

SÃO LUÍS EM QUADRINHOS: UMA VIAGEM NO TEMPO E NO IMAGINÁRIO

Isabel Mota Costa¹

O trabalho se refere a uma revista em quadrinhos que trabalha episódios da fundação da cidade de São Luís, capital do Maranhão. A história é mediada por um personagem principal, um menino chamado Luisinho, garoto de dez anos que, através de uma máquina do tempo, viaja para o passado e volta ao presente para contar a história da cidade. A proposta da revista é levar conhecimentos sobre os acontecimentos históricos da cidade para crianças e adolescentes do Ensino Fundamental e Médio, objetivando sensibilizá-los sobre o valor e a importância do patrimônio histórico e cultural. A revista também aborda assuntos relevantes no tocante ao turismo, bem como peculiaridades que levaram a cidade a receber o título de “Patrimônio Cultural da Humanidade”.

PALAVRAS CHAVE: História, Patrimônio, Ensino e Cultura.

INTRODUÇÃO

Nos últimos tempos, São Luís do Maranhão tem se destacado no cenário nacional pelo fato de ter sido considerada pela UNESCO como Patrimônio Cultural da Humanidade. O título deve-se principalmente ao reconhecimento do centro histórico de da cidade como sendo o maior conjunto de arquitetura portuguesa dos séculos XVIII e XIX na América Latina. Trata-se do nono monumento histórico do país, incluído na lista

¹ Professora do Depto. de Artes da Universidade Federal do Maranhão.
E-mail: isabelmota@gmail.com



do Patrimônio Cultural e Natural da UNESCO, decisão tomada em Nápoles, na Itália, em 1997.

O conceito mais atualizado de Patrimônio Cultural considera como tal não apenas as edificações, como muitas vezes e equivocadamente tem sido entendido pelo senso comum, mas os aspectos mais diversos da cultura local, incluindo também as chamadas cultura erudita e popular.

Algo fundamental, quanto a esse patrimônio, é sua preservação, o que envolve uma dimensão passiva e uma ativa. A primeira diz respeito à legislação; e a segunda, aos atos concretos no sentido de preservá-lo. O segundo caso inclui a necessidade de haver uma consciência, por parte da população local, sobre a importância desse patrimônio e sua conservação. Obviamente, a idéia de “preservação”, salvo o arquitetônico, de forma alguma compreende a de que é estático, parado no tempo, negando, assim, o fenômeno da dinâmica cultural, porque a cultura efetivamente muda. Mas também é certo que algumas dimensões do plano individual e coletivo, como os sentimentos, valores, sentidos, possuem um coeficiente de efeito-inércia que permite que se prolonguem consideravelmente no tempo sem alterações muito drásticas - e aí estaríamos no foco daquilo que envolve a identidade.

Se levarmos em conta esse conceito amplo de patrimônio (que, não custa repetir, implica na cultura local como um todo), fica mais fácil entrever a ponte entre este e a identidade igualmente local. É por isto que a preservação desse patrimônio cultural, por parte de uma população, corresponde também ao reforço destas identidades locais, especialmente nestes tempos da chamada globalização. Aliás, esta volta às origens, justamente por conta desse fenômeno, está sendo registrada em todo o Ocidente, especialmente Europa.

Visando promover a sensibilização sobre tais questões, nasceu a idéia de se trabalhar os conhecimentos patrimoniais ligados primeiramente a um projeto dentro da linguagem das Artes Cênicas direcionados para crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental. Mais propriamente, uma peça teatral. Algo muito importante, na peça, foi a decisão de não apresentar cenários concretos, justamente apostando na capacidade

de imaginação das crianças. O único objeto em cena era uma cadeira, que atuava como mastro de navio, canhão ou máquina do tempo.

O Projeto foi executado, inicialmente, em uma secretaria do Município. Além da peça, as ações do projeto, quanto aos alunos, implicavam em fornecer, através de palestras, informações sobre o patrimônio histórico, cultural e natural, enfatizando a importância de preservação desses patrimônios. Igualmente, visitas monitoradas a pontos históricos importantes da cidade e a promoção de oficinas nas escolas. Os professores acompanhavam os alunos nas palestras e passeios; e posteriormente nas oficinas, assim como na própria dramatização da história sobre a fundação da cidade. De posse destes dados os alunos realizavam trabalhos artísticos, que eram expostos na escola, aonde compareciam as famílias, moradores do bairro, autoridades municipais. Esses trabalhos desenvolvidos pelas crianças, levavam-nas a refletir, imaginar, recriar, uma nova ou outras histórias a partir desta que estava sendo mostrada. Vale ressaltar que não apenas é a imaginação infantil que viabiliza tais construções, como elas são expressas **via arte**. A encenação objetivava justamente levá-las a viajar pelo imaginário da história da cidade.

Quanto à peça,

“Desde tempos imemoriais, a Dramaticidade habita o imaginário do ser humano : mobiliza, inventa e investe em mitos, ritos e lendas, criando e recriando novas e infinitas formas de comunicação, novos e originais signos. (Barbosa et.alii, 1996: 18).

Os resultados deste trabalho pedagógico foram altamente positivos, quanto aos alunos, tanto para uma melhor compreensão da arte e do processo artístico, como para a melhora de sua auto-estima individual e bem estar como cidadãos ludovicenses, já que, em sua grande maioria, eram alunos de famílias muito pobres.

O Projeto “São Luís em Quadrinhos”, a revista, é uma continuidade – mas num veículo concreto - do trabalho e se valeu de experiências anteriores, como a peça de teatro, que se ampliaram em direções de outras formas de produção artísticas. A criação da revista se inspirou nas práticas referidas acima, vivenciadas pelas crianças, na

Escola. Durante o projeto, elas desenharam o herói Luisinho, a máquina do tempo, os navios, as coisas, enfim, que faziam parte da história. Os trabalhos dos alunos revelaram sua extrema capacidade de criarem e produzirem. Ao imaginar, a criança reconstrói seu mundo, associando e relacionando seus conhecimentos prévios com os novos, refletindo sobre suas experiências.

"A criança enquanto desenha, canta, dança, conta histórias, teatraliza, imagina, ou até silencia ... O ato de desenhar impulsiona outras manifestações que acontecem juntas, numa unidade indispensável, possibilitando uma grande caminhada pelo quintal do imaginário". (Derdik, *apud* Barbosa, 198: 19).

O desenho infantil é uma forma de representação e expressão significativa da criança, sua leitura e organização do real. A criança elabora seu desenho somente com elementos significativos para ela. Através do desenho é possível identificar seu nível de desenvolvimento sensório- motor, cognitivo e emocional.

O Projeto, aprovado pela Lei de Incentivo (3.700) através da Fundação Municipal de Cultura do Maranhão, tinha o propósito de produzir revistas em quadrinhos utilizando o roteiro da peça. O trabalho despertou interesses, possibilitando às crianças o acesso a um leque maior de conhecimentos sobre o patrimônio local, para público escolar, já que o objetivo era trabalhar em sala de aula com essas revistas.

A revistinha, que se intitulou "São Luís Cidade Gostosa de se Amar", surgiu da necessidade de se ter um material de qualidade que viesse suprir dados, conhecimentos importantes sobre a história da cidade. Uma das questões que surgiu, levantada muitas vezes por professores das escolas, é que as apresentações, embora produzissem ótimo efeito, eram breves e realizadas apenas uma única vez., o que dificultava muito seu aproveitamento posterior nas turmas. Seria ideal, diziam, se houvesse algum material mais concreto que permitisse maior aproveitamento. Foi a partir destas considerações que surgiu a idéia de elaborar pequenas publicações que viessem a preencher essa

lacuna: não somente pudessem ser manuseadas pelos professores e alunos (quando o efeito didático é maior), como trabalhadas em sala de aula.

Finalmente, cabe dizer, ainda, que apesar da importância que o patrimônio histórico e o cultural ocupam, em São Luís (especialmente se considerarmos que a cidade tornou-se Patrimônio da Humanidade), são praticamente inexistentes materiais dirigidos ao público infantil que enfoquem tais temas.

O critério que orientou o planejamento das publicações em certos pontos é comum ao da peça, como a adequação à faixa etária do público-alvo, a questão didática. Mas outros fatores foram levados em conta. Um deles é que a idade básica dos alunos das duas primeiras séries da Primeira Etapa do Ensino Fundamental é 7 e 8 anos, e seu grau de alfabetização pequeno. Já os da 3ª e 4ª, 9 e 10 anos, são mais alfabetizados.¹ Para o primeiro caso, o elemento *imagem*² seria o mais indicado para trabalhar os temas. Considere-se que existe no mercado uma grande variedade de revistas infantis em quadrinhos e com grande número de consumidores. Isto é, há um *formato* consagrado e ao qual as crianças estão acostumadas. No segundo caso, usar imagens, mas com pequenos textos, levando em conta que é maior a alfabetização destas categorias de alunos.

A criação da revista preocupou-se quanto à dimensão didática, enquanto fio condutor, e a possibilidade que os trabalhos produzissem um efeito-cascata: motivassem muito mais do que a própria encenação da peça. Como dito antes, nesta faixa etária, as crianças têm um grande poder de imaginação, o que vem a refletir em inúmeras de suas brincadeiras. Como também já foi dito, a linguagem da revista em quadrinhos é bastante propícia, convidativa a leitura, pelos seus múltiplos atrativos como a própria forma de livrinho, onde se pode pegar, manusear. As cores, o personagem, as formas dos personagens, que de certa maneira, as crianças já têm até mais familiaridade do que se pensa.

A criação dos personagens levou em conta, também, aspectos da psicologia infantil, como a tendência à identificação com figuras similares em termos de idade, categoria social, o que resultou na figura do Luisinho. É um menino de pele morena,

1 A publicação da revista é anterior a Lei 11.114/05, que reza matrícula da criança a partir dos seis anos no Ensino Fundamental

² Para a importância da arte no ensino, ver bibliografia, no final do projeto.

cabelos escuros e encaracolados, aproximadamente 10 anos, estudante. São fatores que o aproximam bastante do público-alvo local, pois boa parte da população infantil de São Luís tem tais características. Ganhou esse nome por ser “filho” - nascido em - São Luís. O personagem usa um boné com seu nome, camiseta, bermuda e tênis, é muito inteligente e estudioso, ama e conhece profundamente a cidade. Numa sacola imaginária carrega um livro (idem) onde podem ser encontradas as mais diversas informações sobre a capital maranhense³.

Os outros personagens que têm seus nomes destacados na história são personalidades que permeiam, ainda hoje, nosso cotidiano. São vultos que deixaram seus registros na memória ludovicense: o Cacique Japiáçu, Daniel De La Touche, Jerônimo de Albuquerque. Já o Luisinho representa o cidadão ludovicense.

O **cacique Japiáçu**: Chefe da tribo dos índios tupinambás, encontrados na ilha então chamada Upaon-Açu (Ilha Grande);

Daniel De La Touche: o francês que comandava a embarcação que chegou em São Luís em 1612. Fundou um forte, dando-lhe o nome de São Luís, tanto em homenagem ao seu rei, Luis XIII, como ao santo padroeiro de sua terra natal, a França.

Jerônimo de Albuquerque: o comandante português que expulsou os franceses da terra ludovicense na famosa batalha de Guaxenduba, em 1615.

Manuel: nome muito comum entre os portugueses, esse personagem veio incrementar de maneira bastante cômica as cenas da batalha entre franceses e portugueses, relatando em especial a famosa “lenda de Nossa Senhora da Vitória”.

Nossa Senhora da Vitória: é um personagem lendário que não aparece concretamente durante a peça, é reconhecida apenas no diálogo entre soldados portugueses, o qual é relevado o nome de apenas um (Manuel), este faz parte do grupo de portugueses que mencionam a aparição da santa na batalha de Guaxenduba.

O Luisinho : é o personagem principal que está quase que o tempo todo em ação. Trata-se de um personagem dinâmico e muito bem humorado que encaminha o público infantil ao um mundo imaginário em suas viagens pelo tempo, com a ajuda, é

³ Isto permite, durante o espetáculo, a introdução de recursos, como eslaides, por exemplo, que mostrem locais significativos da capital maranhense.

claro, de sua máquina , (caracterizada por uma cadeira que se transforma em outros objetos dentro do cenário imaginário).

Nas entrelinhas dessa história é dada a oportunidade de as crianças conhecerem melhor o contexto cultural onde vivem. Como exemplo tem-se a cena em que o cacique Japiáçu convida Daniel de La Touche para provar de um tipo de um suco extraído de uma planta nativa do lugar, “juçara“. É algo muito apreciado pelas pessoas do local até hoje. São passados, igualmente, conhecimentos sobre a arquitetura do centro histórico de São Luís, ruas, avenidas e igrejas: Avenida Daniel de La Touche, Avenida São Luís Rei de França, Avenida Jerônimo de Albuquerque, igreja Nossa Senhora da Vitória etc.

CONCLUSÃO:

Os caminhos percorridos em busca de levar conhecimentos sobre a cidade para as crianças como um todo, têm nos dado a amplitude de abordar várias dimensões: a histórica primeiramente, e a partir desta, a cultural, arquitetônica, ambiental, social, individual etc.

A criação da revistinhas sobre a história da fundação da cidade teve um percurso permeado de experimentações, passando do imaginário para as encenações e destas para uma outra reelaboração, que foi o desenvolvimento do potencial criativo das crianças de várias escolas por onde o projeto foi trabalhado.

O carinho das crianças pelos personagens, especialmente o Luisinho, foi notório. Cartas desenhos, cartões, bilhetinhos encaminhados aos atores que faziam o personagem, revelaram o impacto do espetáculo quanto a muitos alunos. Nota-se que, verdadeiramente, os aspectos afetivos e cognitivos, juntos, proporcionaram, para os educandos, conhecimentos significativos, os quais se pode supor que eles tendem a aprimorar à medida que os relacionam com o mundo do real.

Isto foi comprovado, através de todo um processo de criação desenvolvida pelo aluno, na construção do seu trabalho, como resultado do processo de aprendizagem, expondo de forma viva, e concreta da realidade por ele organizada. Por exemplo, alguns desenhos acrescentam características não demonstradas explicitamente nas cenas do espetáculo – foram imaginadas pelas crianças. O índio é desenhado com o corpo nu, somente com uma tanga, o cocar, flechas e lanças; uniformes e chapéus característicos de franceses e de portugueses são evidenciados, até a cruz está presente nos desenhos de Nossa Senhora da Vitória como símbolo religioso cristão.

Considerando estes aspectos, pode-se dizer que a capacidade de associação, imaginação e criação, neste período escolar (nesta etapa do Ensino Fundamental de 1ª a 4ª séries), pode ser direcionado certamente para os temas ligados à realidade social e histórica como um todo. O importante é buscar a participação da criança, onde sua fase de desenvolvimento, seus interesses, idade e série sejam levadas em consideração. O aluno quer ter seu mundo respeitado e valorizado no processo educativo, em conhecimentos e capacidades. A revista com certeza trará possibilidades maiores de experimentações e de vivências mais ampliadas, já que a mesma além de contar a história, traz exercícios de memorizações sobre os lugares através de palavras cruzadas e labirintos da cidade. A revistinha ao ser publicada, se constituiu em mais uma possibilidade de estarmos contribuindo para uma formação ampla das crianças, jovens e adolescentes no exercício de se sentirem cidadãos, conhecedores e responsáveis também pela valorização do patrimônio existente na nossa cidade. A contribuição da revista ainda veicula sugestões pedagógicas onde a professora poderá ampliar seu universos de atividades relacionados a Educação Patrimonial, que também consta como obrigatoriedade na Educação Brasileira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉS, Luiz Phelipe C.(coord.) Centro Histórico de São Luís. São Paulo: Audierhomo Editora, 1998

MARTINS, Ananias. São Luís, Fundamentos do Patrimônio Cultural. Séculos XVII a XIX. São Luís: Sanluiz, 1999.

MEIRELES, Mário M. História do Maranhão. São Luís: Fundação Cultural do Maranhão, 1980

LIMA, Antonio Carlos. São Luís Azulejos e poesia. São Paulo: Cortez Editora, 2007

MORAES, Jomar. Guia de São Luís do Maranhão. São Luís :Legenda 1995

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da Arte: anos oitenta novos tempos. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre; Fundação Ioschpe, 1991

BARBOSA, Ana Mae; PARRA, Adwin Roco; AZEVEDO, Fernando Antônio; PIMENTEL, Lúcia Gouvêa, PENNA, Maura. Editora com Arte, 1996

COSTA, Izabel M. O Ensino da Arte e a Cultura Popular. São Luís: Editora Cultura & Arte, 2004

SILVA. Olavo Pereira da. Arquitetura Luso-Brasileira no Maranhão: Belo Horizonte: Projeto Documenta Maranhão, 1998

Ministério da Educação / Parâmetro Curriculares Nacionais: Arte. Secretaria de Educação Fundamental. – 3. Ed. – Brasília: A Secretaria, 2001.

Referencial Curricular – Arte: Ensino Fundamental: 5ª a 8ª série/6ª ao 9º ano – São Luís, 2010

LOWENFELD, Viktor. Desenvolvimento da capacidade criadora. São Paulo: Editora Mestre Jou: 1947.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação (6ª ed.). Petrópolis, ed. Vozes, 1987.

IPHAN. Relatório de Atividades 2003/2004, Ministério da Cultura