Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek
v.1 n.1
jan.-jun. 2019

A PAISAGEM GEOGRÁFICA DE WILL EISNER EM: NOVA YORK - A VIDA NA GRANDE CIDADE (2009)

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes[1]

RESUMO

Uma das formas de nosso cotidiano se realizar é através da percepção da paisagem. Paisagem que também está presente nas histórias em quadrinhos, construindo um diálogo permanente entre realidade e imaginário. Sendo assim, o objetivo deste trabalho consiste, em entender a paisagem das histórias em quadrinhos como um espaço de experiências sensíveis a partir da HQ 'Nova York: a vida na grande cidade' de Will Eisner. Para tal entendimento, tivemos como método de pesquisa a utilização do referencial teórico pertinente ao tema.

Palavras-chave: Paisagem. Geografia. Histórias em Quadrinhos.

1. INTRODUÇÃO

Uma das formas de nosso cotidiano se realizar é através da percepção da paisagem, ou seja, um diálogo entre realidade e imaginário. Contudo o conceito de paisagem associada ao senso comum é vista como um conjunto de elementos naturais, moldador de pontos de vista e criadora de histórias (RIO, 1995, p.94).

Entretanto ao associar o conceito de paisagem da geografia às paisagens construídas pelas histórias em quadrinhos, trazemos à tona sentimentos particulares do indivíduo. A paisagem vai então organizando-se através de um conjunto de práticas e valores que a simbolizam. No qual sua seleção é um julgamento organizado por padrões que tem seus significados dados a partir de interesses.

Buscando entender esses sentimentos e interesses particulares – Jean Marc Besse (2014. p.146) propõe cinco questões a cerca da construção da paisagem. Ela pode ser entendida como: representação cultural, um território produzido pela sociedade, articulada ao meio natural e cultural em uma dada realidade objetiva, espaço de experiências sensíveis e como projeto.

Ao pensá-las o autor mostra a construção da paisagem deve ser encarada como uma forma de pensar, descrever e perceber a realidade, ou seja, uma expressão humana informada a partir de códigos culturais determinados. Contudo é de suma importância destacar que devido à amplitude de temas a serem tratados nas cinco propostas, nos deteremos neste trabalho ao entendimento da paisagem como construtora de espaços experiênciados.

[1] Mestrando em Geografia e Meio Ambiente na Pontifícia da Universidade Católica do Rio de Janeiro. Licenciado em Geografia pela Universidade Federal Fluminense - campus de Campos de Goytacazes/RJ.

Sendo assim, o trabalho tem como objetivo entender a paisagem das histórias em quadrinhos como um espaço de experiências sensíveis. Espaço que é reinterpretado sensivelmente por Will Eisner (2009) em sua obra: "Nova York: a vida na cidade grande" (Imagem 1 – Capa). Sendo dividido em quatro partes: a grande cidade, o edificio, cadernos de tipos urbanos e pessoas invisíveis.

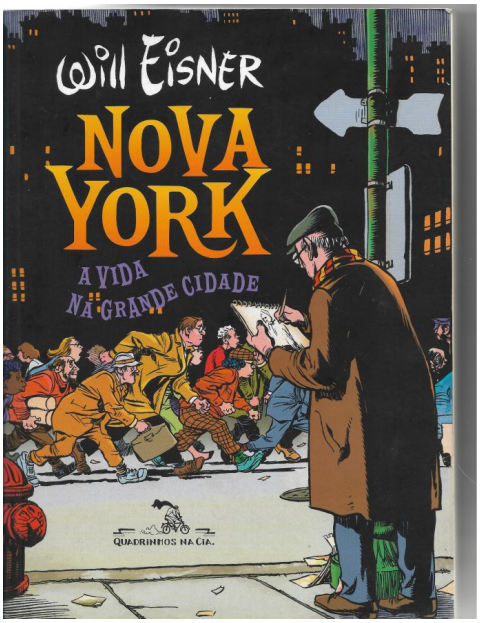

Imagem 1: Capa da obra de Will Eisner: "Nova York: a vida na grande cidade" (2009)

Logo, o presente trabalho vem a ser dividido em quatro seções. Na primeira seção há a exposição das cinco propostas cerca da paisagem elaboradas por Jean Marc Besse (2014), tendo como objetivo principal debater as paisagens construídas a partir das histórias em quadrinhos como uma forma de reinterpretar a realidade, trazendo através de trechos da graphic novel de autoria de Eisner (2009) elementos que mostram sua contribuição para a análise da paisagem geográfica.

Na segunda seção, intitulada de "História em Quadrinho: um espaço de experiências sensíveis" buscou-se entender como as experiências influenciam na construção da paisagem das histórias em quadrinhos. Tendo como base os trabalhos de autores como Dardel (2015) e Tuan (2012). A terceira seção consiste na análise da paisagem da História em Quadrinho: 'Nova York: a vida na grande cidade', a fim de destacar a produção da paisagem da história em quadrinhos como uma paisagem vivenciada e dotada de uma experiência localizada. Dotada, segundo Vicente Del Rio (1995), de uma percepção que é única e seletiva frente aos elementos da realidade.

2. JEAN-MARC BESSE E AS CINCO PORTAS DA PAISAGEM

A paisagem reproduz fragmentos da natureza através de pontos de observação que a enquadram, resultando em uma escolha que multiplica pontos de vista fornecedores de

imagens da realidade. Permitindo assim a multiplicação de pontos de vista construtores de uma imagem sintética de determinada área (CLAVAL, 2004, p.19). Frente a esta diversidade de significados, como já citado, Besse (2014) propõe cinco questões a cerca do conceito de paisagem.

A primeira relacionada à representação cultural, ou seja, a paisagem interpretada como uma obra de espírito que traz consigo uma dimensão da experiência cultural do mundo (BESSE, 2013). Como exemplo, temos a paisagem construída na sequência das imagens da imagem 2, destacando a transformação da paisagem nos grandes centros urbanos explicitando alguns de seus elementos e agentes como: presença de obras, ruas, semáforos, arranha céus, ônibus, com entulhos ou especulada imobiliariamente, transeuntes aleatórios, relações sociais e por ai vai.

Transmitindo para Toledo (2011) uma forma de ver o mundo que desperta inúmeros tipos de sentimentos e retrata um dado momento do espaço no qual a história se passa, possuindo assim um conteúdo simbólico que significa e orienta sua interpretação: uma lente na qual o sujeito vê o mundo que o circunda.

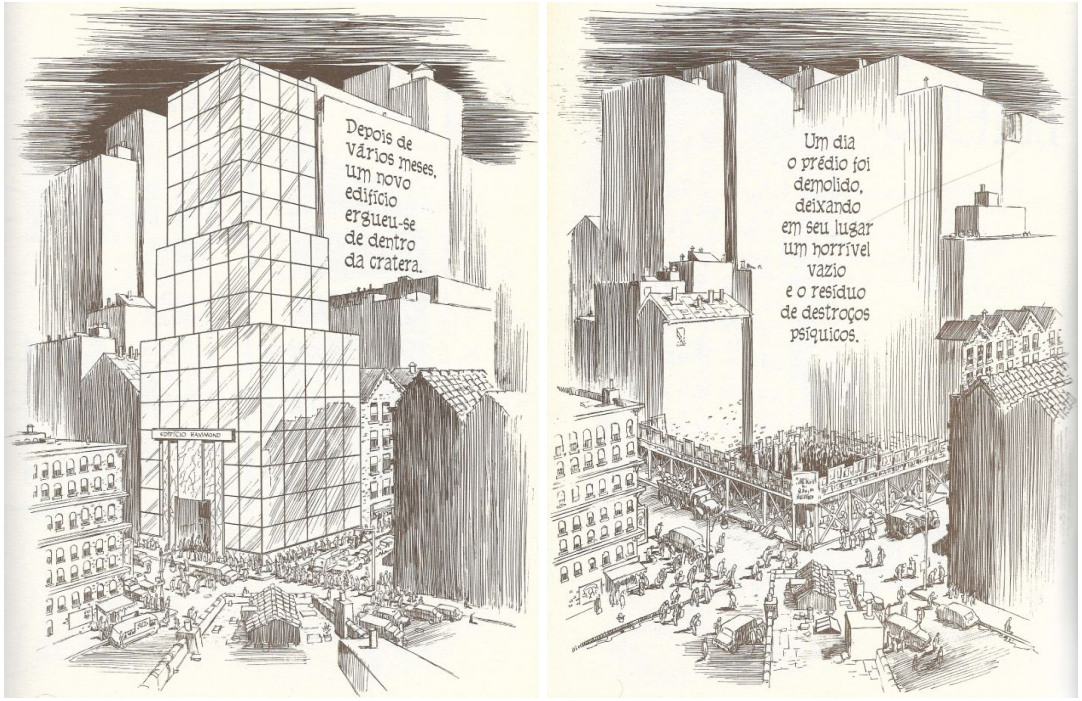

Imagem 2: O edifício I (p. 162-163)

A segunda questão entende o conceito de paisagem como um território produzido e praticado pelas sociedades, transmissor de valores que representam uma maneira de imaginar e organizar a sociedade (BESSE, 2014, p.150-155). Essa representação pode ser vista na Imagem 3 quando Will Eisner – fazendo um recorte na cidade de São Paulo – mostra como os semáforos nos fazem imaginar e organizar a sociedade.

Mostrando-nos um assalto, que é encarado como um evento cotidiano dos grandes centros urbanos. Semáforos são um dos elementos do espaço que o organiza, sendo um lugar de disputa territorial entre: o estado, vendedores e assaltantes. Disputa que é expressa no texto que acompanha a paisagem reinterpretada: "Os semáforos são necessários para garantir a ordem da vida na cidade. Assim, todo cidadão tem a obrigação de obedecer a esses guardiões da segurança" (EISNER, 2009, p.438). Sendo assim, a construção do espaço geográfico abordado retrata determinada sociedade e realidade, na qual a visão exposta vai variar de acordo com a visão de quem escreve e desenha (COELHO, 2005, p.95).

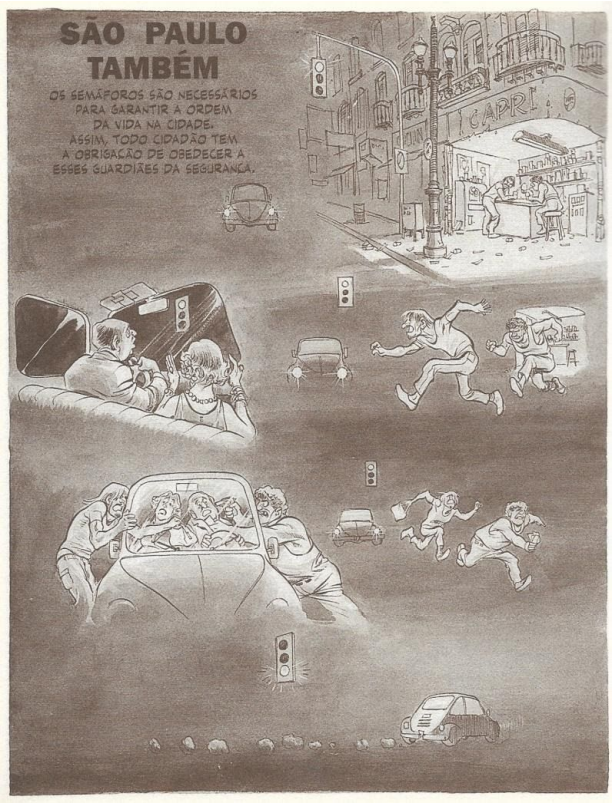

Imagem 3: São Paulo também (p.438)

Em terceiro, temos a paisagem como uma articulação entre o natural e o cultural. Fazendo pensar a paisagem como um mundo vivido, fabricado e habitado por determinada sociedade, que representa uma parte da superfície do globo. Transmitindo valores relativos à percepção, representação e ação, que fazem da paisagem uma integração dos elementos naturais e projetos humanos (BESSE, 2014, p.155-160).

A quarta proposta, por sua vez entende a paisagem como um espaço de experiências sensíveis apreendidas através de uma representação mental, dotada de uma realidade que representa o ser humano. Fazendo da paisagem uma abertura sensível às qualidades sensíveis do mundo. Abertura que expõe a relação humana com o mundo e com a natureza; uma relação direta e imediata com os elementos sensíveis do mundo terrestre. Um acontecimento

do encontro entre homem e mundo que o rodeia, ou seja, uma experiência que expõe o real através de uma determinada maneira de ser e estar no mundo (BESSE, 2014, p.160-165).

Como projeto, a paisagem é entendida como uma experimentação do mundo que projeta imagens do real. Frente a isso não devemos limitar o conceito de paisagem apenas como uma realidade objetiva, mas como uma realidade carregada de sentidos que são conectados a afetividades e experiências (CLAVAL, 2004, p.29).

Com a exposição feita a partir das diferentes perspectivas propostas por Jean Marc Besse (2014) acerca do conceito de paisagem, pode-se ver que sua construção e posterior observação vêm a ser uma maneira de produzir o espaço, que varia de indivíduo para indivíduo. Dentre essas diferentes formas de produção encontra-se a paisagem produzida através da história em quadrinho, fazendo-a ser uma forma potente de reinterpretar a realidade.

Fornecendo a partir de seus elementos, pontos de referência variados que descrevem a paisagem. Evidenciando atividades do indivíduo para com o lugar que habita. Expressando uma relação íntima que une aspectos físicos a componentes biológicos e à realidades sociais construídas pelo homem transmissoras de mensagens intencionadas, indicadoras de identidade do lugar (CLAVAL, 2004, p.65).

3. HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM ESPAÇO DE EXPERIÊNCIAS SENSÍVEIS

A forma de contar história nos quadrinhos é para Eisner (2005) a expressão de um momento construído que segundo Mazur e Danner (2014), carrega consigo um conjunto de representações coletivas relacionadas às experiências para com o lugar, usadas para descrever a realidade. Sendo sua construção para o autor, uma ação de contar história que se encontra associada a grupos sociais que expõem determinada visão de mundo, através de diferentes padrões que narram eventos em sequência. Assim, ao considerar a história em quadrinho como uma forma de contar história tira-se o mérito de qualquer nação ou ser que se intitule criador de tal arte.

Logo, as histórias em quadrinhos associam-se com a geografia como um instrumento de leitura do espaço, que através de uma linguagem visual e/ou textual, estruturam temporalidades diferentes e simultâneas (COSTA; TONINI, 2012, p.3). Expressando para Collot (2014) uma diversidade concreta e afetiva que reconstrói e reinterpreta o espaço geográfico, permitindo-nos assim, entender a história em quadrinhos e sua produção como uma maneira de participar criticamente e politicamente da reinterpretação e reconstrução do mesmo.

Como experiência sensível o conteúdo das histórias em quadrinhos não podem ser substituídos pelo sabre científico, porque possuem segundo Dardel (2015) um mundo vivido e uma vivência particular que significa e transforma a paisagem abordada, criando valores e julgamentos que variam de acordo com a percepção de cada um. Quando construída pelas histórias em quadrinhos, expressam segundo Mazur e Danner (2014) um conjunto de representações coletivas expressas na paisagem, relacionadas às experiências com o lugar, imagens, símbolos e palavras reconhecíveis.

Encontrando-se relacionadas para Holzer (2016) à dinâmica existente entre sentidos, oriunda de um diálogo entre visão geral e pessoal do mundo, sendo assim construtora de maneiras de se observar e perceber o espaço. Observação que possui uma visão única oriunda de uma vivência pessoal mediada por atitudes e valores que expõe significados e uma sucessão de fenômenos que se encontram associados entre si, construídos e estruturados por substâncias, cores, direção, animais, traços humanos (TUAN, 2012, p.53)

Sendo assim, a paisagem construída a partir das histórias em quadrinhos para Mendonça e Reis (2016) deve ser entendida como uma visão de mundo que expressa a partir da construção da paisagem, uma perspectiva de mundo que a faz um instrumento de leitura do espaço, que através de uma linguagem visual e/ou textual, estrutura temporalidades diferentes e simultâneas. Construção que para Dardel (2015, p.91-11) é uma espacialidade singular possuidora de uma temporalização, uma história, um acontecimento e uma mobilidade profunda qualificadora. Fazendo da paisagem da história em quadrinho um momento vivido que põe em questão a totalidade do ser humano a partir de sua experiência com o espaço que está inserido.

Logo, pode-se entender que as histórias em quadrinhos põem a totalidade do indivíduo e suas relações existenciais com a terra. Totalidade que é mediada pela percepção,que para Tuan (2012, p.18-19) é uma postura cultural que tomamos frente ao mundo, uma experiência conceitualizada, que faz com que cada grupo humano tenha uma nomenclatura própria para lidar com os conteúdos.

Nomenclaturas presentes nas paisagens das histórias em quadrinhos que são uma estrutura particular da realidade, que organiza os elementos naturais a fim de proporcionar um ambiente apropriado para a ação humana, fornecendo informações detalhadas sobre como percebemos o mundo que nos circunda (TUAN, 2012, p.35).

Uma dessas formas de percepção pode ser vista na imagem 4, quando Eisner (2009) constrói uma paisagem a partir da visão dos degraus das casas do subúrbio de Nova York. Esses degraus constroem a paisagem a partir de sua existência, considerados pelo autor como um local de encontro e de passagem de experiências vividas. Ao expor esse encontro através das histórias em quadrinhos Will Eisner cria e recria o espaço geográfico através de sua narrativa e visão de mundo,que segundo Mendonça e Reis (2015), molda identidades e representações do espaço representado: os degraus do subúrbio nova-iorquino.

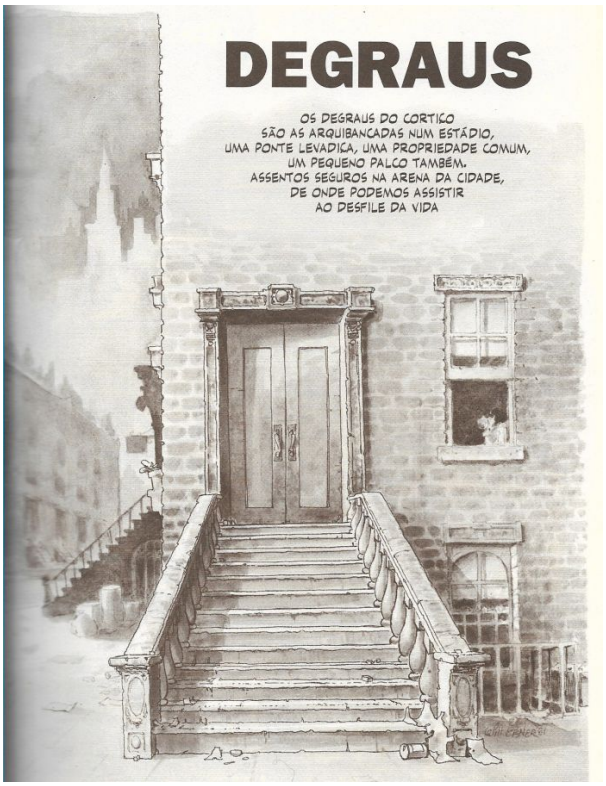

Imagem 4: Degraus (p.33)

Ao analisarmos as passagens citadas, pode-se constatar que a construção da paisagem das histórias em quadrinhos reflete de maneira sensível as experiências de quem a produziu, proporcionando diferentes leituras do espaço, produzindo mundos experienciados e narrados que significam experiências espaciais projetadas sobre este mesmo mundo. Possuindo a paisagem das histórias em quadrinhos um contexto histórico, social, cultural, econômico; criador de narrativas e formas de linguagens que se desenvolvem através de variadas escalas ao longo do processo de identificação espacial, destacando elementos qualificados socialmente (PINHEIRO, 2013). Representando assim para Gomes e Góis (2008) uma ação seqüencial no tempo e no espaço.

Transmitindo através dos signos presentes nas paisagens das histórias em quadrinhos, mensagens intencionadas, que se associam à determinada cultura local, destacando outras realidades, que vão para além do mundo real. No qual através da multiplicação de pontos de vista, proporcionam a construção de uma imagem sintética do lugar analisado (CLAVAL, 2004, p.19).

4. A PAISAGEM GEOGRÁFICA DE WILL EISNER EM: NOVA YORK – A VIDA NA GRANDE CIDADE.

A obra de Will Eisner busca transmitir histórias a cerca da realidade urbana, trazendo ao leitor sentimentos, que como destaca Neil Gaiman (GAIMAN *apoud* EISNER, 2009, p.7): fazem parte do ser humano, transmitindo na obra declarações de amor peculiares à cidade;

um conjunto de desejos não realizados. A fim de expor estas não realizações, "Nova York: a vida na cidade grande" é dividida em quatro partes: Nova York: a grande cidade (EISNER, 2009, p.19-159), O edifício (EISNER, 2009, p.159-253), Cadernos de tipos urbanos (EISNER, 2009, p.237-321) e Pessoas Invisíveis (EISNER, 2009, p.321-433)..

Em "Nova York: a grande cidade" através das narrativas gráficas em sequência há a demonstração da rotina de uma cidade grande. Buscando representar o cotidiano nova-iorquino, pois, nasceu no Brooklinm bairro de Nova York, em 1917. Um desses cotidianos pode ser visto na sequência da imagem 5 em que o autor põe para debate o grafite como arte (KITCHEN *apoud* EISNER, 2009, p.11-15).

Imagem 5: Arte urbana (p.49)

Na segunda parte intitulada "O edifício" se tem histórias fictícias de fantasmas fincadas na realidade. Contudo, como podemos ver no texto da imagem 6 ao afirmar que mesmo em meio a mudanças, a paisagem urbana absorve de alguma forma a interação humana ali existente e vivida. Construindo assim para Gomes e Gois (2008) uma paisagem que através de uma sucessão de imagens ilustra e narra determinada visão de mundo.

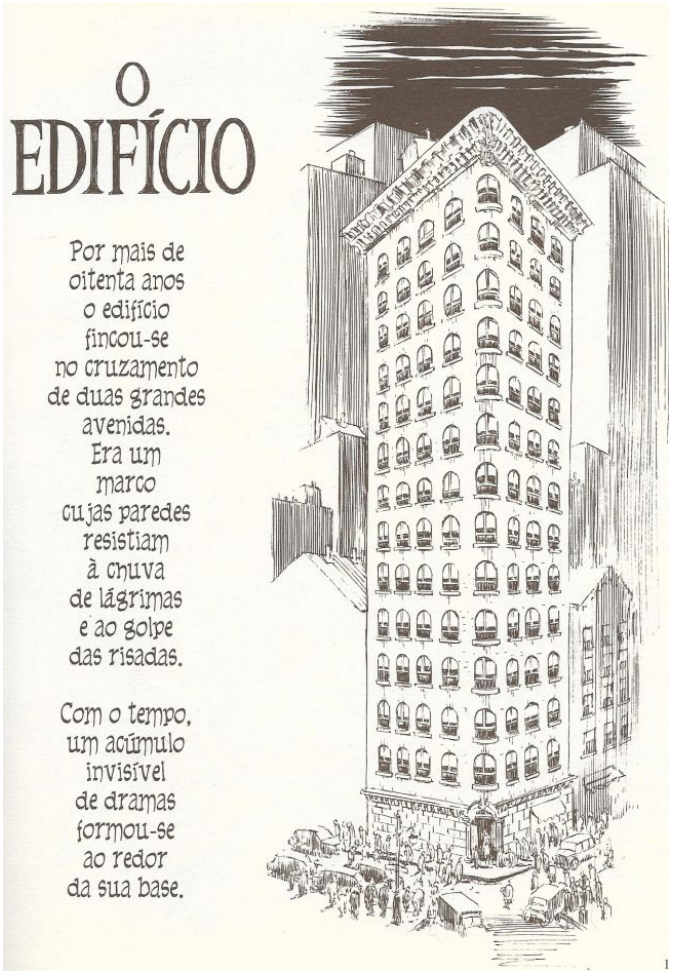

Imagem 6: O edifício II (p.161)

Em "Cadernos de tipos urbanos" temos a construção de histórias e contos a cerca do Espaço e do tempo, através de vinhetas breves e incisivas sobre a paisagem nova-iorquina, dada pela perspectiva do autor. Ponto de vista que é retratado na imagem 7, quando Will Eisner se retrata na paisagem construída por ele mesmo. Mostrando também através da velocidade dadas aos carros – mais rápidos – e aos transeuntes mais lentos como o espaço e tempo condicionam na transformação da paisagem. Ponto de vista que segundo Gomes (2013) possui uma composição, um imaginário e uma perspectiva, que privilegia um campo de observação exibindo lugares com variadas formas de leitura, interpretações e narrativas.

Outro ponto a ser citado é o significado dado ao degrau. O pondo como uma arquibancada proporcionadora da pausa, fazendo o autor experienciar a paisagem em que está inserido através de sua auto-representação, permitindo-o refletir sensivelmente a cerca das experiências que ali passam. Construindo assim para Collot (2014) uma paisagem mediada por referências espaciais que fazem as histórias em quadrinhos uma forma de participar criticamente e politicamente da reinterpretação do espaço geográfico.

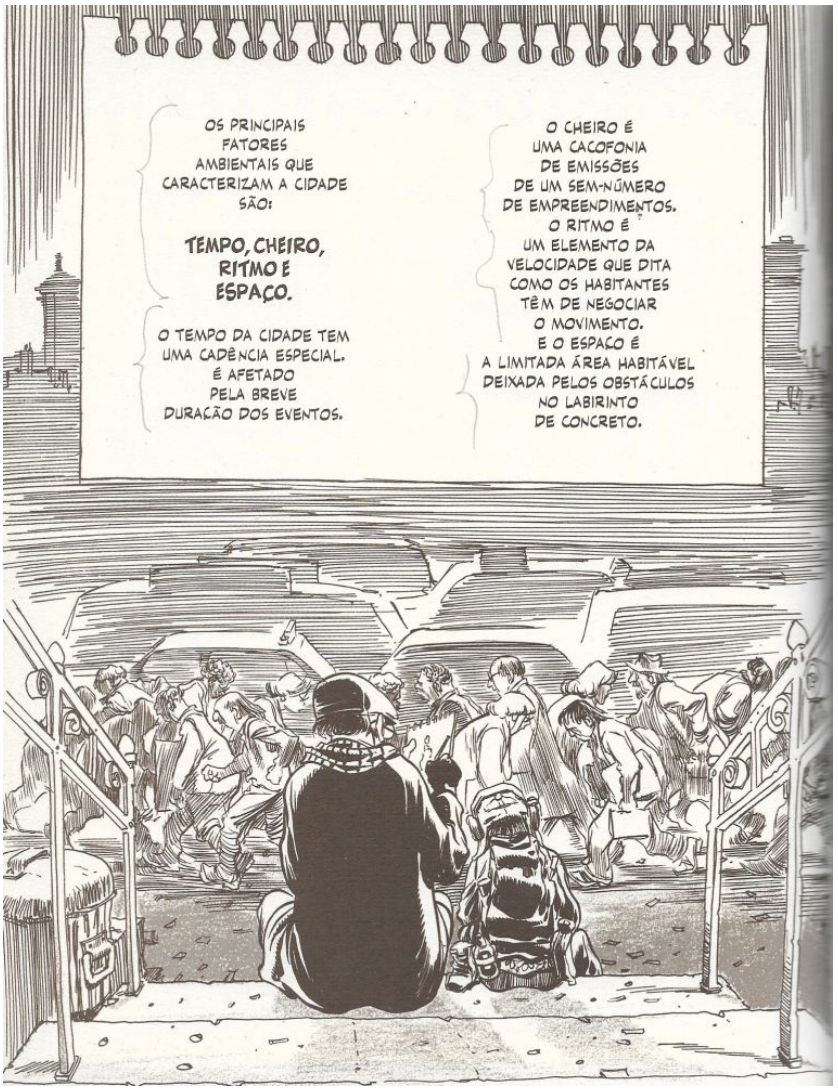

Imagem 7: Espaço e tempo (p.240)

Por fim, temos "Pessoas invisíveis", mostrando como os lapsos governamentais que provocam desemprego, criam pessoas invisíveis. Assim como nas outras histórias, temos a construção e a interpretação da paisagem variando sempre de acordo com um ponto de vista, que por sua vez é experienciado sensivelmente, significando para Pinheiro (2013), experiências espaciais transformadas em realidade, que ganham forma e conteúdo através de seu contexto histórico, social, cultural, econômico.

Produção que para Claval (2004) é oriunda de um conjunto de práticas e valores que a simbolizam, como pode ser visto na sequência de imagens da imagem 8, em que o autor retrata uma prática religiosa – a partir da igreja "Missão da rua dez" – de reunir pessoas prometendo a redenção a partir de uma crença, sendo seu valo expresso quando os crentes vão para suas respectivas casas. Mostrando uma prática religiosa e um valor religioso totalmente diferente dos demais.

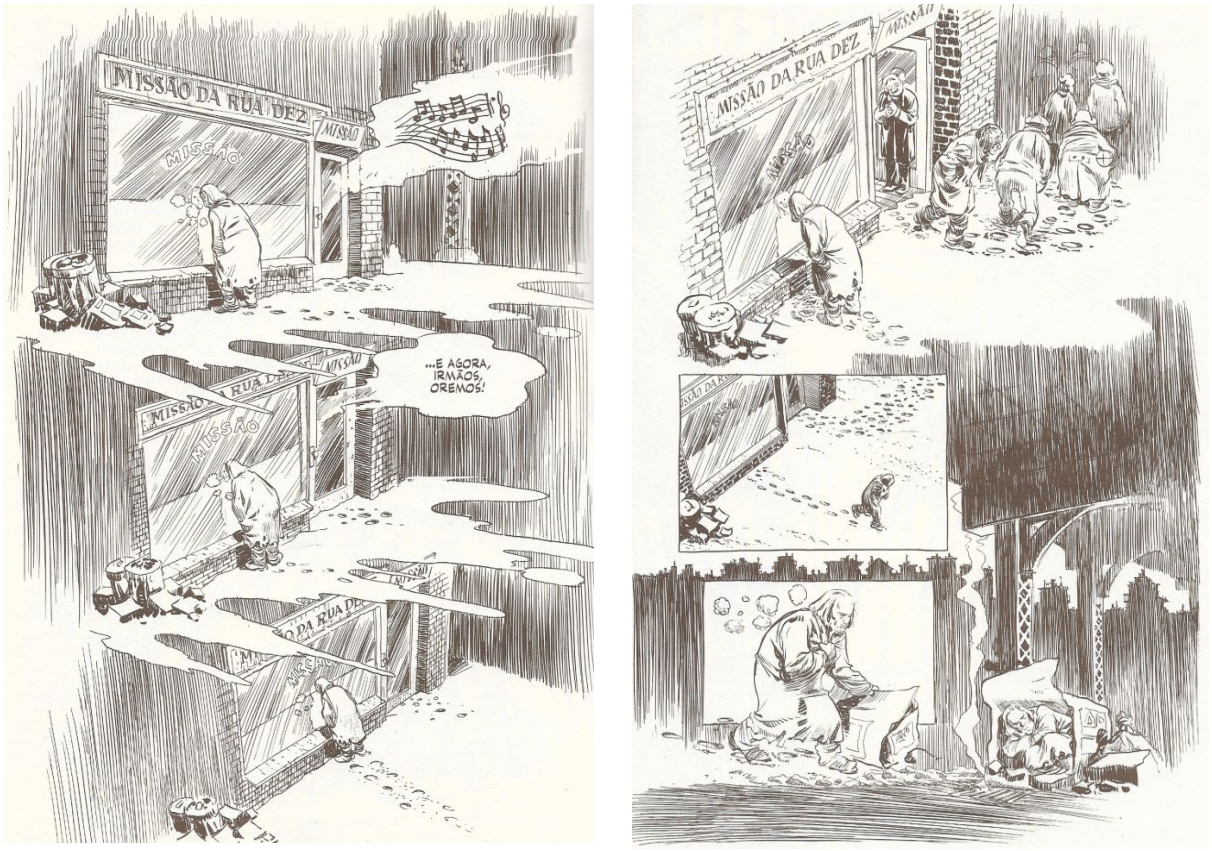

Imagem 8: Pessoas Invisíveis (p.396-397)

Ao analisarmos a paisagem produzida por Will Eisner à luz da proposta de paisagem como um espaço de experiências sensíveis de Jean Marc Besse (2014), viu-se que a paisagem construída pelas histórias em quadrinhos são produzidas a partir de experiências sensíveis e visões de mundo singulares armazenadas e mediadas por uma lógica de mundo possuidora de experiências individuais.

Sendo assim, podemos ver que a história em quadrinho é um potente instrumento de leitura geográfica, porque expressam segundo para Costa e Tonini (2012) idéias, sentimento e pensamentos a cerca da realidade vivida. Estruturando para Mendonça e Reis (2015) temporalidades diferentes e simultâneas que criam e recriam o espaço geográfico a partir de uma visão de mundo singular.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pode ser visto ao longo do trabalho desenvolvido, a paisagem das histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica para a análise da paisagem geográfica expõe expriências que para Tuan (1983, p.151-152) variam de acordo com suas percepções, recordações e imaginações intencionadas, que expressam através da singularidade de seus

significados a representação de um espaço que expõe determinada diversidade cultural e territorial, como também uma diversidade de experiências sensíveis pessoais.

Contudo, como pode ser visto na imagem 9, por mais que conheçamos determinado lugar, sempre nos defrontaremos com surpresas transmissoras de sensações. No qual os elementos que não podemos ver nos lugares, traduzem-se em medo e dúvida. Medo que é representado na imagem através da escuridão da rua, com o autor se auto representando entre o que ele vê e o que não pode ver, nos traz a dúvida: "Há algo a respeito das ruas que nos deixa apreensivos." (EISNER, 2009, p.436).

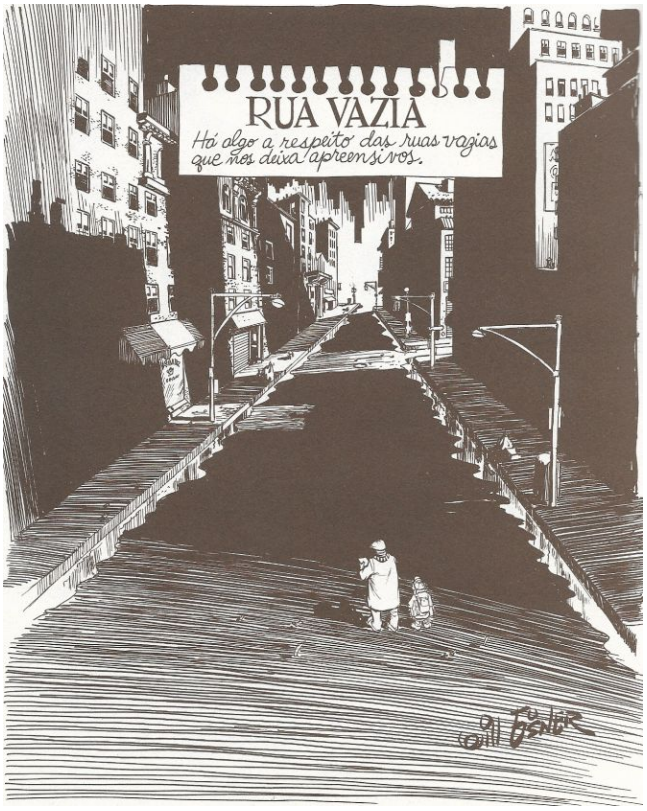

Imagem 9: Rua Vazia (p.436)

Sendo assim, ao relacionarmos as Histórias em Quadrinhos como instrumento de leitura e análise do espaço geográfico junto a proposta de Jean Marc Besse (2014) – paisagem como espaço de experiências sensíveis – podemos interpretar este vazio, como um espaço de possibilidades de interpretação, que varia a partir de experiências individuais que envolvem intencionalidade, sentidos, emoção, experiência e sensibilidade. Traduzindo emoções pessoais, que compõem um sistema *"coerente e identificável de sinais comunicativos que expressam a experiência única que cada um de nós tem em vida."* (BRUNETTI, 2013, p.18).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BESSE, Jean Marc. As cinco portas da paisagem: ensaio de uma cartografia das problemáticas paisagísticas contemporâneas. In: **O gosto do mundo**: exercícios de paisagem. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014, p.145-171.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar: filosofia e prática**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

CLAVAL, Paul. A paisagem dos geógrafos. In: Corrêa, R.; Rosendhal, Z. (ed.) **Paisagens, textos e identidade**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2004, p.13-71.

COLLOT, Michel. **Pour une géographie littéraire**. Paris: Éditions Corti, 2014.

COSTA, Rafael; TONINI, Ivaine. *As histórias em quadrinhos como construção da leitura geográfica*. Porto Alegre: ENG, 2012.

DARDEL, Eric. **O homem e a terra**: natureza da realidade geográfica. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo. Devir, 2005.

EISNER, Will. **Nova York**: a vida na grande cidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

GOMES, Paulo César da Costa; DE GÓIS, Marcos Paulo Ferreira. A cidade em quadrinhos: elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. In: Revista Cidades, Presidente Prudente – São Paulo, v.5, n.7, jul/dez, 2008.

_____. **O lugar do olhar**: elementos para uma geografia da visibilidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

HOLZER, Werther. **A geografia humanista:** sua trajetória. Londrina: Eduel, 2016.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos** - história moderna de uma arte global. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MENDONÇA, Marcio: REIS, Luis. **História em quadrinhos**: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. Geo UERJ,n. 27, 2015, p. 98-119.

NASCIMENTO, Taiane Flores do; COSTA, Benhur Pinós da. Fenomenologia e Geografia: teorias e reflexões. **Geografia, Ensino & Pesquisa**. v. 20, n. 3, 2016, p. 43-50.

PINHEIRO, Robinson Santos. O espaço literário: apontamentos para o diálogo entre geografia e literatura. **Revista Geografares**, n. 14, p. 72-83, 2013.

RIO, Vicente Del. **Paisagens, realidade e imaginário: a percepção do cotidiano. Paisagem Ambiente Ensaios** – São Paulo, n.7, p.93-101, 1995.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à fenomenologia**. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 2014.

TOLEDO, Júlia. **Asterix entre os acadêmicos:** o uso dos quadrinhos para uma analise dos conceitos de geografia. UFV, Viçosa/MG, 2011.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. São Paulo: DIFEL, 1983.

_____. **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. Londrina: Eduel, 2012.