

Tecelagem: os quadrinhos enquanto sujeito/objeto da memória

Weavings: Comics as Subject/Object of Memory

Eduardo José de Santana Júnior¹

Carlos Augusto Lima Ferreira²

Resumo: Este estudo busca analisar a HQ *Maus*: a história de um sobrevivente enquanto um registro de memória individual e coletiva. A história é abordada a partir da mobilização da memória particular e coletiva de seus personagens. A pesquisa possui abordagem qualitativa, uma vez que buscamos compreender e interpretar significados, discursos e elementos simbólicos presentes em “*Maus*”. A investigação se encontra no campo das pesquisas bibliográficas e documentais. Para o estudo da obra, foram utilizadas as análises de contexto interno e estrutural da obra. As análises demonstraram como os quadrinhos atuam enquanto sujeitos/objetos poderosos na representação e preservação da memória histórica, particular e coletiva, promovendo a inclusão de diversas perspectivas e experiências em nosso entendimento coletivo do passado.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Memória. Representação.

Abstract: This study aims to analyze the graphic novel '*Maus: A Survivor's Tale*' as a record of individual and collective memory. The story is approached by mobilizing the particular and collective memory of its characters. The research adopts a qualitative approach, as we seek to understand and interpret meanings, discourses, and symbolic elements present in '*Maus*.' The investigation falls within the realm of bibliographical and documentary research. To study the work, internal and structural contextual analyses were employed. The analyses demonstrate how comics act as powerful subjects/objects in the representation and preservation of historical, individual, and collective memory, promoting the inclusion of diverse perspectives and experiences in our collective understanding of the past.

Keywords: Graphic novel. Memory. Representation.

¹ Eduardo José de Santana Júnior é licenciado em História (UEFS, Feira de Santana, BA), e mestrando (PPGDCI UEFS, Feira de Santana, BA). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB). edujuniorfsa@gmail.com

² Carlos Augusto Lima Ferreira é doutor em Educação (Universidade Autônoma de Barcelona, UBA, Espanha), professor Pleno atuando nos Programas de Pós Graduação em História e em Desenho, Cultura e Interatividade (UEFS, Feira de Santana, BA). caugusto@uefs.br

A História em Quadrinhos (HQ) “*Maus*: a história de um sobrevivente” aborda os horrores do Holocausto e os eventos ocorridos durante o período de 1933 a 1944. A linguagem dos quadrinhos tem se estabelecido como uma forma de expressão artística e literária que transmite reflexões e críticas sobre eventos históricos, sociais e políticos. Nesse interim, *Maus* destaca-se como uma obra que utiliza o meio visual e narrativo para tratar acerca das memórias de Vladek Spiegelman, a forma como seu filho Artie lida com elas, e tem como pano de fundo o nazifascismo e suas manifestações durante os períodos Entre Guerras (1933-1941) e a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Nesse sentido, a história contribui para a preservação da memória coletiva e individual, abordando questões profundas e traumáticas do período que foram experienciadas, a exemplo das perseguições e horrores cometidos principalmente contra os judeus poloneses.

Desta forma, esse texto tem como objetivo analisar a HQ *Maus*: a história de um sobrevivente enquanto um registro de memória individual e coletiva.

Essa investigação trata-se de uma pesquisa de base bibliográfica e documental. Seguimos a abordagem proposta por Roger Chartier (1988), onde os documentos são concebidos como manifestações culturais que refletem as práticas e representações de uma sociedade específica em um determinado período. Essa abordagem implica que os documentos, sejam eles textos, imagens, obras de arte ou outros tipos de registros, não são simples reflexos passivos da realidade, mas sim produtos ativos das práticas culturais da época em que foram criados.

Dessa forma, os documentos utilizados não são apenas os quadrinhos em si, mas também as representações contidas neles. Os desenhos e textos não são apenas um meio de contar uma história, mas também uma expressão cultural que incorpora as práticas e representações da época em que Art Spiegelman os criou. As representações presentes em “*Maus*” abrangem uma ampla gama de tópicos relacionados ao Holocausto e ao fascismo, incluindo questões de memória, trauma, identidade, culpa e sobrevivência.

Segundo Will Eisner (1989, p. 8) a configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõe-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Nesse sentido, é válido pontuar que Will Eisner (1989) introduziu o termo "Arte Sequencial" como uma forma de distinguir as histórias em quadrinhos, como as *graphic novels*, de outros estilos de ilustração, como cartoons, charges, tirinhas e caricaturas. Ele descreve a arte sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que utiliza a disposição de figuras, imagens e palavras para narrar histórias ou dramatizar ideias. Essa definição de Eisner ressalta a natureza única e multidisciplinar das histórias em quadrinhos, destacando sua capacidade de contar histórias por meio de uma combinação cuidadosa de elementos visuais e textuais. (EISNER, 1989, p. 05).

Ramos (2019, p. 18) diz que as histórias em quadrinhos “representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos” que, em junção, formam aquilo que ele chama de “linguagem dos quadrinhos”. Essa leitura é compartilhada com outros importantes autores do campo, como Eisner (1989), Acevedo (1990) e Eco (1993). Para Ramos, a principal distinção entre a linguagem dos quadrinhos e as demais é, principalmente, extratextual, de tal forma que os recursos dos quais dispõem os quadrinhos são respostas próprias a elementos necessários para a construção da narrativa dos quadrinhos.

Os quadros isolados não detêm um sentido global, portanto, para que se possa compreender uma HQ, é necessário compreender sua lógica narrativa. Esse exercício transcende a linearidade dos textos tradicionais, oferecendo aos leitores uma perspectiva diferente por meio da representação visual de expressões faciais e corporais, ações e movimentos, diálogos e

pensamentos, assim como a possibilidade de visualizar as cenas como um todo, dentro e fora dos quadros.

Enfim, há uma gama de recursos que proporcionam a existência de uma lógica narrativa própria da linguagem das HQ. A organização mental desses elementos constrói uma narrativa que faz sentido de acordo com as experiências pregressas dos sujeitos leitores.

A compreensão da memória coletiva é fundamental para analisar como os seres humanos atribuem significados aos eventos passados, e como esses significados são moldados e transmitidos ao longo do tempo, permitindo que seus leitores atribuam novos significados e significações aos quadros visualizados, e às narrativas e memórias ali contidas, com base em seus esquemas de percepção e nos seus quadros sociais da memória (Halbwachs, 1990).

O conceito de “quadros sociais da memória” refere-se aos contextos sociais e culturais nos quais a memória é construída, mantida e transmitida. Eles são os espaços sociais nos quais as experiências individuais são moldadas e reinterpretadas por meio das interações sociais e das relações com outras pessoas.

Quando a memória não está mais em todo lugar, ela não estaria em lugar nenhum se uma consciência individual, numa decisão solitária, não decidisse dela se encarregar. Menos a memória é vivida coletivamente, mais ela tem necessidade de homens particulares que fazem de si mesmos homens-memória (Nora, 1993, p. 18).

Assim, para que essa memória coletiva seja lembrada, é necessário que aqueles que lembram, estejam em um grupo que tenha aquela memória interligada pelas memórias individuais de seus sujeitos.

As histórias em quadrinhos desempenham um papel importante na formação e na disseminação da memória coletiva. Elas agem como veículos para a transmissão de histórias, ideias, memórias e valores entre diferentes gerações e culturas. Em *Maus*, a memória se configura como um elemento central, permeando toda a narrativa e se manifestando de diversas formas.

Através das memórias de Vladek Spiegelman, um sobrevivente do Holocausto, acompanhamos os horrores do nazifascismo e seus impactos devastadores na vida dos sujeitos ali lembrados.

A memória em *Maus* não se limita ao relato dos fatos históricos. A obra também explora as relações interpessoais, os conflitos familiares e as questões psicológicas que permeiam a vida dos personagens. Dando ênfase aos traumas adquiridos por aqueles que, mesmo não tendo contato direto com os campos de concentração, tiveram que conviver com feridas que foram adquiridas a partir da convivência com aqueles que sobreviveram ao terror nazista. A relação entre o autor e seu pai, da forma retratada na obra, reflete a dificuldade de representar aqueles horrores, como também o desafio de transmitir e preservar essas memórias.

As transições entre os tempos narrativos, muitas vezes fluidas e sutis, contribuem para a construção de uma narrativa não linear, que reflete a fragmentação das memórias de Vladek e a dificuldade de lidar com o trauma. A organização das páginas, com seus diferentes tamanhos e layouts, reforça essa sensação.

Através dessas, e outras técnicas, Spiegelman consegue transmitir a complexidade das memórias. A obra não se limita a representar os eventos narrados, mas também explora as marcas psicológicas que esses eventos deixaram em Vladek e na relação com seu filho.

Dessa forma, a HQ se ergue como sujeito e objeto da memória, entrelaçando-se com a própria história que narra. Art Spiegelman, ao dar vida às memórias de seu pai, Vladek, transforma-se em um agente ativo na construção da memória do Holocausto. Através da linguagem dos quadrinhos, ele não apenas registra o passado, mas o reinterpreta, o recria e o transmite para as novas gerações.

Buscamos colocar em evidência como as HQs podem ser analisadas como objeto, mas também como sujeito da história/memória, ou seja, registra-se algo de forma propositiva (sujeito), ao mesmo tempo que, como documento, é também objeto de análise. Nesse sentido, interpreto “*Maus*” como Ecléa Bosi (1994, p. 38) interpretou seu próprio trabalho em “Memória

e Sociedade: lembrança dos velhos”: “fomos ao mesmo tempo sujeito e objeto. Sujeito enquanto indagávamos, procurávamos saber. Objeto enquanto ouvíamos, registrávamos, sendo como que um instrumento de receber e transmitir suas lembranças”.

Este texto busca se inserir e contribuir com a discussão sobre as histórias em quadrinhos enquanto linguagem autônoma, reconhecendo-as como uma forma de conhecimento do mundo e suas diversas dimensões, como um meio que viabiliza a intersecção de diferentes conceitos e práticas.

Referências

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Trad. Sílvia Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: Lembranças dos velhos**. 3. Ed. – São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

CHARTIER, Roger. **A história cultural entre práticas e representações**. Trad. de MariaManuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editora, 1988.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola Carvalho. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª edição. São Paulo. Martins Fontes, 1989.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória coletiva**. Trad. de Laurent Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990. Tradução de: La mémoire collective.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP**, n. 10. São Paulo, dez.-1993.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2019.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Editora brasiliense, 1987.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente II: e foi aí que meus problemas começaram**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.