrinhos) principalmente do mercado norte Americano, que já tinha iniciado no campo humorístico, daí o nome em inglês que carrega ainda hoje “Comics” que significa cômicos.

Os super-heróis, segundo Geremia (2003, p. 14), “[...] apareceram em 1938, através de seu maior ícone, o Super Homem, de Siegel”. Essa é a época de ouro dos quadrinhos, devido à diversidade de personagens que surgem. A partir daí as HQs (Histórias em Quadrinhos) tomam força e alcançam as massas.

Nasce – na Segunda Guerra Mundial – ícones como “Capitão America” e o “The Spirit” do Will Eisner, considerado segundo Anselmo (2008, p. 23) “um dos melhores quadrinhos de todos os tempos”.

A primeira revista em quadrinhos do Brasil chamava-se “O tico-tico”, e perdurou de 1905 até a década de 50. Outro importante personagem brasileiro surge em 1959, o “Pererê” de Ziraldo, mas desaparece em 64 após o golpe militar. (GOMES, 2010).



Na década de 60 surgem com mais força no Brasil, super heróis como Quarteto fantástico, X-men, Homem Aranha, entre outros. Mas também temos o surgimento da turma da Mônica em 1963.

Nos anos 80 os quadrinhos japoneses (mangás) ganham o mundo, e personagens antigos como Batman e Super Home são remodelados “ganhando uma narrativa mais complexa e subjetiva, como o “Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller.” (GEREMIA, 2003, p. 16).

Na década de 90, grandes editoras norte Americanas, como DC Comics e Marvel, reformulam e remodelam personagens antigos, devido a baixa nas vendas.

Ao longo dos anos as Histórias em Quadrinhos apresentaram grande potencial na esfera do entretenimento, mas também podemos perceber seu potencial na esfera da educação e do exercício da cidadania. Segundo Braga Junior (2012, p. 828), “HQ’s possuem, enquanto veículo de comunicação, a capacidade de escoar funções de representações sociais dos elementos altamente significativos para o processo de socialização dos valores sociais e dos elementos culturais”.

Como o nome já diz, são “Histórias em Quadrinhos”, então podemos usar deste recurso para contarmos as nossas histórias, fazendo assim, um resgate das memórias da nossa gente, assumindo e valorizando nossa identidade cultural.

Durante muito tempo, um dos melhores entretenimentos de determinados grupos, era a troca de experiências através da oralidade. Essas histórias tinham como base, a própria vida de quem contava, ou ainda aventuras que presenciou, ou mesmo histórias que criou. Em muitas culturas o responsável por esses momentos, o nosso/a mestre contador de histórias, era o ancião do local, pessoa respeitada por conhecer profundamente a história e os costumes daquelas paragens.

Com o passar dos tempos foi-se perdendo esse momento de conhecer e de lembrar. Algumas pessoas ainda gostam de ouvir boas histórias, mas o narrador mudou. Dizem que essas novas histórias são baseadas na nossa vida, mas quem conta não sabe quem somos. Não é mais o ancião que nos faz viajar, e que conhece o nosso lugar como a palma da mão. O ancião, aquele bem velhinho... São poucos os que se interessam pelo que ele ainda lembra.



Uma das formas mais eficazes de se conhecer um povo, uma cultura, ou uma pessoa, é através da sua história. Em se tratando de jovens, um dos meios que mais atrai os estudantes, e que ainda é pouco valorizado pelos professores, é a História em Quadrinhos. Então o que temos de fazer, é encontrar um meio de aproximar esse “velho” e suas memórias sociais e culturais, dessa geração que faz parte de um contexto tecnológico de Cultura Visual. Essa aproximação pode ser feita então, através do processo de ilustração, ou seja, que o jovem colha essas memórias, do modo antigo, que é ouvindo. A partir disso esse jovem terá material necessário para sua própria produção artística, no campo da Arte Sequencial, que nada mais é do que a História em Quadrinhos.

O potencial pedagógico das HQ's será pontual no quesito valorização da memória de velhos. Histórias reais – de pessoas que os estudantes conhecem – servindo de base para a produção trarão uma forte noção de pertencimento a esses jovens. A importância dos quadrinhos como veículo artístico, está ganhando cada vez mais espaço, segundo Braga Junior,

Os quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens e veículos da arte (literatura, música, dança, teatro, arquitetura, artes plásticas, gráficas e cinematográficas), contribuindo para a formação da cultura de nosso século: a cultura de massa. Não aquela negativa, apocalíptica que homogeneiza a produção cultural e enfraquece a identidade cultural de um grupo. E sim, uma cultura de massa integrada, que não distingue público leitor de consumidor ao agregar tanto elementos populares, quanto sofisticados. E que, sobretudo, se dispõe a atender a qualquer consumidor. (BRAGA JUNIOR, 2012, p. 818).

Ao longo do século XX a História em Quadrinhos, tem aparecido como um meio de comunicação popular e atuante. Desenvolvendo assim, um grande potencial para a educação, e possivelmente para a formação de ideais sociais, principalmente pelo seu alcance entre culturas de massa, onde ela pode influenciar positivamente trazendo elementos formadores de opinião. No caso desse trabalho o objetivo é trazer a “arte sequencial” como instrumento de perpetuação da nossa memória local, com base na memória dos nossos velhos – fontes vivas, e reflexos do seu tempo.



3 ANÁLISE DA DOCÊNCIA

Essa atividade se propôs a inaugurar uma estética particular dentre os estudantes incentivando os elementos regionais de identidade, com um cunho pedagógico e artístico, não só de entretenimento, mas que culminasse em um arquivo de lembranças de uma região, que resgata a memória étnica, histórica e cultural, propiciando aos escolares um exercício visual de sua cidadania e de apreensão de conteúdos importantes para sua formação.

A etapa de docência com a aplicação do projeto “Memória de velhos através da narração ilustrativa das Histórias em Quadrinhos” deu-se de forma satisfatória, tendo sempre em vista a importância para uma comunidade, que seus integrantes saibam a história local – características, costumes, cultura.

A docência no ensino fundamental e médio se deu de forma similar, portanto essa análise é de elementos oriundos das duas fases de docência. Sendo ambos na mesma escola, com planos de aula análogos, e com o objetivo de registrar lembranças de velhos, transmitidas por meio da oralidade, fomentando o resgate histórico e a identidade cultural através de uma produção plástica.

Com o início das aulas, a relação com os alunos felizmente, teve uma ascensão considerável. Primeiramente tivemos uma conversa acerca da memória e da ilustração, com a leitura de alguns trechos de lembranças de velhos e ilustrações inspiradas nesses fragmentos, tudo escolhido para mostrar a eles que ouvir histórias pode se tornar divertido e inspirador.

Na sequência, ao darmos início ao conteúdo sobre HQs percebemos que o conhecimento da turma neste assunto deixava um pouco a desejar, mas não se caracterizava em um empecilho para a continuidade das atividades. Neste sentido, preparamos uma grande mostra de exemplares de histórias em Quadrinhos e ilustrações em diversas técnicas, para propiciar o “conhecer”, “ver” e “analisar”, pois, Ana Mae Barbosa comenta, quando escreve sobre Feldman:

[...] Para ele a capacidade crítica se desenvolve através do ato de ver, associado a princípios estéticos, éticos e históricos, ao longo dos quatro processos, distinguíveis mais interligados: prestar atenção ao que vê, *descrição*; observar o comportamento do que se vê, *análise*; dar significado à obra de arte, *interpretação*; decidir acerca do valor de um objeto de arte: *juízo*. (ano 1999, p.44).



Em posse de uma grande coleção de histórias em quadrinhos, mostramos aos alunos os principais estilos mundiais, bem como a importância do roteiro para a estruturação das HQs. Com a menção ao roteiro, damos alguns exemplos de histórias baseadas em fatos reais, e iniciamos a conversa sobre memória e arte. Para fundamentar o assunto utilizamos a pesquisa de bacharelado “Velhos, retratos de suas trajetórias” (2009), de autoria de Aryana Lucia Rech.

Dando continuidade fizemos a explicação da atividade final, bem como solicitamos que os alunos coletassem um roteiro, ou seja, uma narrativa, com base na história de idosos que eles conhecem. Esclarecemos que as lembranças (narrativas) dos velhos coletadas por eles, serviram de base para a produção final, que era a produção de uma HQ. A alusão às memórias dos velhos é uma estratégia para que o aluno se aproprie dessas memórias a ponto de incorporá-las ao seu processo criativo.

Não basta teorizar sem um fazer, pois o ensino da Arte e se nutre pelo fazer Arte, e para a aprendizagem do indivíduo sobre seu processo em totalidade, a atuação na prática da arte auxilia em sua compreensão:

A produção de arte faz a criança pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, mas somente a produção não é suficiente para a leitura e o julgamento de qualidade das imagens produzidas por artistas ou do mundo cotidiano que nos cerca. (BARBOSA, ano 1999, p. 34).

Na sequência se deu início às explicações sobre anatomia do rosto e do corpo, seguidas de exercícios práticos e criação de personagens. A primeira ação foi solicitar a produção de um desenho de rosto para obter conhecimento acerca do nível técnico dos alunos. Esse primeiro desenho, nas duas turmas, provocou as mesmas reclamações. O que já era esperado, sendo que grande maioria das pessoas alega não saber desenhar, presumindo-se incapaz de produzir uma história em quadrinhos. Este pré-conceito torna primordial uma discussão que deixe claro o objetivo desse projeto, pois, como afirma Acevedo (1990, p. 13), o uso da história em quadrinho com linguagem nesse trabalho será o de “[...] liberar expressão e, com isso, tornar possível a conscientização”.

Terminada a primeira atividade demos início às explicações sobre as regras para desenhar anatomia humana. Essa fase contou com muito entusiasmo por parte dos alunos, pois não estavam acostumados a um professor que tivesse domínio sobre o desenho. Conforme a explanação é feita seguida dos exemplos no quadro, os alunos – tanto do fundamental quanto do médio – ficam admirados com a facilidade de se criar um rosto tendo como base as linhas guias e os espaçamentos corretos. Novamente tivemos o exercício de produção de rosto, mas agora com base nas medidas repassadas no quadro. A evolução dos desenhos é evidente o que entusiasma os dois lados envolvidos no projeto, professor e alunos. A partir desse momento, garantimos a confiança dos alunos, pois, esses percebem que o professor tem propriedade sobre o assunto ministrado, e a aprendizagem é potencializada.

O ânimo dos alunos foi tanto, que ao fim do tempo – reservado para o início do estágio de docência – eles solicitaram que aula se estendesse contando, então, com três horas/aula. A solicitação foi atendida, depois de conversa com a professora da sequência, e podemos finalizar o exercício proposto. Eis aqui alguns resultados, em uma comparação entre o primeiro e o segundo exercício:

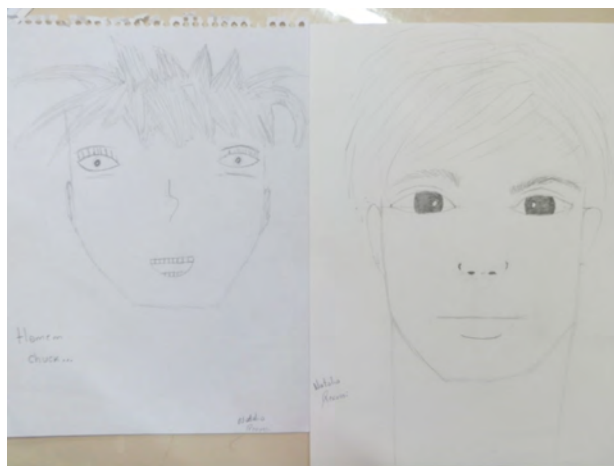


Figura 1 – produção dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).

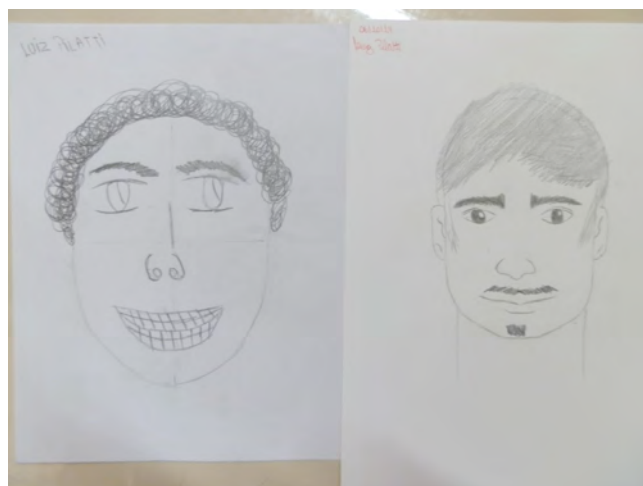


Figura 2 – produção dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).

No que se refere à aplicação deste exercício, o mais satisfatório foi ver – no segundo dia de docência, que muitos foram os alunos que exercitaram em casa os conhecimentos adquiridos na aula anterior, aperfeiçoando a técnica, ansiosos por mostrar e pedir opinião.

Após o repasse e aplicação das linhas guias do rosto humano, ao fim do primeiro dia de docência (três horas/aula), fizemos o inverso construindo o rosto de personagens que fugissem a essas “regras”. Tendo consciência das medidas “corretas” de construção do rosto humano, ficou mais fácil a criação de personagens característicos, que se afastem dessas medidas. Os alunos perceberam essa diferença, e sentiram mais facilidade na hora da produção, e foram mais críticos quanto a seus próprios desenhos bem como o desenho dos colegas. Os conhecimentos que deram base a esses exercícios serviram para análise e criação de seus personagens para a produção final, pois – segundo Barbosa – “Para Feldman aprender a linguagem da Arte implica desenvolver técnica, crítica e criação e, portanto, as dimensões sociais, culturais, criativas, psicológicas, antropológicas e históricas do homem.” (p.43). Seguem alguns resultados:



Figuras 3 e 4 – produção dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).

Depois de desenvolvidas as atividades de criação da anatomia de rosto, partimos para anatomia do corpo. Começamos com a divisão de cabeças, fazendo quatro modelos no quadro: um homem com oito cabeças, uma mulher com sete cabeças, uma criança com cinco cabeças e um bebê com três cabeças de divisão. Seguimos com o esboço dos esqueletos explicando a sequência. Nos dois níveis de ensino a abordagem foi, basicamente, a mesma, assim como os resultados obtidos.

A atividade da continuação era de anatomia do corpo, em que o tamanho (quantidade de cabeças) e o sexo, bem como as características do personagem eram de escolha dos alunos. A atividade transcorreu normalmente, e os alunos – de ambos os níveis – estavam entusiasmados para começar, pois acreditavam que com as “dicas” repassadas, a criação do personagem seria uma tarefa fácil. Depois de decidir quantas cabeças teria o personagem, etapa que foi concluída rapidamente, a parte do esqueleto e a composição do corpo, teve algumas pequenas complicações, já que era a primeira vez que criavam um corpo seguindo as “regras” de anatomia. Com a finalização deste exercício concluímos um dos objetivos propostos no projeto de ensinar aos discentes processos estruturais da história em quadrinhos, bem como conhecimento acerca do desenho da anatomia humana para representar a memória e lembranças de velhos. Seguem alguns exercícios:



Figuras 5, 6 e 7 – produção dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).

Terminados os exercícios demos início à criação final. Essa foi a etapa mais satisfatória do processo, em que – primeiramente – fizemos a socialização das histórias de idosos trazidas pelos alunos. Nesta fase percebemos que realmente houve uma aproximação entre as duas gerações envolvidas, e temos comentários que corroboram esta afirmação, algo como: 1. _ Nossa profe! Meu vô aprontava mais que eu. 2. _ Creim... O vô disse que naquela época ele tinha que andar meio-dia só fazer farinha. 3. _ Meee... A vó me contou que viu uma visagem lá perto da casa dela. 4. _ A nona contou que viu uma cobra colocar o rabo dentro da boca da criança. 5. _ Nossa prof.!! Foi a primeira vez que vi o vô chorar. 6. _ O tio ia à aula com os cadernos dentro de um saco de arroz. Foi aí que percebemos o alcance de outro dos objetivos propostos, o de valorizar o velho como memória viva da família, dos costumes antigos, e fonte rica de informações e diversão.

Nessa fase, os colegas podiam contribuir com ideias para a produção de todos. Depois de terminada a ação, demos início ao atendimento individual, onde discutimos as ideias e optamos pelo melhor desenvolvimento. O restante dessas aulas transcorreu normalmente, sem maiores contratemplos. Nesse tempo os alunos conseguiram terminar os esboços e iniciar a finalização do desenho.

Nos últimos momentos, os trabalhos foram intensificados. Os alunos – uns antes e com mais afinco que outros – foram fazendo a arte final, com a caneta nanquim que disponibilizei, bem como os lápis de cor para as cores. O restante da ação transcorreu de

forma mais avivada que o normal, pois alguns alunos achavam que não conseguiriam terminar a tempo. No final da aula, deu tudo relativamente certo, e a relatividade se deve ao fato de alguns alunos não terem conseguido a finalização que desejavam. Após a entrega dos trabalhos finais, fizemos uma breve confraternização, com a distribuição de alguns doces.

Como mencionado ao longo do referencial, os momentos que os alunos fizeram os idosos lembrar, os fizeram reviver suas trajetórias aproximando essas duas gerações distintas no que refere a experiências de vida. Com isso, esses jovens passaram a conhecer melhor esse “velho” que, muitas vezes, era um estranho. Seguem algumas produções finais:



Figuras 10 e 11 – produção dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).



Figuras 14 e 15 – produção final dos alunos. Fonte: Acervo da autora (2015).

As lembranças coletadas variam de brincadeiras de infância e traquinagens, a histórias de aventura, trabalho e lendas antigas, entre outros temas. O resultado final – com exceção de alguns grupos – foi muito satisfatório tanto na parte plástica quanto no envolvimento. Uns grupos ficaram mais satisfeitos que outros no que se refere à finalização do trabalho, mas o crescimento da turma foi nítido em relação ao desenho, criação e teorização dos conteúdos, bem como no envolvimento com as histórias de velhos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos níveis de ensino com os quais trabalhamos o projeto “Memória de Velhos: o registro da oralidade através de processo ilustrativo” percebemos um grande avanço no que se refere às temáticas trabalhadas, cumprindo com o objetivo proposto de apresentar aos alunos os conceitos básicos das Histórias em Quadrinhos, bem como identificar através de teorias os padrões de divisão determinados para a criação do rosto e corpo humanos para, posteriormente, criar um personagem com base nas lembranças coletadas.

Através da apresentação da ilustração e das histórias em Quadrinhos, tivemos uma grande aproximação entre as gerações. Pois, com a produção de cada HQ, os alunos foram percebendo uma ordem cronológica que os completa, e tudo de forma lúdica e divertida.



Tanto no ensino fundamental quanto no médio, tivemos um grande avanço no que se alude à valorização da memória de velhos. Ao longo das produções finais percebemos um grande envolvimento com as lembranças de velhos. Podemos notar um aumento da noção de pertencimento dos alunos, aproximando-os de suas origens, instigando um mergulho nessa qualidade do velho, a qualidade de lembrar, de ser memória viva da família. Os alunos perceberam o aspecto lúdico das narrativas, que são fontes riquíssimas de informação e referência tanto para a produção de conhecimento científico, como visual, pois as ilustrações que dão vida a alguns fragmentos de memória valorizam a identidade sócio cultural da nossa região.

Ao longo de toda a pesquisa, percebemos muitos aspectos com grande potencial de continuidade, visto que o campo de revitalização da memória étnica/socioeconômica e cultural, de nossa região, ainda conta com lacunas a serem preenchidas através das experiências e vivências de velhos. E acreditamos termos mostramos aqui, o grande potencial de valorização dessa memória através do projeto “Memória de Velhos: o registro da oralidade através de processo ilustrativo”.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO, Juan. **Como fazer Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990. p. 195.

ALVES, Rubem. **O velho que acordou menino**. São Paulo: Planeta, 2005.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 4ª ed. Perspectiva: São Paulo, 1999.

BARRETO, Maria Leticia Fonseca. **Admirável mundo velho: velhice, fantasia e realidade social**. São Paulo: Ática, 1992. 237 p.

BEAUVOIR, Simone. **A Velhice**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1970.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: Lembrança de Velhos**. 2. ed., São Paulo: T.A. Queiroz, 1994.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.



LUREIRO, Altair Macedo Lahud. **A Velhice, o Tempo e a Morte**. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 2000.

NÉRI, Anita Liberalesso, YASSUDA, Mônica Sanches (orgs.). **Velhice bem sucedida: aspectos cognitivos**. São Paulo: Papyrus, 2004.

GEREMIA, Sidimar Marcio. **As histórias em quadrinhos no ensino da arte: uma proposta de ensino aprendizagem referenciada em Carlos Henrique Iotti**. Universidade Comunitária Regional de Chapecó, Chapecó, 2002.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRAGA JÚNIOR Amaro Xavier. **Histórias em quadrinhos, informação e memória: uma análise de “passos perdidos, história desenhada: a presença judaica em Pernambuco”**. 2011. Disponível em: <<http://www.unicap.br/coloquiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/5Col-p.817-830.pdf>>. Acesso em 22/06/2014.

ANSELMO, Gimenez Mendo, **História em quadrinhos: impresso vs. Web** / Anselmo Gimenez Mendo. São Paulo: Editora UNESP, 2008. .

HERNANDES Lucas. **Memória da história em quadrinhos no brasil**. Disponível em: <http://www.uscs.edu.br/pesquisasacademicas/images/download_inici_cientifica/prof_roberto_e_lucashernandes_com.pdf>. Acesso em 20/06/2014.

POLLAK, Michael. **Memória, Esquecimento, Silêncio**. Disponível em: <http://www.uel.br/cch/cdph/arqtxt/Memoria_esquecimento_silencio.pdf>. Acesso em 20/06/2014.

GOMES, Ivan Lima. **Uma breve introdução à história das histórias em quadrinhos no Brasil**. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/60-encontro-2008-pdf>>. Acesso em 20/06/2014.

*Recebido em 8 de dezembro de 2015
Aprovado em 19 de junho de 2016*