

# Percepção do Espaço Geográfico nos Quadrinhos<sup>1</sup>



Márcio José Mendonça<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Espírito Santo  
Dr. Luis Carlos Tosta dos Reis<sup>3</sup>  
Universidade Federal do Espírito Santo

**Resumo:** Oferece uma análise de como há uma espécie de percepção do espaço geográfico nas histórias em quadrinhos, não apenas pela disposição da linguagem visual e da linguagem textual unificada nos quadrinhos, que configuram uma sequência narrativa disposta em cenas que transparecem noções espaciais. Além disso, argumenta que o que podemos chamar de espaço geográfico nos quadrinhos, no que se refere a uma percepção espacial de diferentes lugares, dá-se pela relação entre os personagens e os seus mundos através das ações que os personagens desempenham em diferentes lugares. Quadrinhos fecundamente expressam a sua forma, uma percepção de objetos espaciais, seus significados, e mesmo, a organização espacial como uma síntese do lugar pela distribuição de cenas em diferentes perspectivas de visão.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Personagens; Cenário; Percepção; Espaço Geográfico.

**Abstract:** Offers an analysis of how there is a kind of perception of geographic space in the comics, not just the disposition of a unified visual and textual language in comics, which shapes a narrative sequence disposed in scenes that present spatial notions. Furthermore, argues that what we call geographic space in the comics, which refers to a spatial perception of different places, is given by the relationship between the characters and their worlds by the actions performed by the characters in different places. Comics fruitfully express their style, a perception of space objects, their meanings, and even the spatial organization as a synthesis of the place for the distribution of scenes from different perspectives of vision.

**Keywords:** Comics; Characters; Scenario; Perception; Geographic Space.

## Introdução

Neste texto, procura-se qualificar melhor algumas ideias anteriormente desenvolvidas em trabalho acadêmico desenvolvido na Universidade Federal do Espírito Santo (MENDONÇA, 2014). Defende-se, aqui, que podemos ter uma percepção espacial inteligível ao estudo

em Geografia, através da forma que as histórias em quadrinhos expressam uma organização espacial. A percepção espacial nos quadrinhos é possível pela compreensão da forma que o cenário geográfico é revelado ao leitor. O cenário nos quadrinhos é sobremodo saliente ao leitor ao deliberar uma sequência de

1. O presente artigo resulta, em grande parte, da pesquisa de mestrado defendida em 2014 em Geografia por Márcio José Mendonça, sob a orientação do professor Luis Carlos Tosta dos Reis. A análise apresentada neste artigo é complementada em artigo publicado pelos autores na Revista Geo, da UERJ (MENDONÇA, REIS, 2015)

2. Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Geografia da Universidade Federal do Espírito Santo

3. Prof. Dr. do Depto e do Programa de Pós-graduação em Geografia da Universidade Federal do Espírito Santo

cenas, em que os personagens assumem papel preponderante, urdindo os espaços e conferindo sentido à narrativa. Histórias em quadrinhos são, nesse sentido, mais do que simples narrativas, pois revelam também espaços habitados por personagens que transparecem cenários de grande profundidade visual e expressam significados.

Os personagens dos quadrinhos constroem o seu mundo conferindo significado espacial aos lugares por meio suas ações, revelando, assim, uma paisagem, ou em outras palavras, um espaço geográfico em que podemos notar objetos e seus significados, que remetem a uma síntese espacial dos lugares representados, sejam eles ficcionais ou não. Percebemos, desse modo, conjuntos de elementos visuais e expressões nos quadrinhos que influenciam a maneira cognocente com que interpretamos e vemos o seu mundo. De outro modo, constatamos também, que podemos aprender com eles, uma vez que, não necessariamente, são sujeitos à produção de falsificações. Quadrinhos podem oferecer leituras valiosas quando são capazes de transmitir significados ou saberes de outros lugares.

Para demonstrar isso, associam-se diferentes pesquisas sobre a dimensão espacial nas histórias em quadrinhos, utilizando-se de trabalhos de cartunistas e pesquisadores da área, bem como de geógrafos. Aos geógrafos, na interface da ampliação do campo de estudo da ciência geográfica nos últimos tempos, coube se preocupar também com a percepção ou manifestação de uma geograficidade em diferentes fontes de pesquisa, o que inclui os quadrinhos, dentre outros campos de pesquisa que recentemente se tornaram área de estudo da Geografia.

No que se refere aos quadrinhos, estes trabalhos norteadores são utilizados para argumentar que há uma percepção espacial pela forma como os personagens recriam mundos quadrinhográficos, ao conferir sentido a ações ressignificantes

que os protagonistas desempenham em diferentes lugares. A construção de um mundo dotado de significados geográficos pela linguagem dos quadrinhos, que associa o elemento textual e o visual de forma unificada se evidencia, desse modo, por uma percepção espacial, na qual, constatamos, os quadrinhos proporcionam uma visão vertical-tridimensional do cenário. Essa percepção do mundo dos personagens em quadrinhos é revelada pelas suas ações, mas também é condicionada pelos planos de visão da narrativa.

Assim, pretende-se, utilizando-se destes trabalhos, oferecer uma compreensão da percepção do espaço geográfico nos quadrinhos, que possibilite à Geografia explorar os quadrinhos como fonte de pesquisa, demonstrando, assim, a viabilidade destas fontes para oferecer leituras espaciais, seja ficcionais ou não. Para isso, no primeiro momento, oferece-se uma discussão da percepção espacial nos quadrinhos que enfatiza o papel dos personagens na criação de mundos geográficos, enfocando a forma como os personagens ressignificam ou criam uma percepção espacial por meio de suas ações. O segundo item, por sua vez, problematiza, a partir disso, que a relação entre os personagens e o seu mundo está diretamente relacionada à criação de um mundo geográfico de grande profundidade visual, que propicia a percepção vertical-tridimensional do cenário, amplificando, desse modo, ao revelar uma visão geral da organização espacial do lugar representado, o que há de geográfico nos quadrinhos.

## **1 - Personagens e o seu Mundo**

É possível afirmar que a linguagem sequencial das histórias em quadrinhos, que envolve os elementos visuais e textuais de forma associada, promove, em interface com os personagens da narrativa, uma espécie de percepção do espaço nos quadrinhos. Os personagens revelam um

cenário geográfico em suas ações, que dão significados aos lugares e são organizados estruturalmente pela disposição dos quadros na sequência narrativa que reúne os elementos visuais e textuais.

Partindo dessa premissa, cabe-nos, antes disso, retomar uma importante discussão nos estudos sobre a percepção do espaço nas histórias em quadrinhos no campo da semiótica, realizada por Thierry Groensteen na obra intitulada *The system of comics* (2007). Nesse livro, o escritor belga desenvolveu o conceito de espaço-tópico, no qual entende haver interdependência entre o espaço dos quadrinhos e os componentes visuais e os textuais, por meio dos quais tal espaço é criado e os significados que estruturam a dimensão espacial da narrativa por meio de seus signos são estruturados.

Essa é a razão pela qual os quadrinhos só podem ser descritos em termos de um sistema narrativo estruturado de forma unificada pela linguagem visual e pela verbal. Painéis (ou quadros), situados em função de uma sequência, são, necessariamente, colocados em relação a uma estrutura narrativa pré-definida e operam no sentido de reconstruir uma percepção do espaço. Esses são os princípios fundamentais dessa distribuição espacial que são examinados sob o enfoque da espaço-topia, um termo criado por Groensteen (2007) que invoca, ao mesmo tempo, o conceito de espaço (*espace*) e o de lugar (*lieu*).

Quadrinhos são, portanto, uma combinação original de dois códigos fundamentais, o visual e o verbal. Com base no conceito de espaço-tópico, Groensteen demonstrou que o significado nos quadrinhos é construído primeiro e, antes de tudo, pelo posicionamento específico dos quadros sobre a página. Processos de ruptura dos quadros e *layout* de página mostram-se centrais para a produção de leitura, com efeitos estéticos gerados por elementos tais como o quadro, a calha, a moldura e a margem,

que são de fundamental importância para a vinculação da lógica operativa dos quadrinhos como um sistema que comunica significado.

Assim, verificamos que autor concebeu a percepção do espaço-tempo nos quadrinhos como um sistema de coordenadas de posição dos quadros que corresponde a um determinado momento do desenrolar da história, sem, contudo, especificar a importância ou relação dos personagens na leitura e na criação desses mundos. Groensteen se concentra sobre um complexo de unidades, parâmetros e funções estruturais da narrativa que pouco considera as ações dos personagens na resignificação do espaço. Entendemos que embora o autor compreenda a percepção do espaço por um conjunto de códigos interligados que estruturam a sequência narrativa, sua análise não abrange a construção desse espaço a partir das ações dos personagens desencadeadas num sítio geográfico como parte da trama espacial. A construção do espaço é veiculada à sucessão de cenas em sentido estrutural da narrativa, que não confere importância suficiente aos significados que os personagens atribuem ao espaço, embora Groensteen faça menção ao protagonista com um elemento conector das cenas. Aqui, vamos considerar, além dos componentes visuais e dos textuais articulados na construção da espacialidade e da temporalidade da narrativa, o próprio papel dos personagens na representação e na criação de mundos geográficos.

Ao se tratar de uma percepção do espaço por meio dos quadrinhos, essas representações que recriam o cenário geográfico não serão consideradas, como Gomes (2008; 2013) ressalta, como cópias da realidade, uma vez que as representações não espelham o mundo, mas o criam. Isto inclui o mundo dos quadrinhos, em que representações do espaço geográfico não podem ser tomadas como uma interpretação do real, em sentido estrito. Representações, antes de

qualquer coisa, expressam escolhas de princípios, de significação própria.

Contudo, neste universo particular de significações, o espaço nas histórias em quadrinhos é híbrido, consistindo numa complexa montagem de fragmentos de alusão ao espaço físico real e ao ficcional. Histórias em quadrinhos resultam de um universo particular de seus personagens entre o mundo real e o da ficção; neste universo paralelo, também podem oferecer uma representação que nos faculte aprender suas significações, destacando aquelas que possuem valor de conhecimento.

O espaço geográfico nos quadrinhos, seja ele mais ficcional ou de fundamentação realista, consiste num cenário que possui amplitude visual e que depende da morfologia do sítio. No *Super-Homem* ou no *Batman*, por exemplo, uma cidade fictícia que apresenta alguns elementos “reais” apoia as ações dos personagens. Metrópolis é a cidade que habita o homem de aço, e Gotham City é a cidade na qual vive o homem morcego. No *Homem-Aranha*, por sua vez, Nova York é o palco das aventuras de seu protagonista, onde temos uma configuração espacial semelhante à da cidade real de Nova York. Tanto no *Super-Homem*, no *Batman*, quanto no *Homem-Aranha*, o protagonista age num espaço esculpido por suas ações, previamente amparado em sentidos de verossimilhança, já que esses quadrinhos têm em comum suas aventuras ambientadas em cenários urbanos de grandes metrópoles. Nesses quadrinhos, verifica-se, então, uma urbanidade entre a criação fantástica e fragmentos de uma metrópole “real”.

De todas as formas, se as histórias em quadrinhos são constituídas por personagens que habitam um lugar no momento em que o criam, esse mundo pode apresentar fragmentos da realidade, como disse Valle (2008), que vinculam uma interpretação factual ou testemunhal com a forma de representação dos quadrinhos.

Podemos dizer, considerando a obra de Joe Sacco (2000; 2003; 2005a; 2005b; 2010) como um exemplo pragmático, que o autor promove nitidamente uma representação que é profundamente amparada em uma interpretação rigorosa e criteriosa, na medida em que sua obra fornece uma leitura do mundo a partir de um ponto de vista tornado explícito, ao invés de criar ilusões e falsificações. Trata-se de um lugar geográfico dotado de significados e distorções, que, contudo, não aponta na direção de um universo ficcional deliberadamente criado por personagens, pois seu enfoque não se refere à construção de mundos fantásticos, mas, sim, ao contrário, a uma forma de ver o mundo por meio dos quadrinhos, pois a realidade é, ela mesma, uma forma de ver o mundo a partir dos aparatos cognoscentes que dispomos para isso.

Assim, constata-se que há representações geográficas nos quadrinhos que apresentam elementos espaciais de percepção desses mundos, que recriam um ambiente repleto de significados, que podem ser factualmente verossímeis ou simplesmente imaginários, através das ações que os personagens empregam na construção destes mundos. Em outras palavras, os personagens, por meio de suas ações num sítio geográfico, criam o espaço físico de suas ações que pode ser entendido como um cenário. Rama (2006), Lima (2006), Góis (2008), Gomes e Góis (2008) observam isto, embora em perspectivas diferentes em suas abordagens, quando notam que os cenários geográficos nas histórias em quadrinhos são resultado de uma ambientação a um mundo particular que o personagem habita. Os cenários estabelecem uma união funcional entre os personagens e o espaço físico de suas ações e por meio desses cenários os personagens criam e são efeitos do mundo onde atuam.

Esses cenários resultam, assim, de uma ideia de espacialidade que ganha sentido por meio das ações, objetos e significados que os personagens recriam

como uma trama locacional, que é associada a um plano, a uma superfície ou volume, na acepção que Gomes (2013) confere ao termo. Isto vale para todos os quadrinhos que possuem conteúdo espacial. Histórias em quadrinhos que possuem personagens fantásticos tendem a apresentar ambientes incríveis, onde os personagens desempenham suas aventuras, na medida em que eles ressignificam os objetos e criam um volume espacial em acordo com suas ações. Mesmo quando ambientado em lugares “reais”, um super-herói, com seus superpoderes, ressignifica o espaço com suas ações, ainda que apresente em sua outra vida, mais cotidiana, um comportamento mais comum para conviver em maior harmonia com os personagens não fantásticos de seu universo.

[...] Desde as histórias de super-heróis criadas na década de 1930, como *Batman* e *Super-Homem*, até os 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 para-peitos [sic] 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. 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 (GOMES, GÓIS, 2008, p. 25, itálicos dos autores).

O cenário das cidades dos super-heróis em quadrinhos possibilita, portanto, que seus protagonistas desempenhem ações fantásticas, visto que, a partir de seu espaço físico o super-herói se apropria e faz uso da cidade na luta contra o crime. Da mesma forma, sempre dando sobrevida ao personagem, uma grande metrópole caótica disponibiliza uma variedade de situações e de vilões que requerem a atuação de seus super-heróis para proteger a população (RAMA, 2006). Por conta disso, o cenário dos quadrinhos

[...] 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 ações e os lugares onde elas ocorrem. O conceito de cenário efetua uma reunião fusional entre 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 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 generalizações e dizer que sempre a espacialidade das ações é um ingrediente da base na compreensão das dinâmicas sociais; pois o jogo das localizações exprime significados e modifica o sentido dessas ações (GOMES, GÓIS, 2008, p. 21).

É, sobretudo, a partir desse significado, que une ações e lugares, que Gomes e Góis (2008) compreendem que nas histórias em quadrinhos a figuração dos lugares assume uma colocação básica na composição da narrativa. Retomando, mais uma vez, o papel dos personagens em uma narrativa em quadrinhos, os autores enunciam que personagens que falam de lugares específicos assumem características que estabelecem coerência e sentido com esses ambientes. Esses lugares são, assim, essenciais para que as características de tais personagens apareçam e deem sentido à narrativa.

Deste modo, quando se trata de narrativas totalmente ficcionais, em que imperam os personagens fantásticos, estes serão mais propensos a feitos extraordinários, e seu espaço, pelo amálgama de possibilidades que irão articular, será mais fantástico pela adequação necessária à própria ação do personagem. As metrópoles onde vários super-heróis habitam, mesmo sendo muitas vezes representadas como uma verossimilhança de cidades reais, oferecem para seus protagonistas as mais variadas situações, em que o super-herói pode ser requisitado a usar o seu poder de super-humano. Já em quadrinhos menos complexos, como nas fábulas, desenvolvidas quase sempre em cenários pouco evoluídos espacialmente e com uma única característica, os personagens são mais simples e seu espaço pouco varia. Parece uma regra, pois, se os personagens forem mais simples, seu espaço tenderá a

ser menos complexo, sendo a vida deles traçada em uma ambientação pouca evoluída (GOMES, GÓIS, 2008).

Trata-se de uma união funcional entre personagem e lugar, que estabelece uma relação estreita a qual Gomes e Góis (2008, p. 22) retiram “[...] 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 [...]”. Sendo assim, verificamos que há diferentes tipos e formas de ressignificação do espaço: no que se refere ao tipo, podem ser *simples* quando imperam personagens pouco complexos, como os personagens de fábulas; ressignificações *complexas*, por sua vez, ocorrem quando imperam os personagens altamente complexos, como os super-heróis ou os sujeitos-personagens de Joe Sacco. No que se refere à forma, dentre as várias modalidades que podemos destacar, duas, a nosso ver, são dignas de nota: uma pela natureza *fantástica* dos super-heróis no qual os personagens ressignificam o espaço quando percorrem aos diferentes espaços (como o das grandes cidades), que lhe oportunizam aventuras em situações distintas; e outra, que ressignifica o espaço pela expressão *ordinária* dos personagens, pois estes não contam com superpoderes, como é o caso da obra de Joe Sacco, baseada em uma narrativa factual e realista. Ambas favorecem uma percepção do espaço geográfico associada à estrutura da narrativa, que reúne o elemento visual e o textual, como o item seguinte enfoca.

## 2 - Percepção do Espaço Geográfico nas HQs

A estrutura narrativa dos quadrinhos disposta textual e visualmente de forma unificada foi tema de pesquisa de cartunistas como Eisner (1999) e McCloud (2005; 2008), que forneceram uma compreensão dos principais elementos da linguagem sequencial dos quadrinhos que conformam a expressão espaço-

temporal da narrativa. Além do interesse de leitores e cartunistas, a percepção espaço-temporal dos quadrinhos também despertou o interesse do geógrafo inglês Jason Dittmer (2010), que percebeu na montagem dos quadros um importante componente estruturador da narrativa e, conseqüentemente, da temporalidade da história. Dittmer argumentou que em quadrinhos complexos, que estruturam temporalidades diferentes e ao mesmo tempo simultâneas, é concebido um espaço geográfico que exige convenções que requerem do leitor rearranjos na montagem para reconstruir a narrativa.

Para constatar como o espaço e o tempo nos quadrinhos podem ser reconfigurados 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: uma narrativa plural 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 meio de diferentes pontos de vista. Mas, para que a compreensão vá além da temporalidade, este trabalho propõe compreender 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 por meio de diferentes ângulos de visão que os quadrinhos oferecem.

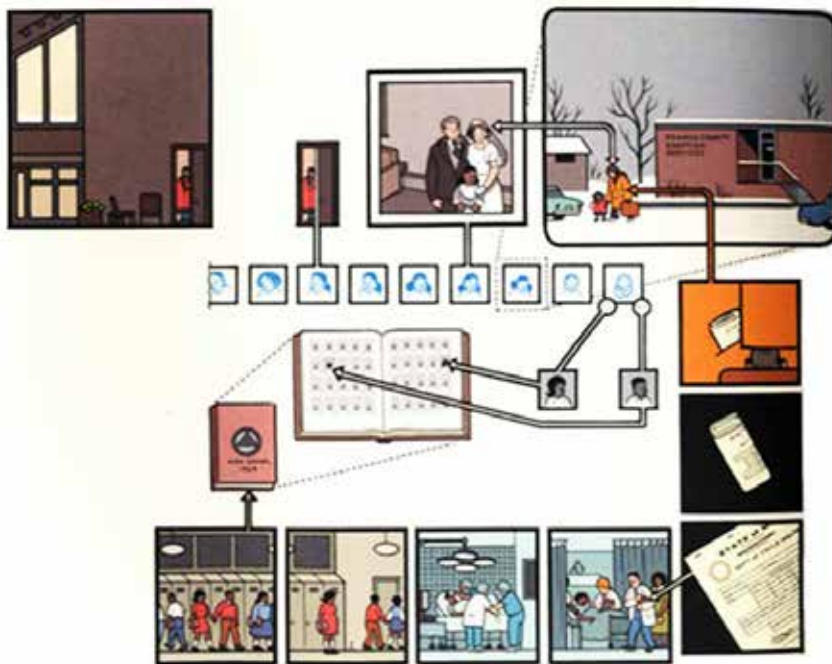


Figura 1 - Fonte: Dittmer, *Comic book visualities*, 2010, p. 232

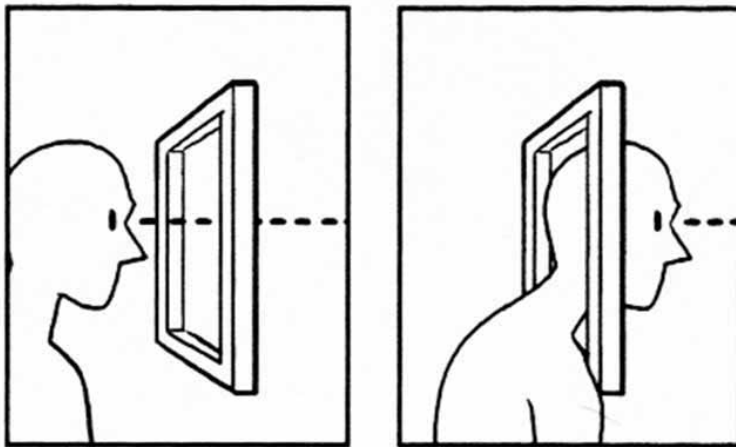


Figura 2 - Fonte: McCloud, *Desenhando quadrinhos*, 2008, p. 164.



Figura 3 - Fonte: McCloud, *Desenhando quadrinhos*, 2008, p. 159

A criação de histórias em quadrinhos demanda a construção de mundos que proporcionam senso de localidade para seus leitores. Para criar esse mundo, McCloud (2008, p. 158-159) enfatiza que “representar todas as vistas e sensações de ângulos pode ser um desafio intimidador. Mas com conhecimento... esforço... e a disposição de ir além do meramente ‘adequado’... Seus mundos podem parecer tão impressionantes e vividos como quaisquer outros mundos. Reais ou imaginários”. Esse mundo, sendo um universo complexo, será habitado por personagens também complexos e, então, experimentado por seus ângulos de visão e profundidade.

Para criar um mundo complexo onde os personagens habitam e fazem parte do ambiente, ao invés simplesmente de um fundo transitório, tornando esse mundo acreditável visualmente, o cartunista precisará “[...] abordar o assunto e desenhar cenas em perspectiva [...]” (McCLOUD, 2008, p. 170). Num plano em perspectiva, enfatiza McCloud, linhas horizontais e pontos de fuga desenhados sobre uma grade estabelecem um sentido de profundidade ao criar um mundo em 3-D (tridimensional) numa superfície em 2-D (bidimensional), como uma folha de papel.

Um cenário com grande senso de profundidade e detalhes harmoniosos intensifica a “[...] impressão de seus leitores de que estão rodeados por seu mundo” (McCLOUD, 2008, p. 165). Neste cenário, descreve McCloud que se a moldura da janela se expande a uma noção ampla, o ângulo de câmera ou filmagem por qual vemos a cena ultrapassa a nossa visão periférica, o que em outras palavras demonstra que o leitor pode atravessar essa janela e experimentar a sensação que este ambiente causa, bem como seus sons e cheiro (ver Figuras 2 e 3). Em um ambiente complexo representado em 3-D o cartunista faz com que os olhos do leitor vagueiem e explorem este mundo, em vez de ver as coisas em uma única perspectiva.

Se se tratar de uma concepção “realista”, cuja pesquisa e detalhes se tornam



fundamentais para construir o ambiente, o leitor pode experimentar “[...] o mundo praticamente da mesma forma como faria na ‘vida real’. Olhando para cima... para baixo... o que quer que atraia o olhar. Um pedaço por vez. Isso empresta um ar de experiência em primeira mão e sustenta a ilusão de vaguar através de um cenário [...]” (McCLOUD,

2008, p. 167). Um ambiente “realista” fornece um ambiente complexo e com grande senso de profundidade, onde o leitor tem a impressão de estar no lugar por meio de uma visão panorâmica, seja a representação de um lugar que realmente existe, seja a criação de outro lugar através da verossimilhança com o que é real. Veja-se, por exemplo, a Figura 4:



Figura 4 - Fonte: McCloud, *Desenhando quadrinhos*, 2008, p. 165

Um mundo complexo é experimentado em uma visão em 3-D, em que tomadas panorâmicas fornecem detalhes e indicam a localidade de personagens e objetos, construindo, por meio dessa configuração espacial, um ambiente. Assim, o cenário complexo pode colocar o leitor numa visão mais acima ou mais abaixo, dentro de uma configuração espacial disposta pela

visão vertical, que fornece uma riqueza de informações e orientações de localização que se dão em uma visão tridimensional. O cenário geográfico dos quadrinhos apresenta nesses termos uma verticalidade que investe numa visão mais ampla em 3-D, quando vista do alto, e mais estreita, quando vista do nível do chão em ambientes como o de uma grande cidade (ver Figura 5 e 6).



Figura 5 (à esquerda) - Vista de um edifício clássico a partir do ângulo de visão do nível da rua. Fonte: McCloud, *Desenhando quadrinhos*, 2008, p. 177

Figura 6 - Vista de um centro verticalizado de uma metrópole através de uma visão panorâmica do alto como se estivéssemos em cima de um arranha-céu. Fonte: McCloud, *Desenhando quadrinhos*, 2008, p. 158

Estes ambientes são habitados por personagens que revelam em suas ações a visibilidade desses mundos. Quadrinhos podem proporcionar uma percepção espacial, estando assim diretamente relacionados com o que Gomes (2013) associa com a disposição e morfológica física do sítio. Este sistema de projeção orienta um olhar através de um ponto de fuga em que determina distâncias, ângulos e proporções para compor o cenário. Por sua vez, o cenário é experimentado em diferentes ângulos e pontos de vistas, dando assim, a partir da sequência de cenas, a dimensão do espaço “geográfico” nos quadrinhos. Esta paisagem rica em representações de objetos como casas, prédios, ruas e pessoas, tomando ainda como exemplo pragmático a cidade, segundo a interpretação que Góis (2008) oferece, mantém relações de significação entre os personagens e os objetos figurados nos quadrinhos.

Em quadrinhos que oferecem um cenário geográfico complexo por meio de sua visibilidade espacial, constata-se que podem gerar uma interpretação de ambientes, como se fossem sínteses do lugar, reconstruído por diferentes ângulos e tomadas de cena em profundidade. Dessa forma, como se pode sugerir pela abordagem de Gomes e Ribeiro (2013), os quadrinhos, ao focalizar múltiplas visões, estão relacionados à produção de imagens narrativas como instrumentos tanto de percepção como de compreensão do mundo em uma visão tridimensional, e não apenas como ilustrações.

O espaço geográfico dos quadrinhos se configura, desse modo, por um conjunto de ângulos de visão que, articulados, transmitem uma percepção espacial a partir da forma como os personagens se apropriam de seus espaços e, assim, reconstróem um cenário geográfico com grande amplitude visual ao explorar visões verticais e tridimensionais. Esses cenários geográficos expressos nos quadrinhos podem ser apreensíveis pela pesquisa

geográfica, quando dispõem de elementos que oferecem um rico manancial para interpretar discursos geográficos e quando são capazes de revelar a organização espacial como uma síntese do lugar: tanto ficcional quanto realista.

### **Considerações Finais**

Vimos que personagens revelam uma percepção espacial, que pode ser efetivamente tratada nos quadrinhos como uma representação do espaço geográfico por meio das ações que eles desempenham num ambiente, que ligam os personagens a determinados lugares e, reconstruindo um cenário geográfico. Dessa maneira, o espaço geográfico nos quadrinhos pode ser entendido como uma união funcional entre o texto integrado à forma, mediante o personagem que recria um ambiente no qual ele é um agente ressignificante do espaço, na medida em que age revelando este cenário em suas ações.

Constata-se então, que quadrinhos apresentam uma percepção do mundo em um formato quadrinhográfico em 3-D, inteligível por meio de múltiplos ângulos de visão, que são condicionados pela narrativa sequencial disposta e articulada por imagens e texto. Possui, portanto, um senso de profundidade e visão vertical-tridimensional, como as Figuras 5 e 6 demonstram. Constroem um sentido de percepção espacial imaginário ou verossímil ao real, focalizando a forma como os personagens se relacionam e se apropriam do seu mundo por meio da espacialidade que recriam. Quadrinhos se revelam, assim, mais do que simples fontes de entretenimento, uma vez que, são capazes de oferecer sínteses espaciais, que podem ser utilizadas como fonte de pesquisa para a Geografia.

### **Referências bibliográficas**

DITTMER, Jason. Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration. *Transactions of the Institute of British Geographers*, v. 35,

- p. 222-236, abril. 2010.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- 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, Letícia 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 (Org.). *Espaço e cultura: pluralidade temática*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2008, p. 187-210.
- \_\_\_\_\_. *O lugar do olhar: elementos para uma geografia da visibilidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Jacksonville: University Press of Mississippi, 2007.
- 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.
- McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books do Brasil, 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.
- MENDONÇA, Márcio José; REIS, Luis Carlos Tosta dos. *Histórias em quadrinhos: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos, Geo, Universidade Estadual do Rio de Janeiro*, v. 2, n. 27, p. 98-119, 2015.
- 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.
- \_\_\_\_\_. *São Paulo: Conrad Editora do Brasil*, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Uma história de Sarajevo*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005b.
- VALLE, Flávio Pinto. *Fragments do real: o realismo no jornalismo em quadrinhos*. In: COLÓQUIO EM COMUNICAÇÃO E SOCIABILIDADE. *COMUNICAÇÃO MUDIÁTICA: INSTITUIÇÕES, VALORES E CULTURA*, 2008, Belo Horizonte – UFMG. *Anais...* Belo Horizonte - UFMG. 2008. p. 1-16.