



UEPB

**CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO
CAMPUS III – GUARABIRA
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

**LINHA DE PESQUISA:
GEOGRAFIA CULTURAL E DA PERCEPÇÃO**

AROLDO LEAL SILVA

**OLHARES GEOGRÁFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um
estudo de caso do personagem Magneto**

Guarabira/PB
2025
AROLDO LEAL SILVA

**OLHARES GEOGRÁFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um
estudo de caso do personagem Magneto**

Trabalho de conclusão de curso
(Monografia Científica), apresentado a
coordenação do curso de Licenciatura
Plena em Geografia pela Universidade
Estadual da Paraíba – Campus III.

Linha de pesquisa: Geografia Cultural e
da Percepção

Orientador: Luiz Arthur Pereira Saraiva

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586o Silva, Aroldo Leal.

Olhares geográficos sobre as histórias em quadrinhos [manuscrito] : um estudo de caso do personagem Magneto / Aroldo Leal Silva. - 2025.
64 f. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2025.

"Orientação : Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva, Departamento de Geografia - CH".

1. Magneto. 2. Paisagem. 3. Espaço. 4. Lugar. 5. Histórias em quadrinhos. I. Título

21. ed. CDD 910

AROLDO LEAL SILVA

OLHARES GEOGRÁFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM
ESTUDO DE CASO DO PERSONAGEM MAGNETO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Geografia da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciado em
Geografia

Aprovada em: 20/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Luiz Arthur Pereira Saraiva** (***.278.654-**), em **27/05/2025 16:28:56** com chave **d4a58f203b3011f0934f1a1c3150b54b**.
- **Belarmino Mariano Néto** (***.848.294-**), em **28/05/2025 14:49:07** com chave **0dc42b483bec11f0b3d12618257239a1**.
- **Maria Aletheia Stedile Belizario** (***.036.003-**), em **03/06/2025 11:36:27** com chave **21b94c00408811f0b78c1a1c3150b54b**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do
QRCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento
e informe os dados a seguir. **Tipo de Documento:** Folha de Aprovação do Projeto
Final

Data da Emissão: 04/06/2025

Código de Autenticação: 6e5518



AGRADECIMENTOS

A prática da escrita de um trabalho acadêmico nunca é feita apenas pelo autor, pois para colocar em prática suas ideias, é necessária uma orientação para colocá-lhe na direção correta. Além disso, é fato que foram 4 anos e meio com uma experiência realmente imensurável com o corpo docente e discente da universidade.

Agradeço, primeiramente, a Deus, pois, pela estrada árdua, eu sei que não conseguiria sem ele. Dentre as várias vezes que quis desistir do curso foi ele, através daqueles que me cercam, quem insistiu minha permanência e me trouxe a este momento.

Agradeço, fortemente, à minha família. Foi por causa dela que entrei no curso e fui motivado a concluir meu objetivo, e para ela que estou saindo. Agradeço pelas vezes que me deram o tempo que precisava para poder estudar e por me gerar o privilégio de, mesmo trabalhando, deixar-me dedicar aos meus estudos.

Quero agradecer especificamente a minha mãe, minha irmã e minha namorada. Obrigado Josefa, Fernanda e Dani por me apoiarem durante todo esse caminho. Vocês foram exemplos de força, trabalho e consistência, e eu garanto que cumprirei com minha promessa.

Um grandíssimo obrigado aos meus amigos e colegas de turma e a ela que entrou junto comigo nesta jornada cansativa. Sem dúvidas esse período de licenciatura passou rapidamente e foi graças a eles. Também agradeço muito aos meus professores, em especial, ao meu orientador Luiz Arthur, obrigado por me formar como universitário; mesmo aos que não acreditaram que essa minha temática para o TCC (Trabalho de Conclusão de curso) poderia ser defendida, aqui estou eu, e vocês foram motivadores disso.

Também deixo os meus agradecimentos para a banca de defesa desse TCC, obrigado Belarmino e Aletheia por disponibilizarem o seu tempo para que essa avaliação pudesse ocorrer. Onde um ciclo se encerra, um novo também se inicia e essa conquista não é só minha, mas é de todos nós, agradeço.

Obrigado a todos!

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

(TÍTULO): OLHARES GEOGRÁFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM

QUADRINHOS: um estudo de caso do personagem Magneto

(LINHA DE PESQUISA): Geografia cultural e da percepção

(AUTOR): Aroldo Leal Silva

(ORIENTADOR): Luiz Arthur Pereira Saraiva

(EXAMINADORES): Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva, Prof. Dr. Belarmino

Mariano Neto, Prof. Ms. Maria Aletheia Stedile Belizário

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso explorou a relação entre o personagem Magneto, das histórias em quadrinhos (HQs) dos X-Men, e os conceitos geográficos de paisagem, espaço e lugar, através da lente da Geografia Cultural. A análise buscou demonstrar a presença da geografia nas HQs, examinando como as representações e relações espaciais influenciam a narrativa. O trabalho utiliza uma tríade conceitual, da qual fazem parte a paisagem, (vista como um espaço com significados ideológicos e sociais, moldando a narrativa das HQs), o espaço (onde as histórias se desenrolam, influenciado por fatores geográficos e pelas ações dos personagens, como as de Magneto, cujo passado no Holocausto e a discriminação contra mutantes molda suas ações) e o lugar (espaço com o qual os personagens desenvolvem laços afetivos, diferenciando-o de um espaço comum). Além disso, o trabalho analisou como signos e representações nas HQs refletiam a realidade, usando Magneto como estudo de caso. O personagem foi comparado a Malcolm X, ativista que defendia a autodefesa e a supremacia de seu grupo, o que se reflete nas ações de Magneto em arcos como o de Genosha. O objetivo geral foi correlacionar os fenômenos das HQs do Magneto com a Geografia, demonstrando a cultura dentro dessas histórias. Os objetivos específicos incluíram analisar as HQs, identificar elementos de paisagem, espaço e lugar, e comprovar a dimensão geográfica nas histórias em quadrinhos. A pesquisa buscou contribuir para a Geografia, trazendo visibilidade à ciência em um contexto cultural jovem e inovador, analisando um objeto popular (HQs). A metodologia envolve a pesquisa de livros, artigos e HQs, utilizando materiais físicos e digitais. O trabalho levantou questões sobre a presença da Geografia nas HQs, a aplicação de conceitos geográficos ao personagem Magneto, o significado de suas ações e a representação da realidade nas histórias em quadrinhos.

Palavras-Chave:

Magneto; paisagem; espaço; lugar; histórias em quadrinhos

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

(TÍTULO): OLHARES GEOGRÁFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM

QUADRINHOS: um estudo de caso do personagem Magneto

(LINHA DE PESQUISA): Geografia Virtual e da percepção

(AUTOR): Aroldo Leal Silva

(ORIENTADOR): Luiz Arthur Pereira Saraiva

(EXAMINADORES): Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva, Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto, Prof. Ms. Maria Aletheia Stedile Belizário

ABSTRACT

This final project delves into the intricate relationship between the X-Men comic book character Magneto and the geographical concepts of landscape, space, and place, viewed through the framework of Cultural Geography. The analysis endeavors to illustrate the inherent presence of geography within the comics, examining how spatial representations and relationships significantly shape the narrative. The work employs a conceptual triad: landscape (understood as a space imbued with ideological and social meanings that mold the comic's narrative), space (the arena where the stories unfold, influenced by geographical factors and the characters' actions, notably Magneto's experiences of the Holocaust and the discrimination faced by mutants, which inform his actions), and place (a space with which characters develop emotional connections, distinguishing it from mere common space). Furthermore, this study analyzes how signs and representations within the comics reflect real-world issues, using Magneto as a compelling case study. The character is compared to Malcolm X, an activist who championed self-defense and the advancement of his community, parallels evident in Magneto's actions in storylines such as Genosha. The overarching objective is to correlate the phenomena depicted in Magneto's comics with geographical principles, thereby demonstrating the cultural dimensions embedded within these narratives. The specific objectives include a close analysis of the comics, the identification of elements related to landscape, space, and place, and the substantiation of a geographic dimension within comics. This research seeks to contribute to the field of Geography by highlighting its relevance within a youthful and innovative cultural context, through the analysis of a popular cultural artifact (comics). The methodology involves a comprehensive review of books, scholarly articles, and the comic books themselves, utilizing both physical and digital resources. Ultimately, this work raises pertinent questions regarding the presence of Geography in comics, the applicability of geographic concepts to the character of Magneto, the underlying meaning of his actions, and the representation of reality within the comic book medium.

Keywords:

Magneto; landscape; representations; comics

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 METODOLOGIA	8
3 BIOGRAFIA DO MAGNETO	13
3.1 Sua primeira aparição	13
3.2 Max Eisenhardt	16
4 CULTURA E PAISAGEM NAS HQs	27
4.1 Discussão sobre a cultura	27
4.2 A paisagem nas histórias em quadrinhos	35
5 ESPAÇO, LUGAR E SUAS REPRESENTAÇÕES	39
5.1 O conceito de espaço	39
5.2 O lugar inserido dentro dos espaços	47
5.3 As representações impostas nas HQs	50
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho partiu do ponto de vista da Geografia Cultural, buscando o estudo de caso do personagem Magneto em sua relação com os conceitos de paisagem, espaço e lugar, permeados por signos e representações. Será abordado o sentido da visão e como ela atua no estudo dentro das HQs (histórias em quadrinhos) através das representações e revelações ao público leitor por meio do uso dos conceitos citados anteriormente.

A pesquisa buscou, através das discussões obtidas, formular o entendimento de que é existente a geografia nas HQs. Contudo, a análise não foi limitada apenas à leitura das histórias em quadrinhos do personagem Magneto, mas, sim, a que nelas ocorre, de que forma ocorre e onde pode ser interpretado como um ponto de vista geográfico, a dimensão espacial das representações e relações espaciais, seu papel como participante e/ou condicionante da trama.

Começando pelo conceito de paisagem, é necessário compreender que ela não contempla a totalidade da análise, será aqui o nosso ponto de partida. O uso da paisagem nas histórias em quadrinhos também tem a função de configurar significados aos espaços em que elas são vigentes. Essa configuração de significado fica entendida nas representações que estão presentes na paisagem, no espaço e no lugar.

É dentro dos espaços das HQs onde a paisagem é inserida. Partindo deste viés citado acima, temos que a paisagem é como uma foto retirada em determinado momento, uma anotação desta linha aparente de um espaço que está em constante movimento. Dessa forma, é no espaço representado nas HQs que as histórias tomam rumo, ao passo que é lá onde as ações são representadas.

O conceito de espaço, é a todo momento abordado nas HQs: muitas vezes como sendo um fator determinante. Nesse viés, o entendimento que para apropriar algo novo a um espaço, é necessário que seja vista as suas características específicas, pois isso seria a formação do espaço, um conjunto de objetos, os quais não são colocados de forma livre naquele espaço, necessita que sejam viáveis para a inserção, sendo isso, determinado pelo espaço. Essa lógica determinante gira em torno de outros aspectos geográficos que ocasionam e são ocasionados pelas ações tomadas pelos personagens (e, nesse trabalho, destacamos Magneto). Neste viés,

Magneto é um personagem que faz parte das HQs dos X-Men¹, cuja história foi marcada por diversas ocasiões, dentre elas, o Holocausto Nazista.

Dessa maneira, o personagem tomou um rumo de ações que o levou a ser considerado como vilão. Podemos usar, como exemplo, o seu passado: talvez, se o personagem não tivesse passado parte de sua infância fugindo de nazistas por ser judeu ou, ainda, vendo sua raça, o “*homo superior*” (assim como o *homo sapiens* está para a humanidade, o *homo superior* está para os mutantes, uma raça evoluída, advinda dos seres humanos, mas que desenvolveram super habilidades², graças ao gene X³), tendo que se manter escondida por motivos de discriminação da sociedade, talvez e somente talvez, o personagem não tomasse ações de vilania.

Por fim, para finalizar a tríade de análise da geografia do personagem e onde o mesmo se insere, será discutido o conceito de lugar. O lugar pode ser facilmente confundido com o conceito de espaço, no entanto, cada um tem suas apropriações próprias que os diferem. Para que haja a materialização de um lugar, é necessário um sentimento pelo mesmo, sendo os mais variados possíveis. Assim como ações de personagens ocorrem no espaço, também ocorrem nos lugares, com a diferença de que, dependendo do personagem, pode haver uma relação afetiva mais intensa com o espaço, definindo-o assim, como lugar, atribuindo-se uma importância a mais do que um outro espaço banal.

Contudo, este trabalho não se sustenta apenas nessa tríade conceitual acima. Além da forma como a geografia pode ser encontrada no personagem em suas relações com objetos e ações, bem como onde ele se insere, foi feita também a análise destes casos para que possa facilitar a expectativa dos conceitos que o personagem Magneto traz. Ao decorrer da pesquisa, foram colocadas várias situações de análise onde será feito um comparativo do que é abordado nas histórias do personagem com o que pode ser uma retratação na nossa realidade não-ficcional.

¹ Grupo de jovens super humanos, conhecidos como mutantes.

² Capacidade ou competência considerada além do normal. Neste caso, são habilidades desenvolvidas naturalmente entre os mutantes.

³ Também conhecido como Gene mutante, o conceito de Gene X confere aos indivíduos suas super habilidades, sendo a base para as suas mutações

Esta relação entre o mundo fictício com o mundo real se dá através do uso de signos e representações, é através dos signos e representações que pode haver uma expressão do real no fictício.

Para exemplificar tal questão, podemos entender que o personagem Magneto é inspirado e influenciado pela figura de Malcolm X⁴ que presava a autodefesa, mesmo que através da violência. Tal fato se materializa nas ações e planos do personagem em diferentes arcos e sagas nas HQs, a exemplo da HQ “Sedução sombria” onde é contada a história da nação de Genosha (atual refúgio mutante).

Genosha era (e ainda é, no momento) um lugar onde os humanos e mutantes vivem, no entanto, não de uma forma harmoniosa. Anteriormente, os humanos escravizavam os mutantes, mas, com a decisão da ONU (Organização das Nações Unidas), o personagem Magneto foi levado para a ilha a fim de acabar com os dois problemas de uma só vez.

No entanto, o personagem que passou a governar a nação de Genosha colocou seus habitantes, superficialmente, em “ordem”. O ocorrido na nação de Genosha é que Magneto decidiu combater fogo com fogo, colocando os humanos agora como os trabalhadores e os mutantes, os senhores.

Esta tomada de decisão pode ser colocada como exemplo de representação do idealismo do ativista Malcolm X, o qual acreditava que os negros (assim como Magneto, sobre os mutantes) deveriam exercer uma supremacia. Sendo assim, Magneto pode ser colocado como uma representação ficcional do ativista Malcolm X, contextualizado nas HQs dos X-Men.

O Magneto nas HQs toma como referencial a posição de vilão, justamente por conta dos meios aos quais ele usa para que possa alcançar um fim que almeja. Assim, ele luta pelo que é considerado o certo, mas o faz da forma considerada errada. Sendo assim, este trabalho buscou utilizar a fenomenologia como método de pesquisa e, dentro desta discussão, temos que enquanto método, é especificamente filosófico, porque pertence essencialmente ao sentido da crítica do conhecimento e, por conseguinte, ao de toda a crítica da razão em geral. Ou seja, o estudo da

⁴ Foi um ativista dos direitos civis nos Estados Unidos, conhecido por sua defesa dos afro-americanos e por sua crítica ao racismo, se destacou no movimento Black Muslim e no movimento pelos direitos civis para os negros e defendeu a autodefesa (Fundação Cultura Palmares, 2019).

fenomenologia como método está abarcado inteiramente dentro de críticas ao conhecimento que o pesquisador tem em seu arcabouço.

Estes fenômenos trazidos, foram buscados os mais próximos possíveis da realidade, para que assim se possa compreendê-los melhor. Para a realização da análise dos fenômenos das histórias em quadrinhos do personagem, foi preciso o uso dos conceitos de símbolos e signos, para assim poder observá-los quando existentes no personagem e em suas histórias para correlacioná-lo a realidade.

O objetivo geral é o de abordar os fenômenos ocorridos com o personagem Magneto dentro das histórias em quadrinhos (HQs) e correlacioná-los com a Geografia, tendo o personagem como “ponte” demonstrando a cultura nestas HQs.

No que tange os objetivos específicos, eles foram os de analisar as histórias em quadrinhos do personagem Magneto; constatar os processos paisagísticos, espaciais, de lugar e seus signos e representações, correlacionando-os com a sociedade contemporânea; comprovar a existência de uma dimensão geográfica nas histórias em quadrinhos, mediante interpretação artística desse objeto cultural.

A temática abordada nesta pesquisa foi escolhida pelo motivo de intimidade do autor para com o assunto. As HQs de super-heróis e super-heroínas são atrativas para parte da sociedade: as mesmas conseguem, através de textos visuais e verbais, prender a atenção do público leitor e, em muitos casos, fazê-lo refletir sobre o que está ocorrendo naquela história.

Essa reflexão, geralmente vinda da ação de algum personagem, toma efeitos para relacionar o que está sendo lido para o que está sendo vivido no mundo. Para exemplificar o que foi dito, podemos imaginar o quadro em que um vilão de determinada história, como o Magneto, tenta sempre exterminar a humanidade. De tanto ver a tentativa, é comum se pensar o porquê de ele fazer isso. E essa indagação, da justificativa para o vilão, é onde se inicia a Geografia.

A análise de ações dentro das HQs serve como auxílio para o entendimento da sociedade. Às vezes, aquele/a leitor/a que está acompanhando a história não tinha parado para refletir sobre algum quadro da sociedade atual, e é a partir desta leitura que começa a indagar sobre o assunto.

Ademais, este trabalho abarcou uma importância na contribuição da área da ciência geográfica. Tendo em vista que o viés de discussão é um personagem de HQs, traz uma visibilidade da Geografia para uma sociedade mais jovem e inserida

em uma cultura, onde, não é de costume enxergar esta ciência. Dessa forma, viabilizando e abrangendo a discussão deste campo científico.

Contudo, o tema tratado dentro deste trabalho é concentrado na análise de um personagem de HQs a partir de um ponto de vista geográfico. Este objeto de análise é ao mesmo tempo popular e exótico. Popular enquanto um objeto do meio cultural e com o uso da tecnologia, com um fácil acesso ao seu material; contudo, exótico, pois dentro do viés científico é deveras novo, sendo inédita a abordagem geográfica sob suas ações, buscando inovar em um Trabalho de Conclusão de Curso que aborda as representações nos quadrinhos.

Por fim, a ideia que partiu deste trabalho é realizada por meio de uma pesquisa minuciosa de livros, artigos e HQs. Para haver o acesso a tais informações, estas pesquisas foram mediadas por arquivos no formato .pdf, .cbr, livros digitais e físicos, estes encontrados na biblioteca do Campus III.

Dessa forma, algumas questões podem ser levantadas, dentre elas: O que há para a Geografia dentro das HQs? Quais conceitos podem ser abordados a partir do personagem Magneto? O que o Magneto, enquanto personagem, representa para a Geografia? Qual as justificativas das ações do supervilão Magneto? Qual as representações do real nas histórias em quadrinhos (e qual o nível de fidelidade dessas representações)? Existem apenas representações paisagísticas?

Sabemos que as HQs do gênero de super-heróis são as mais difundidas pelo mundo. Ainda assim, sendo tão conhecidas, o seu estudo ainda não é tão aprofundado. Existem vários exemplares de histórias em quadrinhos que podem ser estudados em um viés científico, assim como esta que foi trabalhada. Esperasse que com esse trabalho, outros futuros autores possam também se sentir a vontade para discutir sobre este tema.

2 METODOLOGIA

Através desta pesquisa, foi buscado uma análise sobre as histórias em quadrinhos as quais o personagem Magneto está inserido, e a partir do que as mesmas abordam, interpretar e contextualizá-las, usando um ponto de vista geográfico. Para o cumprimento deste objetivo, se fez necessário partirmos do estudo dos fenômenos que segundo Husserl apud Serpa (2019, p. 11) “fenômeno é a presença real de coisas reais da consciência”. Dessa forma, tudo aquilo que é real e é interpretado dessa forma pela nossa consciência seria assim, um fenômeno.

O objetivo da pesquisa foi abordar a relação entre os fenômenos existentes nas HQs e como podem ser analisados e interpretados com um ponto de vista geográfico e cultural. Esta perspectiva geográfica pretendeu ser alcançada através de uma análise do espaço, paisagem e do lugar em que os fenômenos das HQs ocorrem. A partir destes fenômenos, o planejamento foi estudá-los como algo não somente dentro dos quadrinhos, mas também na vida real e correlacionar com a cultura propriamente dita como a das HQs. Dessa forma, o plano foi também trazer à tona que o espaço interfere nas ações do personagem, logo, o mesmo também ocorre na realidade.

Por fim, sobre o que tange às histórias em quadrinhos, podemos perceber ao decorrer do trabalho que elas são extremamente amplas em diversos sentidos, no entanto, se for pesquisado um fato ou acontecimento específico nelas ilustrado, pudemos observar que a mesma traz consigo símbolos e signos da realidade. Estes símbolos podem ser tratados como metáforas, já que não estão 100% evidentes. É necessário que haja uma análise fenomenológica dos fenômenos abordados para que assim, as metáforas dos símbolos possam ser compreendidas.

O trabalho buscou trazer um estudo através da análise das HQs relacionadas ao personagem Magneto. Para tanto, o estudo se encontra dentro da Geografia Humanista, tendo em vista a sua valorização de estudo, como diz Gomes (2011, p. 309):

Discurso humanista, traduz-se por uma valorização do estudo dos costumes e hábitos marcados no tempo e que sustentam a importância primordial da cultura, frequentemente esquecida pela ciência em sua versão racionalista

Tomando por base a fala do autor, entendemos a Geografia Humanista enquanto corrente geográfica que busca aprofundar a análise da cultura. Dessa forma, o estudo da cultura tem sua importância para a geografia, e como é discutido, a Geografia Humanista não é objetiva, pois não buscar classificar e limitar seus conceitos, mas, sim, é intrinsecamente subjetiva, onde tudo tenta entender seus conceitos a partir de uma perspectiva variável, não determinada.

Para tal, vamos tomar como exemplo as sociedades mutantes e humanas. Cada uma tem sua peculiaridade, não podemos entender uma cultura através da outra. Ou seja, também não é possível impor uma cultura sobre a outra. Tal cenário, de imposição, é comum de ser enxergado nas HQs. A exemplo da HQ “Sedução Sombria”, onde o personagem Magneto é colocado na ilha de Genosha, local onde está tendo diversas problemáticas entre humanos e mutantes, o objetivo de enviar Magneto para tal ilha é a de mantê-lo ocupado e tentar acabar com dois problemas de uma vez só.

No entanto, o que era esperado pela ONU não ocorre: com a chegada do personagem na ilha, houve uma enorme evolução social, principalmente por parte dos mutantes. Enfim, o objetivo de colocar Magneto em Genosha foi uma forma mascarada de delimitar suas ações, indo para um local onde os humanos eram “soberanos” aos mutantes, principalmente no que cerne a sua cultura. Sendo assim, foi essa uma tentativa de impor a cultura da sociedade humana sobre a dos mutantes e, por consequência, ao personagem Magneto.

Com a retomada das características fundamentais do humanismo pela Geografia, sendo a primeira, a visão antropocêntrica é trazida à tona:

Segundo a expressão consagrada, o homem é a medida de todas as coisas [...]. A subjetividade do saber é um dos traços mais marcantes do humanismo e deriva diretamente desta concepção antropocêntrica (Gomes, 2011, p. 310).

Segundo o autor, o homem se torna o centro do estudo na Geografia Humanista, de forma que a subjetividade do saber é algo que não pode ser definida, ou seja, tornando o homem como centro de estudo, e sabendo que seu saber não é definido entre todos, devemos estudar cada sociedade com uma só lente, a mais pura possível.

Sendo assim, cada indivíduo, de cada sociedade, terá uma perspectiva diferente em cada espaço que está inserido, tendo em vista as suas experiências,

“desta maneira, o espaço é sempre um lugar, isto é, uma extensão carregada de significações variadas” (Gomes, 2011, p. 310).

A segunda característica dessa corrente, é uma posição epistemológica holística:

O todo não é a soma das partes e o fato de se estudar os fenômenos somente sob certos aspectos não permite dar conta da totalidade fenomenológica. A geografia humanista compreende que, ainda que se parta de um ponto antropocêntrico, a ação humana não pode jamais estar separada de seu contexto (Gomes, 2011, p. 310).

Dessa maneira, podemos compreender que, a geografia humanista busca o estudo dos fenômenos por partes, no entanto, não exclui a totalidade, o contexto, onde eles ocorrem. Ou seja, por mais que as ações do personagem partam de uma visão onde os mutantes são o centro do mundo, não podemos excluir o fato de que essas ações jamais estarão separadas de seu contexto.

Continuando, o terceiro ponto importante para os humanistas é o de considerar o homem como produtor de cultura (considerando cultura como atribuição de valor aquilo que temos ao nosso redor). Podendo assim, ser interpretada apenas por aqueles que participam dela e lhe atribuem o valor. Dessa forma, não podemos generalizar uma cultura, pois, fazendo isto, nós perderemos, relativamente, os contextos particulares de cada indivíduo inserido naquela cultura. Dentro do universo dos quadrinhos aqui trabalhado, são estudados os casos diversos do personagem Magneto, no entanto, não podemos generalizar todos os mutantes com as mesmas ações do personagem, pois, se for feito, os outros mutantes perderam suas características particulares, mesmo que inseridos na mesma cultura. “Assim, generalizar significa, para os humanistas, negligenciar as propriedades fundamentais dos contextos particulares” (Gomes, 2011, p. 311).

O quarto ponto, de concepção da geografia humanista, vai ser justamente o método. “Este método chama-se hermenêutica, isto é, a arte de interpretação e, segundo Mircea Elide, a definição de um novo humanismo não pode privar-se da hermenêutica, único método eficaz de interpretação” (Gomes, 2011, p. 312).

Tal método possibilita a interpretação eficaz de uma cultura, e, com esta interpretação, traz novos conceitos, a exemplo, os espaços vividos. Sendo assim, é na geografia humanista (inspirado por um certo psicologismo cultural e pela semiologia) que é desenvolvido o espaço vivido. Gomes (2011), inspirado por Frémont, diz que o espaço vivido vem ocupar o lugar do espaço alienador, ao

mesmo tempo que se define com uma sensação de nostalgia do passado. “Desta maneira, o espaço vivido torna-se uma categoria que acentua a constituição atual dos lugares dedicando uma atenção especial às redes de valores e de significações materiais e afetivas” (Gomes, 2011, p. 317).

Logo, o autor finaliza a fala sobre espaço vivido da seguinte forma:

O espaço vivido deve, portanto, ser compreendido como um espaço de vida, construído e representado pelos atores sociais que circulam neste espaço, mas também vivido pelo geógrafo que, para interpretar, precisa penetrar completamente este ambiente (Gomes, 2011, p. 319).

O espaço vivido é compreendido, construído e representado pelos atores sociais que ali vivem, mas também vivido pelo/a geógrafo/a, que precisa penetrar completamente o ambiente. Outrossim, para este trabalho, não é possível a vivência do espaço das HQ (não no sentido literal da palavra), mas, para contornar isto, é usado a vivência do personagem Magneto, mesmo que de natureza fictícia.

Segundo o mesmo, as paisagens e os lugares são, uma “rede simbólica complexa” (Gomes, 2011, p. 322), composta de “valores, de representações, de imagens espaciais vividas e, para ser percebida, demanda um trabalho de interpretação aprofundado” (Op. Cit.). Dessa forma, o autor ainda afirma que

Os geógrafos fenomenologistas, como os da escola do espaço vivido, procuram revalorizar o conceito clássico de lugar. Este conceito toma no discurso humanista a forma de um ponto no espaço onde todas as significações culturais e individuais se concentram (Gomes, 2011, p. 329).

Segundo a Geografia Humanista, o conceito de lugar representa um ponto específico dentro de determinado espaço, onde nele ocorre o processo de significações culturais e individuais. Isto ocorre por conta que, o lugar é abarcado de sentimentos vindos da vivência do indivíduo em determinado espaço.

A geografia humanista é marcada desde o seu início por traços do subjetivismo e até mesmo do racionalismo, no entanto, é somente em textos atuais que estes termos surgem de forma mais evidente. “O humanismo é, assim, a irrupção do mundo poético no mundo científico e a tomada de consciência da explicação necessária de sua própria subjetividade” (Gomes, 2011, p. 333).

Ou seja, neste trecho do livro de Gomes, ele afirma que o humanismo veio quebrar os paradigmas do mundo científico, onde predominava o pensamento objetivista, e além disso, o humanismo toma a consciência de uma explicação

necessária da sua própria subjetividade, ou seja, a expressão pessoal e única, de cada indivíduo. E ainda, segundo Entrikin apud Gomes (2011), não se tem a possibilidade do estabelecimento de um “pensamento geral” iniciando da intuição, e as decisões fenomenológicas dentro da geografia são e “só podem ser carregadas de subjetivismo”.

Nesta afirmação, a fenomenologia integra-se de forma perfeita as rupturas do modernismo (Gomes, 2011), pois, assim como ele, busca a quebra de paradigmas e além disso, perspectivas não centralizadas sobre diversos assuntos ainda debatidos. Dessa forma ela se solidifica em outro campo de batalha, dessa vez o pós-modernismo, “que renova toda essa tradição crítica” (Gomes, 2011. p. 336). Sendo assim, a fenomenologia surgiu e é até hoje uma forma de quebra de paradigmas, agindo muitas vezes contra a cultura de diversas tradições, um exemplo claro é este trabalho vigente, trago-o como uma quebra de paradigma, uma forma de trabalho incomum sobre os tradicionais trabalhos de conclusão de curso.

3 BIOGRAFIA DO MAGNETO

3.1 Sua primeira aparição

Em 1963, Magneto tinha sua primeira aparição dentro das histórias em quadrinhos da editora Marvel Comics (figura 1).



Figura 1: Capa da primeira edição da revista X-Men
Fonte: Marvel Comics, 1963.

Neste momento de desenvolvimento do universo fictício da Marvel, os mutantes ainda não estavam bem estabelecidos na comunidade dos amantes de

HQs. Durante essa época, pautas sobre o preconceito dentro de uma sociedade estadunidense foram enfatizadas e este enfoque ainda é o ponto principal das HQs dos X-Men atualmente.

Na existência de um grupo de heróis, o vilão também não poderia deixar de perceber as mesmas características. Em seu início, Magneto ainda não tinha uma história que explicava suas tomadas de ações: a única coisa que o movia era a sua vontade extrema de exterminar a raça humana.



Figura 2: Um dos primeiros atos vilanescos do Magneto
Fonte: Marvel Comics, 1963.

Ao lermos as falas do personagem em sua primeira aparição, ele destaca, em suma, que agora conseguirá efetuar seu plano, dessa maneira, ele diz no quadrinho superior à direita que “A raça humana não merece mais domínio sobre o planeta Terra! O dia dos mutantes está chegando para nós... A primeira fase do meu plano será mostrar meu poder... de tornar o homo sapiens superior”. Para a execução de

seu plano, a poucos metros da estação de segurança do governo, ele infringe a proteção do local e lança-o para o destino determinado.

Percebe-se nas falas do personagem que não há um aprofundamento em suas motivações, porém, sabendo que a HQ foi lançada em 1963, é compreensível⁵ esta narrativa aplicada ao personagem. Contudo, mesmo que não houvesse, ainda, imersão nas suas ações teve também a explicação de seus poderes, como funcionam e exemplos do que podem fazer.



Figura 3: Magneto utilizando seus poderes e a explicação desses
Fonte: Marvel Comics, 1963.

Ao analisarmos estes quadrinhos retirados da mesma edição citada anteriormente, veremos que o personagem parece estar caminhando com um “campo de força” ao seu redor, e ele explica que é exatamente isto o que está acontecendo. Na sequência de quadrinhos, Magneto explica que ao transformar a energia ao seu redor em energia negativa ele consegue repelir qualquer tipo de ataque que venha em sua direção, sabendo que estes são opostos.

Com o passar dos anos o personagem teve seu desenvolvimento cada vez mais aprofundado recebendo uma história, um porquê de fazer o que faz e ser quem é. Para que isso possa ser demonstrado em ordem cronológica e atualizada dentro

⁵ Como característica da época não era necessário, até o momento, um aprofundamento nas motivações das ações do personagem, além do mais, ele estava surgindo naquele momento e já em ação, sem nenhuma trama que o apresentasse anteriormente.

de suas HQs, é preciso avançar algumas décadas à frente, nos anos 2000, mais especificamente no ano de 2009 com o lançamento da HQ “O testamento de Magneto.”

3.2 Max Eisenhardt

Antes de se tornar o principal vilão do grupo dos X-Men, o Magneto se chamava Max Eisenhardt, uma criança judia e nascida na Alemanha nazista. O personagem sempre foi destrutado como ser humano, mesmo antes de despertar seus poderes, e um exemplo é quando ele adentra uma escola da Alemanha onde era permitido que alguns judeus pudessem entrar para futuramente se alistarem à um exército para “salvar” suas famílias.

Aquele que fala no quadrinho é o “diretor” do colégio ao qual Max Eisenhardt estuda. É a partir desses momentos em que ocorre a construção do personagem, onde ele começa a desenvolver ódio por aqueles que o desmotivam e humilham frente a outros. Este fato será crucial no decorrer das histórias.

Também é necessário observar na imagem abaixo (figura 4) que o personagem não estava cercado apenas de pessoas que o maltratava, mas também de poucos que os entendia e o defendia, a exemplo temos o professor da imagem abaixo, tentando explicar que o Max, mesmo não tendo bom resultados em atividades físicas, é o melhor da turma em outras matérias. Mas, como já vimos, estes poucos impactos positivos em sua vida não o fizeram mudar suas escolhas em se tornar um vilão.

O passado do Magneto foi o que forjou o cenário vivido. Mesmo sendo o mais conhecido vilão dos X-Men, aquele, passa por dualidades entre uma tomada de decisões vilanescas e ações heroicas. Pois foi discutido ao decorrer do trabalho os dois pontos de vista, daquele que sofre o preconceito e o contra-ataca e aquele quem efetua as ações preconceituosas.

Com o decorrer desta HQ em específico, “O testemunho de Magneto”, é considerado e construído um olhar mais humanizado para um vilão, ao qual já matou pessoas em prol do que era o seu objetivo.

Magneto é caso conhecido como vilão e anti-herói ao mesmo tempo, pois ele, por vezes, toma suas decisões vilanescas para ter o fim em salvar a sua raça. Ao

“fim” da história deste personagem que foi apresentado aqui, foi entendido como tudo gira entorno do início de sua história.

São traços marcados não somente em suas ações, mas também, em suas palavras. Por boa parte do tempo, Magneto buscou apenas vingança e, às vezes, ele recai sobre esse discurso de ódio⁶, o discurso de querer matar aqueles aos quais se opõem a sua raça. Como dito antes, parte do todo está na imagem abaixo, assim foi percebido todas suas motivações.



Figura 4: Um dos dias “normais” na escola
Fonte: Marvel Comics, 2008

⁶ Discurso este em que Magneto incita os mutantes a praticar ações contra os seres humanos em prol de se sobressair sobre aqueles que sempre praticaram atos de preconceito contra a raça mutante.

As histórias em quadrinhos não são criadas do zero: todas partem de algum ponto para que seja feita uma contextualização ou somente uma inspiração, e a HQ “O testemunho de Magneto” não é diferente, cujo cenário é o do que se passava durante o nazismo, na Segunda Guerra Mundial. A HQ se propôs a trazer pontos importantes que realmente ocorreram na realidade.

Um desses pontos foi a Lei de Nuremberg, que foi um conjunto de leis antissemitas, introduzidas em 15 de setembro de 1935. A lei proibia, entre outras coisas, o casamento extramatrimonial entre judeus e alemães. Além da cidadania do Reich, onde nenhum judeu poderia exercê-la, também sendo proibidos de alçar a bandeira do Reich. Todos estes exemplos citados ocorreram na realidade da Segunda Guerra Mundial e foi retratado perfeitamente nesta imagem da referida HQ.



Figura 5: Convenção anual dos Nazistas
Fonte: Marvel Comics, 2008

Percebamos na imagem, o evento relatado anteriormente e ocorrido na Segunda Guerra Mundial, sendo retratado minuciosamente na HQ. Desde os pontos trazidos pela Lei de Nuremberg até a retratação do que era vivenciado pelos judeus da época, toda uma humilhação. Este cenário apresentado levou a família de Max a se mudar para outro local.

Essa decisão foi tomada em uma discussão calorosa entre o pai e o tio de Max: enquanto seu tio lutava pela revolta judia sobre o nazismo, seu pai queria apenas viver o mais pacificamente possível, para que eles conseguissem sobreviver em meio ao caos que estavam passando, caracterizando uma dualidade de ideais, continuando na imagem abaixo:



Figura 6: Reunião familiar
Fonte: Marvel Comics, 2008.

Após acontecimentos, a família de Max decidiu se mudar para a Polônia. O local de onde viam já tinha sido tomado pelos nazistas. Ao chegar, se abrigaram em

um pequeno celeiro, mas os nazistas avançavam rapidamente e, no mesmo dia, chegaram no país supracitado.

A família de Max foi perseguida e caçada assim como todos os outros judeus, sentiram um sentimento enorme de desespero ao fugir em meio a floresta escura. Após a fuga da família, chegaram em Warsaw, cidade que já estava sendo dominada pelo exército nazista e onde foi criado o “gueto de Warsaw”: este local era onde viviam todos os judeus e Poloneses capturados pelos nazistas.

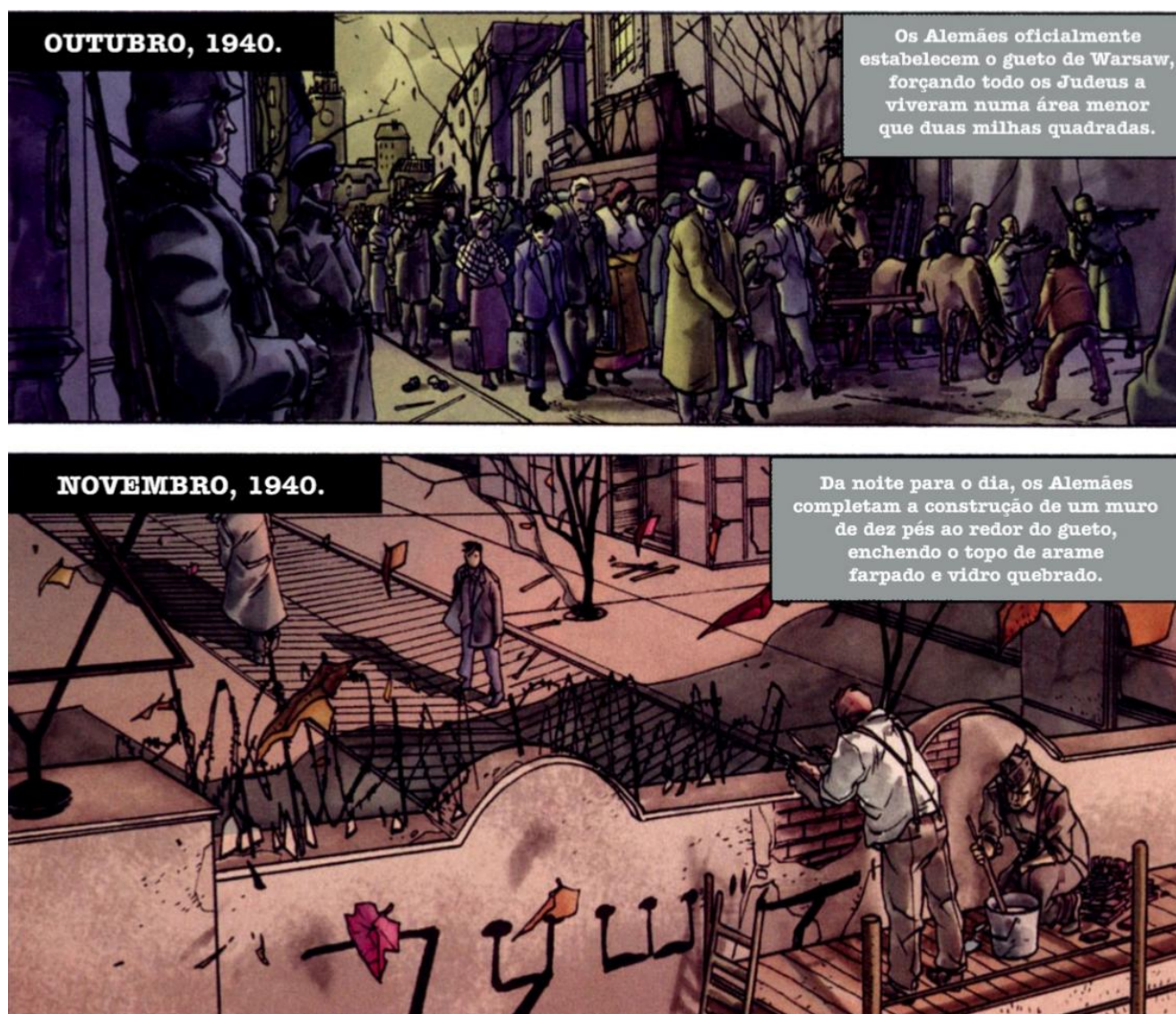


Figura 7: Gueto de Warsaw
Fonte: Marvel Comics, 2008.

Quando foi observado esse fato da criação do Gueto de Warsaw, foi evidente a referência ao Gueto de Varsóvia criado pelos alemães durante o Holocausto para

manter os judeus de Varsóvia presos em um espaço confinado, assim como ocorreu nesta HQ.



Figura 8: Gueto de Varsóvia
Fonte: Brasil de Fato, 01/03/2024.

Este é o Gueto de Varsóvia. Ao observarmos com atenção, veremos semelhanças entre esta foto e a imagem do quadrinho precedente. judeus estão caminhando em ruas de forma aglomerada, sempre observados por guardas alemães e inclusive nesta foto há muito mais guardas que na representação imposta na HQ.

Assim como foi representado nos quadrinhos, os alemães iam diminuindo a quantidade de calorias para os judeus e os poloneses que estavam presos lá também. Na tentativa de fugir do gueto, Max e a sua família saem pela indicação de um amigo para encontrarem uma mulher na beira de um riacho, para poderem fugir por lá, mas, durante o caminho, foram surpresos por alemães que já os esperavam, pois era uma armadilha. Naquele local, toda a sua família foi morta a queima roupa.

Depois deste acontecimento, Max foi o único sobrevivente e levado para um trem que transportava judeus para um campo de concentração. Para poderem sobreviver dentro do campo de concentração, os/as prisioneiros/as precisavam cumprir todas as ordens dadas pelos alemães. Olhando tudo aquilo que foi vivenciado pelo personagem, foi visto o porquê de suas ações. E a HQ exprime a realidade em que ele estava inserido.



Figura 9: Vivências dentro do campo de concentração
Fonte: Marvel Comics, 2008

Após sua entrada no campo de concentração, por conselho do seu ex-professor, Max decide entrar para um grupo de trabalhadores que se chamavam Sonderkommando. Este grupo, assim como o qual era na realidade da Segunda Guerra Mundial, em sua maioria judeus ajudavam os alemães a carregarem os corpos e o que restava deles nas câmaras de gás. Observando aquela realidade cruel diariamente, isso foi um grande formador de caráter e convicções do personagem, sempre modelando seu ponto de vista sobre os seres humanos, mas nunca o modificava, os seres humanos são cruéis e essa opinião nunca lhe foi retirada, mas sim, confirmada cada dia mais.

Assim como qualquer adolescente, Max tinha uma paixão na escola cujo nome era Magda. Magda era uma menina filha de uma funcionária da escola, cigana

e, assim como Max, foi levada para um campo de concentração, mas ficou na parte que dizia respeito aos ciganos.

Quase desistindo de sua vida, Max encontra Magda e bola todo um planejamento para fazer com que ela conseguisse fugir daquele local. Subornando guardas e funcionários de lá, Max consegue cumprir com o prometido e Magda foge em um trem, no entanto, após dias, Magda retorna para o campo de concentração, onde ela ficava já tinha sido tudo e todos aniquilados. O motivo de Magda estar de volta era simplesmente porquê os soldados alemães queriam atingir o Max.

Uma revolta que já estava sendo planejada para o sétimo dia, o qual era o dia semanal que a guarda estava mais “frágil” teve que ser adiantado em virtude do aparecimento de Magda, que mudou todo o planejamento e gerou discussões entre os envolvidos, assim foi decidido começar com o plano no dia presente a essa situação, o sexto dia. Com essa revolta, foi destruído o crematório IV e Max consegue efetuar sua fuga com Magda.

Depois de uma longa e sofrida jornada, Max e Magda chegam ao monte Cárpatos, onde encontraram a chance de terem uma nova chance. Os dois casaram e formaram uma família, tendo sua filha, a Anya. A família parte agora para Vinnitsa na esperança de arrumarem um emprego e poderem sobreviver. Tendo em vista que a cidade foi local de guerra tanto do exército alemão quanto do exército russo, a cidade era um “paraíso para os trabalhadores”.

Contudo, no paraíso também tinha exploradores. Ao finalizar seu trabalho, Max recebeu menos da metade do que havia sido prometido pelo seu patrão, e esta omissão de direitos, além da exigência de pagamento por parte do Max o fez despertar uma raiva imensa que, inconscientemente, mobilizou um pé de cabra sem ao menos tocá-lo e esse feito o indagou sobre como seria possível.

Mesmo que Magneto seja atualmente o famigerado “Mestre do Magnetismo” dentro das histórias em quadrinhos, esse poder não esteve sempre com ele e foi nesse momento pós holocausto que Max começa a se enxergar como um ser diferente perante aqueles que o rodeiam.



Figura 10: Primeira manifestação dos poderes

Fonte: Marvel Comics, 1986.

Entretanto, esse ato de repúdio por parte do Magneto para com o seu patrão, não saiu ileso e logo ao chegar na estalagem onde deixou sua mulher e filha, viu um incêndio tomando conta do local e correu diretamente para lá para poder ajudar e foi nessa ocasião que Max novamente demonstra seus poderes de forma inconsciente. Nesse momento de despertar de poderes, até mesmo Magda fica impressionada, mas não de bom tom, como será visto mais tarde. Assim, já podemos ver como é a realidade para um mutante, mesmo que ele fosse considerado um humano comum há poucos minutos atrás.



Figura 11: Segunda aparição dos poderes
Fonte: Marvel Comics, 1986.

Max sofre represálias, além do incêndio feito contra sua família, também acaba apanhado por policiais e sofre violência física dos mesmos. Enquanto tudo isso ocorre, Anya se encontra no andar superior da hospedagem gritando por socorro e pedindo ajuda ao pai enquanto ardia em chamas.



Figura 12: A reação da esposa sobre os seus poderes
Fonte: Marvel Comics, 1986.

Consequentemente, ao passar por esta situação, Magneto lança uma forte onda magnética que na época não foi muito explicada como funcionava, mas Magda

se assusta e foge para longe do personagem. Após acordar na madrugada, Magneto vê na casa a sua frente, uma família que passava pela mesma situação que o personagem viveu anos atrás e ele toma uma decisão sobre aquilo.



Figura 13: O homem atrás do vilão

Fonte: Marvel Comics, 1986.

No decorrer da biografia do personagem deve ser perceptível a mudança em repentina do seu nome, mas a justificativa para isso é que com a aparição de seus poderes, Max acabou matando diversas pessoas e para que não fosse perseguido por toda a cidade, precisou alterar seu nome para Erick Magnus Lehnsherr, e assim ficou conhecido como o maior vilão dos X-Men. O personagem nem sempre foi assim e atualmente não é um vilão nas HQs, mas sim, um herói. Magneto não busca o fim da raça humana, mas sim, o reconhecimento da raça mutante. Por fim, Magneto será tratado de diversas formas neste trabalho, isso dependerá da etapa da história a qual ele se encontre.

4 CULTURA E PAISAGEM NAS HQs

4.1 Discussão sobre a cultura

A Geografia Cultural mesmo que sempre existisse, só recentemente ela pôde se desenvolver, no entanto, não era um domínio ignorado pelos pesquisadores (Claval, 1997). Aproximamo-nos do pensamento do autor, onde o mesmo vai afirmar que

a geografia cultural está associada à experiência que os homens têm da Terra, da natureza e do ambiente, estuda a maneira pela qual eles os modelam para responder às suas necessidades, seus gostos e suas aspirações e procura compreender a maneira como eles aprendem a se definir, a construir sua identidade e a se realizar. (Claval, 1997, p. 89)

Segundo a perspectiva do autor, a função da Geografia Cultural é a de identificar o homem a partir de suas experiências, pelas quais, ele vai adaptar o meio ao qual está inserido, para que responda às suas necessidades, enquanto eles definem sua identidade social.

Sobre a visão de La Blache apud Claval, o autor irá afirmar que “Ao invés de se adaptar ao meio, ele procura modificá-lo para permanecer com seus hábitos” (La Blache apud Claval, 1997, p. 90). Tal colocação imposta nos traz o pensamento que o homem não é somente um ser definido pelo seu meio, mas, também, um ser que pode modificar e definir o seu meio a seu modo.

Tal perspectiva é capaz de ser analisada ao pensarmos, dentro das HQs, nas sentinelas (robôs que foram criados especialmente para matar os mutantes), na perspectiva do homem em modificar o meio, ele tenta extinguir os mutantes, com o uso dos robôs. Dentro dessa ótica, os mutantes estão inseridos, e dividem o mesmo meio (metrópoles, por exemplo) que os humanos, no entanto, essa correlação de existência, não é satisfatória para alguns humanos, e no objetivo de modificar o meio retirando aquilo que não os agrada, os mutantes, eles tentam assassiná-los (e como mutante, Magneto também está inserido).

A cultura é construída em torno de 3 eixos, o primeiro, as sensações e percepções, o segundo, a comunicação e o terceiro, a construção de identidades. Neste trabalho acadêmico, o ser Magneto está constituído como um objeto da cultura das HQs, para o melhor entendimento dessa afirmação, podemos colocar que o mesmo é abarcado de sensações, à medida que ele toma ações a partir de

seus sentimentos, assim como, também abarcado de percepções, pois nos exemplos anteriores da HQ “O testamento de Magneto”, o personagem vivenciou diversas ocasiões, e nelas obteve perspectivas sociais de acordo com sua percepção do mundo.

A comunicação, claro, também está inserida, sabendo que, mesmo de forma indireta, o personagem tende a causar, no leitor, o pensamento crítico diante de determinadas situações, gerando assim uma comunicação entre o leitor e a HQ. Por fim, o Magneto também é dotado de uma construção de identidade, retorno novamente à HQ “O testamento de Magneto”, a qual, procura contar a história de infância do personagem, mostrando assim, como ele se tornou quem é hoje, pelas suas experiências, desenvolveu uma construção de identidade do mesmo.

Dando continuidade, Claval afirmam que se aproximar da Geografia Cultural “é se interrogar em seguida sobre a maneira como as apresentações são construídas, sobre o seu papel no modelamento do real e sobre sua permanência, sua fragilidade e as reações que provocam” (Claval, 1997, p. 94). E tais interrogações estão sendo sempre abordadas nestes escritos, deste o discurso sobre a tríade (paisagem, território e lugar), quanto nas representações propriamente ditas.

A cultura, não se limita apenas para a existência, ela serve para “dar sentido a existência dos indivíduos e dos grupos nos quais eles estão inseridos” (Claval, 1997, p. 96). Esta perspectiva pode ser vista, se entendermos que o Magneto não é mutante por ser o Magneto, mas, ele é o Magneto por ser um mutante, havendo, desta forma, o sentido a existência do personagem, que vai além do seu título (Magneto, o rei do magnetismo), vai ao fundo, ao que lhe proporcionou ser quem ele é, o ser mutante.

Prosseguindo, o autor começa a discutir sobre cultura e paisagem, dentro deste pensamento, ele diz que, a paisagem é ao mesmo tempo, matriz e marca, matriz, por motivos que a organização e a formação que vem estruturar a paisagem contribuem na transmissão de usos e significações; marca, no viés de que, para haver a modificação do espaço, cada grupo contribui para isto, além de gravar nele os sinais de sua atividade, junto aos símbolos de realidade.

Nas afirmações impostas acima, podemos exemplificar, primeiro, a paisagem como matriz, esta classificação está a amostra quando pensamos no cenário

discutido dentro da HQ “o testamento de Magneto”, onde, as vivências do personagem Magneto vão influenciar em sua transmissão de mensagens, tendo em vista, que, o personagem proclama discursos de ódio contra a humanidade, sendo assim, a paisagem que nos mostra determinado lugar está contribuindo de forma indireta para a transmissão de usos e significações das gerações futuras ao personagem. E marca, porque o Magneto ao juntar mutantes com determinações semelhantes acaba formando um grupo modificador de um espaço que utiliza e grava os sinais de suas atividades na paisagem.

Além disso, o próprio personagem é um modificador do espaço. Essa afirmação se faz presente ao analisarmos espaços em que o personagem estava inserido e por algum motivo específico, ele o modificou. Como podemos ver abaixo:



Figura 14: Lembranças do subconsciente de Magneto

Fonte: Marvel Comics, 2005.

Desse modo, devemos analisar a fala do personagem, juntamente ao espaço onde ele está inserido. Com base na descrição feita por Xavier (mutante e líder dos X-Men), este espaço estar localizado na Rússia, mais precisamente em Vinnitsa, onde o Magneto liberou um enorme pulso energético, devastando o espaço da sociedade de lá. Tal fato nos faz perceber que Magneto é um ser modificador de espaço, pois onde antes havia diversos edifícios, ele fez com que fossem todos abaixo, mudando totalmente a paisagem daquele espaço.

Contudo, após demonstrar e destrinchar os conceitos geográficos abordados dentro das HQs, se faz necessário a introdução do conceito de cultura. A cultura é algo ao qual as HQs também estão intimamente relacionadas. Aliás, é passivo de se dizer que a leitura de histórias em quadrinhos se tornou uma cultura por si só, propriamente dita. A partir das discussões feitas por Geertz (1923, p. 4):

acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado.

Tomando por base essa fala discutida pelo autor, podemos entender que o homem é definido por aquilo ao qual está preso (amarrado). Isto que o prende, segundo Geertz, é a própria cultura, que o define, mas não o limita. Além disso, o autor também aborda que a cultura não deve ser uma ciência que é buscada para definição de leis, mas sim, para uma interpretação tendo em vista que cada cultura se diferencia uma das outras.

Segundo a fala de Geertz, o homem está amarrado à sua teia de significados que ele mesmo teceu. Contudo, nesta fala do autor, podemos entender que o homem, ao passar dos tempos, tende a se familiarizar mais com uma cultura, do que com outra. No entanto, tal familiarização não exonera a possibilidade de o sujeito presenciar em seu cotidiano outro tipo de cultura, contudo, mesmo que se faça presente em mais de um tipo cultural, por opção ou não, o homem pode escolher a qual se familiarizar.

Por exemplo, em uma sociedade contemporânea onde filmes e séries são consumidos excessivamente, temos o gênero de super-heróis consolidados na atualidade. Dessa forma, é óbvia a existência de um público para tal gênero, no entanto, isso não exclui que um sujeito ao qual não está inserido na cultura dos super-heróis, de alguma forma, chegue a ele uma notícia deste nicho específico. Assim como exemplificado em filmes e séries de super-heróis, o mesmo ocorre com as HQs.

Então, além do leitor definir como sua cultura, as HQs, o mesmo também ocorre dentro destas. Se analisarmos que o personagem Magneto é movido por suas ideias já consolidadas por motivos já citados, podemos entender que ele é amarrado às teias de significado que, com a sua interpretação, ele moldou. Assim, mesmo que seja um personagem fictício, ele também é abarcado com cultura.

Nas palavras de Gomes (2011, p. 314),

para chegar a uma verdadeira interpretação das culturas, em sua inscrição espacial, o geógrafo deve ser capaz de reunir o maior número de elementos possíveis que tratam dos valores, das significações e das associações construídas por um grupo social.

Assim como diz Gomes, a reunião de elementos como valores, significações e associações, se fazem de extrema importância para a interpretação de uma cultura. Dessa forma, este trabalho buscou alcançar todos esses pontos cruciais para a interpretação. Desde os valores, como as motivações do personagem Magneto, como também, as significações dos espaços, lugares, paisagens que ele é inserido e, ainda, a significação de suas ações, assim, juntando todos esses pontos estudados, organizar uma associação do real e do fictício.

Outrossim, Geertz (1923, p. 7) também afirma sobre a significação, “a análise é, portanto, escolher entre as estruturas de significação [...] e determinar sua base social de importância”. Quando se fala de estrutura de significação, é entendido não o que se quer passar (sentido literal de significado), mas sim o que os signos nela inclusos querem dizer.

Tomando por base novamente o evento do Holocausto abordado na origem do personagem Magneto, temos uma estruturação de significação, essa estruturação se dá quando vemos que, no decorrer das HQs, são abordados vários signos, seja a representação do campo de concentração de Auschwitz ou, ainda, sobre a forma de abordar a perseguição de judeus na Alemanha através da forma animada dos quadrinhos, mas sem deixar de lado o drama que a representação como estrutura de significação deve abordar.

Para um momento atual, sobre a base de importância social, é possível entender que a estrutura de significação e a base de importância social não andam distantes uma da outra. A importância social está dentro do que foi falado sobre a estrutura de significação, de forma que é suposto que nem todo mundo saiba detalhes da Segunda Guerra Mundial, e não é a saga “O testamento de Magneto” que contará os mínimos detalhes, contudo, tal história abordada busca contar como foi a guerra para aqueles que eram perseguidos. A história busca ser a mais fiel possível, como podemos ver na análise das figuras 20 e 21.

Dessa forma, a base de importância social nesta análise é que mesmo sem fazer uma pesquisa sobre como foi a Segunda Guerra Mundial, o leitor pode ter uma base sobre os acontecimentos, e esta informação pode gerar uma curiosidade para pesquisar sobre, formando, assim, um pensamento mais crítico e, por consequência, um indivíduo mais crítico. Se pensarmos que a HQ chega a milhões de pessoas,

temos a possibilidade de uma contribuição das HQs à formação de uma sociedade mais crítica.

Segundo Geertz, o que importa para uma análise de cultura é o que está sendo transmitido, seja ela um ridículo ou um desafio, uma ironia ou uma zanga, um deboche ou um orgulho. E a transmissão do que é passado nas HQs é absorvido pelos/as leitores/as, interpretado pelos mesmos e formulado em uma criticidade sobre determinado assunto.

Seguindo com o discurso sobre a cultura, os autores White; Dillingham (2009, p. 9) citam como base da cultura o símbolo, pela capacidade do homem em simbologizar, ato definido como “a capacidade de originar, definir e atribuir significados, de forma livre e arbitrária, a coisas e acontecimentos no mundo externo, bem como de compreender esses significados”.

A todo momento estamos utilizando a capacidade de simbologizar, marcada em fatos interpretativos, que, por tal definição, entende-se que são variados de pessoa para pessoa, dependentes dos conhecimentos de mundo de cada um. Assim, podemos afirmar que simbologizar envolve a capacidade de criar, atribuir e compreender significados (White; Dillingham, 2009).

Nas HQs, são dados significados para cada ação de cada personagem, no entanto, estes significados são de livre arbítrio para cada leitor/a de acordo com o seu entendimento graças a possibilidade de simbologizar. Para que haja um entendimento sobre tal termo, é necessário diferenciá-lo de simbolizar. Por exemplo, enquanto este, busca a representação, aquele traz, como já dito, a capacidade de criar, atribuir e compreender os significados.

No decorrer do trabalho, será discutido sobre as representações da HQ “O testamento de Magneto”. Tais representações são colocadas como um símbolo dentro das mesmas, a fim de trazer à tona o cenário do ocorrido no mundo real ao Holocausto transmitido na história junto com sua parte fictícia. Já no que se refere ao significado de simbologizar é, entre outras palavras, interpretar algo. Ou seja, no mesmo caso citado acima, seria não apenas se limitar ao que está presente nas representações, mas sim o que elas nos fazem entender, e de que forma cada um as compreende. Sendo assim, entendemos que a diferença entre simbolizar e simbologizar que o autor atrelar um determinado significado de algo, e o leitor o

compreender a mensagem a partir de sua visão de mundo, podendo chegar próximo ao que o autor quis passar, ou não.

Ao decorrer do capítulo, o autor também cita o conceito de sinais, são percebidos através dos sentidos, como, por exemplo, o sinal de uma chuva a partir das nuvens negras, o sinal de raiva é a expressão facial. Dessa forma, os sinais não andam separadamente dos termos como “simbologizar” e “simbolizar”, de forma que para que haja uma leitura das HQs, é necessário o uso de algum sentido, seja a visão ou o tato (para casos de HQs com acessibilidade) e é assim que podemos perceber o significado dos sinais.

Juntamente a isto, temos que é nos sinais onde são trazidos os símbolos citados a cima. Contudo, os autores White; Dillingham (2009, p. 15) afirmam: “pela repetição, a experiência transforma símbolos em sinais”. Com tal afirmação feita pelos mesmos, é passiva a concordância de que com a tomada de ações recorrentes de um personagem como o Magneto, é possível entender que sempre acabará em alguma ação de “vilania” (a depender de seu entendimento pessoal).

Dessa forma, já se foi entendido como conceitos da cultura podem ser observados nas HQs. Contudo, segundo Radcliffe-Brown apud White; Dillingham (2009, p. 23), “cultura é o que se aprende e se transmite”. Seria esta, em outras palavras, o “simbologizar” pelo aprendizado, o “simbolizar” pela representação que capacita a transmissão de um significado, assim como o sinal que possibilita o entendimento mais rápido de algo já compreendido (por ter várias repetições).

Dessa forma, outra definição de cultura é a dita por Tylor apud White; Dillingham (2009, p. 45) como “esse todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, direito, valores morais, costumes e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”. Sendo assim, a cultura pode estar presentes em diversos ramos como os citados acima por Tylor, no entanto, todos giram em torno de adquirir capacidades e hábitos pelos homens.

“A cultura é um comportamento” (White; Dillingham, 2009, p. 49). Com essa definição imposta pelos autores, entendemos que todas as definições que tentam explicar o que é cultura conversam entre si. Tais comportamentos viriam de adquirir capacidades e hábitos, viriam de compreender representações e criar significados particulares para elas e que com o passar de representações repetidas será possível o entendimento de que apenas pelos sentidos que nos são alcançáveis.

“Como fundamento das identidades, a cultura reúne os homens ou os separa”. Esta ideia expressa por Claval (1997, p. 105), nos faz pensar sobre como o conceito de cultura pode ser amado ou odiado em determinadas formas, em determinadas sociedades.

Esta referência está inserida ao pensarmos não agora entre a cultura do ser humano e do mutante, mas sim, a cultura diferente entre indivíduos mutantes. A referência propriamente dita está presente quando pensamos nos ideais do Magneto e do Estrela-polar (Jean-Paul Beaubie, um dos membros do grupo dos X-Men). Onde, no volume 2 da HQ “O julgamento de Magneto”, os dois personagens discutem sobre o cônjuge do Estrela-Polar, pois ele é mutante.



Figura 15: Embate de ideias entre Magneto e Estrela-Polar
Fonte: Marvel Comics, 2021

Vejamos, quando foi analisada esta discussão trazida na imagem acima, podemos perceber dois ideais diferentes, dois costumes e crenças diferentes. De um lado, temos um mutante que acredita que, ao se casar com um humano ele se torna assim, parte de sua espécie, como um casal que se casa e então cada um se torna parte da família do outro. Enquanto o outro lado, acredita que independentemente do viés em que o humano se encontre, ele sempre será um humano, e humanos não são confiáveis.

O que vemos acima é um embate cultural, sabendo que a cultura é um fundamento das identidades como foi dito por Claval anteriormente. Neste caso, ela está sendo um agente que separa os indivíduos, justamente por terem identidades, crenças, saberes e costumes diferentes. Formando assim, uma discussão dentro de um mesmo grupo social.

Dando continuidade, podemos entender os mutantes como seres de uma sociedade pertencente de uma subcultura, limitada pela cultura dominante, sendo esta, a da humanidade. Dessa forma, Claval afirma que

os grupos que elaboram subculturas tentam por vezes questionar os valores admitidos pelo conjunto do corpo social: essas contraculturas oferecem um ponto de apoio a todos aqueles que se sentem feridos pela sociedade ou que se colocam em desacordo com seus princípios (Claval, 1997, p. 110).

Esta concepção descrita por Claval, perpassada para dentro das HQs, nos faz perceber que alguns mutantes (como Magneto) tentam a todo momento questionar os valores admitidos pela cultura dominante. Tais valores ferem, muitas vezes, indivíduos mutantes, fazendo, assim, com que essas vítimas encontrem na contracultura um ponto de apoio.

O movimento de contraculturas dentro de uma cultura dominante é, antes de qualquer coisa, uma manifestação de tradições incomuns. A perspectiva do Magneto, de que os seres humanos não podem ser introduzidos na cultura mutante, tem uma base já apresentada anteriormente.

Como já foi apresentado ao início deste trabalho, o personagem Magneto passou por diversas situações penosas em sua vida, desde o preconceito a necessidade de mudar o seu próprio nome. Todo o ideal ao qual Magneto segue atualmente é fundamentado nessas suas vivências. Em sua infância o pequeno judeu Max (Magneto) era excluído do restante de seus colegas na escola, esta situação ocorria por um embate de culturas, sendo, neste caso, a cultura judia (ao qual Magneto estava inserido) uma subcultura dentro da Alemanha Nazista.

Neste caso, assim como citado anteriormente, “a cultura reúne os homens ou os separa” (Claval, 1997, p. 105). Desta perspectiva é que foi discutido todo o trabalho, o embate entre culturas, ocorrido através de pessoas com ideologias diferentes que não aceitam o ponto de vista exótico ao seu. Retratando novamente a imagem da Figura 15, a situação é a mesma, um empasse de ideias diferentes onde um não aceita a ótica do outro, gerando assim, a separação dos homens.

4.2 A paisagem nas histórias em quadrinhos

Dentro das histórias abordadas nas HQs, temos a paisagem como elemento intrínseco para sua composição e necessário para o estudo aqui abordado. Este

elemento tem como importância o preceito de que o ser humano não se adapta ao meio, mas sim tenta modificá-lo (Claval, 1997). Essa modificação da paisagem consiste na variação visual, por exemplo, podemos imaginar um cenário de luta entre personagens fictícios, que estão localizados em uma região urbana, os quais, no decorrer do combate, acabam por modificar aquela paisagem a qual estão inseridos, sendo assim, os personagens não se adaptam ao meio, mas o modificam. A partir dessa ótica, é destrinchada a adaptação do mundo real ao fictício e, ainda, a representação do real no fictício.

Para tanto, segundo Schier (2003), a paisagem natural vai se referir exclusivamente a tudo aquilo que não é criado pelo homem de forma artificial. E neste ensejo, o foco desse estudo é a paisagem cultural, humanizada, que inclui todas as modificações feitas no espaço pelo homem:

Não podemos formar uma ideia de paisagem a não ser em termos de suas relações associadas ao tempo, bem como suas relações vinculadas ao espaço. Ela está em um processo constante de desenvolvimento ou dissolução e substituição (Sauer, 1988, p. 42 apud Schier, 2003, p. 81).

Dessa forma, seguindo o entendimento de Sauer citado por Schier, é passível a compreensão de que a paisagem sempre estará em mudança. Assim, sabemos que a ideia de paisagem também é altamente variável, a depender do tempo e as vinculações com o espaço. É através da paisagem que é possibilitada uma familiaridade por parte dos leitores com o cenário dos quadrinhos através da realização e materialização de determinados sistemas de significação, pois, as HQs por vezes abordam um contexto social referente ao seu tempo, possibilitando esse sistema de significação, tomado por parte dos leitores, ao reconhecer discussões e situações recorrentes em seu cotidiano.

Dessa maneira, A paisagem pode ser compreendida como uma “portadora de funções sociais”, sendo diferente de produtos, mas sim, um processo que confere ao espaço significados ideológicos ou finalidades sociais baseada nos padrões econômicos, políticos e culturais vigentes (Schier, 2003).

Para Carl Sauer segundo Schier (2003, p. 83), “a paisagem cultural representa, conseqüentemente, uma materialização de pensamentos e ações humanas, mas nunca sai do seu caráter físico-material”. A despeito dessa afirmação podemos compreender a ideia de que a paisagem nas HQs é literalmente uma forma de materialização de pensamentos e ações, primeiramente por parte do autor

que escreveu e desenhou as histórias, e por consequência, os personagens que por ele são inseridos. São estes os modificadores do espaço dentro das histórias em quadrinhos. Esses pensamentos e as ações humanas são diferenciados por suas culturas, algumas vezes determinadas por questões físicas, como a localização geográfica.

Contudo, nos quadrinhos, a paisagem aparece como um lugar simbólico, cuja concepção enquanto símbolo é colocada por Cosgrove (1995) apud Schier (2003). Sendo essa paisagem simbólica nos quadrinhos como ponto de partida, é simples a exemplificação por personagens, como o Magneto, quando ele está localizado em uma civilização aleatória, onde todas as características (signos) levam a crer que é uma paisagem de uma cidade.

É necessário a compreensão de que a paisagem enquanto meio de exteriorização do pensamento humano e lugar simbólico nas HQs não precisa ser entendida de formas separadas e disjuntas. No cenário das Histórias em quadrinhos, essas duas compreensões podem andar uma ao lado da outra, enquanto um personagem por meio de sua vontade, ou na situação em que se encontrar, acabar por modificar a paisagem a qual está inserido, é a sua forma de exteriorização e nós enquanto leitores só conseguimos percebê-la por cuja concepção enquanto símbolo, seja pela paisagem de uma cidade, com prédios, casas e comércios, ou ainda, uma paisagem mais rural, em meio a um campo com um milharal, por exemplo.

Como exemplo, podemos usar a HQ “Dinastia M”, onde em determinado ponto da história, ainda em seu começo, alguns personagens se encontram em uma sociedade africana, denominada de Zanzibar. Percebamos que para a compreensão de que aquele local é uma sociedade, é feita uma simbolização para com a paisagem apresentada na HQ de um local organizado socialmente, com prédios e outros elementos necessários para esta compreensão, e ainda, essa simbolização só é possível por meio da exteriorização da vontade do personagem, perpetrada pelo autor da história.



Figura 16: Invasão a cidade de Zanzibar
Fonte: Marvel Comics, 2005.

Neste caso, tratado na figura 16, podemos observar uma paisagem de cidade ao fundo das ações ocorridas no decorrer da história. Esta marca de metrópole na paisagem é percebível ao olhar o fundo de cada quadro, que inclui a composição de prédios, casas, carros, ruas, letreiros etc. Todos esses elementos constituintes nos presentes quadrinhos formam uma paisagem de cidade, que só é capaz de ser percebida por conseguirmos relacioná-la a metrópoles e municípios reais.

5 ESPAÇO, LUGAR E SUAS REPRESENTAÇÕES

5.1 O conceito de espaço

Contudo, o que é mostrado pela paisagem se concentra no espaço e a dinâmica nele ocorrido. Segundo Brunhes apud Braga (2007, p. 67), para a organização do espaço seria necessário alguns “fatos essenciais”, como: “simples e complicados, regras do convívio social e os fatos essenciais ligados à cultura”.

Dentro da ótica deste estudo, os fatos essenciais “simples” seriam os ligados às necessidades vitais que podem ser representadas nos quadrinhos tanto através do que é necessidade vital da realidade (como a alimentação, habitação, entre outros), como, também, pode ser abordado ficcionalmente como a necessidade do personagem Magneto de provar o valor da raça mutante.

Partindo para os fatos essenciais “complicados”, o autor coloca exemplos da exploração de recursos superficiais e internos. Mas, para o estudo do personagem, a adaptação se faz necessária. Por exemplo, o que seria um fato essencial “complicado” do personagem Magneto viria a ser o aprofundamento de suas necessidades enquanto personagem mutante dos quadrinhos. Ou seja, não somente o fim, o que ele tem como necessidade, mas qual será o meio que ele utilizará para chegar a tal necessidade imposta por ele mesmo.

Segundo Santos (1999) apud Braga (2007, p. 70), o espaço geográfico “é a *forma-conteúdo* de base sartreana, onde as formas não existem por si só, mas são dotadas de conteúdo, de significado através da ação humana em relação ao seu entorno”.

Tomando essa caracterização de espaço geográfico, podemos entender o personagem do presente estudo através do seu espaço originário, no qual fez suas tomadas de ações. Para exemplificar melhor, quando o Magneto, em uma ação de vilania, procura a destruição da humanidade através do meio em que ela é inserida seria aí a junção da forma e o conteúdo citada por Milton Santos: o espaço sendo modificado afim de prejudicar a humanidade enquanto forma, e a razão pela qual o personagem faz isso, tendo em vista que ele sofreu quando jovem em um campo nazista por ser judeu, por ser diferente, sendo assim o conteúdo da forma.

O espaço, enquanto conceito em sua multidimensionalidade (Corrêa, 1995), traduz a amplitude de sua discussão. No entanto, todas as concepções de espaço

aqui trazidas podem ser condensadas para se ter uma melhor visão do conteúdo. Corrêa (1995, p. 26) inspirado na fala de Santos (1977) diz que a “formação espacial, reside no fato de se explicar teoricamente que uma sociedade só se torna concreta através de seu espaço, do espaço que ela produz”.

Dessa forma, podemos entender o ponto de vista do personagem Magneto, a sua busca incansável por reconhecimento como evolução da humanidade. Mesmo que seja feita de forma não pacífica, essa procura do reconhecimento de sua raça é o que caracteriza a concretização de uma sociedade, elencada por Corrêa.

Todos os autores aqui citados trabalham de formas distintas o conceito de espaço, no entanto indiretamente todos trabalham as práticas espaciais que segundo Silva; Santos (2023, p. 131),

São as ações e transformações proporcionadas pela ação do homem no espaço geográfico, conservando ou alterando suas formas originais. Essas práticas podem ser consideradas como ações que levam para a elaboração de projetos, levando em conta cada tipo de sociedade.

Sendo assim, o Magneto está a todo momento executando as práticas espaciais seja através da execução de fatos essenciais simples ou complicados, através da forma-conteúdo ou ainda pela concretização da sociedade por meio do espaço em que ela se insere.

“A geografia fenomenológica que se descortina a partir daí é, sobretudo, uma *ontologia do espaço*: um espaço que se cria e produz individual e socialmente *em situação* e a partir da *ação de seres humanos posicionados no mundo*” (Serpa, 2019, p. 23). Partindo das ideias do autor, podemos entender que a ontologia do espaço se produz de forma pessoal ou coletivamente, ao modo que é necessário a participação dos indivíduos com suas determinadas ações, que os fazem tomar ou deixar de tomar seu posicionamento no mundo.

Estas ações podem ser explicadas com exemplos: um homem que expõe sua opinião política está deliberadamente posicionando-se diante de uma determinada situação. Tal posicionamento gerará um “abalo” em determinado espaço, podemos dizer que dentro de uma casa (familiar), por exemplo, tal situação faz com que aquele determinado espaço da casa se modifique, tomando um posicionamento a favor do sujeito, ou contra.

A cargo de familiarização com as HQs, o mesmo ocorre a partir do ponto em que o Magneto determina o seu posicionamento diante das diversas situações de

descaso da humanidade para com os mutantes. Tal tomada de decisão do personagem faz com que outros tomem coragem e assumam a mesma ideologia, mas, também faz com que gere discussões contra seus ideais. Movimentando assim, o espaço ao qual estão inseridos, à medida que o conflito de ideias pode, como muitas vezes já fez, levar a uma guerra entre raças ou entre a própria raça mutante.

Aqui, são discutidos dois tipos de espaços, o espaço vivido e o espaço de representação, sendo um correlacionado ao outro. Segundo Serpa (2019, p. 85), “uma Geografia dos espaços vividos reconhece e busca revelar o papel de intermediação do cotidiano e das representações espaciais, nas relações sociedade-espaço”. Para que haja um melhor entendimento do assunto, podemos exemplificar usando a HQ “O testamento de Magneto”, que mostra a sua infância permeada por discriminação nazista aos judeus. Tais fatos mostrados na HQ, melhor discutidos à frente, fazem entender que o espaço onde o personagem se encontra, a todo momento, é um espaço vivido, por nele somar experiências de seu cotidiano.

E ao mesmo tempo que o espaço trazido nas HQs é um espaço vivido, também se revela como espaço de representação, tendo em vista, a busca pela originalidade do real, como fictício, dentro das HQs. A representação neste caso será discutida mais profundamente no tópico abaixo, a seguir, com ênfase às HQs.

Segundo Carlos (2011, p. 17), “o espaço é inseparável da realização social”. Esta afirmação é explicada quando a autora diz que

do ponto de vista do espaço, sua produção mistura-se à ideia de organização; do ponto de vista da sociedade, em muitos momentos a ideia de atores sociais *atuando* no espaço apaga a potência das análises das classes sociais em conflito no processo de produção do espaço.

Em outras palavras, a autora diz que a produção e organização do espaço andam a todo momento juntas, são inseparáveis, ao mesmo tempo que na sociedade os atores sociais estão inseridos e atuando em determinado espaço, acabam, por vezes, inibindo a potencial análise de classes sociais no processo da produção do espaço.

Por exemplo, podemos imaginar o cenário ocorrido na HQ “Dinastia M”. Durante uma batalha em um país subdesenvolvido da África, a história parte de uma reunião festiva em comemoração ao sucesso de uma determinada batalha. Pelo fato de ser uma HQ de super-heróis, tem-se um foco na batalha entre heróis e vilões, no

entanto, no mesmo período de tempo da comemoração está sendo feito um acordo financeiro por parte do presidente de tal país.

Dessa forma, pelo exemplo citado, podemos entender como o espaço que está se produzindo e organizando por meio dos atores sociais, onde, pelo motivo da modificação do espaço pelas lutas, ocasionou uma inibição do real problema do país, a economia, que agora, está ainda maior, sabendo do financiamento com o banco.



Figura 17: Modificação do espaço durante a batalha em Zanzibar
Fonte: Marvel Comics, 2005.

Como dito no parágrafo anterior, há uma modificação espacial, estudando a imagem pode ser lido na frase do herói “Anjo” que eles estão soterrados, isto ocorreu por um ataque inimigo, ao qual fez voar escombros levando os personagens

a situação ilustrada. Seria este um exemplar da modificação do espaço pelas lutas, tirando o foco do problema ulterior, os problemas econômicos. É importante a percepção de que estes ulteriores não deixaram de existir em momento algum, mas foram desprezados por ser uma HQ do gênero super-heróis e ter seu enfoque nas batalhas. Destarte, este gênero de HQ usufrui do espaço como condição de realização social.

Sendo assim, “o espaço é uma condição necessária à realização da vida, na medida em que as relações sociais têm uma existência real enquanto existência espacial concreta” (Carlos, 2011, p. 18). Dessa forma, fica claro o ponto de vista aqui abordado, o espaço como fonte de estudo, é estritamente necessário para a realização da vida, sabendo que as relações sociais reais ocorrem em um espaço concreto.

No entanto, a definição de “espaço concreto”, tomado neste trabalho, não tem sentido denotativo, pois, se assim tomasse, as HQs não seriam espaços concretos. Aqui abordamos concreto enquanto objeto que não necessita de outro para existir. Para que o leitor entenda melhor, assim como no estudo da Língua Portuguesa, entendemos o substantivo concreto como tudo aquilo que não necessita de algo para sua existência, por exemplo, enquanto a palavra correr precisa que o indivíduo imagine alguém correndo, para que haja compreensão; o nome Magneto não tende a precisar de mais algum objeto, ser ou ação para entender quem é, claro, tendo em vista que o leitor tenha ciência da existência do personagem, e mesmo que não a tenha, passando a obter tal informação, não se faz necessário que imagine outro ser, objeto ou ação para que pense no personagem. A mesma ideologia se aplica ao pensarmos nos campos de Auschwitz.

Dando continuidade, a autora afirma que “o espaço se revela como momento constitutivo do social, penetrando e determinando a práxis em suas várias dimensões” (Carlos, 2011, p. 20). Ou seja, novamente, o espaço é um determinador do entendimento de várias dimensões diversas.

Como exemplo de tal fato, podemos entender a HQ “Dinastia M”, onde o professor Xavier (mutante telepata e líder dos X-Men) procura Steaphen Strang (Doutor Estranho, em ex-cirurgião que agora é o mago supremo da Terra) para ajudar a Magneto com o atual coma de sua filha, Wanda Maximoff, após uma experiência mental, Magneto, que está desconsolado, tenta a todo momento (não é

explicado como) impedir que o Xavier encontre o real problema da situação e solucione-o. Com o objetivo de que possa descansar junto com a sua filha. Este descanso ao qual o personagem se refere, é a morte.

Nesta tentativa de dificultar a ajuda do companheiro, Magneto persiste em modificar o espaço imaterial (o espaço mental) que no momento está sendo dividido entre Magneto e Wanda. Dessa forma, condicionando assim, ele dificulta a compreensão da situação.

Com isso, entendemos que o espaço abordado é um objeto usado por Magneto e interpretado por Xavier para a compreensão da situação. Portanto, podemos considerar também a reprodução social como produtora e reprodutora do espaço Carlos (2011).

Dessa feita, ao desenvolver a ideia de que as relações sociais ocorrem por meio das relações espaciais, sendo o espaço produtor e reprodutor no mundo social, tal conceito pode ser definido como condição, meio e produto da reprodução social (Carlos, 2011). Outrossim, inspirado na ideia da autora, podemos entender que o espaço é social, porém, a sua apropriação é privada.

Por exemplo, o espaço da nação de Genosha foi um espaço produzido pelo conjunto da sociedade, por natureza, um resultado social; no entanto, a apropriação do espaço é privada, privado para o povo daquela nação, mesmo que eles não tenham livres autonomias dentro daquela área, ainda assim, por sua natureza mutante tem mais liberdade que em comparação com o cotidiano daqueles de sua espécie em uma sociedade comum. Mas é importante salientar que essa privacidade da nação de Genosha é comandada e efetivada justamente pelo Magneto, logo, por ser uma localidade privada, para haver uma visita naquela área (como os vingadores visitaram em “sedução sombria”), é necessário um aviso prévio. A preceito de demonstrar, observemos a imagem retirada da HQ:



Figura 18: Investigação à ilha de Genosha
Fonte: Marvel Comics, 2000.

Nesta imagem, podemos perceber a autonomia na fala de Magneto, onde ele está guiando a Feiticeira Escarlata para conhecer os locais da ilha, onde ele considera menos perigoso. Dessa forma, é notório o entendimento de que a ilha, no momento, é uma nação privada, apropriada, pôr Magneto, além de ter seus direitos e livre governança, claro, com a observação por parte do governo, que é o que está acontecendo.

Para melhor comprovação da apropriação do espaço da ilha, com o comando de Magneto à frente, vamos analisar a fala do personagem:



Figura 19: Apresentação da situação atual de Genosha

Fonte: Marvel Comics, 1997.

Ademais, se analisarmos a fala do personagem por completo, fica evidente a percepção de uma fala autoritária sobre algo, neste caso, a ilha de Genosha. Porém, ao adentrar seus objetivos e analisarmos principalmente o final de seu discurso, onde diz “Do que eu fiz em Genosha”, percebamos a presença do pronome pessoal “eu”, enfatizando como a presença e liderança do personagem nesta nação trouxe uma melhora significativa.

Sendo assim, entendemos aqui a construção de um espaço pela colaboração social em geral, mas ocorre o processo de apropriação do espaço, sendo dessa forma, comandado por um único indivíduo.

5.2 O lugar inserido dentro dos espaços

Nesses escritos, buscamos a análise do conceito de lugar a partir de uma perspectiva fenomenológica. Onde, “entendendo-se o lugar como lócus da reprodução da vida cotidiana, permeada por diferentes visões de mundo e diferenciadas ideias de ‘cultura” (Serpa 2019, p. 81). Ou seja, dentro do estudo fenomenológico, entende-se lugar por onde se reproduz o dia a dia do sujeito. À maneira que, o indivíduo permeia situações e decorre ações em determinado espaço, tornando-o um espaço vivido, e através de suas experiências, atribuindo aquele espaço, uma definição de lugar, por familiaridade.

Dando continuidade, Serpa (2019, p. 81) diz:

Se considerarmos que sempre agimos a partir de um lugar e que as ações constituem um enredo, uma enunciação, então todos os lugares são lugares da enunciação, base para a reprodução do vivido e para a realização das práticas espaciais.

Dessa forma, a partir do que foi citado, o autor traz a informação que, se o lugar for considerado como um “lugar de enunciação” é compreensível que tal conceito seja proporcionador da reprodução do vivido. Dessa forma, é no espaço vivido onde se habitam os lugares, mas o lugar também seria o propulsor da realização das práticas espaciais, práticas estas que são realizadas nos espaços vividos, tendo em vista que a experiência do vivenciamento é causa das práticas de um sujeito em determinado espaço, e proporcionando por vezes uma familiarização com o mesmo, constituindo assim, a realização nos lugares. Segundo Carlos apud Serpa (2019, p. 82), “como fenômeno da experiência humana, o lugar também

expressa e condiciona a rotina, os confrontos, os conflitos e as dissonâncias, possibilitando uma leitura da vida cotidiana, com seus ritmos e contradições”.

Primeiramente, é preciso entender que o lugar é gerado através dos espaços vividos, contudo, os espaços vividos se limitam até o momento em que a experiência acaba, fazendo assim, com que o estudo do lugar, seja um possibilitador de uma leitura dessas experiências vividas no espaço. Além de proporcionar ao sujeito um sentimento de familiaridade com aquele lugar, através das experiências do espaço vivido.

Como pode ser percebido, o conceito de lugar, além de ser uma porta de entrada (no sentido de ser um conceito base da Geografia, como a paisagem e o espaço), é também uma “forma de aprofundamento das análises espaciais, a partir da definição dos espaços de conceituação pertinentes aos fenômenos que se quer explicar” (Castro apud Serpa, 2019, p. 82).

Contudo, todas as ações prestadas por indivíduos absorvem lugares dentro de espaços. Os conceitos de lugar e espaço conversam muito entre si de forma que um é coexistente ao outro. Quando pensamos em um lugar, também imaginamos um espaço, e o mesmo ocorre quando pensamos em um espaço por imaginar um lugar.

No entanto, os dois conceitos não são as mesmas coisas: diferentemente de espaço, “o lugar adquire características próprias” (Stanisk; Kundlatsch; Pirehowski, 2014, p. 5). Os autores continuam:

Assim pode-se dizer que o estudo do lugar deve levar em conta a possível abordagem do lugar enquanto o seu espaço físico, ressaltando a identidade do lugar, ou então as experiências dos indivíduos com o lugar, no qual as subjetividades humanas terão maior ênfase.

Dessa forma, as características de lugar não se limitam apenas às percepções físicas do local, mas também às experiências nele ocorridas, tornando-o, dessa forma, um espaço vivido. Sendo as experiências dos indivíduos elementos presentes na constituição dos lugares.

Na ótica dos autores citados acima, o lugar tem um caráter subjetivo e é um espaço onde houve um profundo envolvimento, de forma que esse envolvimento com o local trouxe um sentimento de pertencimento, familiaridade com aquele espaço.

“Essa relação de afetividade que os indivíduos desenvolvem com o lugar só ocorre em virtude de estes só se voltarem para ele munidos de interesses predeterminados, ou melhor, dotados de uma intencionalidade” (Leite, 1998 apud Stanisk; Kundlatsch; Pirehowski, 2014, p. 6). Sendo assim, a intencionalidade é um fator primordial para a concepção de um lugar, tendo em vista que um indivíduo só torna um determinado espaço como um lugar familiar para si, se ele for munido de interesses por aquele contexto. Esses interesses podem ser os mais variados possíveis, sejam eles interesses econômicos, afetivos ou culturais.

Dessa forma, para servir como exemplificação, podemos utilizar o que foi ocorrido com o personagem Magneto em sua infância. Segundo os quadrinhos “O testamento de Magneto”, o mesmo teve uma infância turbulenta vivida durante a Segunda Guerra Mundial e, por ser judeu, foi colocado em um campo de concentração, onde vivenciou coisas que uma criança não deveria vivenciar.

Ao saber dessa informação, podemos analisar o lugar ao qual Magneto estava inserido. Com o passar dos tempos, o campo de concentração passou a ser munido de um peso emocional para o personagem. Assim, enxergamos a definição daquele espaço vivido pelo personagem como um lugar.

Sendo assim, mesmo que cause um peso emocional ao personagem, esse peso não seria uma afetividade, mas sim lembranças de um passado sombrio. Dessa forma, o lugar por ser um conceito subjetivo, pode ser determinado por diversos fatores, sendo eles afetivos ou não. O personagem desenvolve o espaço vivido do campo de concentração (locais onde foram detidos os judeus durante a Segunda Guerra Mundial em situação desumana e severa) como lugar por suas experiências que o aprofundaram nas ações nele ocorridas. Sendo assim, o lugar está definitivamente exposto nas HQs do Magneto.

Parafraseando Tuan apud Alves; Scarlato (2019, p. 144),

o conceito de espaço torna-se mais abstrato do que lugar [...] além disso, se pensarmos no espaço como algo que permite movimento, então lugar é pausa; cada pausa no movimento torna possível que localização se transforme em lugar.

Assim como já foi defendido neste trabalho, o conceito de lugar conversa intimamente com o conceito de espaço, no entanto, espaço não seria algo tão exato quanto o lugar, o espaço que está sempre em movimento, se produzindo e reproduzindo está sempre em mudança; enquanto ao lugar, não, o lugar é um

momento no meio de toda essa movimentação do espaço, o lugar é fixo, é mais exato.

Nesta discussão, o autor traz o pensamento de Milton Santos, e diz: “Sua orientação teórica é de que a Geografia, para entender o conceito de lugar e avançar nesse sentido, deve concebê-lo a partir do mundo da tecnosfera – o mundo dos objetos – e da psicoesfera – da ação e pensamento” (Santos apud Alves; Scarlato, 2019, p. 145).

Sendo assim, podemos entender enquanto objeto, discutido pelo mundo da tecnosfera, tudo aquilo que está presente no lugar, como por exemplo, aquilo que prende o Magneto a um determinado lugar, amigos, família e vivência. Enquanto ação e pensamento, discutido no mundo da psicoesfera, nós podemos entender o porquê de tais amigos, família e vivências serem importantes para o personagem, constituindo um sentimento afetivo, que o faz realizar a ação de ficar em determinado lugar.

5.3 As representações impostas nas HQs

Nossos escritos giram em torno de representações, seja elas: espaciais, paisagísticas, de lugares ou até mesmo de culturas. Sabendo disto, podemos entender que as HQs (aqui trabalhadas), são geralmente abarcadas por representações, que por vezes as constituem. Dessa forma, temos a fala de Serpa, onde ele pontua que “se o produto depende das representações para ‘existir’, muitas vezes sendo substituído pelas próprias representações em seu percurso que vai da produção ao consumo, as obras por não serem ‘consumíveis’, têm as representações como parte constituinte, mas não dependeriam dessas últimas para ‘existir’” (Serpa, 2019, p. 86).

Dessa forma, podemos tomar as HQs como exemplo: o personagem Magneto é um ser fictício, tal fato faz com que ele não dependa de outras coisas para sua “existência”, no entanto, o personagem é abarcado em sua história por representações da época da Segunda Guerra Mundial, tais representações buscam dar uma personalidade ao personagem, nos fazendo entender o porquê de suas ações.

Sendo assim, baseado em Serpa, as obras têm representações como partes constituintes, no entanto, não dependem somente dela para “existir”. Logo, mesmo

que a história contada no “O testamento de Magneto” (destrinchado mais abaixo), não fosse contada, o personagem ainda sim continuaria “existindo”, pois não tem a dependência desta representação, mesmo que ela venha para auxiliar o entendimento do leitor sobre o personagem. Outro sim, seguindo o mesmo autor (Serpa, 2019, p. 86),

no plano abstrato, uma Geografia dos espaços vividos e também uma Geografia cognitiva das representações sociais e espaciais, pensada como uma forma de elaboração de conhecimento que dê conta das complexas estruturas de representação da sociedade produzindo e reproduzindo espaço.

Sendo assim, segundo a fala do autor, é dito que os espaços vividos também são formas de representações sociais e espaciais, na medida em que dentro de espaço vividos na HQ “O testamento de Magneto” podemos perceber representações sociais, por parte da história se passar durante a Segunda Guerra Mundial, e espaciais, tendo em vista a singularidade percebida ao examinar a figura I e II mais adiante.

A representação espacial significa, aqui, mais do que uma simples indicação de localização dos fenômenos; ela permite, com efeito, resgatar a inteligibilidade que os fatos espaciais adquirem quando são compreendidos a partir de seus contextos próprios (Gomes, 2011, p. 312).

Dessa forma, tomando por base dos escritos de Gomes, podemos entender que as representações espaciais trazem um significado que vai além do que é os fenômenos localizados trazem. Resgatar a inteligibilidade que fatos espaciais trazem é, entre outras palavras, a compreensão partida dos contextos próprios daquele espaço. Ou seja, não somente a representação espacial, mas também, os contextos proporcionados pela mesma.

Tomando por base a HQ supracitada, o lugar ao qual está sendo representado a história do personagem dentro da saga é uma busca incessante pela fidelidade ao local real. Tal fato colocado por aqueles que fizeram a saga “O testamento de Magneto” é sustentado por um conceito, o conceito de signos. É no conceito de signos onde se estuda a representação de lugares ou ações, segundo Gonçalves (2008, p. 1):

é através da identificação das relações de semelhança entre os signos sociais - aqueles que simbolizam o modo de vida, valores, crenças e costumes das sociedades - e os signos que compõem o texto, que se poderá confirmar o *status* de metáfora da obra.

Os signos são aqueles que representam e simbolizam uma sociedade, caracterizada por sua forma de vida, valores, crenças e costumes. Dentro dessa ótica, a saga traz signos que representam a sociedade judia na Segunda Guerra Mundial. Buscando uma representatividade do mundo real dentro das histórias, o personagem Magneto, por ser mutante e judeu, aborda diversos fatos sociais importantes, que foram vivenciados por muitos dentro da sociedade.

Por exemplo, o campo de concentração ao qual o personagem foi mantido era o de Auschwitz. Este lugar serviu como uma rede de campo de concentração, sua localização ficava ao sul da Polônia. Durante o governo nazista, foram construídos diversos campos de concentração e um campo de extermínio neste local.

Assim como a família de Magneto, outras famílias judias mudaram-se para a Polônia (o mesmo quadro também ocorreu na realidade) e esse aumento de judeus naquela área acabou tornando as prisões comuns sobrecarregadas, levando dessa maneira a construção desta enorme rede de concentração desenhado nas HQs inspirado no real campo de concentração de Auschwitz, localizado no sul da Polônia.



Figura 20: Campo de concentração de Auschwitz.
Fonte: G1, 27/01/2020.

Este é um dos campos de concentração onde ocorreram várias situações desumanas, como trabalho forçado e má alimentação, falta de saneamento básico, morte por gás venenoso etc. A HQ "O testamento de Magneto" busca a

representação mais fiel possível do lugar onde o personagem foi mantido. Essa representação é vista com facilidade na imagem seguinte:

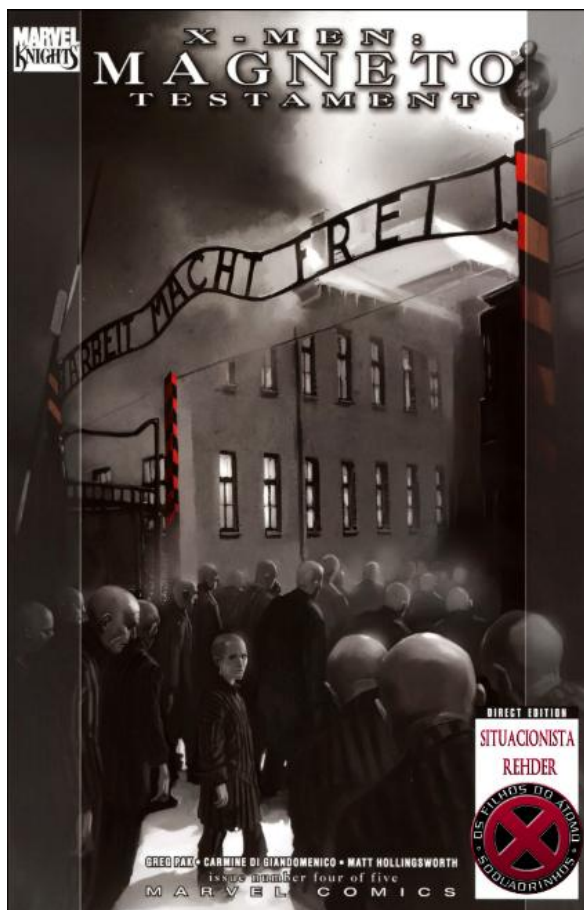


Figura 21: Representação de Auschwitz
Fonte: São Paulo: Panini, 2008.

Nesta imagem da capa do 4º volume, podemos analisar as semelhanças trazidas pelos autores da HQ. O ponto que é melhor representado é o portão de entrada do campo de concentração, o qual segue perfeitamente o formato e cores do original. Além do portão, podemos considerar o prédio ao fundo também como uma representação simbólica do lugar, tendo em vista as semelhanças.

Contudo, mesmo que não esteja trazida na fotografia real de Auschwitz, a HQ coloca em sua arte os judeus, dentre eles uma criança e um idoso, além de todos os outros homens em volta. Essa forma de representação nos dá a informação de que esse quadrante do campo de concentração, além de ser exclusivo para homens, não se importa se são muito velhos para trabalhos árduos ou muito jovens.

Dessa maneira, é no espaço onde os signos são representados, podendo ser tanto espaços de representação, para simplesmente representar uma figura, como também representações do espaço, que busca representar os espaços dominantes na sociedade e que, dentro desses espaços, são abordadas as paisagens, os lugares e, conseqüentemente, os signos neles dominantes.

Além do espaço poder ser um espaço de representação, ele também pode ser um espaço vivido, como dito anteriormente. Ao discutirmos os signos, focamos no estudo das representações, no entanto, estas representações contêm os espaços vividos, a maneira que, se pensarmos nos espaços demonstrados nas imagens e lermos a HQ referente, perceberemos que os mesmos espaços de representação são também espaços vividos, vividos pelo personagem.

Logo, segundo Serpa (2019, p. 87), “se os espaços de representação contêm os espaços percebidos e vividos dos diferentes grupos e classes sociais, é certo que eles contêm e expressam também as lutas e os conflitos dos diferentes grupos e classes pelo domínio das estratégias de concepção desses espaços”

Dessa forma, com a definição da presença de espaço vividos, é possível também o entendimento da existência do lugar. De modo que “os lugares são enunciados a partir de representações espaciais coerentes com as trajetórias desses agentes nos respectivos locais de ocorrência” (Serpa, 2019, p. 66).

A partir da fala de Serpa, o lugar conversa intimamente com a representação e com a vivência. Ou seja, o lugar está inserido no espaço de representação das HQs, utilizando do espaço vivido pelo personagem para concretizar uma familiaridade com tal lugar. E ainda, na fala de Frémont citado por Gomes (2011, p. 324) diz que, aquilo que o lugar representa deve ser decodificado “mais ou menos” como uma linguagem, esta linguagem seria a que os homens utilizam para se comunicam com o espaço, sendo o seu meio de expressão.

Ou seja, o lugar seria como um intermediário, que faz realçar a interligação do homem com o meio espacial, simplificando o entendimento da “linguagem” propriamente dita. Dessa forma, ao lermos a HQ “Sedução Sombria” entendemos as ações do Magneto. Onde, em Genosha ele escraviza os humanos e isso, do ponto de vista geográfico, é uma linguagem expressa no espaço existente, pois, sabe-se que, o personagem tem uma profunda raiva da raça humana.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, que se desdobrou no transcorrer de dois períodos acadêmicos, mergulhei nas complexas teias que conectam o personagem Magneto, figura icônica das histórias em quadrinhos dos X-Men, aos alicerces teóricos da Geografia Cultural: paisagem, espaço e lugar. Impulsionada por um apreço pessoal pelas HQs e pela convicção de sua relevância enquanto objeto de estudo científico, esta pesquisa almejou transcorrer a história do personagem Magneto, suas ações, omissões e objetivos traçados no decorrer de todo o seu desenvolvimento.

A escolha de Magneto como protagonista desta jornada analítica não foi arbitrária. Sua trajetória multifacetada, marcada por perdas irreparáveis, sofrimento profundo e uma luta incansável por reconhecimento e aceitação, oferece um terreno fértil e rico para a exploração geográfica, principalmente ao pensarmos que com os seus poderes ele pode modificar o espaço e a paisagem onde está inserido, como foi mostrado no decorrer do trabalho.

A metodologia empregada nesta pesquisa, alicerçada nos princípios da fenomenologia e da Geografia Humanista, possibilitou uma imersão profunda e sensível no universo do personagem, buscando compreender suas ações e motivações a partir de sua própria vivência e de sua intrínseca relação com o espaço que o circunda. A análise dos conceitos de paisagem, espaço e lugar, por sua vez, revelou a intrínseca ligação entre a narrativa ficcional e a realidade concreta, demonstrando de forma eloquente como as Histórias em Quadrinhos podem atuar como um espelho das dinâmicas sociais, políticas e culturais que moldam o mundo em que vivemos.

A paisagem, compreendida como um espaço de significados desvelou-se como um elemento de fundamental importância na construção da narrativa, moldando ativamente as ações de Magneto e influenciando de maneira indelével a percepção do leitor. O espaço, enquanto local onde ocorre as mais complexas interações dos sujeitos entre si e do próprio espaço com o sujeito foi abordado a todo momento na duração do trabalho, seja de forma direta ou indireta. O lugar, por fim, emergiu como um espaço carregado de afetividade e significado pessoal, construído a partir das experiências e vivências únicas de Magneto, imbuindo o ambiente de uma dimensão subjetiva e emocional.

A análise da HQ "Sedução Sombria", que retrata a complexa e multifacetada situação da nação de Genosha, ilustrou de forma contundente a capacidade das HQs de representar e discutir questões sociais de profunda relevância. A comparação estabelecida entre Magneto e Malcolm X, ativista que defendia a autodefesa e a supremacia de seu grupo, evidenciou como as narrativas ficcionais podem dialogar de forma profícua com a história e a política, lançando luz sobre paralelos e reflexões pertinentes.

No decorrer da pesquisa, me deparei com uma série de desafios e limitações inerentes à complexidade do tema. A vastidão do universo das HQs e a profundidade do personagem Magneto exigiram um recorte preciso e uma análise aprofundada de obras específicas, a fim de garantir a consistência da investigação. A subjetividade inerente à interpretação de textos e imagens também demandou um cuidado constante para evitar generalizações e simplificações, buscando sempre fundamentar as análises em evidências textuais e contextuais.

Apesar dos desafios encontrados, acredito firmemente que os objetivos propostos inicialmente foram alcançados de forma satisfatória. Demonstrado de forma clara e concisa a presença da Geografia nas HQs, analisado em profundidade as intrincadas relações entre Magneto e os conceitos de paisagem, espaço e lugar, e evidenciado como as narrativas ficcionais podem constituir um valioso instrumento para a compreensão da complexidade da realidade social. Por fim, sendo um estudo incomum, abordando a cultura pop, ele mostrou de forma curiosa a análise do espaço, da paisagem, do lugar e de culturas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, J. C.; SCARLATO, N. O lugar na Geografia. In: Carlos, A. F. A.; CÁSSIA, A. C. (Org.). **A necessidade da geografia**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2019. p. 140-149.
- BENDIS, B. M.; LOEB, J.; KURTZMAN, A.; outros. **Dinastia M**. [S.l.]: Marvel Comics, 2005. 8 v. p.
- BRAGA, Rhalf Magalhães. O espaço geográfico: um esforço de definição. **GEOUSP – Espaço e Tempo**, São Paulo, n. 22, p. 65-72, 2007.
- CARLOS, A. F. A. Uma geografia do espaço. In: CARLOS, A. F. A.; CÁSSIA, A. C. (Org.). **A necessidade da geografia**. São Paulo, 2. ed: Contexto, 2019. p. 15-28.
- CLAVAL, Paul. As abordagens da geografia cultural. In: CASTRO, I. E.; GOMES, P. C. C.; CORREA, R. L. (Org.). **Explorações geográficas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997. p. 89-117.
- CLAREMONT, C.; BENDIS, B. M. **O Testamento de Magneto** – Parte 1. O TESTAMENTO DE MAGNETO, n. 1-5, Marvel Comics, 2008.
- COELHO, L. G. S. A Geografia e histórias em quadrinhos. **Revista Tamoios**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 94-104, 2010.
- CORRÊA, R. L. A. Formação Espacial. In: CASTRO, I. E.; GOMES, R. B.; CORRÊA, R. L. (Org.). **Geografia: conceitos e temas**. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010. p. 15-48.
- Cunha, Luíz. **Varsóvia e Gaza: dois guetos e o mesmo nazismo**. Brasil de Fato, 01/03/2024. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2024/03/01/varsovia-e-gaza-dois-guetos-e-o-mesmo-nazismo/>>. Acesso em: 13/04/2025
- G1. Veja imagens da libertação de Auschwitz há 75 anos**. 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/27/veja-imagens-da-libertacao-de-auschwitz-ha-75-anos.ghtml>>. Acesso em: 16/09/2024.
- GEERTZ, C. **Interpretação das culturas**. 1. ed., 13.reimp. Rio de Janeiro: LTC, 2008. p. 3-21.
- GOMES, P. C. C.; **Geografia e modernidade**. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- GOMES, P. C. C.; GÓIS, M. P. F. A cidade em quadrinhos: Elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. **Revista Cidades**, Presidente Prudente, v. 5, n. 7, jul/dez, 2008.
- GOMES, R. C. T.; GRASSLI, A. M. G.; X-Men: O que há além do óbvio. **Cadernos Camilliani**. v. 19, n. 3, p. 172-189, 2022.

GONÇALVES, A. R. A Metáfora em X-MEN. In: **XI Congresso Internacional da ABRALIC**, São Paulo, Brasil 13 a 17 de julho de 2008. p. 1-4, USP.

LEE, J.; MILLER, F. **Sedução Sombria**. n. 1-6, (Vol. 1), Marvel Comics, 1997.

MARVEL COMICS. *Classic X-Men*. Edição 12. [S.l.]: Marvel Comics, 1988.

MARVEL COMICS. *X-Men*. Edição 1. [S.l.]: Marvel Comics, 1963.

PALMARES. Fundação Cultural Palmares. **Personalidades Negras: Malcolm X**. publicado em: 21/02/2019. Disponível em: <https://www.gov.br/palmares/pt-br/assuntos/noticias/personalidades-negras-2013-malcolm-x>. Acesso em: 13/04/2025

SANTOS, Mi. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Hucitec, p. 23-24, 1996.

SCHIER, R. A. Trajetórias do conceito de paisagem na geografia. **R. RA'E GA**, Curitiba, n. 7, p. 79-85, 2003. Editora UFPR.

SERPA, A. **Por uma geografia dos espaços vividos**: geografia e fenomenologia. São Paulo: Contexto, 2019.

SILVA, I. P.; SANTOS, I. G. A concepção de espaço de acordo com o livro "Geografia: conceitos e temas", de Roberto Lobato Corrêa. **Revista PsiPro / PsiPro Journal**, v. 2, n. 1, p. 122-135, jan./fev. 2023.

STANISKI, A.; KUNDLATSCH, C. A.; PIREHOWSKI, D. O conceito de lugar e suas diferentes abordagens. **Revista Perspectiva Geográfica**. UNIOESTE, v. 9, n. 11, 2014.

WHITE, L. A.; DILINGHAM, B. **O conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.

WILLIAMS, L. **O Julgamento de Magneto**. n. 2, Marvel Comics, 2021.