

# **A CIDADE EM QUADRINHOS: ELEMENTOS PARA A ANÁLISE DA ESPACIALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**PAULO CESAR DA COSTA GOMES**

Departamento de Geografia  
Laboratório Território e Cidadania  
Universidade Federal do Rio de Janeiro  
pccgomes@yahoo.com.br

**MARCOS PAULO FERREIRA DE GÓIS**

Laboratório Território e Cidadania  
Universidade Federal do Rio de Janeiro  
marcosruler@gmail.com

## **RESUMO**

Trata-se da aplicação de alguns elementos analíticos para interpretar o papel da representação do espaço no universo das histórias em quadrinhos, ou seja, dentro de um conjunto de imagens seqüenciadas. O exemplo utilizado foi o das cidades dentro do qual se procurou estabelecer associações entre o grau de iconicidade ou de formalismo na apresentação dos personagens, dos espaços e das estórias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Imagem da cidade. Representação. Histórias em quadrinhos.

## **RÉSUMÉ**

Quelques outils d'analyse sont appliqués pour interpréter le rôle de la représentation de l'espace dans l'univers des bandes dessinées, c'est-à-dire dans un ensemble d'images qui se suivent. L'exemple utilisé est celui des villes à l'intérieur desquelles on peut établir des relations d'iconicité ou de forme dans la présentation des personnages, des espaces et des histoires.

**MOTS-CLÉS :** Images de la ville. Représentation. Bandes dessinées.

## **ABSTRACT**

A few analytic elements are applied in order to provide an interpretation of the role played by representation in the world of comics, that is, in a collection of

images which are sequentially displayed. The example which is used is that of cities within which relations of iconicity or form within the presentation of characters, spaces, and stories can be established.

**KEY WORDS:** City image. Representation. Comics.

A pergunta que dá nascimento à breve reflexão que é apresentada aqui diz respeito à representação das cidades nas histórias em quadrinhos. Antes de começarmos, no entanto, certo número de pontos devem ser esclarecidos. Esses pontos, aliás, são tão fundamentais que talvez sejam mesmo a contribuição mais importante do presente trabalho, pois tratam dos contornos metodológicos necessários ao tratamento de um novo tema dentro da pauta de assuntos geográficos.

Em primeiro lugar, não se espera aqui, de forma alguma, recobrir toda essa imensa variedade que constitui o universo das histórias em quadrinhos que é considerada mesmo como uma forma particular de expressão artística – a arte sequencial (EISNER, 1996). Há tantas e tão diferentes formas narrativas, tantas e tão diferentes modalidades de apresentação, tantos e tão diversos os personagens, que seria impossível reuni-los todos em um pequeno número de tipos e modelos. Um aspecto que pode ser visto como essencial e federador nesse universo do quadrinho é a demanda que nos é feita, como leitores, de preencher e completar a ação não figurada (CIRNE, 2000). Dessa forma, os intervalos e vazios da história são dependentes da participação ativa daquele que faz a leitura e, através desse expediente, a narrativa ganha movimento e fluidez apesar da fragmentação fundamental da apresentação. Isso significa que há uma orientação das ações sugerida pela seqüência de quadros.

Por isso mesmo, as histórias em quadrinhos interessaram-nos, particularmente, pois elas se situam como um meio termo entre a figura estática de um quadro e o movimento ordenado dos fotogramas do cinema, por exemplo. Até na pintura clássica ou renascentista, podemos perceber essa vontade dos artistas de comunicar uma ação passada e continuada a partir de uma unidade de lugar, de personagens e de enredo. Para muitos pintores, isso foi resolvido colocando lado a lado a imagem seqüencial sobre um mesmo plano; outros pensaram, como se faz modernamente, em fragmentar a ação em quadros para bem indicar a idéia de seqüência coerente. O fato é que, seja em pinturas arrumadas como os polípticos, seja em quadros ordenados, dispostos sobre uma parede

como a vida de Catarina de Médicis pintada por Rubens, seja em colunas, em afrescos ou esculturas murais como se apresentam os templos em Angkhor, todas essas iniciativas tinham em comum a preocupação de representar uma ação seqüenciada no tempo e no espaço.

A análise de pinturas ou gravuras, em outros termos, das imagens fixas, já foi feita por alguns geógrafos. O conceito de paisagem, tal qual a Geografia o trabalha, deve, aliás, muito ao desenvolvimento e à reflexão no campo das artes visuais dessas cenas registradas em quadros. O mesmo pode ser dito da fotografia; embora bem menos estudada pelos geógrafos, ela tem uma forma analítica semelhante à pintura ou à gravura, ou seja, apresenta-se como um momento capturado, isolado de outros. Quanto aos filmes ou, mais precisamente, às imagens seqüenciais em movimento, só agora começam a serem vistos como possíveis objetos de estudo e sofrem muito ainda com uma concepção simplista que os toma como puros documentos primários, ilustrando apenas uma convicção ou denunciando um ponto de vista, sem levar em conta qualquer outro aspecto um pouco mais relacionado ao universo mesmo da criação artística. De qualquer maneira, já há um pequeno número de trabalhos dentro do campo da geografia sobre o tema. As histórias em quadrinho não tem tido a mesma sorte e não parecem despertar o interesse dos geógrafos, pelo menos até o momento.

No entanto, a própria natureza singular do seu formato pode ser objeto de uma primeira curiosidade, afinal, histórias em quadrinhos situam-se como uma transição entre a imagem fixa de um quadro e o dinamismo seqüencial das imagens do cinema. É verdade que o movimento aparente do cinema é formado pela sucessão de quadros projetados em velocidade sobre uma tela e já se disse que entre o cinema e as histórias em quadrinhos havia apenas uma diferença de velocidade de leitura. Há, no entanto, outra interessante observação a ser feita sobre a diferença entre eles – o cinema cria a leitura por uma sucessão no tempo, ou seja, a rápida progressão de imagens sobre uma tela dá a idéia do movimento; as histórias em quadrinhos, por sua vez, são construídas pela sucessão no espaço e o movimento é formado por uma ação que alia a leitura seqüenciada ao deslocamento do olhar nas páginas e à compreensão da narrativa. Isso não deixa de ser interessante para a Geografia que pode perceber que essa sucessão espacial gera uma série de possibilidades de leitura e análise da “geograficidade” desse meio de comunicação.

## PREOCUPAÇÕES METODOLÓGICAS E INSTRUMENTOS ANALÍTICOS

A primeira pergunta que se impõe ao se abordar esse universo singular das histórias em quadrinho é, pois, aquela que se interroga sobre a possibilidade de utilizar os mesmos instrumentos conceituais que foram propostos para a análise dos filmes e das imagens fixas.

Quando nos interessamos pela análise geográfica das imagens fixas, propusemos a idéia de “trama” como ferramenta de base (GOMES, 2008b). Essa idéia corresponde ao pressuposto de que uma imagem encerra muitos elementos de ordens diferentes que figuram sobre um mesmo plano e que eles colaboram todos na proposição de um sentido quando associados daquela maneira. Para facilitar a compreensão dessa ferramenta, é possível traçar uma analogia com a confecção de um tecido ou de uma tapeçaria. Os fios que se entrelaçam sobre o fundo estrutural têm cores diversas e o desenho final nasce exatamente da variedade, quase infinita, dos nós e dos pontos que são urdidos entre essas variadas cores. Assim, na análise de uma imagem, a composição pode ser decomposta, seguindo o traçado de alguns fios e na forma como eles entram e colaboram na trama.

Essa metáfora da “trama” pode assim, por exemplo, ser aplicada à análise de uma paisagem. Nesse caso, todos os elementos que colaboram na composição final têm importância, sejam eles de ordem natural ou cultural, e se associam no efeito final de uma cena. Podemos ressaltar um ou outro entre eles, justificando-nos como tendo escolhido os que são mais “vistosos” ou mais presentes no traçado do desenho, tal qual como se estivéssemos analisando as cores que são mais presentes e mais aparentes no desenho de um tecido ou de um tapete, mas não devemos esquecer dois detalhes que são essenciais. O primeiro é o de que esses “fios” que aparecem são circunstanciados por uma estrutura, um fundo, uma tela ou um suporte que, em geral, não aparece, está recoberto ou dissolvido pela cobertura; em segundo lugar não deve ser esquecido que os outros “fios”, de outras cores menos visíveis, são, muitas vezes, tão importantes quantos os que, de imediato, nos chamam a atenção; aliás, percebemos as cores mais visíveis justamente pelo contraste com as outras.

A idéia de “trama” traz também a possibilidade de tratarmos a imagem dentro de uma narrativa, ou seja, como se ela nos comunicasse todo um enredo pelo episódio ou pela cena que figura. Assim, a imagem é fixa, mas é parte de um enredo no qual encontramos os ingredientes figurados na escolha da com-

posição proposta, nos sentidos que operam a partir da imagem. É nesse sentido que falamos de um imaginário, ou seja, de idéias que são veiculadas a partir de imagens, através dos sentidos que elas veiculam.

Se a idéia de “trama” se mostrou útil como instrumento de análise de imagens fixas, em sua adaptação ao movimento ou sucessão de imagens, não são oferecidos os mesmos resultados. Em primeiro lugar, a análise de uma trama parte da escolha daquele que produziu a imagem de certa composição, entre muitas outras possíveis. Por isso, essa escolha é parte fundamental da análise dos sentidos de uma imagem fixa, o que não é possível de ser feito quando temos uma sucessão de muitas imagens e qualquer seleção para análise correria o risco de se comprometer ao fragmentar aquilo que é composto. O sentido fragmentado certamente não corresponde ao sentido global e a análise que assim proceder perderá o foco sobre o essencial.

Por isso, para trabalhar imagens sucessivas e seqüenciadas, como no cinema ou mesmo na vida urbana cotidiana de um lugar, precisamos de outras ferramentas que sejam mais hábeis para dar conta do princípio do movimento e da sucessão. A análise dos sentidos e a expressão de significados é então muito mais complexa e deve, primordialmente, levar em conta esse movimento das imagens ou cenas.

Foi a partir desse quadro que sugerimos o conceito de “cenário” (GOMES, 2008a). A palavra cenário tem originalmente um significado que une lugar e ação. Isso quer dizer que seu sentido mais essencial é aquele que estabelece uma dependência necessária entre as ações e os lugares onde elas ocorrem. O conceito de cenário efetua uma reunião fusional entre o enredo e o espaço onde ele se situa e é a partir dessa fusão que o significado das ações pode ser lido. O espaço é concebido como uma dimensão fundamental da ação social pois, nesse caso, ele qualifica e modifica a natureza mesma das ações. Em termos muito simples, o mesmo enunciado pode mudar fundamentalmente de sentido quando pronunciado a partir de localizações espaciais diferentes. Se isso é facilmente verificável no exemplo acima, podemos então ousar a generalização e dizer que sempre a espacialidade das ações é um ingrediente de base na compreensão das dinâmicas sociais; pois o jogo das localizações exprime significados e modifica o sentido dessas ações.

Estamos então mais aptos a voltar a refletir sobre as histórias em quadrinhos, compreendendo agora que a figuração dos lugares é um elemento básico

na expressão do sentido das narrativas. Nas histórias em quadrinhos, como em outras formas de narrativa, os personagens possuem características que encontram coerência e sentido no lugar onde se situam suas ações e aventuras (ECO, 1987). Mais do que isso, esses lugares são necessários para que o sentido e as características desses personagens possam aparecer. Isso quer dizer que a forma de representar o espaço nas diferentes histórias em quadrinhos é um objeto privilegiado de estudo quando queremos compreender como se produz significado a partir de imagens.

De forma um pouco geral, podemos construir a hipótese de que quanto mais complexos forem os personagens, ou seja, em outros termos, quanto mais sentidos eles forem capazes de extrair, mais associações com diferentes dimensões espaciais eles tenderão a desenvolver. Assim, se as histórias têm um sentido de fábulas, apoiadas sempre em uma mesma característica, o espaço tende a não variar. Isso pode ser observado, por exemplo, nas pequenas histórias em quadrinhos, apresentadas sob a forma de tiras, com três ou mais quadros nos quais os personagens, invariavelmente, reforçam ou retornam a uma mesma idéia e o fazem sempre a partir de um mesmo lugar. Podemos, por exemplo, pensar nas tiras criadas pelo Henfil com seus personagens sempre evoluindo em um contexto espacial preciso, como a caatinga ou nas referências ao “sul maravilha”.

Podemos também imaginar que quanto mais “fantásticos” forem os personagens, mais eles estarão situados em universos fantásticos ou quanto mais banais e comuns eles forem, mais ordinário será o espaço onde eles agem e vivem. Tudo isso não é, no entanto, uma fórmula muito simples e, só para termos uma idéia, um recurso contrário pode ser utilizado: personagens fantásticos vivendo em um espaço comum e banal tendem a reforçar a compreensão do extraordinário que existe nesses personagens – animais que falam e se comportam como pessoas vivem em cidades comuns. Nesse caso é o contraste que opera o sentido do extraordinário.

Escolhemos as cidades para iniciar essa reflexão, pois a forma de figurá-las é parte da própria mitologia de algumas histórias em quadrinhos: Gotham City (*Batman*), Patópolis (*Pato Donald*), Metrópolis (*Super-Homem*), New York (*Homem-Aranha*) etc. Assim, queremos demonstrar a indissociabilidade entre a construção dos personagens, suas ações simbólicas e o sentido de algumas histórias em relação ao espaço onde tudo isso se situa. Queremos demonstrar,

em síntese, que a imagem do espaço é parte fundamental do imaginário que guia nossa leitura e nosso entendimento (GÓIS, 2008).

É ao exercício dessa demonstração, aparentemente tão simples, porém tão pouco explorado, que nos lançamos nesta breve e limitada apresentação. Se logramos êxito nesta pequena demonstração, não poderemos mais negligenciar o papel fundamental da análise espacial também nesse universo narrativo constituído pelas histórias em quadrinhos. Acreditamos, assim, que a relevância e a propriedade da análise geográfica ficará uma vez mais reafirmada, acompanhada da imprescindível reflexão sobre os instrumentos epistemológicos necessários para operar sobre esses novos campos ou preocupações. Em resumo, este pequeno texto é menos uma profunda e erudita análise do tema das histórias em quadrinhos para a Geografia e muito mais uma modesta demonstração da riqueza e das potencialidades de desenvolver instrumentos para uma análise espacial sobre um tema ainda tão pouco explorado – o das imagens.

## AS CIDADES DOS QUADRINHOS

Dentro de um inicial esforço de classificação, podemos dizer que há diferenças entre três grandes tradições no universo das representações das histórias em quadrinhos. A primeira delas é a européia, na qual predominam personagens icônicos (representações não-realistas de pessoas) que contrastam com imagens de lugares extremamente realistas, figurando inclusive localidades conhecidas com riqueza de detalhes (é o caso, por exemplo, das aventuras de *Tintin*). Segundo McCloud (2005), esse expediente facilita a identificação do leitor com os personagens e, ao mesmo tempo, o conduz sobre lugares que já trazem um universo próprio de significação para o leitor.

Na tradição norte-americana, espaços e personagens são tratados, em geral, dentro do mesmo grau de distância representacional, ou seja, quanto mais figurativos são os personagens, mais figurativos serão os espaços e vice-versa. Essa tendência sofreu forte mudança nas criações dos anos 60 com o aparecimento de personagens icônicos misturados com outros mais realistas nas mesmas histórias. Também nos anos 80/90, o movimento de contracultura gerou o desenvolvimento de um estilo no qual os cartuns, antes quase exclusivamente dedicados ao público infantil, começaram a aparecer em temáticas para adultos. É lógico que essas grandes tendências não ficaram imunes às influências mútuas e, para um conhecido editor brasileiro de histórias

em quadrinhos, houve, por exemplo, uma tentativa de americanização dos quadrinhos europeus por parte dos criadores do Asterix, embora a característica global de personagens icônicos permaneça (“personagens com nariz de beterraba”), enquanto Robert Crumb, criador de *Fritz, the Cat* e de *Mr. Natural*, pelo estilo de cartum com temática adulta que introduziu, teria sido o iniciador de uma europeização dos quadrinhos norte-americanos desde os anos 70 (PEQUENO, 2008).

Finalmente, a terceira grande tradição é a japonesa. Nela há uma espécie de hibridismo. Tudo dependerá do papel dos personagens (às vezes, tão icônicos que são como máscaras) e dos lugares. Estes últimos variam enormemente e vão das figurações finamente detalhadas às representações de estilo expressionista. Isso ocorre em grande parte pela intenção de dirigir a figuração dos lugares seja mais ao leitor, seja mais para referi-la ao estado de espírito dos personagens. De qualquer maneira, para McCloud, a diferença fundamental na tradição japonesa é a presença de quadros que apresentam apenas aspectos, sem ação ou personagens. São perspectivas, ângulos espaciais, elementos naturais que têm como função criar “um clima” ou um “sentido de lugar” que o leitor deverá interiorizar durante a leitura (MC CLOUD, 2005, p. 79).

Certamente, esse reagrupamento dessas tradições é muito esquemático e há inúmeras situações que fogem dessa classificação e dos critérios utilizados. Entretanto, a observação da relação, contrastada ou não, da figuração (mais realista, mais icônica ou mais figurativa-abstrata) entre personagens e lugares, no entanto, pode ser um primeiro passo da análise e, sem dúvida, ajudará a pensar o papel do espaço nesse meio. Assim, a observação da representação das cidades nas histórias em quadrinhos segue aqui, de forma bastante aproximativa, esse esquema geral.

Existem histórias que colocam em cena heróis dotados de super-poderes em grandes cidades; personagens crianças e animais humanizados, vivendo aventuras em pequenas cidades ou subúrbios; personagens alegóricos que atuam em cidades ordinárias; cidades tão complexas que colocam seus personagens em situações e papéis diferentes ao longo da narrativa e até cidades que são personagens como, por exemplo, *Urbicande* de Schuiten e Peeters, parte da série conhecida como *Cidades obscuras*.

As cidades podem ser figuradas a partir de referências às cidades concretas, podem ser fictícias, mas guardando muita verossimilhança com

modelos concretos, ou ainda, inteiramente fictícias e fantásticas, criações exageradas, visões futuristas ou parte de um enredo apoiado em algum traço central que dá coerência à narrativa, como, por exemplo, a cidade de *Bedrock* dos *Flintstones*. Além disso, as cidades variam bastante de tamanho, desde as pequenas até as grandes metrópoles. As áreas escolhidas para figuração, áreas centrais, áreas residenciais de alta ou de baixa renda (favelas), subúrbios etc., ou mais restrito ainda, localizações precisas (depósitos de lixo etc.) encontram sempre uma correspondência na construção dos personagens e na composição da trama. Às vezes, essa figuração é bastante abstrata e conceitual e a simplicidade do traço pode dar a ilusão de uma aceitação restrita e fácil, mas o verdadeiro sentido está na ligação daquela imagem com o imaginário do leitor. Outras vezes, a simbologia é quase explícita e direta e os elementos figurados são de leitura imediata e sem ambigüidades como, por exemplo, nos desenhos dos ambientes que denotam perigo ou criminalidade e são representados sombrios, insalubres e desertos.

Nas histórias de super-heróis, há uma predominância de grandes cidades que, ao serem percorridas pelos protagonistas, são por eles ressignificadas. Desde as histórias de super-heróis criadas na década de 1930, como *Batman* e *Super-Homem*, até aos quadrinhos mais recentes de *Homem-Aranha* e *X-Men*, é uma constante a representação de altos prédios, entremeados por avenidas por onde circulam muitos veículos e pessoas. Isso parece possuir um significado original que reside na comunhão entre poderes espetaculares para responder aos grandes problemas que surgem nesse quadro das grandes cidades. Nessa representação da cidade nos enredos fantásticos dos super-heróis, há uma modificação no significado de alguns objetos espaciais a partir da relação com o inusitado dos personagens. Os grandes objetos movidos sem esforço pelo *Super-Homem*, os pára-peitos que servem de torre de vigilância para o *Batman* e os prédios altos, nos quais o *Homem-Aranha* prende suas teias são objetos espaciais temporariamente refuncionalizados (Figura 1). O personagem fantástico introduz uma marca, ele rompe com o cotidiano da sociedade e estabelece novas relações com o espaço, criando um novo sentido. Ao interagir com os objetos espaciais que compõem a cidade, o personagem fantástico constrói uma nova lógica no uso de tais objetos (LIMA, 2006).



Fonte: LEE, Stan. *Homem-Aranha*, São Paulo: Panini, n. 11, nov. 2002.  
Copyright © 2002 Panini Brasil Ltda.

**Figura 1. O super-herói e a cidade: objetos refuncionalizados.**

Os cenários próximos de um espaço conhecido reforçam a idéia de uma “realidade” das grandes cidades e os personagens com super-poderes são como a eclosão do extraordinário no mundo cotidiano das grandes cidades com suas mazelas e seus problemas. Assim, esses personagens enfrentam a insegurança trazida pela criminalidade com seus atributos super-poderosos, deslocam-se sempre sob uma forma diversa daquela que normalmente os cidadãos urbanos o fazem e por isso não enfrentam um outro grande problema, o da circulação, que afeta todas as grandes cidades; todos têm uma dupla identidade, o que lhes permite estabelecer uma ponte com a vida ordinária e viver o anonimato das ruas, propriedade dessas grandes aglomerações, e assim sucessivamente.

Em algumas cidades dos quadrinhos onde se observa a presença de crianças ou de animais antropomorfizados, prevalece a representação muito mais estereotipada, com cenários lúdicos ou bucólicos. Pedras, ruas estreitas e às vezes não pavimentadas, forte luminosidade, gramados, pequenas casas com quintal, centro comercial aberto para uma rua, espaços amplos sem ocupação

etc., todos esses objetos interagem com personagens. A relação estabelecida entre o cenário das ações e os personagens introduz uma marca na trama: os grandes gramados da *Turma da Mônica* reforçam, por exemplo, as relações de vizinhança e a idéia de um grupo coeso de amigos formado por relações de proximidade, espacial e sociológica (Figura 2). Nesses cenários, muitas vezes, o conflito aparece também a partir da oposição com grupos oriundos de outras áreas da cidade, como no caso da “turma da Zona Norte” que se apresenta como uma opositora aos personagens centrais das histórias.



Fonte: SOUSA, Maurício de. *Mônica*, São Paulo: Ed. Globo, n. 110, fev. 1996.

Copyright © 1996 Maurício de Sousa.

**Figura 2. As crianças e o cenário lúdico em Turma da Mônica.**

Também nas histórias em quadrinhos idealizadas por Walt Disney (*Pato Donald, Mickey, Zé Carioca* etc.), por exemplo, os personagens moram em residências individuais, com garagens e pouca densidade de ocupação. Todos esses elementos evocam, sem dúvida, um ideal de vida suburbano das cidades norte-americanas. Aliás, a cidade é normalmente apresentada apenas em seus subúrbios e os conflitos representados são, na maioria das vezes, de ordem pessoal. Quando há grandes aventuras, os personagens deslocam-se para outros “lugares narrativos” ou ainda são outros personagens que, oriundos de “lugares” diferentes daquele, surgem e perturbam a ordem, criando o enredo pelo conflito.

Esses personagens e espaços são fortemente caricaturizados e as características e os valores a eles associados são de fácil e imediata leitura (os do “bem” e os do “mal”). As linhas são bem definidas e o desenho direto, as cores são fortes e contrastadas, como são fortes os contrastes dos valores entre

os personagens. Há uma dominância da figuração das ações e poucos são os esforços de representação dos estados emocionais ou expressivos. O espaço acompanha diretamente essa forma de representação; ele também é absolutamente associado à ação figurada, carrega um sentido explícito e inequívoco, seu simbolismo situa-se no mesmo grau daquele dos personagens.

Já nas tiras de quadrinhos, há necessidade de se narrar em três ou quatro momentos uma história constituída de muitas omissões e que apresenta somente o essencial para se tornar compreensível para o leitor. Ao se produzirem tiras em quadrinhos, atende-se a uma demanda de produção grande, voltada para as páginas diárias de jornais. Essa limitação no tempo de confecção do desenho poderia limitar a qualidade e a profundidade do desenho do artista, devido à grande dificuldade de se desenhar cenários muito complexos.

As tiras em quadrinhos, típicas do movimento conhecido como contracultura, como *Rango* de Edgar Vasques, *Piratas do Tietê* de Laerte ou *Fradim* de Henfil, possuem um caráter fundamentalmente conceitual, amparado em um forte imaginário que ambienta as histórias, mas prescinde de uma figuração mais detalhada. Isso caracteriza uma compreensão quase alegórica. As histórias precisam mostrar um enredo decifrável para o leitor sem que este necessite conhecer de antemão as características dos personagens e do cenário, o que poderia explicar a repetição das idéias e dos lugares.

Em cidades como a figurada em *Rango*, nota-se que há preferência pela representação da cidade como um corpo que simboliza conceitos e idéias. Dessa forma, ela não pode ser percorrida pelos leitores, pois as referências a ruas e lugares específicos dentro da cidade não existem. A cidade em *Rango* possui um valor simbólico, pois representa vários conceitos como poluição, contradições sociais, desigualdade e até mesmo como símbolo do capitalismo; conceitos, às vezes, enunciados pelos personagens em alguns discursos ou apenas sugeridos pelas atitudes (Figura 3). Em raros momentos, pode-se ver em detalhes o interior dessa cidade que, por isso, não possui nenhuma característica que a singularize, dando a impressão de poder estar em qualquer lugar (Figura 4). A cidade não possui sequer um nome, um lugar no qual poderia ser projetada, ela é somente um símbolo, quase uma idéia que, de vez em quando, aparece no discurso dos personagens.



Fonte: VASQUES, Edgar. *Rango*. Porto Alegre: L&PM, 2005. Copyright © 2005 L&PM Editores.

Figura 3. A cidade vista pelo olhar dos excluídos.

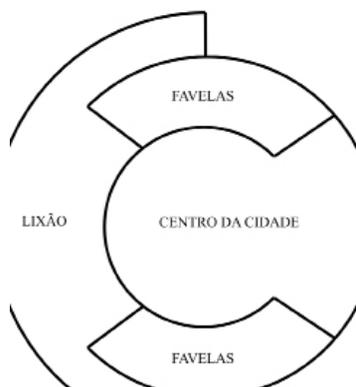
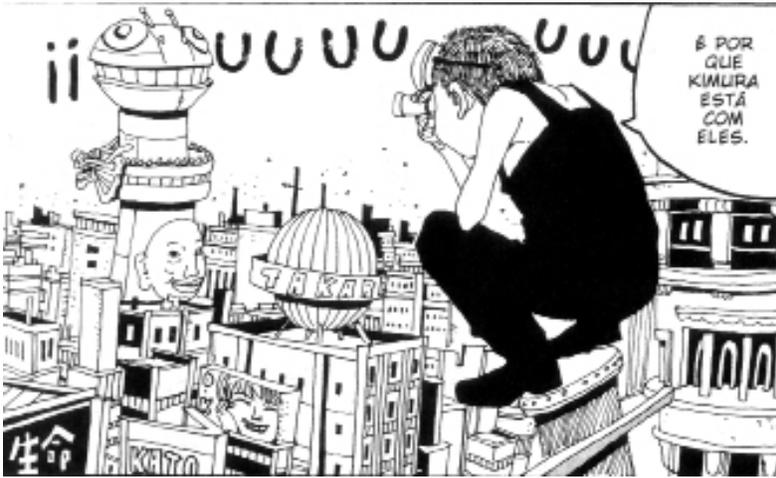


Figura 4. Esquema do universo de Rango

Há certa similaridade com um teatro, no qual os moradores do lixão são espectadores de uma peça encenada em dois cenários distintos: nas favelas e no centro.

Por outro lado, nas histórias mais elaboradas em livros ou revistas de boa qualidade gráfica, tanto os personagens quanto os cenários tendem a se tornar menos conceituais e mais “realistas” em relação às tiras em quadrinhos. Isso ocorre com frequência nos *Mangás* e eles têm tido ultimamente uma forte influência sobre uma parcela considerável da produção gráfica dos Estados Unidos e da Europa (MCCLLOUD, 2008). Algumas cidades presentes nessas histórias em quadrinhos podem ser percorridas pelo leitor. Muitas são figuradas também em cartas e mapas. Isso acontece, por exemplo, na *Cidade do Tesouro*, cidade fictícia dos quadrinhos *Preto e Branco* de Taiyo Matsumoto. Nessa cidade, há pontos de referência que podem ser apreendidos pelos leitores. Elementos estéticos que se destacam do fundo. Esses elementos tornam a cidade mais “viva” em detrimento de outros que somente compõem o corpo da cidade, como os prédios traçados em linhas retas, comuns a tantas outras

histórias em quadrinhos (Figura 5). Prédios genéricos e ruas sem referência não geram tal sensação de localização. Em *Preto e Branco*, os elementos estéticos são mais valorizados para a apresentação da história e da cidade, tornando-se, assim, parte do conteúdo narrativo sem que um valor preciso ou direto esteja associado aos elementos da paisagem urbana figurados.



Fonte: MATSUMOTO, Taiyo. *Preto e Branco*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001. V. 2. Copyright © 2001 Conrad Editora do Brasil Ltda.

**Figura 5.** A cidade simbólica em *Preto e Branco*. O *Castelo das Crianças*, com suas formas extravagantes, funciona como o núcleo central da narrativa.

Ao longo da história de *Preto e Branco*, as imagens mostram diversos elementos que compõem o cenário da Cidade do Tesouro. Nas ruas do centro da cidade, há a presença de carros, ônibus e bondes em meio a congestionamentos e entre prédios com anúncios em *outdoors*. A cidade possui ainda outras camadas de constructos simbólicos. Ela possui lugares distintos como os mercados de peixe, as barracas de comida, os becos, as ruas sem-saída, a área residencial mais antiga e tradicional e a área de negócios. Cada um desses lugares aparece com seus personagens típicos. Moradores de rua deitados no chão nos becos sujos da área obsoleta da cidade, homens de terno e gravata na área central de negócios, vendedores e clientes empobrecidos nos restaurantes de rua. Esses lugares aparecem claramente na história, ligados pelos meios de transporte ou localizados pelos pontos de referência que estão inscritos na paisagem urbana.

A plataforma dos trens, as ruas dos carros e ônibus, os prédios de diversas alturas, o fluxo de pessoas pelas calçadas, tudo é agrupado em uma seqüência de quadros, formando uma paisagem urbana dinâmica (Figura 6).

Há que se destacar que, tanto no caso de *Rango* quanto no caso de *Preto e Branco*, os personagens principais são moradores de rua. Em decorrência disso, o espaço público é o cenário principal das ações. Talvez por isso a cidade,



Fonte: MATSUMOTO, Taiyo. *Preto e Branco*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001. V. 2.  
Copyright © 2001 Conrad Editora do Brasil Ltda.

**Figura 6.** As camadas do urbano na Cidade do Tesouro.

nesse tipo de quadrinho, tenha tanta importância. O morador de rua é um personagem que, de certa forma como os super-heróis, requalifica e ressignifica os objetos espaciais na medida em que transforma a espacialidade comum das cidades ao introduzir sua esfera privada sobre o espaço público.

Nessa breve análise, como não poderia deixar de ser, limitamo-nos a comentar alguns poucos aspectos da configuração dos espaços urbanos e de suas relações com os personagens e as tramas narrativas, passíveis de serem examinados pela Geografia. Queríamos demonstrar o interesse e as possibilidades desse empreendimento. Privilegiamos o aspecto que diz respeito à relação representacional entre os personagens e os espaços em meio a muitos outros possíveis.

Tendo em vista a definição das histórias em quadrinhos como: “imagens pictóricas justapostas em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informação e/ou sentido aos espectadores” (MCCLLOUD, 2005, p. 07) compre-

demos que a representação da cidade deve ser concebida como a apreensão do movimento dinâmico e prenhe de relações coerentes entre personagens e elementos espaciais figurados, no qual estão inseridas as ações. Essas imagens que reúnem personagens, espaços, ações e diálogos formam um conjunto repleto de significados. Interpretar as várias camadas de sentidos que constituem essas imagens seqüenciadas do ponto de vista geográfico significa, pois, analisar a espacialidade desse conjunto em interação.

## REFERÊNCIAS

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- EISNER, Will. *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 1996.
- CIRNE, Moacyr. *Quadrinhos, Paixão e Sedução*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- GÓIS, Marcos Paulo Ferreira de. *A Geografia em Quadrinhos: Uma análise dos elementos sócio-espaciais que compõem a imagem da cidade presente no universo quadrinhográfico*. 2008. 74 f. Monografia (Bacharelado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- GOMES, Paulo Cesar da Costa. Cenários para a Geografia: Sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.) *Geografia e Cultura: pluralidade metodológica*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008a. P. 187-210.
- \_\_\_\_\_. Trois images, trois intrigues, un lieu : les Français à Rio de Janeiro. In: GUICHARNAUD-TOLLIS, Michèle (Org.) *France et Brésil : influences croisées*. Paris: L'Harmattan, 2008b (no prelo).
- LIMA, Elaine Aparecida Barreto Gomes de. *Piratas no Tietê: cenários e fundos de cena das HQS*. 2006. 220 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008.
- MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- PEQUENO, João. O Gordo e o magro. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 16 mar. 2008. Caderno Mais.

Recebido em: 13/02/2008

Aceito em: 29/05/2008