

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM CAMPO RECENTE DA PESQUISA EM GEOGRAFIA SOBRE CONFLITOS

COMICS BOOK: A RECENT FIELD OF GEOGRAPHICAL RESEARCH ABOUT CONFLICT

Márcio José Mendonça

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Vitória, ES, Brasil, marcioriei@hotmail.com

Luis Carlos Tosta dos Reis

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Vitória, ES, Brasil, lctosta.reis@gmail.com

RESUMO

O presente estudo focaliza o uso das Histórias em Quadrinhos na pesquisa em Geografia, conferindo importância ao tema dos conflitos internacionais nas obras referidas neste artigo, que apresentam uma perspectiva de estudo do espaço através do cenário geográfico. Coube-nos, desta maneira, propor a análise de algumas obras na tentativa de ressaltar a geograficidade nas Histórias em Quadrinhos, que, no que se trata do foco de nosso tema, dão destaque aos trabalhos dos respectivos autores que retrataram situações de conflito: André Toral; Jacques Tardi; Art Spiegelman; Ari Folman & David Polonsky; e, de forma especial, Joe Sacco.

Palavras-chave: Geografia; Histórias em Quadrinhos; Conflitos.

ABSTRACT

The present study focuses the use of Comics in research in Geography, giving importance to the theme of international conflicts in the works referred to in this article, which show a perspective in analyzing the space through geographic scenario. It fell to us this way propose an analysis of some works in an attempt to highlight the geographicity in Comics, which, when it comes to the focus of our theme, give prominence the work of the authors that portraying situations conflict: André Toral; Jacques Tardi; Art Spiegelman; Ari Folman & David Polonsky, and in a special way, Joe Sacco.

Keywords: Geography; Comics; Conflicts.

Artigo recebido para publicação em agosto de 2014

Artigo aceito para publicação em agosto de 2015

INTRODUÇÃO

O presente trabalho associa diferentes pesquisas sobre a dimensão espacial nas histórias em quadrinhos (HQs), utilizando de trabalhos de cartunistas e pesquisadores da área, bem como de geógrafos que, na interface da ampliação do campo de estudo da ciência geográfica, passaram a se ocupar também da geograficidade expressa nos quadrinhos, pela forma de retratar ambientes e oferecer representações espaciais de diferentes lugares.

A pesquisa utiliza essa diversidade de trabalhos para elucidar que os quadrinhos oferecem representações espaciais e constituem um instrumento de percepção do espaço geográfico. Nesse sentido, enfocamos os quadrinhos não como representações fidedignas de uma pretensa realidade, e

sim como construção de uma olhar e maneira de ver o mundo através de sua linguagem: que reúne os elementos visuais e textuais. A pesquisa enfatiza, assim, que os quadrinhos constituem fonte de pesquisa por representarem diferentes ambientes e possuem, também, valor de conhecimento expresso, não devendo ser, portanto, simplesmente ignorados na pesquisa em Geografia.

Escolhemos trabalhar com os quadrinhos de André Toral; Jacques Tardi; Art Spiegelman; Ari Folman & David Polonsky e, com maior ênfase, Joe Sacco, pois, em comum, retratam ambientes ricos em objetos e com grande profundidade visual, sendo as obras baseadas em fatos reais e peneiras de conteúdo histórico. A natureza factual dessas obras acrescenta a elas o aspecto vivido por personagens ao invés do conteúdo fantástico das histórias de super-heróis, uma vez que, as obras selecionadas referem-se a conflitos militares, que remetem ao horror/terror da guerra como uma forma de percepção espacial.

Procuramos, assim, focalizar, em nossa análise, o entendimento de que a pesquisa em histórias em quadrinhos sobre conflitos pode se debruçar sobre os objetos e ações que vinculam os personagens ao lugar, traduzindo, então, as relações de poder que esses quadrinhos representam como uma forma de percepção do espaço vivido.

Geograficidade nas Histórias em Quadrinhos

Os quadrinhos como tema de pesquisa das ciências sociais constituem um campo que pode ser considerado relativamente recente na Geografia. O presente trabalho espousa, assim, a possibilidade, já encetada por uma gama considerável de pesquisas semelhantes, de realizar uma pesquisa geográfica a partir de histórias em quadrinhos, considerando a sua narrativa textual e visual como um problema de representação e percepção espacial.

A estrutura narrativa dos quadrinhos, disposta textualmente e visualmente de forma unificada, foi tema amplo de pesquisa de cartunistas como Eisner (1999) e McCloud (2005; 2008) e de pesquisadores como Groensteen (2007), que forneceram uma compreensão dos principais elementos da

linguagem sequencial dos quadrinhos que conformam a percepção espaço-temporal em uma narrativa representacional. Além do interesse de leitores e cartunistas, a dimensão espaço-temporal dos quadrinhos também despertou a atenção do geógrafo Jason Dittmer (2010), que percebeu na montagem dos quadros um importante componente estruturador da narrativa e, conseqüentemente, da temporalidade da história em quadrinhos. Dittmer argumentou que em quadrinhos complexos, que estruturam temporalidades diferentes e ao mesmo tempo simultâneas, existe efetivamente o processo de criação de um “espaço geográfico” que exige convenções que requererem do leitor rearranjos na montagem para reconstruir a narrativa.

Para constatar como o espaço-tempo nos quadrinhos pode ser reconfigurado pelo leitor, Dittmer oferece uma análise de *Jimmy Corrigan: the smartest kid on Earth* de Chris Ware (2000), em que nota como a montagem dos quadros veicula temporalidades em torno de uma sequência não linear, que pode seguir por diferentes enredos e oferecer outro sentido à narrativa, movendo-se entre as temporalidades que estruturam o espaço geográfico da história. Em uma passagem de *Jimmy Corrigan* (Figura 1), temos um exemplo expressivo dessa conversão através de uma plural narrativa que conta a história de Amy, a irmã adotada de Jimmy, desde o período de sua gestação, nascimento e adoção até a idade adulta.

Nessa sequência de *Jimmy Corrigan*, para compreender e também recriar a narrativa, podem-se tomar diferentes pontos de vistas, reconstruindo-a. Para fazer essa leitura, o leitor estabelece convenções temporais que recriam o espaço através da narrativa, conformando um sentido unificado por diferentes pontos de vista. Mas, procurando desenvolver uma compreensão que contemple além da dimensão temporal, este artigo propõe ressaltar a espacialidade da narrativa, tomando-a como “[...] uma trama locacional associada a um plano, uma superfície ou volume [...]”, como Gomes (2013, p. 17) sugere. A significância dessa espacialidade nos quadrinhos corresponde a uma forma espacial ou sítio geográfico, que veicula uma percepção do espaço geográfico constituída por diferentes ângulos de visão.

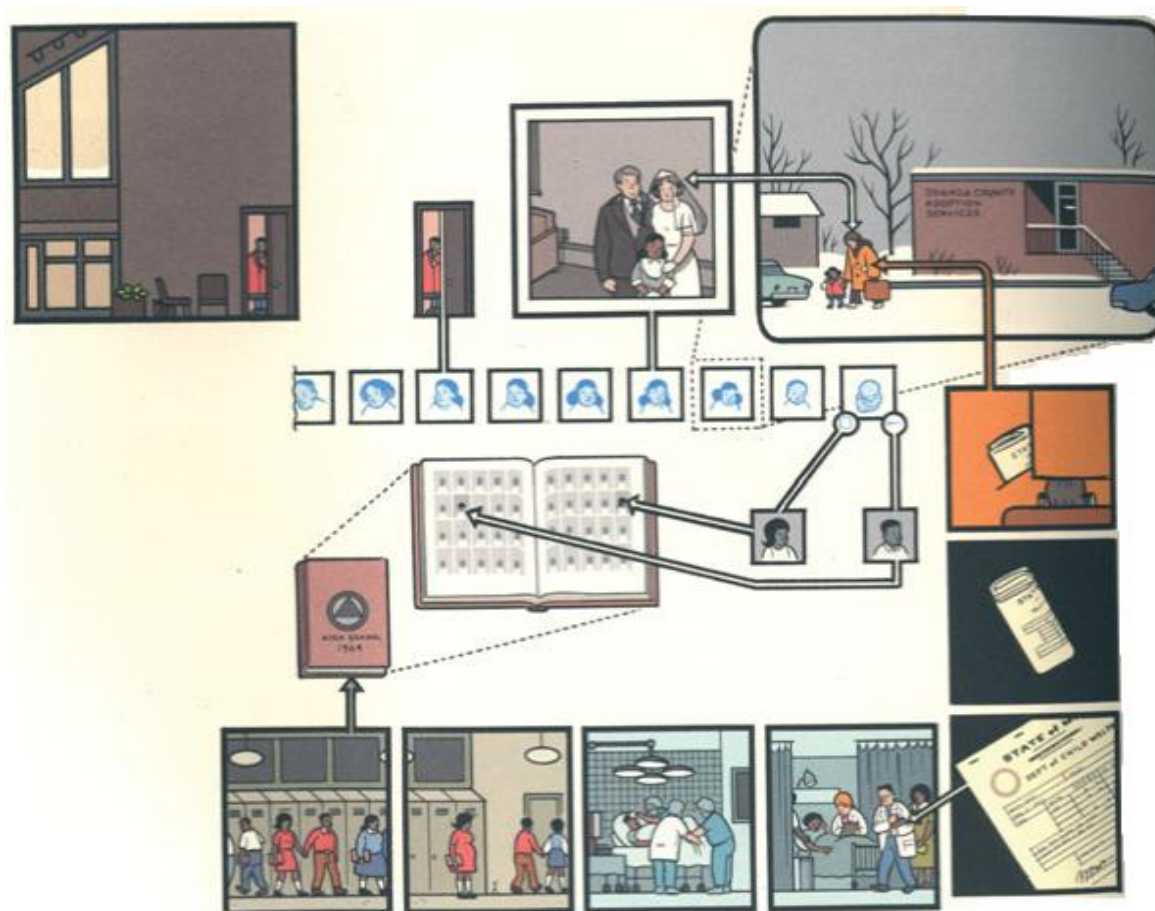


Figura 1. Fonte: Dittmer, *Comic book visualities*, 2010, p. 232.

Isto não significa que devemos compreender os quadrinhos como representações fidedignas de uma pretensa realidade, e sim oferecer uma reflexão textual e visual dos quadrinhos como construção de um olhar e forma de ver o mundo, que veicula uma interpretação portadora de critério de validade como fonte de pesquisa e de conhecimento. Embora os quadrinhos tenham sido considerados por muito tempo uma forma de perversão e alienação, como Vergueiro (2009) demonstra, acreditamos que podemos aprender com eles, assimilando-os como um sistema representacional, que pode corresponder a uma forma de construção do conhecimento, ou melhor, de uma representação, na medida em que “[...] a realidade é ela mesma um sistema representacional [...]” (GOMES, 2013, p. 167).

Nesse sentido, nossa premissa é similar à de Ariela Freedman (2011), que aponta para o potencial crítico dos quadrinhos, evocando interdisciplinaridade com outros campos de estudos, como Cinema, Fotografia, Literatura e Artes em geral. Para essa autora, “[...] criticismo em histórias em quadrinhos, por outras palavras, têm o potencial não apenas para incorporar este novo meio para o campo da

crítica literária, mas de desafiar e transformar alguns dos pressupostos básicos do que é a crítica” (p. 28). Assim, nossa ênfase, aqui, é que Geografia e Histórias em Quadrinhos podem ser trabalhadas simultaneamente, pois os quadrinhos também oferecem enfoques críticos e dignos de crédito, que, ao invocar o espaço, merecem ser tema de estudo.

Entretanto, estudos sobre o espaço geográfico nos quadrinhos são ainda relativamente recentes. Dittmer (2007), em outro trabalho, forneceu uma abordagem geográfica do *script* geopolítico em quadrinhos como o do *Capitão América*, através de uma leitura de sua estrutura política, ao invés da espacialidade da obra. Segundo o autor, o referido quadrinho promove discursos específicos de legitimidade política e estruturação do espaço geopolítico através da continuidade e reprodução da série em um sistema político de representação, que reforça o sistema de dominação vigente. Histórias em quadrinhos de super-heróis, como as do *Capitão América*, aponta Dittmer, servem como textos políticos, moldando identidades e imaginações geográficas, como toda cultura popular.

Dittmer argumenta que, embora o enredo da história pareça absolutamente fantástico e inofensivo, contado com um diálogo ridículo e cheio de reviravoltas na história, eles apresentam uma base econômica, superestrutura política e social abrangente da “realidade”, que se mantém intacta, como resultado da ação de super-heróis. “[...] Nas revistas em quadrinhos os super-heróis do mundo são mais como policiais superpoderosos que qualquer outra coisa – o seu apoio ao status quo é o que os define, e qualquer tentativa de alterar fundamentalmente o sistema social é o que assinala um personagem como um vilão [...]” (2007, p. 253).

Outra contribuição que merece ser destacada foi o trabalho de Marie Thorstein (2012), para quem as histórias em quadrinhos atraíram a atenção de estudiosos e leigos interessados no que a autora chama de “o horror, o horror”, uma forma de valorização de cenas de terror, que realizam representações do trauma na arte dos quadrinhos como intervenções nas mídias convencionais da esfera pública, através do que

[...] muitas nações têm se apropriado de quadrinhos e animação em propaganda política para solicitar ufanismo, medo e violência, “endurecimento” assim chamado poder brando. Na II Guerra Mundial, os

Estados Unidos convocaram os artistas clássicos de desenhos animados tais como do Super-Homem, Pato Donald e Mickey Mouse para promover o ódio de Nazistas e “Japoneses” [...] (p. 233),

desencadeando, assim, uma campanha midiática e política durante os anos de guerra.

Em uma perspectiva semelhante aos trabalhos citados acima, Gêisa D'Oliveira (2011) mostrou que os quadrinhos brasileiros não são uma exceção na reprodução de um discurso identitário e político, como se verifica em muitos personagens tupiniquins, cujo caso mais emblemático talvez seja, o do Chico Bento, da Turma da Mônica. Como D'Oliveira observa, esse personagem representa aspectos de uma identidade brasileira imaginária como um tipo nacional ideal e híbrido, que pressupõe a existência de uma construção histórica e conformação de saberes traduzidos em representações que se podem chamar de brasilidade. Na ambientação do personagem, a contextualização espacial habitada por ele é de fundamentação ilusória, que enviesa o discurso de um Brasil imaginário, retratado muitas vezes de forma idílica que não corresponde à realidade do interior e do espaço rural do país, sem conflitos, como os de luta pela posse da terra, por exemplo.

Embora se realize uma análise crítica dos quadrinhos sobre o temário da criação de imaginações geográficas e discurso político, esses trabalhos não se detêm em desenvolver uma abordagem tematicamente dedicada à espacialidade. O espaço geográfico como tema de estudo nos quadrinhos constitui um assunto que se pode considerar relativamente pouco explorado como fonte de representação capaz de fornecer uma interpretação do mundo que não enviesse apenas discursos políticos, mas também uma leitura a que se possa creditar uma maneira de adquirir conhecimento de diferentes lugares.

Na Geografia brasileira, especificamente, os quadrinhos foram utilizados mais para o ensino de Geografia do que para enfoques espaciais que oferecem. Apesar disso, algumas pesquisas recentes, começaram a atentar para a importância da dimensão espacial dos quadrinhos, em trabalhos que focalizam a cidade. Esses estudos produziram uma análise pioneira da pesquisa brasileira em geografia acerca do papel do espaço nos quadrinhos, sobre as paisagens da cidade e temáticas associadas ao

aspecto urbano de grandes metrópoles. Veja sobre isso, por exemplo, os trabalhos de Gomes & Góis (2008), Góis (2008), Lima (2006) e Rama (2006).

É próximo desta perspectiva de análise que reconhece a espacialidade dos quadrinhos como um sistema de representação do espaço que queremos tratar das representações espaciais de conflitos específicos em diferentes lugares e em diferentes tempos nos quadrinhos, não os considerando aqui como uma cópia da realidade, mas como uma forma de ver e interpretar o mundo através dos elementos textuais e visuais que eles oferecem. O enfoque do trabalho destaca, assim, a espacialidade dos conflitos por meio dos quadrinhos que retratam o espaço cotidiano dos personagens vistos como indivíduos, nos cenários que recriam. Os cenários geográficos nas HQs são resultado de uma ambientação a um mundo particular em que o personagem habita. Cenários, então, veiculam uma aproximação entre os personagens e o espaço físico de suas ações, através dos quais personagens criam e são efeitos do mundo onde atuam¹.

Esse mundo geográfico nos quadrinhos, que atribui ao cenário um conjunto de significações, inscreve uma espacialidade nos quadrinhos através das ações que os personagens desempenham. Nos quadrinhos de Joe Sacco; Ari Folman & David Polonsky; André Toral; Art Spiegelman; e Jacques Tardi, as ações que unem o lugar ao espaço são tomadas como ações violentas e conflitivas, como é comum em situações de guerra. Desse modo, a espacialidade recriada pelos personagens representa um olhar sobre seu mundo que valoriza um conjunto de significados, e estes, por sua vez, remetem a violência e horror/terror no espaço.

Por conta desse conteúdo espacial que os quadrinhos apresentam, o objetivo central do estudo é apreender o que é vivido no cotidiano do conflito, sem perder de vista a dimensão geopolítica da guerra que os personagens traduzem na banalidade de suas vidas. Assim, a abordagem aqui dispensada ao tema focaliza o espaço cotidiano dos quadrinhos como campo socialmente construído e de exercício do

¹ A respeito do cenário nos quadrinhos, ver em mais detalhes os trabalhos de Gomes e Góis em *A cidade em quadrinhos* (2008), além das dissertações de Angela Rama, *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis* (2006) e Elaine Lima, *Piratas do Tiête* (2006). Em enfoque mais amplo na Geografia, ver Gomes, em *Cenários para a geografia* (2008) e *O lugar do olhar* (2013).

Maus foi a primeira HQ a ganhar o Prêmio Pulitzer de literatura em 1992

poder, como um sistema representacional que expressa uma experiência de percepção de ambientes de conflito através da violência e horror/terror inscritos no espaço. Nesse sentido, o artigo fundamentalmente irá tratar de algumas possibilidades de trabalhar a Geografia nos quadrinhos, considerando o espaço geográfico como um cenário espacial em que podemos aprender o vivido da guerra pela representação espacial quadrinhográfica.

Geografia em Quadrinhos: Espaço Cotidiano e o Conflito

Os quadrinhos oferecem inúmeras possibilidades de pesquisa. Os temas são os mais variados, mas uma pesquisa oportuna, sem dúvida, é sobre os quadrinhos de guerra, que focalizam o cotidiano do campo de batalha e do dia a dia da população nesses ambientes, explorando visões e narrativas fecundas para a pesquisa em Geografia. Nos últimos anos o mercado editorial dos quadrinhos galgou um novo público leitor de quadrinhos, que esperava das HQs mais do que histórias fantasiosas de super-heróis. Quadrinhos de abordagens factuais, como os das novelas gráficas, chamadas nos Estados Unidos de *graphic novel*, abriram

[...] as portas de outros espaços de comercialização e exposição para as produções quadrinísticas, elevando-as a um novo patamar artístico no último quarto do século 20 e início do século 21. Mais do que isso: como formato de produção, as *graphic novels* tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos. Elas criaram condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado [...] (VERGUEIRO, 2011, p. 9, itálicos do original).

Neste gênero, Will Eisner foi um dos pioneiros e quem popularizou os quadrinhos da *graphic novel*, atribuindo a este meio um valor e ideia de romance gráfico voltado sumariamente para o público adulto. A partir de Eisner os quadrinhos nunca mais foram considerados coisa só de criança; passaram a ser também dedicados aos adultos, pois, em sua trama densa, o público mais exigente podia mergulhar na extensa narrativa e profundidade de seus gráficos, mais complexos e realistas do que tudo o que tinha sido feito até então (BRAGA & PATATI, 2006).

Segundo Braga e Patati (2006), Eisner deu o seu primeiro passo nesse gênero, nos anos 1940, quando criou “*The Spirit*”: série publicada até o ano de 1952 que explorava visões mais ordinárias se

comparada com as histórias de super-heróis, consideradas uma febre nessa época. Embora seu protagonista, o detetive mascarado Denny Colt (na verdade o espírito do então detetive Denny) e os demais personagens fossem ainda muito icônicos. Este não possuía superpoderes, mesmo sendo capaz de alguns feitos exagerados para um ser humano comum. Com esse álbum Eisner conseguiu o adensamento da trama, evolução da profundidade e complexidade do cenário, que, cada vez mais, tornou mais visível a imagem da cidade fictícia de Central City habitada por seus personagens.

Com *The Spirit* Eisner explorou ao máximo os efeitos de luz e sombra e o caráter humano dos personagens. Eles definitivamente haviam ganhado personalidades distintas uns dos outros. No que diz respeito ao tratamento do personagem Denny Colt, “uma consequência imediata dessa política criativa foi que o personagem aos poucos perdeu sua função de protagonista, tornando-se mais e mais um cidadão de seu próprio mundo” (BRAGA & PATATI, 2006, p. 89). Nos anos 1970, 80 e 90, dando continuidade a esse processo de humanização dos personagens, Eisner produziu outros trabalhos no formato ampliado da graphic novel, tais como: “*Um contrato com Deus*” (1978), “*A força da vida*” (1988) e “*Avenida Dropsie*” (1995). Além deles, uma maior aproximação com a sua obra pode ser encontrada em *Nova York: a vida na grande cidade* (2009), livro que foi republicado após sua morte, reunindo uma organização de quatro histórias distintas que Eisner criou entre 1981 e 1992.

Em *Nova York: a vida na grande cidade*, tivemos contato com uma história em quadrinhos fundada sumariamente na banalidade, que retrata a vida dos nova-iorquinos nessa imensa metrópole. Através desse livro Eisner objetivou captar a “vida” da cidade no movimento de seus habitantes pela rua ou enclausurados em suas residências. Para alcançar isso, Eisner tomou como parâmetro a profundidade do cenário explorando ao máximo suas formas e sentidos, criando uma HQ com muitas raízes na “realidade”, baseada em histórias reais de alguns de seus cidadãos ou simplesmente fundada na percepção do cartunista da cidade.

Nesse álbum, além de descrições particulares, em que a arquitetura da cidade e seus objetos de rua são inevitavelmente contemplados como ambientes que seus moradores exploram das mais variadas formas, na medida em que se relacionam com a cidade, a obra de Eisner veicula uma ideia de síntese da

cidade, não apenas de Nova York, mas de qualquer outra metrópole, pois aquilo que procura expressar é comum a qualquer outra grande metrópole. Na verdade, a obra de Eisner trata do próprio processo de urbanização da cidade, ou seja, da velocidade de produção e reprodução do espaço, imerso numa dinâmica de destruição e reconstrução da cidade, que não tem fim.

Os quadrinhos sobre o cotidiano das guerras exploram esse formato de forma igualmente interessante, oferecendo, ao invés de histórias fantasiosas e fictícias, como os quadrinhos de super-heróis, enfoques complexos e profundos do conflito, de forma similar aos de Eisner sobre o tema da cidade. No Brasil, um quadrinho que concebeu uma análise do espaço geográfico de um conflito através de seu enredo foi a instigadora HQ *Adeus, chamingo brasileiro* (1999), do escritor André Toral. Baseado em um levantamento de dados e pesquisa histórica, Toral retrata nessa HQ a Guerra do Paraguai de forma factual por meio das histórias de seus personagens. A vida nos acampamentos militares e a movimentação das tropas durante conflito são os temas tratados. Ambientando esse cotidiano na situação do campo de batalha, o autor retrata a guerra tanto na linha de frente quanto na retaguarda do conflito, referindo-se, assim, à organização do espaço através do cenário geográfico do campo de batalha que o quadrinho oferece.

Já o autor francês Jacques Tardi, em *Era a guerra de trincheiras: 1914-1918* (2011), realiza uma análise composta de sucessivas situações não cronológicas, em que busca retratar a situação vivida nos campos de batalha da I Guerra Mundial. A ênfase de Tardi é a vida cotidiana dos soldados durante o conflito bélico nas linhas de trincheira na Europa Ocidental, vista a partir da visão dos soldados franceses entrancheirados ao longo das linhas de batalha, que os separavam do exército alemão.

Nesse quadrinho Tardi oferece uma visão em profundidade e extensão espacial do conflito, vivendo os soldados em trincheiras enlameadas e repletas de ratos, distribuídas em linhas de defesa que serpenteavam o campo de batalha até as zonas de retaguarda. Na dinâmica espacial que a obra do autor oferece, nota-se que, longe da frente de batalha, soldados, aliviados por alguns dias fora da zona de combate, voltavam a andar eretos sem ter que se preocupar em receber uma bala de um atirador na

cabeça, até que o comando os ordenava novamente para o campo de batalha, seguindo por caminhos sinuosos que levavam a no *man's land*, uma terra de ninguém que separava os dois exércitos.

No *man's land*, como mostra o quadrinho de Tardi, era muito frequentada à noite quando os soldados tentavam recuperar os corpos de seus companheiros para enterrá-los, mas ali, também, soldados travavam combates corpo a corpo apavorantes numa área descampada em que atiradores espreitavam alvos fáceis, enquanto corpos apodreciam nas cercas de arame farpado, sem que um único companheiro tivesse coragem de buscar o corpo do amigo nocauteado que agonizava à luz do dia antes de morrer.

Nas trincheiras que compõem as sucessivas linhas de defesa, a fronteira vigiada e militarizada é mais do que apenas mero limite territorial que aparta dois exércitos que não podem cruzar poucos metros que os separam. Trata-se de um cenário geográfico que apresenta uma extensão espacial e possui significados que remetem a perigo, brutalidade e terror da guerra. Também é um lugar onde vivem seres humanos, embora as condições sejam totalmente adversas para a habitação. Um lugar onde a desumanização da vida na frente de batalha consistia em sucessivas tentativas de capturar a primeira linha de defesa do inimigo, avançando, assim, alguns metros adentrando-se nessa *terra de ninguém*, que no dia a dia do campo de batalha, mais do que conquistar algumas polegadas de território, significou para muitos soldados o último passo de suas vidas.

Nos dois volumes de *Maus*² (1987; 1995), o autor Art Spiegelman focaliza o drama judeu em ambientes geográficos durante o período do nazismo. Nessa obra, Spiegelman realiza uma biografia de seu pai, Vladek Spiegelman, nos campos de concentração nazista, em que retrata estes cenários geográficos. A trama se passa na Polônia ocupada pelos nazistas, enquanto os personagens dos quadrinhos são representados por seres antropomorfizados. Na obra os judeus são retratados como ratos, e os alemães, por sua vez, como gatos. Uma escolha bem intencional do autor, que faz referência à relação de conquistadores e dominados.

² Maus foi a primeira HQ a ganhar o Prêmio Pulitzer de literatura em 1992.

O espaço na história, desenhado de forma “econômica” pelo autor, embora simplista, apreende a violência dirigida contra os judeus como construção espacial do cenário do horror/terror no quadrinho, tanto nas cidades polonesas ocupadas quanto nos campos de concentração, com seus diferentes espaços que dividem guetos judeus, áreas de trabalho forçado e de extermínio coletivo nas câmeras de gás. Mesmo restritamente funcional, o cenário geográfico da HQ transparece a materialização das estratégias do poder no controle do espaço, dando foco, assim, à trama que se desenrola nos campos de extermínio e no cotidiano da luta pela sobrevivência em espaços precários e aprisionais.

Outra obra que deve ser destacada é a adaptação do cinema para os quadrinhos de *Valsa com Bashir* (2009), do roteirista Ari Folman e do desenhista David Polonsky. Nesse trabalho, Folman, protagonista central da história, é levado a investigar o mistério que cerca seu passado. Procurado por um ex-colega dos tempos de serviço militar perturbado por pesadelos do período da Guerra do Líbano (1982-1985), Folman percebe que não possui memória alguma de sua participação no conflito. As pesquisas do roteirista para recuperar a memória vão levá-lo a lembranças perturbadoras dos massacres de Sabra e Shatila, que ele presenciou.

Ao redescobrir do fundo de sua memória o que ocorreu nos acampamentos naquele dia, Folman descreve com profunda sensibilidade espacial o cenário dos massacres de civis palestinos na guerra Israel-Líbano, ao tempo que realiza, por seu turno, uma excelente crítica à invasão e ocupação do Líbano pelas forças israelenses. A obra realiza também uma crítica ao apoio operacional que o exército israelense concedeu às milícias falangistas cristãs pró-Israel de Bashir Gemayel, para realizar os massacres nos campos de refugiados de Sabra e Shatila.

Em *Valsa com Bashir*, o cenário geográfico oferece visão vertical e tridimensional do conflito, sobretudo nas cenas que retratam os massacres nos acampamentos palestinos, ao redor de Beirute, onde os soldados israelenses instalados em centros de comando no alto de edifícios observavam os campos de refugiados, onde milicianos falangistas cometiam assassinados aleatórios. Nessa HQ, a espacialidade do conflito é oferecida em diferentes estrados espaciais, na qual os soldados israelenses ocupavam posição privilegiada, que lhes oferecia visão panorâmica do terreno, de onde disparavam

sinalizadores durante a noite sobre os campos para orientar as tropas falangistas que operavam no nível do solo, tocando o terror dentro dos acampamentos ao realizar assassinatos coletivos de civis.

Nas obras de Joe Sacco, o jornalista e cartunista maltês realiza uma espécie de jornalismo em quadrinhos de natureza investigativa sobre o tema da vida palestina nos territórios ocupados e dos conflitos que se desencadearam na Bósnia com a desintegração da Iugoslávia³. Nos quadrinhos de Joe Sacco,

a maturidade alcançada pela história em quadrinhos no final do século XX e o seu fascínio pelo relato de conflitos internacionais possibilitou a emergência de um novo modo de narrar, o jornalismo em quadrinhos, que encontra nas reportagens de Joe Sacco a sua expressão mais madura. O jornalista que se especializou na cobertura de guerras tornou-se um nômade que percorre o mundo em busca de novas histórias, em nome de suas reportagens já viajou para a Palestina, a Bósnia e o Iraque. Em todos estes teatros de batalha seu testemunho faz ver mais do que os próprios conflitos, seu olhar está voltado para o dia a dia daqueles que apesar de serem os coadjuvantes em uma guerra, são os que mais sofrem com as suas consequências: as pessoas comuns (VALLE, 2008, p. 3).

Na Palestina, em três trabalhos, *Palestina: uma nação ocupada* (2000)⁴, *Palestina: na Faixa de Gaza* (2003), e *Notas sobre Gaza* (2010), Sacco concede voz aos palestinos, que, por tantas vezes, são tratados figurativamente como terroristas por empreenderem a luta armada pela descolonização de suas terras. Nas obras sobre a Palestina, Sacco trata do cotidiano da vida em áreas de conflito, que, segundo Juneau e Sucharov (2010, p. 174), transmitem “[...] aos leitores a infraestrutura decadente, subdesenvolvimento econômico, e desespero geral que caracterizam a vida na Cisjordânia e em Gaza [...]” como uma visão da brutalidade do cotidiano palestino sob ocupação. Sacco retrata, assim, a espacialidade dos territórios palestinos em diferentes ângulos, que constituem uma visão tridimensional do cenário geográfico, com o fim de focar a precariedade territorial e a dimensão espacial do conflito, através do dia a dia palestino, nesses ambientes descontínuos e de soberania limitada pela ocupação israelense.⁵

³ Ana Negri, em seu texto Um novo gênero jornalístico: a reportagem em quadrinhos de Joe Sacco (2003), oferece em detalhes uma análise dos elementos básicos do que alguns autores têm chamado de jornalismo em quadrinhos, tomando a obra de Joe Sacco como referência para indicar o aparecimento de um gênero híbrido de reportagem em quadrinhos, que perpassa pelo realismo e utiliza técnicas semelhantes à produção de reportagens, tal como a captação de informações através de entrevistas e consulta de fontes confiáveis.

⁴ Este trabalho consagrou Joe Sacco com vários prêmios, um deles o American Book Awards em 1996, considerado a melhor série pelos Harvey Awards, prêmio tido a plantel de status como o Oscar da comunidade dos comics.

⁵ No item seguinte disponibilizamos uma análise do cenário de algumas passagens do livro *Notas sobre Gaza* (2010), através do qual fica patente a visão/dimensão espacial da obra de Joe Sacco.

Na Bósnia o enfoque de Sacco permite ao geógrafo uma análise da espacialidade da trama que os personagens do quadrinho recriam nas zonas de conflito. Na desintegração da Iugoslávia, o ressurgimento das identidades territoriais⁶ de vinculação étnico-racial é associado à construção espacial no cenário geográfico da HQ, em que o tema do horror/terror é evocado através da representação das zonas de combate e massacres cometidos na guerra. Em *Uma história de Sarajevo* (2005b) e *Área de Segurança Gorazde: a guerra na Bósnia Oriental* (2005a), Sacco oferece uma visão espacial dos ambientes que os personagens recriam através de seu cotidiano e imaginações geográficas que transpassam seus discursos políticos, além da significância dos cenários geográficos como uma extensão espacial do horror/terror no espaço que amplifica a visão dos massacres dirigidos contra outros grupos étnicos.

Com a personificação do personagem ordinário e a representação do espaço cotidiano, com histórias mais estilizadas e explorações mais banais, Sacco retrata a guerra por meio de seus cenários geográficos, de forma interpretativa e crítica, procurando dar forma “verossímil” à realidade, oferecendo uma visão espacial da dinâmica e do dia a dia da guerra. Em sentido amplo, o trabalho de Sacco pode ser entendido como um instrumento que tem por objetivo dar voz e visibilidade aos civis em zonas de guerra, ao tempo que, munido-se da perspectiva de cenários amplos, transmite uma profundidade espacial que reconstrói a configuração espacial explorando múltiplos ângulos de visão⁷, como o item seguinte esposa.

Amostra de Cenário Geográfico nas HQs de Joe Sacco⁸

⁶ Em que pese concedermos foco a um ou dois temas de cada área de estudo das obras mencionadas de Sacco, sobre a Palestina e sobre a Bósnia, é fato que sua amplitude é muito abrangente para a pesquisa, tanto que Marília Gomes, em sua dissertação de mestrado intitulada *Testemunho em quadrinhos: reflexões sobre a identidade palestina na obra de Joe Sacco* (2012), focaliza o tema da identidade na obra do autor, ao invés do conflito na Bósnia e do conflito na Palestina, em que observa nos quadrinhos de Sacco o discurso do nacionalismo palestino como elemento construtivo de uma nação oprimida.

⁷ Para uma leitura de como múltiplos ângulos de visão constroem um cenário, ver o artigo de Gomes & Ribeiro, *A produção de imagens para a pesquisa em geografia*, 2013.

⁸ Para mais detalhes, ver minha dissertação de mestrado, intitulada *Territórios ocupados: uma abordagem geográfica do conflito israelo-palestino através dos quadrinhos de Joe Sacco*, 2014.

Joe Sacco recria efetivamente um cenário geográfico em suas obras. Na sequência que as Figuras 2, 3, 4 e 5 esposam, o cenário oferece uma visão de Khan Younis na Faixa de Gaza por meio de diferentes ângulos e tomadas de cena de visões verticais e tridimensionais de uma operação que se sucedeu à noite, durante a Intifada al-Aqsa (2000-2005). Como visualizamos, na sequência das cenas, helicópteros Apaches e aeronaves não tripuladas da Força de Defesa de Israel (FDI) sobrevoavam a cidade procurando alvos (Figuras 2 e 3), enquanto, no solo, tanques ameaçavam entrar no tecido urbano denso da cidade, disparando sua artilharia (Figuras 4 e 5). Nos estratos inferiores da profundidade do cenário urbano, civis e militantes palestinos se escondem ao tempo que se preparam para o conflito dentro da cidade (Figuras 2, 3, 4 e 5). O barulho das hélices dos helicópteros e o disparo dos canhões bem como o ruído das aeronaves não tripuladas e, por último, dos tanques, reconstróem o cenário e, ao mesmo tempo, oferecem a dinâmica da operação efetuada pelas aeronaves e da ação levada a efeito pelos veículos de combate – aquelas, num plano espacial situado acima dos palestinos; estes, num ângulo horizontal a eles –, fornecendo uma ideia do teatro de operação.

Como o cenário revela, o helicóptero no céu de Khan Younis cria uma ressignificação do espaço em que se inscreve a sensação de um possível ataque nas áreas mais verticalizadas e de penetração difícil por terra, em cujo aglomerado urbano tanques não ousam se aventurar a penetrar, sobretudo às escuras (Figuras 2 e 3). Por sua vez, o sobrevoo de uma aeronave não tripulada, que tira fotos do terreno e pode desferir ataques seletivos contra alvos da resistência palestina marcados para morrer, também ressignifica o espaço, ao promover uma apreensão vertical dele (Figura 3). Nessa mesma medida, os tanques também promovem uma apreensão horizontal do espaço, ao prosseguirem com a invasão por terra, avançando pelo subúrbio, enquanto contam com o apoio aéreo para entrar no espaço denso da cidade (Figura 4). Em uma das cenas, muito representativa do papel central que a dimensão espacial possui para a estruturação da narrativa de Joe Sacco, ficamos sabendo que os tanques mudaram a rota; ao invés de se dirigirem para o centro da cidade, cercaram dois vilarejos nos subúrbios da cidade, destruindo a casa de um ativista palestino chamado Talal Abu Zarifeh (Figuras 4 e 5).

Como a sequência demonstra, um grande estrondo notifica a demolição da casa, antes da comunicação por celular, dando a entender que a sonoridade também é uma dimensão importante da guerra, que

amplifica a percepção geográfica onde a visibilidade do cenário não oferece uma representação visual (Figuras 4 e 5). Esse cenário se compõe de sucessivos ângulos de imagens verticais e tridimensionais, que focalizam o centro de Khan Younis e recriam um volume geométrico da área com suas formas espaciais, desde o espaço público de suas ruas até o interior de um apartamento ou do terraço do prédio, em que Sacco está presente na cena junto de outros palestinos, sendo alguns deles militantes.

No centro de Khan Younis, as aeronaves ajudam a compor uma sensação de profundidade e volume, oferecendo uma apreensão visual do cenário através da verticalidade (Figuras 2 e 3), enquanto no subúrbio a atenção se volta para os tanques, que operam na dimensão horizontal do cenário, urdindo os espaços em um único cenário, através da sonoridade que a narrativa oferece (Figuras 4 e 5). Desse modo, temos uma conjectura que une ação e lugar, através de seus pontos de referência, com a centralidade de Khan Younis, verticalizada e urbanizada, e seu subúrbio, não visto, mas integrado ao cenário por meio dos tanques e à casa do ativista destruída, que conformam toda a extensão espacial da operação e, conseqüentemente, do cenário geográfico em Khan Younis.

Para recriar um ambiente rico em representação de objetos, como prédios, casas, ruas e pessoas, “Joe Sacco intercala quadrinhos geométricos e orgânicos [...] com o intuito de operar no leitor questões como temporalidade e espacialidade [...]” (MACRI, 2012, p. 28). Estes são distribuídos em sequências verticais e tridimensionais, que abrangem desde o nível do chão às alturas de edifícios e torres de vigilância, indo, às vezes, além disso, aos espaços particulares da vida, adentrando-se nas casas, onde podemos notar o habitar e os hábitos dessas pessoas.

A representação iconográfica nos quadrinhos de Joe Sacco permite, assim, retratar os objetos/formas espaciais de poder e seus usos no espaço, sem, entretanto, perder de vista a representação do ambiente de forma detalhada, que consiste numa tentativa de tornar esse mundo acreditável.

A iconografia de Joe Sacco pode ser considerada, portanto, uma forma peculiar de tratamento criativo da realidade, pois consegue retratá-la com muita propriedade imagética, ainda que com traços de próprio punho tendendo à cartunização. [...]. Não traz a verossimilhança imagética da fotografia, mas seu expressionismo evoca a descrição de uma realidade [...] (MACRI, 2012, p. 120).

Isso é bem diferente da ideia de espelho ou cópia do real, tratada aqui como uma forma de percepção fundamentalmente embasada numa concepção de visibilidade do espaço.

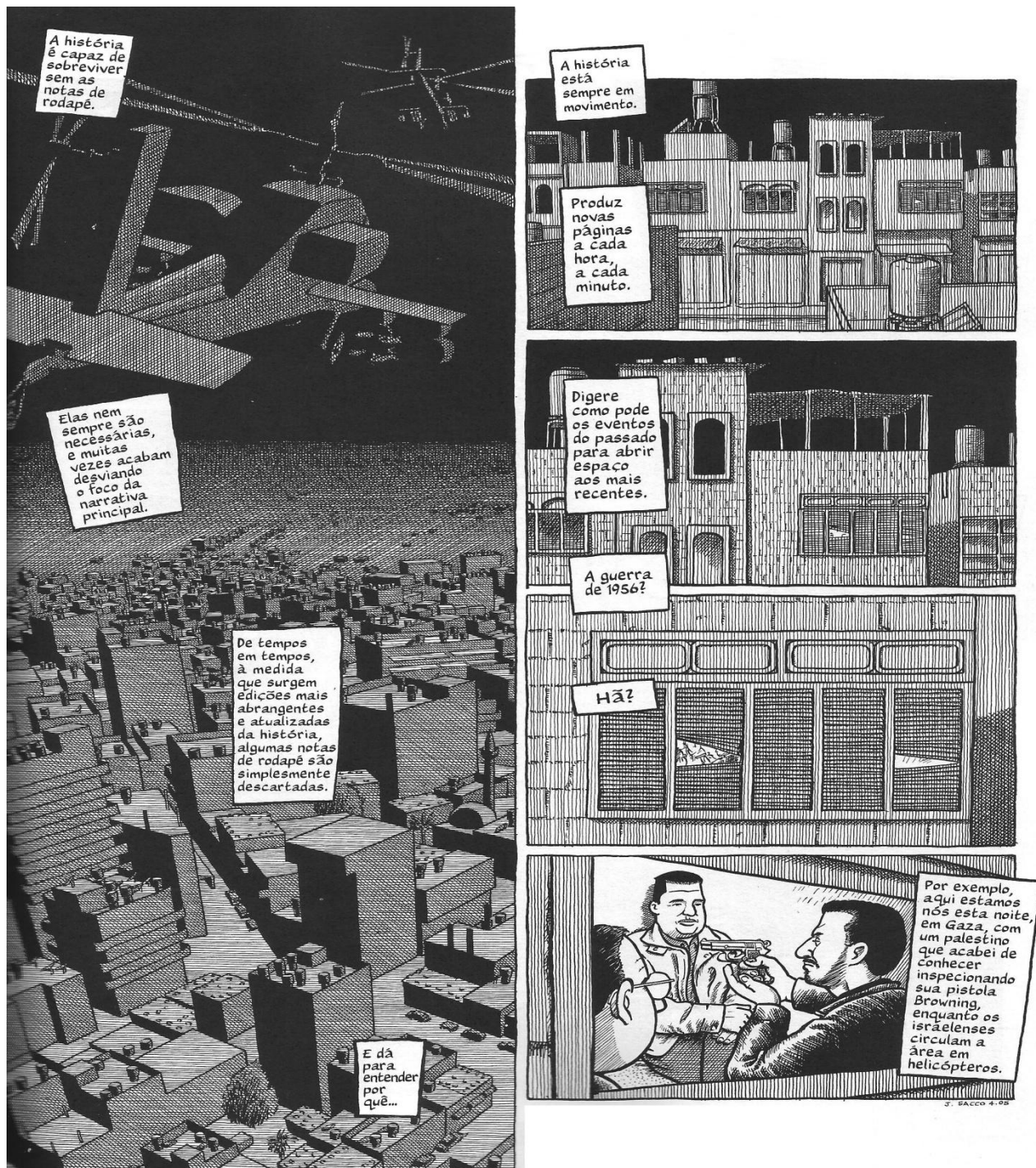


Figura 2. Fonte: Sacco, Notas sobre Gaza, 2010, p. 9.



Figura 3. Fonte: Sacco, Notas sobre Gaza, 2010, p. 10.



Figura 4. Fonte: Sacco, Notas sobre Gaza, 2010, p. 11.

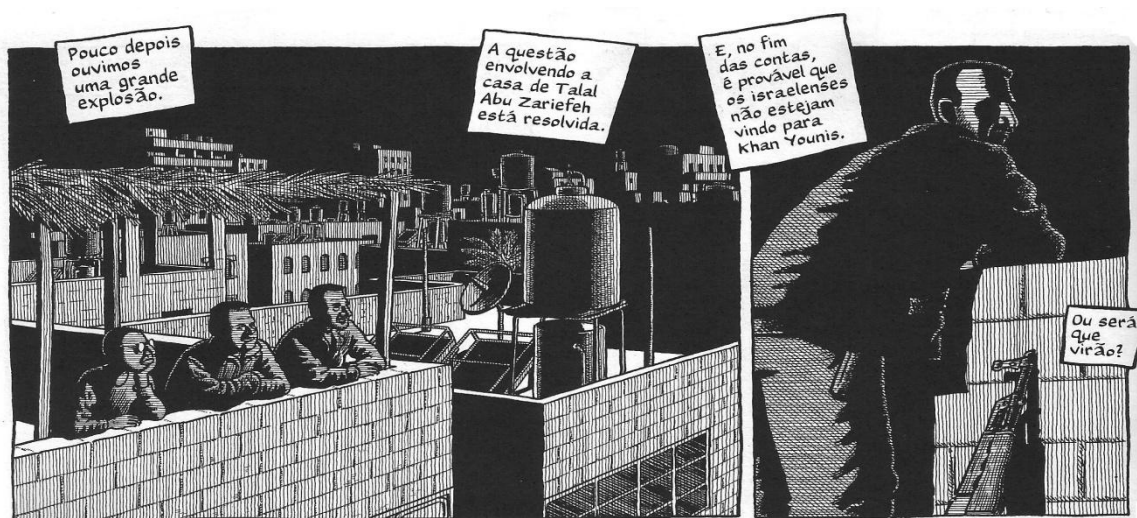


Figura 5. Fonte: Sacco, Notas sobre Gaza, 2010, p. 12..

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos oferecem, de modo inequívoco, representações e formas de percepção espacial que a Geografia pode assimilar como fonte de pesquisa. O cenário geográfico nos quadrinhos seja o que traz o tema de conflitos, seja o que levanta temáticas associadas à cidade e ao aspecto urbano, a assuntos geopolíticos e ao horror/terror desperta a possibilidade de análise geográfica do espaço cotidiano nos quadrinhos, sobretudo, a nosso ver, de enfoques factuais e expressão “realista”, pouco estudada até o momento. Tratando-se de conflitos, o cotidiano da guerra e sua espacialidade são assuntos que os quadrinhos contemplam e que devem ser vistos como fecundos para a análise geográfica. Joe Sacco, por exemplo, foi inovador em seu enfoque ao realizar reportagens em quadrinhos, que contam com levantamento bibliográfico e fotográfico, recriando a história de seus entrevistados e as cenas que observou em campo, em cenários geográficos que representam o dia a dia dos palestinos e o de bósnios em zonas de conflito.

Os quadrinhos, além de constituírem discursos políticos, foram tratados neste artigo como cenários geográficos, pois oferecem representações espaciais de cenários complexos, ao recriarem a espacialidade que pode ser vista através de uma lente representacional do dia a dia de populações em ambientes de guerra, isto é, o espaço vivido num contexto de guerra. Oferece, nesse sentido, visibilidade a indivíduos e a seu espaço de uma forma que, embora não verossímil a imagem real em sentido estrito, por se tratar de uma forma representacional, concebe uma interpretação visual e textual através da narrativa a partir do cotidiano dos personagens. Considerando essas possibilidades, o presente trabalho demonstrou um enfoque bem particular dos quadrinhos, que concedeu importância à percepção espacial como fonte representacional do espaço vivido por personagens em situações de guerra. Embora não sejam fidedignas ao real, as cenas de terror da guerra vivida pelos personagens veiculam, por conseguinte, uma percepção do ambiente, dos objetos e das relações de poder, portanto, de seus significados, servindo, assim, como fonte de pesquisa legítima à geografia.

REFERÊNCIAS

- BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- DITTMER, Jason. The tyranny of the serial: popular geopolitics, the nation, and comic book discourse. *Antipode*, v. 39, p. 247-268, mar. 2007.
- _____. Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration. *Transactions of the Institute of British Geographers*, v. 35, p. 222-236, abr. 2010.
- D'OLIVEIRA, Géisa Fernandes. Identidade em quadrinhos: históricas em quadrinhos e as possibilidades de construção de uma identidade nacional. In: XXVI SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – ANPUH, 2011, São Paulo. *Anais...* São Paulo, 2011. p. 1-14.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- FREEDMAN, Ariela. Comics, graphic novels, graphic narrative: a review. *Literature Compass*, v. 8, p. 28-46, jan. 2011.
- FOLMAN, Ari; POLONSKY, David. *Valsa com Bashir: uma história da guerra do Líbano*. Porto Alegre: L&PM, 2009.
- GÓIS, Marcos P. Ferreira de. *A Geografia em quadrinhos: uma análise dos elementos sócio-espaciais que compõem a imagem presente no universo quadrinhográfico*. 2008. 74 f. Monografia (Bacharel em Geografia) – Departamento de Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, 2008.
- GOMES, Paulo C. da Costa; GÓIS, Marcos P. Ferreira de. A cidade em quadrinhos: elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. In: GEU – Grupo de Estudos Urbanos. *Revista Cidades*. Presidente Prudente, v. 5, n. 7, p. 17-32, 2008.
- GOMES, Paulo C. da Costa; RIBEIRO, Leticia Parente. A produção de imagens para a pesquisa em geografia. *Espaço e Cultura*. n. 33, p. 27-42, jan./jun. 2013.
- GOMES, Paulo C. da Costa. Cenários para a geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). *Espaço e Cultura: pluralidade temática*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008, p. 187-210.
- _____. *O lugar do olhar: elementos para uma geografia da visibilidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- GOMES, Marília Noleto. *Testemunho em quadrinhos: reflexões sobre a identidade palestina na obra de Joe Sacco*. 2012. 128 f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.
- GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. EUA: University Press of Mississippi, 2007.
- JUNEAU, Thomas; SUCHAROV, Mira. Narratives in pencil: using graphic novels to teach Israeli-Palestinian relations. *International Studies Perspectives*, v. 11, p. 172-183, mai. 2010.
- LIMA, Elaine A. B. Gomes de. *Piratas do Tiête: cenários e fundos de cena das HQS*. 2006. 220 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

MACRI, Renato D. Zaccaro. *Linguagem iconográfica e documentário em Palestina – uma nação ocupada*. 2012. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2012.

McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

_____. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MENDONÇA, Márcio José. *Territórios ocupados: uma abordagem geográfica do conflito israelo-palestino através dos quadrinhos de Joe Sacco*. 2014. 185 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós-graduação em Geografia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2014.

NEGRI, Ana Camilla. Um novo gênero jornalístico: a reportagem em quadrinhos de Joe Sacco. In: XXVI CONGRESSO ANUAL EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2003, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte, 2003. p. 1-10.

RAMA, Maria Angela G. *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*. 2006. 129 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Programa de Pós-graduação em Geografia Humana, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

SACCO, Joe. *Área de Segurança Gorazde: a guerra na Bósnia Oriental*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005a.

_____. *Notas sobre Gaza*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. *Palestina: na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

_____. *Palestina: uma nação ocupada*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2000.

_____. *Uma história de Sarajevo*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005b.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. *Maus: a história de um sobrevivente II: e foi aí que meus problemas começaram*. Vol. 2. São Paulo: Brasiliense, 1995.

TARDI, Jacques. *Era a guerra de trincheiras: 1914-1918*. Belo Horizonte: Nemo, 2011.

THORSTEN, Marie. Graphic “heart of darkness”: two visions of current affairs comics. *International Political Sociology*, v. 6, p. 221-240, set. 2012.

TORAL, André. *Adeus, chamingo brasileiro: uma história da guerra do Paraguai*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

VALLE, Flávio Pinto. Fragmentos do real: o realismo no jornalismo em quadrinhos. In: COLÓQUIO EM COMUNICAÇÃO E SOCIABILIDADE. COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA: INSTITUIÇÕES, VALORES E CULTURA, 2008, Belo Horizonte – UFMG. *Anais...* Belo Horizonte: UFMG. 2008. p. 1-16.

VERGUEIRO, Waldomiro. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. In: XXVI SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – ANPUH, 2011, São Paulo. *Anais...* São Paulo, 2011. p. 1-17.

_____. Uso dos HQs no ensino. In: RAMA, Angela; _____. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009. p. 7-30.