

Morrer, partir e retornar: um voo às memórias de infância com “O jogo das andorinhas”

Dying, departing and returning: a flight to childhood memories with “The game of swallows”

Resenha por/review by Sabrina da Paixão

O que de mau pode acontecer enquanto você espera seus pais chegarem em casa? Eles demorarão apenas uma hora, estão a apenas algumas quadras visitando sua avó, e você sabe que em caso de emergência poderá chamar por um vizinho. No entanto, e quando esta espera se dá em um apartamento situado em meio à divisão da zona de conflito em Beirute, em plena guerra civil, e as poucas quadras entre sua casa e a de sua avó é vigiada por franco-atiradores?

Zeina Abirached é uma quadrinista, ilustradora e artista gráfica nascida em Beirute em 1981, e passou os dez anos de sua infância durante a Guerra Civil Libanesa (1975-1990). Formada em artes gráficas pela Academia Libanesa de Belas Artes, parte

Sabrina da Paixão é Mestre em Educação pela Universidade de São Paulo com a pesquisa: Nas trilhas do herói. Histórias em quadrinhos & itinerários de formação (2016). Monitora do Núcleo de Experimentações em HQ do lab_arte da Faculdade de Educação da USP, pesquisadora do GEIFEC (Grupo de Estudos sobre Itinerários de Formação em Educação e Cultura), membro da ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial), roteirista colaboradora no Gibi Quântico vol. 2 (2016). Email: sapaixao.hq@gmail.com.



O jogo das andorinhas:
morrer, partir, retornar,
da libanesa Zeina
Abirached. Reprodução
de páginas do álbum a
seguir

para Paris em 2004 para estudar na École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Em 2002, ainda em Beirute, ganha um prêmio no Festival Internacional de Histórias em Quadrinhos, com sua primeira *graphic novel* *Beyrouth-Catharsis*. E seus quadrinhos trazem esta catarse de memórias, unindo relatos do passado, bom humor e requinte gráfico, como podemos verificar em *O jogo das andorinhas – Morrer, partir, retornar* publicado pela editora Zarabatana Books em 2015 <<http://zarabatana.com.br/produto/o-jogo-das-andorinhas>>.

Nesta obra acompanhamos Zeina e seu irmão que estão esperando os pais voltarem de uma visita à avó, quando se inicia uma série de bombardeios. Aos poucos os vizinhos dos apartamentos superiores começam a surgir, para verificar como estão as crianças, mas também para se abrigarem no cômodo mais seguro do prédio antigo. Ao cabo de algum tempo, conhecemos as personagens que em breve compartilharão fragmentos de suas histórias, todos amon-



toados no pequeno hall da entrada do apartamento. Enquanto não houver notícias dos pais de Zeina, nenhum deles sairá dali. O leitor é apresentado a cada pessoa ali presente, e desvela em cada página a rede de solidariedade e compaixão que os envolve e conta a história dos que sobrevivem juntos em meio à guerra.

O trabalho gráfico de Zeina é em preto e branco, e a forma como utiliza a composição dos quadros para definir as chaves de tempo e espaço da história são essenciais para expor o contexto no qual viveu sua infância. Através da linguagem dos quadros ela consegue transmitir a geografia da região, trabalhando em movimento de zoom desde o mapa do Líbano até a cidade de Beirute, a *green line*, linha demarcatória entre a Beirute do Norte (com maioria de muçulmanos) e a Beirute do Sul (com população maior de cristãos). Chegando ao muro divisório da cidade, a autora mostra com delicadeza detalhes, como as barricadas, as lojas fechadas, as fachadas esburacadas, até chegar no prédio onde vive. O apartamento é o mesmo onde seu pai nasceu e cresceu, um amplo espaço com quartos e salas, que estão completamente inacessíveis. A família vive no hall de entrada da casa, único cômodo considerado relativamente seguro em caso de bombardeio. Ali comem, dormem, conversam, contam histórias. E é neste cômodo que nós, leitores, acompanhamos junto das crianças a espera de notícias pela próxima hora.

Pouco a pouco surgem na porta os companheiros deste lugar: Anhala, uma senhora, moradora do prédio com Farrah e seu esposo Ramzi, que buscam por exílio no Canadá; Chucri, zelador

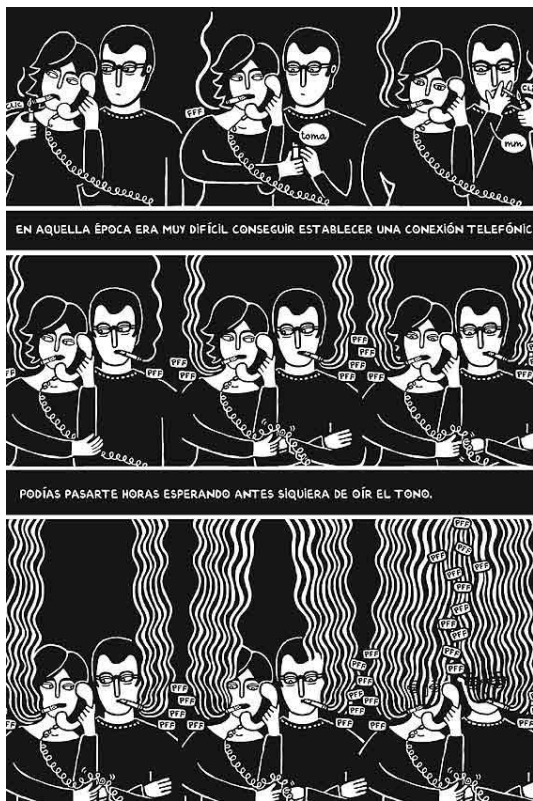
guerra, que se refugia no prédio após abandonarem a cobertura em que viviam, por ser alvo fácil para bombas. Cada um compartilha fragmentos da história de suas vidas, quem eram antes do conflito, o que esperam para depois do conflito, suas esperanças e aflições, perdas e recordações.

Um personagem fundamental na narrativa desta história é a tapeçaria presa na parede da entrada, que narra uma passagem da fuga dos hebreus do Egito, liderados por Moisés. Esta tapeçaria pertencia ao avô de Zeina e participa ativamente na história. A forma como a autora a utiliza em seus enquadramentos cria a impressão de que os personagens bordados na tapeçaria também participam e escutam as histórias contadas naquele espaço. A tapeçaria atua como uma profunda metáfora na obra: ela é também um registro de perseguição religiosa que motiva guerras, fugas e perdas. É como o eterno retorno previsto no título: a história da humanidade é uma história de guerra, de conflitos e morte, e, por conta disso, também é uma história da compaixão, do afeto e da amizade, como meios de diluir o sofrimento e sobreviver a ele.

Em uma linha gráfica que a aproxima de David Beauchard e Marjane Satrapi, Zeina Abirached emprega os recursos dos quadrinhos (onomatopeias, balões, enquadramentos) excepcionalmente, tornando sua narrativa dinâmica e integrada. O modo com ela compõe visualmente as páginas transmite a gama de sentimentos que surgem ao longo da espera: a cidade partida e como os espaços físicos tão próximos tornaram-se perigosamente distantes, a beleza dos pequenos detalhes como o verde que

nasce nas trincheiras de barris e tijolos, como a aflição das crianças transforma o pequeno espaço em gigante na falta dos pais, e novamente pequeno quando ocupado pelo carinho e acolhimento dos vizinhos e suas histórias que os distraem.

As publicações de quadrinhos direcionados ao público jovem adulto tem desde o início dos anos 1980 alguns autores que de-



envolveram os temas da autobiografia em quadrinhos, como Will Eisner e sua obra *Ao Coração da Tempestade* (1991), Art Spiegelman com *Maus* (1986), Marjane Satrapi com *Persépolis* (2000) e Alison Bechdel com *Fun home* (2006), bem como relatos de regiões em guerra, com Joe Sacco e Guy Delisle, adquirindo grande destaque. Zeina Abirached encontra-se nesta corrente atual de ampliação do meio de *graphic novels*, utilizando os quadrinhos como meio de divulgação e perpetuação de fatos, memórias e histórias. Trina Robbins, importante quadrinista underground norte-americana deixa clara a relevância de obras nesta linha em seu prefácio, ao ressaltar as guerras contemporâneas e a importância do registro das vozes dos vitimados, em sua maioria mulheres e crianças, bem como a incongruência mesma da guerra, seja ela qual for.

A despeito do contexto, tenso e doloroso, o roteiro de Zeina é leve e divertido, com momentos de humor e descontração, o que desperta empatia e curiosidade pelas vidas destas pessoas, não apenas personagens, mas pessoas como nós que viveram e ainda vivem por aí. Enquanto lemos esta obra, somos mais um neste apartamento, também nós leitores velamos pelo bem-estar destas crianças, participamos desta longa espera. E ao final da leitura, depois de comungar do café, do tradicional doce sfouf e o whisky 16 anos amorosamente oferecidos pelas personagens naquele cômodo, compreendemos a importância de narrar as histórias dos que morreram, dos que partiram, e dos que, por ventura, retornaram.