

Um olhar geográfico sobre as Histórias em Quadrinhos

Altamiro Braga¹

Resumo:

O presente artigo trata a manifestação da ciência geográfica no âmbito das Histórias em Quadrinhos, bem como a utilidade deste tipo de mídia para o ensino da Geografia. Reforça o fato desta ciência necessitar de formas alternativas de leitura do espaço e de representação da sociedade para a reflexão dos processos histórico-sociais.

Partindo da gênese dos Quadrinhos, este artigo caminha identificando as formas de comunicação, percepção e registro do espaço feitas pelo homem desde os primórdios até os dias contemporâneos, refletindo sobre as formas de representação espacial, as questões geopolíticas, além de características e personalidades (re) criadas a partir das necessidades reais da sociedade.

São registradas as categorias de análise da Geografia e os regionalismos pautados em peculiaridades culturais expressados na essência dos personagens que reproduzem o espaço real no espaço lúdico dos quadrinhos.

Palavras-chave:

Geografia, Espaço, Histórias em quadrinhos.

¹ Aluno do 8º Período de Geografia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC MG)
mirojones@gmail.com

Introdução:

A característica transdisciplinar presente na ciência Geográfica permite a produção das mais variadas formas de percepção do espaço. A interlocução com outras disciplinas promove a aproximação de diferentes olhares sobre um mesmo objeto, o que proporciona o aumento do campo de discussão e reflexão entre as ciências. Esta interlocução entre ciências pode ser entendida como um reflexo do modelo no qual estamos inseridos que mostra o quão conectadas estão as informações e as formas de construção do conhecimento.

O campo artístico, expressado em diferentes mídias, também ocupa uma posição importante na Geografia e neste processo interdisciplinar de formação do conhecimento por poder manifestar sentimentos, percepções, e uma determinada conjuntura social, econômica e cultural presente em alguma fração do tempo-espaço. Desta forma, a Geografia ganha um leque de possibilidades para melhor atingir a percepção do público discente abordando, em sua prática pedagógica, a música, o cinema, a literatura e o objeto em questão deste artigo: As Histórias em Quadrinhos.

As “Hq’s” representam uma forma de comunicação extensa e capaz de atingir grande e variada parcela de pessoas e de variadas faixas etárias. Ainda que as mega-produções promovam formas modernas de comunicação e entretenimento, as histórias em quadrinhos permanecem com força e não perdem o seu lócus e significado, além de ainda expressar representações da vida cotidiana e proporcionar práticas pedagógicas a partir de tais representações.

Histórico das HQ's

As Histórias em quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro por meio de textos que utilizam discurso direto, porém são muitas as definições que se pode encontrar sobre as HQ's. Eiser (2001), por exemplo, define as Historias em quadrinhos como sendo *“uma arte seqüencial, pois os quadrinhos só têm uma narrativa quando mais de um desenho é colocado em uma seqüência, significando uma ação”*. Já McCloud mostra que os quadrinhos são *“desenhos ou outro tipo de imagens justapostas em uma seqüência deliberada com a intenção de levar informação e/ou produzir uma resposta estética no leitor”* e Moacy Cirne et al. (2002) definem como: *“Uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam.”*

As HQ's receberam diversos nomes pelo mundo, por exemplo, no Japão são chamados de *Mangás*, na Itália de *Fumetti*, nos países latinos de *Historieta*, nos EUA de *comics* e no Brasil *“quadrinhos”*, *“histórias em quadrinhos”* e recebeu ainda o nome de *“gibi”* (que quer dizer “menino”, “moleque”) nos anos 40 devido à publicação de uma revista que levava este nome e possuía como símbolo um menino na página.

Os quadrinhos representam mais um grande passo da evolução humana no que tange a questão da comunicação e a representação de idéias, percepções e sentimentos. Assim acontece desde o primórdios com os homens das cavernas que já representavam acontecimentos da vida cotidiana e fenômenos naturais com desenhos em pedras e nas paredes das cavernas. RAMA (2001 p.8) afirma que:

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

Pequenas histórias e tiragens foram criadas em vários locais da Europa, mas as primeiras publicações das histórias em quadrinhos, e que passaram a estabelecer a estrutura de hoje conhecida deste gênero (com o uso de diálogos com imagens em sequência e balões) datam do ano de 1824 quando foi publicado no jornal *The New York World*, no suplemento dominical, “*Yellow Kid*”, que se tratava de uma história sobre as façanhas de um garoto que vivia nos cortiços em Nova York. Surgiu também, neste período, as histórias em quadrinhos conhecidas como “*os sobrinhos do capitão*” que contava a história de dois jovens em guerra contra as formas de autoridades representadas pelo Capitão e Coronel.

A indústria dos quadrinhos, crises políticas e guerras

Com a crescente aceitação e popularização dos quadrinhos e o conseqüente aumento da demanda deste tipo de mídia, houve um processo de publicação em massa já inserido no modelo industrial capitalista. Aproveitando os avanços da indústria gráfica e o surgimento de grandes cadeias jornalísticas, os quadrinhos passaram a ser divulgados e distribuídos em quantidades ainda maiores, ganhando mercado e influenciando a vários países.

Crises políticas e econômicas contribuíram para a popularização dos quadrinhos. Estas eram retratadas nos jornais e levavam a informação do que acontecia de forma simples e direta, podendo alcançar a todos com facilidade e

numa linguagem comum. Um exemplo de como essas crises influenciaram positivamente na popularização dos quadrinhos está na crise de 29, com a quebra da bolsa de Nova York e efeitos negativos sentidos em todo o mundo. Neste período as pessoas atacadas pelo desemprego em massa, procuravam formas de se divertir e esquecer dos problemas da conjuntura do período e as HQ's era uma destas formas. Assim, nos anos 30, houve um aumento da produção dos quadrinhos que, além de fazer críticas e retratar a conjuntura daquele período, ainda distraíam as pessoas. Neste período surgiram as histórias do personagem "*Dick Tracy*" que, segundo SIMÕES (2005, p. 39):

“Nos Estados Unidos acentuou-se uma crise moral marcada pelo aparecimento do crime organizado propiciado pela Lei Seca e pela crise econômica de 1929. A velha idéia de ser honesto e trabalhador já não valia mais e a sociedade já não via futuro na antiga moral. O crime compensava, mas não para o personagem de quadrinhos Dick Tracy”.

A Segunda Guerra Mundial foi um acontecimento que proporcionou uma expansão da indústria dos quadrinhos. Neste período, marcado pela constante influência do conflito e, ainda, pela necessidade da sociedade em criar heróis devido ao momento de fraqueza humana em que estava inserida, surgiram personagens voltados para um novo gênero que retratavam a questão bélica em seus enredos. O período pós-guerra e o início da Guerra Fria também foram marcados por estes lançamentos que, rapidamente, influenciaram os jovens norte-americanos proporcionando um aumento ainda maior nas tiragens das HQ's.

Os Quadrinhos passaram então a representar um papel importante na cultura global, já que retratavam acontecimentos presentes no seu período e caminhavam em consonância com a realidade política e social. No Brasil não foi diferente, como mostra VERGUEIRO (2007 p.24) na seguinte passagem:

“Verifica-se, assim, a precoce participação do humor gráfico na discussão da realidade política e social brasileira, que tem uma história de artistas combativos, cujas obras tiveram um grande impacto social. Este foi o caso, entre outros, do italiano Angelo Agostini, grande crítico do período do Segundo Império no país. Com um traço bastante pessoal e dono de um humor ferino e destruidor, esse autor é, inclusive, identificado como o introdutor da linguagem gráfica seqüencial no país e como um dos precursores da 9ª Arte, principalmente por suas séries *As aventuras de Nhô Quim* e *As aventuras de Zé Caipora*, criadas, respectivamente, em 1869 e 1883, em que surgiram os primeiros personagens fixos dos quadrinhos nacionais.

As Histórias em Quadrinhos e as categorias de análise da Geografia

A articulação das categorias de análise da Geografia com as histórias em quadrinhos é algo constante e indispensável neste tipo de mídia pelo fato de o espaço lúdico das HQ's (com exceção das histórias que se passam em planetas imaginários) inspirarem-se em cidades e modelos cotidianos que representam uma realidade do modo de vida. Paisagem, Lugar e Território são representados e adquirem papéis importantes no que tange o enredo e o desenvolvimento do que se passa nas histórias, assim como a noção de tempo e espaço que também pode ser percebida no decorrer das páginas.

As histórias do *Homem Aranha* retratam de fundo uma grande cidade conturbada que, como qualquer uma, enfrenta problemas característicos de um centro urbano, e possui ainda como protagonista o personagem Peter Parker que convive com a árdua rotina de ser estudante e trabalhador (desajeitado para os moldes capitalistas, diga-se de passagem) e ainda ter a tarefa de ser o Homem-Aranha.

A categoria Paisagem na trajetória do personagem Homem Aranha ganha significado e importância relevantes pelo fato da mesma paisagem urbana ser cenário para suas histórias criando assim uma espécie de marca registrada do

personagem a partir de sua imagem, sempre relacionada com o espaço de uma grande metrópole.



Figura 1. Homem Aranha Fonte: www.universohq.com.br 04/2008.

A imagem do personagem *Homem-Aranha* está ligada diretamente com uma paisagem urbanizada repleta de prédios, que servem como forma de escapatória e deslocamento durante suas aparições.

O fator Lugar, que se caracteriza como a dimensão de ligação e identidade com uma porção do espaço, pode ser notado em diferentes histórias com personagens completamente distintos, porém com especificidades próximas que representam essa categoria. Uma das formas de representação de Lugar é observada nos episódios dos personagens “Batman” e “Tarzan”. O primeiro vive em “Gothan City”, que é uma cidade fictícia e reproduz o espaço que é conhecido de uma grande cidade e possui como seu lócus a batcaverna, que representa o local que proporciona uma forma de refúgio e reflexão para o desenvolvimento dos seus planos. Ali é o Lugar deste personagem onde o mesmo se recolhe e se identifica e possui todas as suas principais características, inclusive no nome. Já o personagem Tarzan representa o Rei da Selva e protetor daquele espaço. Em suas histórias o espaço da selva representa um Lugar para o protagonista que ali

se identifica além de se identificar para os animais habitantes daquele recinto que enxergam nele um símbolo mór, segurança e respeito. Tarzan estabelece com o espaço da Selva uma espécie de dialética, pois há uma troca mútua entre os dois que se (re) significam no tempo-espaço. O personagem constrói aquele espaço nas suas ações e ideologias e absorve as suas características que formam o seu modo de vida.

Sobre o Lugar CARLOS (1999, p.24) observa:

O lugar é o produto das relações humanas, entre homem e natureza, tecido por relações sociais que se realizam no plano do vivido, o que garante a construção de uma rede de significados e sentidos que são tecidos pela história e cultura civilizadora produzindo a identidade. Aí o homem se reconhece porque aí vive. O sujeito pertence ao lugar como este a ele, pois a produção do lugar se liga indissociavelmente à produção da vida.

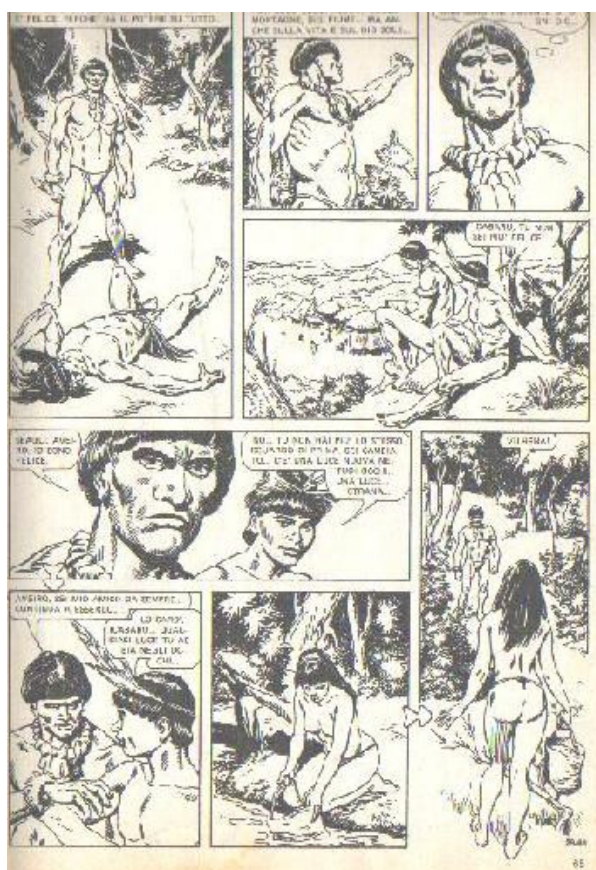


Figura 2. Fonte: www.universohq.com.br em 04/2008

A categoria *Território* é representada em grande escala pelas histórias que levam em seu enredo a questão da disputa por determinado espaço, seja ele uma reprodução da realidade (como o exemplo do homem aranha que se passa em cidades urbanizadas) ou ainda uma criação de um espaço extraterrestre. Estes episódios e, principalmente, os voltados para a guerra, envolvem neste aspecto uma questão geopolítica, de poder de determinado grupo sobre um espaço.

O personagem Capitão América, nascido no berço da Segunda Grande Guerra, surgiu de uma tentativa de representar e deixar claro a presença do Estado Americano na conjuntura política daquele período. A própria gênese do personagem sugere o âmbito da Guerra quando, numa tentativa frustrada, o personagem vivido por *Steven Rogers* tenta se alistar ao exercito americano para servir o país no conflito e é reprovado por ser considerado franzino e fora dos padrões de um soldado. Daí surge em um experimento científico a mutação do até então soldado frustrado para que ele se transforme no Capitão América, forte e capaz de impor o Território americano sobre Hitler.

Vestido com as cores do seu país, o herói representa a fortaleza que mantém protegido o “*sonho americano*”, como é tantas vezes mencionado em suas histórias, e ainda, em cada batalha, demonstra a presença estadunidense com discursos de liberdade e de ordem global.



Figura 3 Capitão América fonte: www.universohq.com.br em 04/2008

Capitão América traz na sua imagem a necessidade de promover o Território americano como o soberano e hegemônico.

Espaço e sociedade nas HQ's: O urbano, o rural e os estereótipos.

A representação da realidade no espaço lúdico das Histórias em Quadrinhos é formada pelo resgate de características de imagens pré-concebidas (estereótipos) presentes na sociedade que dizem respeito a uma região ou a um modo de vida: agir, vestir, falar e/ou ver o mundo. Desta forma, fica claro em personagens e histórias a intenção do autor em explorar um determinado espaço e peculiaridades que o compõem.

Num olhar que aborda a criação de estereótipos nota-se a representação em personagens que carregam em seu visual e filosofia de vida as peculiaridades ou pré-conceitos que são estabelecidos sobre a localidade de onde o mesmo é inspirado. Um exemplo clássico é do personagem “Zé Carioca”, criado por Walter Elias Disney, inspirado no Brasil e no “jeito” brasileiro (como é rotulado no mundo e em especial nos EUA). O personagem possui um visual inspirado no típico boêmio dos anos 40 (de chapéu, gravata borboleta e guarda-chuva) e traz em suas histórias as paisagens de localidades do Brasil e aspectos culturais de determinadas regiões, em especial o Rio de Janeiro. É comum nas histórias do Zé Carioca encontrá-lo em confusões, o que acaba por caracterizá-lo como malandro, trambiqueiro e paquerador.



Figura 4. Personagem Zé Carioca – Fonte: www.universohq.com.br em 04/2008

Numa perspectiva do espaço rural, surge o personagem “*Chico Bento*”, de autoria do cartunista Maurício de Sousa criador das Histórias em Quadrinhos da “*Turma da Mônica*”. As formas de se expressar e de se vestir são reproduções do que é conhecido de um “interiorano”, assim como o seu jeito humilde, tranquilo e de boa prosa. Chico Bento, além de representar o espaço rural, também representa em suas histórias as necessidades de proteger o meio ambiente para que o mesmo não fique como a “cidade grande”, poluída e ausente de qualidade de vida.



Figura 5 – Chico Bento e os cuidados com o meio ambiente – Fonte: www.universohq.com.br em 04/2008

A dicotomia entre o urbano e o rural é algo sempre presente nas histórias em quadrinhos principalmente nos episódios em que estão ligados algum tipo de ensinamento sobre as questões ambientais. Nestas passagens são exaltadas as necessidades de preservação do meio ambiente junto à percepção das mazelas do crescimento urbano que é colocada lado a lado com a vida em que os personagens levam no interior, próximos à natureza e ao ar puro.



Figura 6. Danos ao meio ambiente. Fonte: www.universohq.com.br

Charges

Charge é um estilo de ilustração que tem por finalidade representar de forma resumida por meio de uma caricatura ou um breve desenho algum acontecimento com uma ou mais personagens envolvidas. A palavra é de origem francesa e significa “*carga*”, ou seja, exagera traços do caráter de alguém ou de algo para torná-lo burlesco. As charges representam papel importante em cenários políticos por proporcionarem críticas e elevação de determinado assunto num curto espaço.



Figura 7 – “Cidades dos loucos” – Fonte: www.universohq.com.br em 04/2008

As mensagens contidas nas charges podem causar enormes repercussões e inclusive gerar tensões e conflitos. O exemplo muito recente foi a charge de Alá que causou revolta entre os muçulmanos. As Charges carregam essa enorme importância na vida e no papel social de todo o mundo. Aroeira, grande cartunista brasileiro já disse:

“Já vi dizendo que charge derruba governo, e já vi gente dizendo que não tem importância. Acho que não é por aí. Na época do Collor, era usada como estandarte. A charge perfeita é aquela que provoca uma catarse no leitor. O papel social é provar que esses políticos não são tão sérios. Se podemos zoá-los, podemos derrubá-los”,
(Folha Online em 09/2006)

As mensagens contidas nas charges podem causar enormes repercussões e inclusive gerar tensões e conflitos. O exemplo muito recente foi a charge de Alá que causou revolta entre os muçulmanos. As Charges carregam essa enorme importância na vida e no papel social de todo o mundo. Aroeira, grande cartunista brasileiro já disse:

“Já vi dizendo que charge derruba governo, e já vi gente dizendo que não tem importância. Acho que não é por aí. Na época do Collor, era usada como estandarte. A charge perfeita é aquela que provoca uma catarse no leitor. O papel social é provar que esses políticos não são tão sérios. Se podemos zoá-los, podemos derrubá-los”,
(Folha Online em 09/2006)

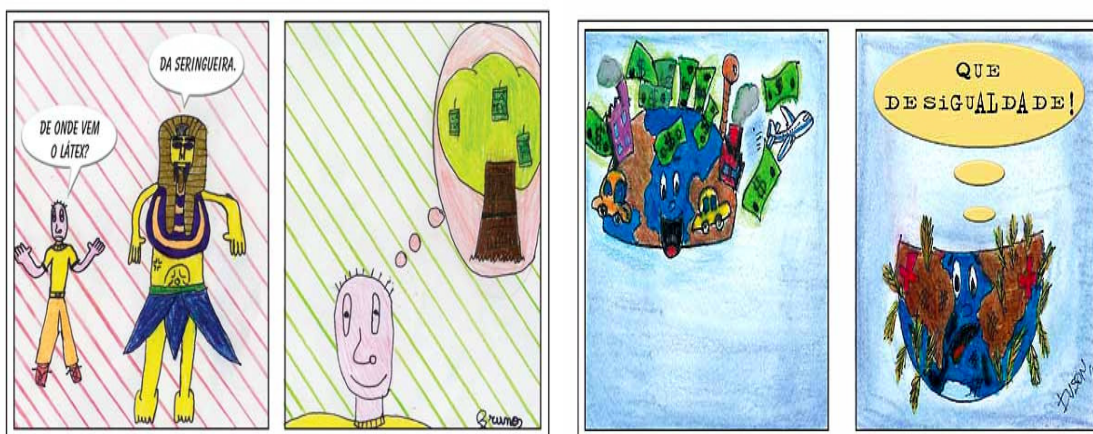


Figura 7. Charge – Fonte: Geografia e outras mídias 2006

Seu uso didático tem sido expressivo, tanto em provas de faculdade como em livros didáticos, facilitando a compreensão de conceitos complexos. As charges vêm exercendo este papel tanto na Geografia como em outras ciências.

Considerações finais

As histórias em quadrinhos representam uma mídia importante para a ciência geográfica no seu contínuo processo de adaptação com a realidade e as formas de manifestação do espaço e dos fatores que o (re) produzem. A transdisciplinaridade presente nesta ciência mostra que o conhecimento ultrapassa barreiras das próprias ciências atingindo, assim, outras formas de manifestação do conhecimento, como as artes em geral.

O presente artigo pôde analisar como os temas pertinentes para a Geografia podem ser abordados nas HQ's além de atentar para o uso das mesmas para o ensino desta ciência que tanto necessita de métodos e recursos alternativos em que demonstre a proximidade do conteúdo trabalhado com a realidade e vivência do público discente. Foi percebido que as formas e a quantidade de ramificação e de possibilidade de ramificar a Geografia são amplas e que o olhar geográfico precisa ser cada vez mais apurado para promover a interlocução entre disciplinas e dar sequência no processo multidisciplinar de formação do conhecimento.

Referências Bibliográficas

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O Lugar no/do Mundo**. São Paulo: Hucitec, 1996.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos** – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhográfica. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

CORREA, Roberto Lobato. **O espaço Urbano**. São Paulo: Ática, 1993

CORREA, Roberto Lobato. **Geografia: Conceitos e temas**. São Paulo: ? 2002.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MCCLLOUD, Scott. **Understanding comics**. Northampton: Kitchen Sink, 1993.

RAMA , Angela e VERGUEIRO, Waldomiro. **Como Usar HQ's em Sala de Aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

ROSENDHAL, Zeny. **Paisagem, Imaginário e Espaço**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2001.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. São Paulo: Hucitec, 1997.

SIMÕES, Norton. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos Como Técnica Científica e Arte Sequencial na Comunicação** – Dissertação de Mestrado em Comunicação Social – PUC/RS, 2005.