

XV SEUR

15 Anos de Estudos Urbanos e Regionais

Geografia e Patrimônio na HQ “Carne Viva” de André Macedo

Carolina Rehling Gonçalo, UFRGS, carolrg90@hotmail.com

Mario Marcello Neto, UFRGS, mariomarceloneto@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo busca analisar as representações do patrimônio da cidade de Pelotas a partir de uma análise geográfica da obra “Carne Viva” de André Macedo. Partindo de uma abordagem cultural, buscamos compreender como o autor traça sua narrativa ao ponto de estabelecer nexos cognitivos que possibilitem a assimilação da ideia de que o patrimônio pelotense não pode ser reduzido apenas à tudo aquilo que se vê e versa sobre a elite da cidade. Problematizando esta questão, busca-se analisar as formas pelas quais Macedo opta por expor a tentativa de mediar entre a existência e importância do patrimônio elitizado da sociedade e a demanda por reconhecimento e poder dos patrimônios culturais populares.

Palavras-chave

Patrimônio; História em Quadrinho; Pelotas; Geografia.

Subtítulo Geografia e Patrimônio na HQ “Carne Viva” de André Macedo

Introdução

Este artigo busca utilizar as ferramentas conceituais oferecidas por uma abordagem cultura da geografia, tratando diretamente da cultura e das manifestações culturais dos seres humanos, analisando e relacionando o conceito de patrimônio à história em quadrinho *Carne Viva*. Esta HQ, escrita e ilustrada por André Macedo, criador de personagens como Libório e Betinho - tirinhas que ilustraram as páginas do jornal pelotense Diário Popular por mais de 10 anos –, agora, então professor do curso de Cinema e Animação da Universidade Federal de Pelotas, lança sua primeira Graphic Novel trazendo abordagens ricas de temas como racismo, autoritarismo, religiosidade, direitos trabalhistas, o papel social da mídia, a paixão pelo futebol, entre outras.

Carne Viva tem como protagonista um menino negro, e ao mesmo tempo em que é narrada a sua vida, é narrada grande parte do desenvolvimento de fatos culturais na cidade de

Pelotas, cidade natal do autor e cenário da história em quadrinho. Diante da diversidade de temas que são tratados na HQ, delimitamos para este texto uma reflexão mais acurada sobre como o Patrimônio emerge das páginas de Macedo, tanto no que concerne a ideia de patrimônio material, como patrimônio imaterial, proporcionando desdobramentos instigantes sobre o uso e significados atribuídos a cada um de acordo com os personagens em questão.

A cidade de Pelotas, situada no sul do Rio Grande do Sul possui um conjunto de prédios arquitetônicos tombados e considerados patrimônios históricos pelo IPHAN. Construções da elite pelotense como casarões, teatros, um mercado, chafarizes trazidos da França, Estação Ferroviária, entre outros bens imóveis remanescentes de um passado onde a cidade mantinha sua economia através da produção do charque com o uso da mão de obra escrava fazem parte deste conjunto.

Como acontece em algumas cidades do período colonial brasileiro, Pelotas preservou as escaiolas, o passado glorioso dos casarões, teatros, azulejos hidráulicos, objetos importados e tudo aquilo que pudesse atestar um passado de luxo, requinte e exuberância, ou seja, a sua Opulência. Na mesma medida em que esses bens foram preservados, todo e qualquer vestígio dos lugares ocupados pela população negra da cidade foi descaracterizada, silenciada e destruída. Podemos visitar algumas das casas onde funcionaram as Charqueadas pelotenses, no entanto, em nenhuma delas, podemos reconhecer o espaço destinado aos negros que ali trabalharam e viveram, bem como não ser elucidado nas narrativas oficiais, seja da prefeitura (a partir dos programas de Turismo), seja da iniciativa privada do setor turístico (no caso os donos dos casarões) a participação ativa através da coserão e violência da população afro-brasileira na construção e sustentação da riqueza de uma elite escravocrata.

Em *Carne Viva*, os casarões pelotenses estão presentes, bem como o Grande Hotel, O Teatro de Abril – este fechado há anos e que beira o desmoronamento, mesmo sendo tombado e de relevante importância para a população –, a Estação Férrea, entre outros que também compõem a paisagem que nos é apresentada na HQ. No entanto, a narrativa provoca o leitor e propõe uma espécie de reparação com aqueles cujo estes espaços foram relegados. Mas que foram protagonistas em suas construções.

Desta forma, temos personagens como pedreiros, operários, e demais trabalhadores populares figuram de forma expressiva a narrativa que se passa em Pelotas, da mesma forma, a HQ traz questões ligadas a religiosidade, fazendo presentes centros espíritas e médiuns, como, de forma mais expressiva as religiões de matriz africana e as mães de santo. Há ainda uma explicação ao nome de um dos canais existentes em Pelotas, hoje chamado de Santa Bárbara, no sincretismo religioso Ynhansã. De forma mística, nos é contada uma história em que a orixá, protetora da

cidade, numa tempestade lança seu raio abrindo o canal, e que na época pelo preconceito religioso não pode ser chamado pelo nome africano, ganhando assim o nome do sincretismo, Santa Bárbara.

Por fim, o último ponto que se pretende chamar a atenção neste quadrinho – e que também, cabe ressaltar, trata-se de uma homenagem do autor ao seu clube de coração – é referida a imagem e tema que compõe a capa da HQ: o futebol na cidade. No caso, um clube especificamente: o Grêmio Esportivo Brasil – que tem como mascote o índio Xavante, este representado pelas cores preta e vermelha. O Xavante, como é um clube conhecido como um “clube do povo”, em seu hino figura o trecho: “as tuas cores, são nosso sangue a nossa raça”. Localizado na “baixada” da cidade, na área mais alagadiça, mais sujeita a desastres, se enquadra no que conhecemos em grande parte das cidades brasileiras onde a população mais carente é relegada aos espaços geomorfológicos menos favorecidos a habitação.

Esse conjunto faz com que o Xavante seja conhecido como um clube do povo fundado em 1911. Diversas são as passagens da HQ em que os personagens assistem atentos e emocionados as partidas de futebol no estádio, demonstrando o sentimento de pertencimento àquele lugar, a formação de uma identidade, a resistência a diversos problemas e a menção ao trágico acidente ocorrido com um ônibus do clube que em 2009 tombou na BR 392, na cidade de Canguçu, onde morreram três pessoas entre elas o ídolo do clube: o uruguai Cláudio Millar.

De uma forma que sensibiliza o leitor e que até emociona, a tragédia é narrada aliada a falta de proteção que naquele dia o clube não conseguiu obter, por falta de tempo, com a mãe de santo que os abençoava. O autor brinca com a temporalidade dos fatos, pois, reúne eventos que teriam se passado por volta dos anos de 1900, bem como em 2009. O que não prejudica a construção do que está sendo narrado.

Cada um dos fatos que escolhemos dar ênfase será abordado ao longo deste trabalho, com a análise direta dos quadrinhos, relacionando e refletindo sobre questões patrimoniais trabalhadas pela Geografia, sobre a importância destes bens, sejam eles materiais ou imateriais, e sobre também, a possibilidade do trabalho com esse diferente objeto de estudo que é uma HQ.

Percebemos ao longo da história a possibilidade do trabalho e de identificação de diversos conceitos que são trabalhados pela Geografia como o conceito de lugar, de espaço geográfico, de paisagem, de território ligado as diversas relações de poder que perpassam os personagens, no entanto, o conceito que se mostra mais latente a possibilidade de análise e problematização trata-se do conceito de patrimônio, e aqui consideraremos a concepção de patrimônio desenvolvido pela geógrafa Maria Geralda de Almeida (2013).

Se no campo geográfico o trabalho com patrimônio é recente, em outras áreas como a História, o patrimônio já possui um longo caminho de pesquisas e discussões que fundamentam este conceito e são essas discussões que embasam também as reflexões geográficas sobre ele. Com isso, sabemos que por muito tempo, considerou-se patrimônio, somente e principalmente bens materiais que representavam a história de grupos de maior prestígio social. Com a evolução da noção de patrimônio, atualmente este conceito que age como uma política pública contempla bens materiais e imateriais, e incorporou na sua definição e noção de preservação inclusive lugares e paisagens. Assim, as paisagens culturais abriram novas possibilidades de pesquisa e de noção daquilo que precisa ser preservado.

Para Almeida (2018), a cultura está imbuída da existência de uma manifestação que é geográfica e assim, a cultura torna-se um objeto de representação geográfica, ou seja, podemos pensar no que está expresso no quadrinho escolhido, são prédios, ritos, crenças, tudo que existe e é formado em determinados lugares e que estão presentes num território, com isso, não trata-se do território em si, podemos pensar o território dos casarões, o território do campo de futebol, mas, as experiências que ali acontecem, se manifestam, as condições existenciais dos atores com relação a estes espaços. Assim, para falarmos de patrimônio na concepção da autora citada, precisamos considerar o bem cultural:

Bem cultural é ainda um produto de concepção humana, dotado de um valor singular qualquer ou porque constitui uma obra de arte, ou porque representa um testemunho, um registro ou um documento da história do homem. O bem cultural é diverso e único. (ALMEIDA.2018.p.273)

A partir desta definição podemos considerar como patrimônio brasileiro tanto os bens materiais como prédios, como veremos na história em quadrinhos, como as manifestações religiosas, esportivas, as crenças e festas, bem como tudo aquilo que serve para reafirmar uma identidade. E é no sentido da conservação e da reafirmação de identidades que a geografia se dedica ao estudo da patrimonialização, pois, o patrimônio reflete a história de um determinado povo, suas conquistas, suas lutas, suas crenças e valores. (ALMEIDA, 2018).

Desta forma, iniciamos a análise da obra através da seguinte imagem, podemos perceber a estação férrea de Pelotas e o diálogo de dois personagens, o protagonista Duda, que quando criança vende amendoins, mandolates nos jogos do Xavante e que neste quadro conversa com seu amigo pedreiro e filho de pedreiro, um dos últimos conhecedores do processo de criação e confecção de escaiolas, mas que sonha com uma vida diferente da que leva.

Imagen 1: Estação Férrea

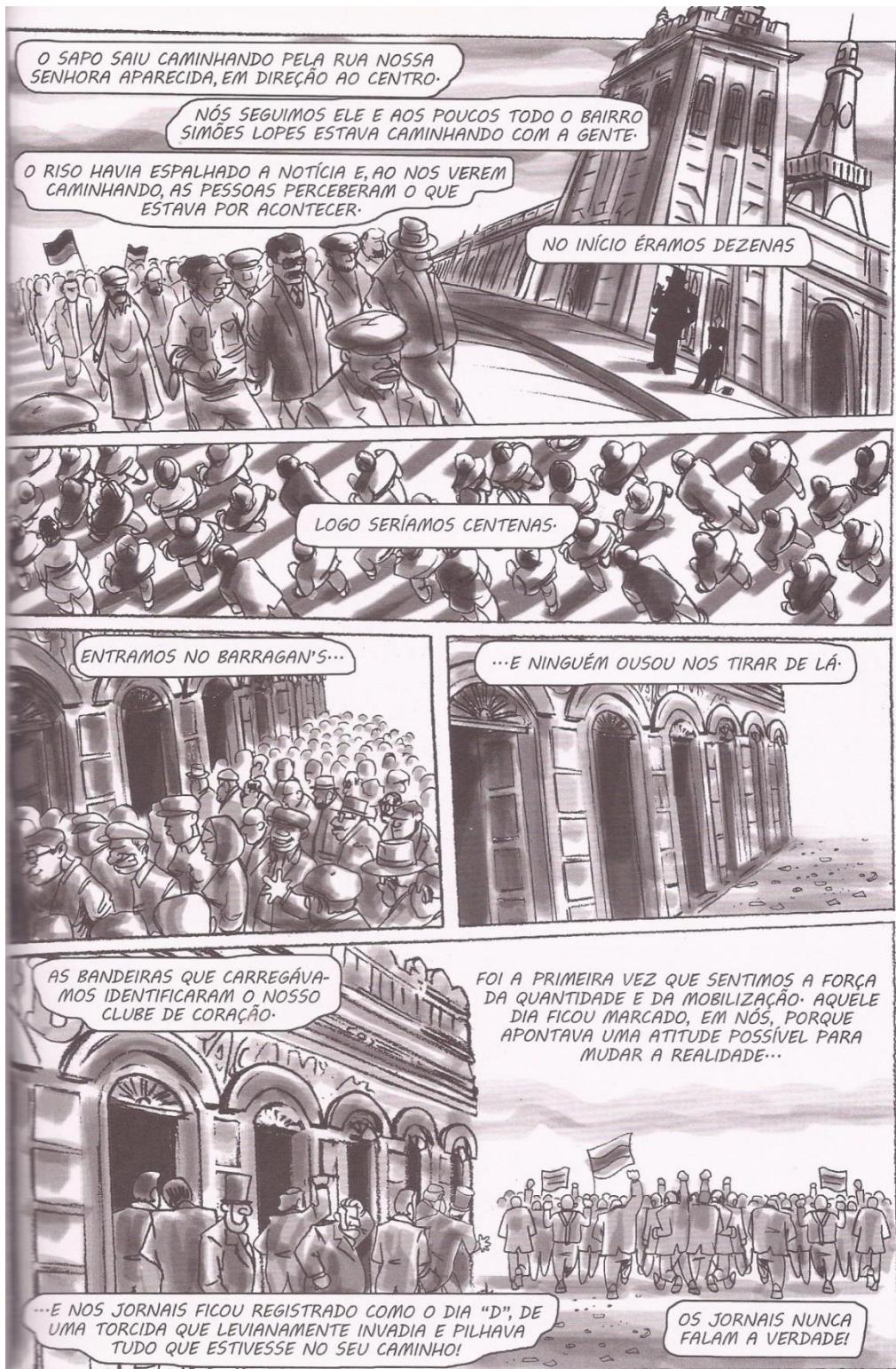


(MACEDO, 2018.p. 33)

A imagem seguinte mostra um momento significativo da narrativa, no primeiro quadro podemos perceber o Mercado central de Pelotas compondo a paisagem da cena, onde dezenas de pessoas reunidas numa marcha, caminham rumo a um restaurante onde os negros eram impedidos de entrar e frequentar, munidos de bandeiras com as cores do clube do futebol, logo

tornaram-se centenas e assim, em conjunto, ousaram e ocuparam o espaço que os era relegado, e com este ato, sentiram a força da união em prol de uma causa.

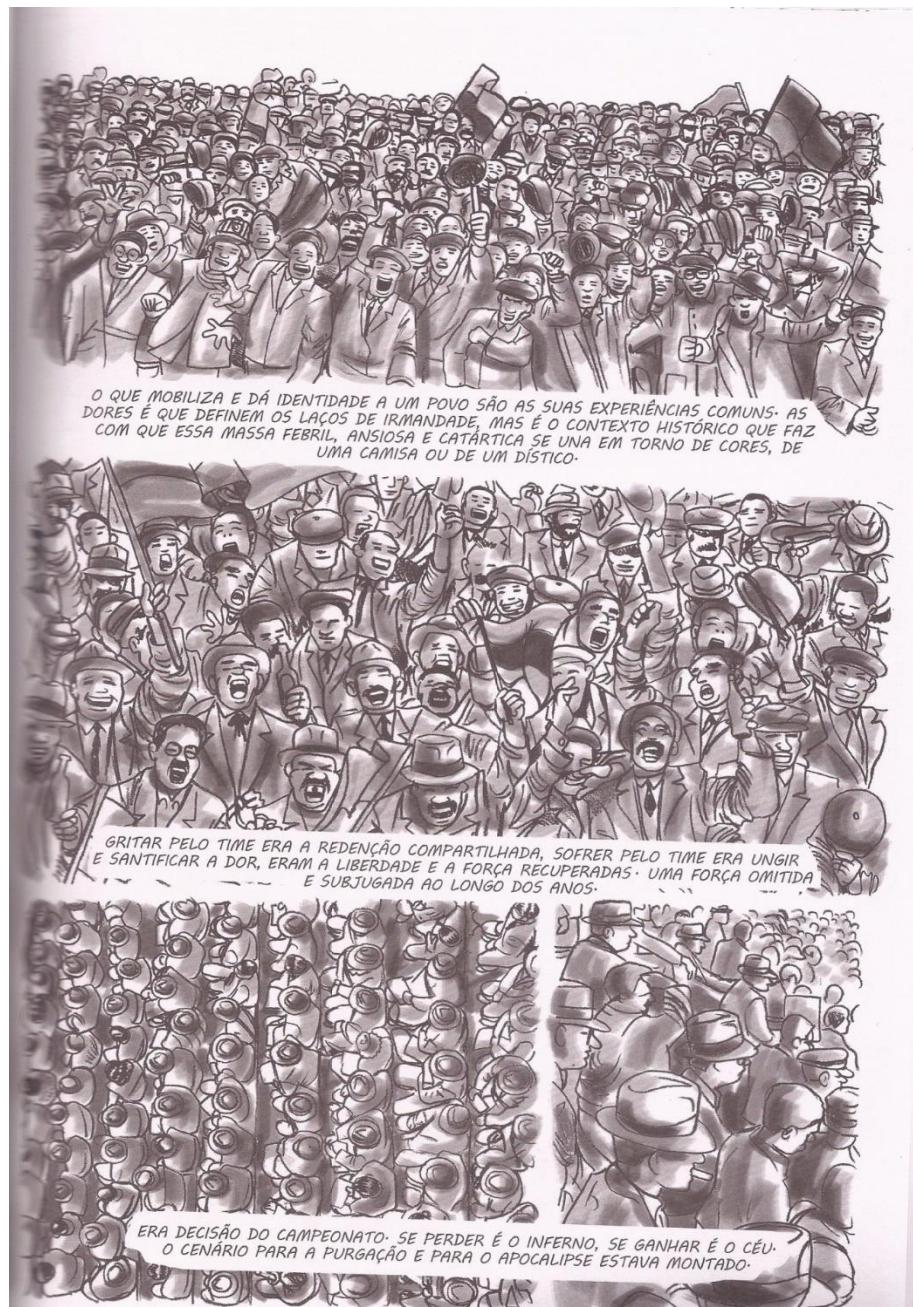
Imagen 2: Mercado Central



(MACEDO, 2018.p. 87)

A próxima imagem aqui destacada compõe o que acreditamos ser uma das expressões mais significativas da narrativas, ou seja, a dedicação ao futebol, ao Xavante do povo, percebemos a comoção, o sentimento que une, a emoção e até mesmo a formação de uma identidade.

Imagen 3: Futebol



(MACEDO,2018.p.95)

Ainda sobre o futebol, podemos destacar uma imagem que demonstra o sentimento de união, de pertencimento, de uma identidade, de algo que os une a todos e que é localizado, está situado num lugar, ao mesmo tempo em que pertence a um território.

Imagen 4: Significados do futebol



(MACEDO, 2018.p.245)

Na imagem acima, mesmo sem os diálogos, os quadros apresentam a capa do quadrinho em que podemos perceber a força da torcida e os significados atribuídos ao momento.



Conclusão

Em busca de uma necessária concisão, este trabalho busca concluir a partir das suas análises que a HQ de André Macedo realiza um contraponto na prática daquilo que teoricamente vem sendo debatido nos últimos 20 anos: a valorização do patrimônio cultural imaterial e a valorização e patrimonialização de bens populares. Neste sentido, Macedo consegue sair da dicotomia entre a glamurizar um passado edílico de pombas e opulências e desnudar os patrimônios sufocadas da população mais carente. Além, demonstra como essas relações são fluídas, nas quais os lugares vão se territorializando e re-territorializando dependendo do seu uso, horário e interesse. Cabendo, desta forma concluir que a obra *Carne Viva* traz uma enorme contribuição ao demonstrar que a opulência visível do patrimônio da cidade de Pelotas só foi possível de existir a partir do trabalho, sangue e suor de muitos seres escravizados. Além disso, de forma clara e emocionante o autor demonstra como a cultura popular se manifesta e constrói, de forma alternativa, seus próprios patrimônios.

Referencial

- ALMEIDA, Maria Geralda. **Geografia cultural: um modo de ver.** Goiânia: Gráfica UFG, 2018.
- MACEDO, André. **Carne Viva: Novela Gráfica.** Pelotas: Gráfica da UFPel, 2018.
- TUAN, Yi-Fu. Espaço e lugar: a perspectiva da experiência. Londrina: Eduel, 2013.
- SANTOS, Milton. A natureza do espaço. São Paulo: Hucitec, 1996.
- CLAVAL, Paul. A Geografia Cultural. Florianópolis: Editora da UFSC, 2014.