

A SOBREVIVÊNCIA ENTRE RUÍNAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE ZEINA ABIRACHED

LUANA DE CARVALHO KRÜGER*

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL), Pelotas, RS, Brasil.

Recebido em: 8 jun. 2018. Aprovado em: 21 jun. 2018.

Como citar este artigo: KRÜGER, L. C. de. A sobrevivência entre ruínas nas histórias em quadrinhos de Zeina Abirached. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 18, n. 3, p. 205-216, 2018. doi:10.5935/cadernosletras.v18n3p205-216

Resumo

O jogo das andorinhas: morrer partir retornar (2007) e *I remember Beirut* (2014) são duas obras de Zeina Abirached que apresentam como plano de fundo a guerra civil libanesa, ocorrida entre 1975 e 1990, durante a infância e adolescência da autora juntamente com sua família e amigos. Procuramos compreender a resistência dessas personagens por meio da sobrevivência em tempos de conflito, utilizando como fundamentação teórica os estudos de Walter Benjamin e Georges Didi-Huberman para subsidiar nossas discussões e procurando observar como a resistência pode ser compreendida por meio de pequenas ações dessas personagens entre as ruínas.

* E-mail: luana-kruger@hotmail.com
 <https://orcid.org/0000-0002-9559-4264>

Palavras-chave

Vagalumes. Sobrevivência. Ruínas.

INTRODUÇÃO

Zeina Abirached, um dia, na França, ao olhar alguns arquivos sobre a guerra do Líbano, ocorrida entre 1975 e 1990, deparou com um documentário produzido no ano de 1984, onde há uma senhora dizendo: “Sabe, eu acho que talvez ainda estejamos mais ou menos seguros aqui!” (ABIRACHED, 2015, p. 191). Ao olhar mais detalhadamente, a autora, percebeu que quem estava falando, sobrevivendo e resistindo àquele lugar era a sua avó e, a partir desse dia, quase por acaso, Zeina Abirached decide que é o momento de falar sobre Beirute em suas histórias em quadrinhos (HQs).

Essa história encontra-se no final dos dois livros aqui escolhidos: *O jogo das andorinhas: morrer partir retornar* (2007)¹ e *I remember Beirut* (2014)² não por acaso, as duas publicações de Zeina Abirached sobre o período em que ela e a família (sobre)viveram em Beirute Oriental em meio à guerra civil. Em 2006, Abirached decide ir morar na França, no entanto, os pais, o irmão e alguns amigos da família continuaram em Beirute em meio a outros conflitos posteriores ao que ela relata em seus livros.

Georges Didi-Huberman (2011, p.135), no seu livro *A sobrevivência dos vaga-lumes* compreende que são a partir dessas experiências, muitas vezes pequenas se comparadas a grandes acontecimentos históricos, que permitem a resistência e a sobrevivência do que realmente importa e, possivelmente, do que não é contado nos livros de história, jornais, entre outros.

Compreende-se, então, que *uma experiência interior*, por mais “subjéitiva”, por mais “obscura” que seja, pode aparecer como um *lampejo para o outro*, a partir do momento em que encontra a forma justa de sua construção, de sua narração, de sua transmissão (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 135, grifos do autor).

1 Publicado originalmente em 2007 na França, traduzido para a língua portuguesa em 2015.

2 Publicado originalmente em 2008 na França, traduzido para língua inglesa em 2014. Ainda não possui tradução em língua portuguesa.

Seriam, portanto, essas experiências pequenas, aos olhos alheios a história, inclusive, insignificantes, que seria possível iniciar a reviver e também mostrar a sobrevivência de uma vivência.

Não sabemos o motivo para Zeina Abirached ter mantido em sua memória, apenas, sua vida em Beirute, não conseguiríamos saber e não seria relevante, agora, pensar o porquê ela durante muito tempo preferiu não falar sobre a guerra libanesa, no entanto, ao reconhecer sua avó em um vídeo, em frente a sua moradia destruída durante um bombardeio, ela (Zeina) tem a “capacidade de reconhecer no mínimo vaga-lume uma resistência, uma luz para todo o pensamento” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 67). As ruínas desse lugar e todo o sofrimento de se encontrar no meio de uma guerra, ainda assim, trazem consigo os vaga-lumes, ou seja, pessoas que resistem em meio ao conflito, que ainda insistem em mostrar sua luz em lugares já obscuros e destruídos. As ruínas que por carregarem uma história ainda mantêm certa segurança perante todo sofrimento e toda perda material.

A história de Zeina e de sua família é contada em duas HQs da autora, as ilustrações e a narrativas foram feitas por ela, apresentam duas perspectivas distintas, e uma obra não dependente da outra para leitura. A primeira apresenta um recorte temporal da infância de Zeina; a segunda, como o próprio nome remete, são suas lembranças de Beirute em momentos distintos de sua infância e adolescência.

Em *O jogo das andorinhas: morrer partir retornar* (2007) temos um episódio da infância da narradora em que os pais decidem ir visitar sua avó, que mora algumas quadras do seu apartamento, no entanto, para conseguirem chegar até o destino, precisam passar por vários obstáculos, se escondendo atrás de diferentes prédios e de estruturas montadas na rua para proteger aqueles que por algum motivo precisam circular e, conseqüentemente, tentam evitar a linha de um franco-atirador, pronto para atirar em qualquer um que atravessar seu caminho. Nesse período de ausência dos pais, começa um bombardeio e os vizinhos e amigos do prédio em que a família da jovem Zeina mora, começam a aparecer no apartamento, tanto para entreter e distrair Zeina e seu irmão, como para ficarem juntos, pois esse era um hábito dos moradores do local. Enquanto os pais da personagem não voltam, somos apresentados às histórias dos diferentes personagens da narrativa por meio de alguns *flashbacks*, observando suas angústias e o motivo de suas resistência e insistência em ficar em Beirute. O apartamento de Zeina, que antes tinha alguns quartos, na narrativa se restringe apenas a um pedaço da sala, o único lugar que garantiria maior

segurança para eles, por estar mais longe de qualquer bala perdida que pudesse atravessar as paredes. Todos vão se acomodando nesse pequeno espaço. A cada novo vizinho que entra na residência de Zeina, uma nova lembrança do que a guerra já tirou daqueles moradores. Entre eles, se destacam Chucrí, que faz tudo para o bem-estar dos moradores, arrisca até sua própria vida para conseguir gasolina, comida e qualquer outra coisa que eles necessitam para sobreviver. Chucrí não tem nenhum membro de sua família em Beirute, todos que ainda estavam vivos se mudaram para um lugar mais seguro, longe da guerra; e Ernest, um contador de histórias incríveis, que possui vasto conhecimento de diferentes culturas e é muito adorado pelas crianças; perdeu o seu irmão gêmeo em frente ao prédio por causa de um franco-atirador e agora também vive sozinho no mesmo edifício.

Já em *I remember Beirut* (2014) há várias passagens relacionadas às lembranças de Zeina Abirached, não são somente lembranças de guerra, mas também de momentos em que viveu em Beirute com sua família, seus amigos e sobre coisas que eles costumavam fazer, mas, ainda assim, mantém como plano de fundo a guerra, que é representada tanto narrativa como nas ilustrações de ruínas da HQ. O que a narradora conta não se resume apenas aos relatos televisivos, mas se encarrega de mostrar uma outra história; um outro lado de uma história, possivelmente, pouco explorado por outros títulos desse gênero literário. Essa outra história mostra aqueles que sofreram com essa guerra e não aqueles que ganharam algo com ela. Conforme Benjamin:

A empatia com o vencedor beneficia sempre, portanto, esses dominadores. [...] Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo (BENJAMIN, 1987, p. 198).

Essa outra história em que o dominador não é o narrador é contada pelos sobreviventes que, por meio da narrativa, são capazes de mostrar um outro lado de um período de conflitos.

Neste trabalho vamos abordar aspectos “vagalumenescos” dos dois livros de Zeina, observando e procurando compreender como se manifesta a resistência por meio da sobrevivência em um período de guerra e conflito nas histórias

em quadrinhos aqui propostas, considerando esse espaço de ruínas relatado pela avó de Zeina e vivido por essas personagens, partindo de nossas leituras de Georges Didi-Huberman (2011) e Walter Benjamin (1987), entre outros autores que dialogam com esses teóricos.

A SOBREVIVÊNCIA E A RESISTÊNCIA NAS RUÍNAS

Ao final do primeiro livro, temos uma imagem juntamente com o desenho de Zeina que, para nós, justifica o nome escolhido para a obra. Nela vemos uma pichação, cuja autoria é atribuída Florian,³ no muro que separava Beirute Oriental de Beirute Ocidental, no momento em que a família de Zeina decide ir embora, pois o prédio em que eles moravam foi bombardeado. Acreditamos que essa imagem representa tudo o que é narrado nos dois livros: um jogo de andorinhas, pássaros que migram e que tem por características se adaptarem facilmente a diferentes ambientes, ou seja, o povo que é forçado a se adaptar, a migrar para se manter vivo; nessas migrações alguns morrem, outros partem para não voltarem mais e também há os que retornam. É esse movimento das andorinhas, movimento vagalumenesco, que se mantém em um jogo de resistir, como uma maneira de manter viva suas histórias. Observamos ainda que é um jogo, não um processo natural, é uma maneira de resistir e lidar com as dificuldades vividas para justamente se manterem vivos. Os moradores desses espaços de conflitos seriam o que podemos compreender como:

Povos-vaga-lumes, quando se retiram na noite, buscam como podem sua liberdade de movimento, fogem dos projetores do “reino”, fazem o impossível para afirmar seus desejos, emitir seus próprios lampejos e dirigi-los a outros (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 155, grifos do autor).

O ato de fugir, mas de sempre voltar é mencionado no livro *I remember Beirut* (2014), a ilustração mostra um jogo de tabuleiro onde as peças são a família de Zeina e o tabuleiro são os lugares em que eles se refugiaram, a narradora diz: “eu lembro de todos os lugares onde nós nos refugiamos durante

3 Não encontramos nenhuma outra referência que pudesse confirmar a autoria e o momento em que o muro foi pichado. Seguimos, portanto, o que é mencionado no livro *O jogo das andorinhas*: morrer partir retornar.

a guerra” (ABIRACHED, 2014, p. 48-49, tradução nossa).⁴ Nesse jogo de tabuleiro vemos que a família de Zeina foi para diferentes lugares, no entanto, entre cada um desses locais há sempre o retorno a Beirute Oriental, um retorno constante, sempre que possível, amenizado pelos pais das personagens como viagens de curta duração. Andorinhas que migram, mas sempre acabam voltando para o mesmo lugar, quando a guerra acalma. Assim, temos a referência *ao jogo das andorinhas* quando Zeina mistura suas lembranças da infância com as histórias da guerra, dizendo: “eu me lembro de como fazer barquinhos de papel” e “eu me lembro do barco que pegamos para ir para Cyprus” (ABIRACHED, 2014, p. 56-57, tradução nossa),⁵ que na HQ está representado pelo desenho de vários pés, todos amontoados dentro de um barco, sem rostos e nenhum outro tipo de identificação, mas a representação de um barco em que mal podiam se mover.

Compreendemos, portanto, que “[a] imagem: aparição única, preciosa, é, apesar de tudo, muito pouca coisa, coisa que queima, coisa que cai” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 118),⁶ ou seja, a imagem é o que mais representa, não o relato, não a história contada, pois permite mostrar o que a história não necessariamente conta. Dessa maneira, o muro que dá nome ao livro também é o lugar que conta a história, que possui marcas de um momento que dizem mais que o próprio testemunho. Observamos que essa imagem do carro da família indo embora, possui a interferência da imagem real, e o carro acaba sendo a interferência do traço de Zeina em um muro que marcava o constante percurso de muitos que saíam e voltavam para Beirute.

Não se pode, portanto, dizer que a experiência, seja qual for o momento da história, tenha sido “destruída”. Ao contrário, faz-se necessário – e pouco importa a potência do reino e de sua glória, pouco importa a eficácia universal da “sociedade do espetáculo” –, afirmar que a *experiência é indestrutível*, mesmo que se encontre reduzida às sobrevivências e às clandestinidades de simples lampejos na noite (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 148, grifos do autor).

Desse modo, a experiência dessa família e de Zeina acaba sendo o gatilho para recontar uma história. Em *I remember Beirut* (2014), percebemos que o muro que vimos na imagem, não existe mais. No entanto a narradora diz:

4 Do original: “*I remember all the places where we took refuge during the war.*”

5 Do original: “*I remember how to fold paper boat. I remember the boat we took in 1989 to go to Cyprus.*”

6 Conforme nossa edição, originalmente em Didi-Huberman (2006, p. 11-52).

Eu não lembro do dia exato em que o muro da rua Youssef Semaani foi destruído. Mas lembro da minha surpresa quando, dez anos depois que a guerra terminou, eu estava andando em Beirute e percebi que a rua em frente à rua onde eu morava, que por quinze anos fora *o outro lado*, também era chamada... rua Youssef Semaani (ABIRACHED, 2014, p. 75-76, tradução nossa).⁷

Acreditamos que o muro que durante anos dividiu o lugar em que a narradora morava projetava mais do que apenas um espaço dividido, foi a partir do muro que, anos depois, Zeina compreendeu o papel de seu povo, que entre fugas e retornos criou sua história. É interessante observar pela citação acima o quanto o espaço acaba sendo ressignificado a partir do momento em que o muro não existe mais.

Além disso, temos aqui aspectos importantes do período de conflito: as ruínas, pedaços de casas, prédios que sobravam após o conflito e que também carregam pedaços de uma história. No decorrer da leitura, a cartunista apresenta nos seus desenhos os buracos de tiros próximos a locais que frequentava, mostra os pedaços de uma guerra, os mesmos que a avó vivenciou. “As ruínas despertam o desejo de contato, mas alertam para a sua impossibilidade. Ou seja, elas expressam o intocável, que é justamente aquilo que nos toca com mais força” (CAPELA, 2016, p. 291). Os detalhes dos desenhos atentam para locais que foram destruídos, balas que atingiram o interior das casas, pedras de construções amontoadas pelo chão, tudo que sobrou e não será reconstruído da mesma forma, que já não existe.

Ainda a respeito das ruínas, temos em *I remember Beirut* um relato sobre o passatempo do irmão de Zeina, que costumava coletar pedaços de escombros frutos dos bombardeiros: coletar ruínas. Ela relata que ao final de um bombardeio, o irmão e Chucri saíam pela cidade procurando pedaços bonitos de estilhaços para a coleção do irmão. Uma maneira de guardar um pouco do que já foi destruído, um jogo em meio ao caos e a destruição. Esse processo parece contar um pouco da história dessas personagens, andar pela rua e coletar pedaços do que se perdeu, e ao mesmo tempo contar a história deles

⁷ No original: “*I don’t remember the exact day the wall across Youssef Semaani street was destroyed. But I remember my surprise when, ten years after the war ended, I was walking in Beirut and realized that the street across from where I lived, which for fifteen years had been ‘the other side’, was also called... Youssef Semaani street*”.

[...] resultante da concentração ou da explosão de temporalidades díspares que colidem num único espaço, uma vinda de um passado vivaz rumo ao presente degradado, outra se projetando na direção contrária [...] porém com algum fundo de razão histórica (CAPELA, 2016, p. 291).

Logo, ao juntar esses pedaços de prédios, ele também coleta um pouco da história que parece estar sendo destruída, mas também revivida pela ação das personagens.

Há também os que resistem através de suas histórias, como um dos moradores do prédio em que a família morava, Ernest, que frequentava o apartamento da família para contar histórias para as crianças, e que

Depois da morte de Victor, seu irmão gêmeo, Ernest só saía de casa para descer até a nossa entrada. [...] Antes da guerra, toda manhã de sábado eles jogavam uma partida de tric-trac na calçada em frente ao edifício. [...] Uma tarde, Victor foi morto por um franco-atirador. Ficou a noite toda estirado no meio da rua. No dia seguinte, Chucri o trouxe para Ernest. Dois dias depois, colocaram containers na rua para proteger os pedestres (ABRIRACHED, 2015, p. 79-82, tradução nossa).

O irmão de Ernest ficou no chão como uma ruína, um pedaço de história. Se observarmos, nem a retirada no corpo no momento da morte foi permitida, mais do que o sofrimento da perda, Victor teve o corpo quase objetificado, como qualquer outra ruína. O apego de Ernest ao prédio era fruto da convivência com o irmão gêmeo e sua perda. Apesar de ser uma personagem tranquila e que não se aventura a correr riscos pela cidade, Ernest mostra sua resistência em pequenos atos: a preocupação com os outros moradores e o cultivo de plantas, mesmo com a escassez de água potável.

Ninguém mais tinha água corrente. Todo mundo no prédio racionava suas reservas de água. [...] Ernest Challita continuava a regar suas plantas toda quarta-feira. [...] Depois, ficamos sabendo que Victor foi morto numa tarde de quarta-feira (ABIRACHED, 2015, p. 95-97, tradução nossa).

Seu ato vagalumenesco se encontra nessa transgressão.

Haveria, desde então, essa tenaz onde estão dolorosamente imbricados o desejo e a lei, a transgressão e a culpabilidade, o prazer conquistado e a angústia recebida: pequenas luzes da vida, com suas sombras pesadas e suas penas como inevitáveis corolários (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 18).

Mesma tenacidade encontrada na personagem Chucuri, que após ter o pai morto⁸ e a família decidir ir embora para outro país, insiste em permanecer em Beirute, ajudando os outros moradores.

Durante o cessar-fogo, ele percorria a cidade deserta. Ou ficava na fila das lojas para encontrar pão, arroz, açúcar, conservas, cigarros, café, fósforos, velas, botijões de gás para fogareiros, pilhas para lanternas e rádios. E combustível para o gerador (ABIRACHED, 2015, p. 69-71, tradução nossa).

Chucuri, ao contrário de Ernest que resiste com suas histórias e transgredir quase invisivelmente, corre mais riscos em sua resistência, é mais ativo.

Cada personagem tem, portanto, uma forma de resistir e de sobreviver.

O espaço todo é salpicado – constelado, infestado – de pequenas chamas que parecem vaga-lumes, exatamente como aqueles que as pessoas do campo, nas belas noites de verão, veem esvoaçar, aqui e ali, ao acaso de seu esplendor, discreto, passante, tremeluzente [...] (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 11).

Pequenas ações das personagens que promoveram tantas lembranças em Zeina, fazem de todas as personagens vagalumes, ao mesmo tempo que são ruínas “vistos como o signo da degradação” (CAPELA, 2016, p. 290). Acreditamos que a construção dessa história se ampara tanto pela resistência, quanto pelo sofrimento, que na HQ são refletidos por meio do desenho e da escrita de Zeina e da imagem (apresentada acima) que se tornou ruína, mas que ainda traz consigo a memória. “Seria ainda preciso reconhecer a essencial vitalidade das sobrevivências e da memória em geral quando ela encontra as formas justas de sua transmissão” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 153).

Assim, para Georges Didi-Huberman (2011) a imagem, mais do que qualquer manifestação artística, é o que mais nos coloca perante o real, seria somente ela capaz de nos colocar diante dos fatos históricos com maior nível de semelhança, pois, como diz Capela:

Dotada antes de tudo de uma força que não destrói, contudo organiza, a imagem é sempre produtora de metamorfoses, e nela, inclusive, as formas deformam e

8 O pai de Chucuri era taxista, em uma de suas corridas foi parado pela polícia, pois foi para o lado Ocidental e, em razão dos atritos religiosos, acabou sendo executado por um policial por estar em “lugar indevido”.

se transformam. Por isso a imagem nunca se reduz a fato consumado. Ao contrário, reclama e ativa a imaginação, pede para ser imaginada [...] A imagem, portanto, é uma inserção, ou uma cisão no tempo e no espaço, que nela e com ela podem permanecer abertos, em devir (2016, p. 310).

Ao utilizar a imagem na HQ e ao justificar sua memória, dando título ao livro, Zeina coloca o leitor nesse espaço de imaginação que está para além da palavra escrita, do código. A imagem coloca-nos diante da sobrevivência, da resistência das personagens-vagalumes, ao passo que também nos evidencia esse espaço ruinoso, onde as personagens-vagalumes que vivem entre os escombros igualmente encontram nele a experiência “mesmo que se encontre reduzida às sobrevivências e às clandestinidades de simples lampejos na noite” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 148).

Nas duas HQs, percebemos que as ruínas são o que mais está presente, toda a história é apresentada por desenhos que mostram escombros, ainda assim, nesse espaço destruído, temos a presença dessas personagens que usam as ruínas como um espaço de resistência. São elas que quase se fundem às ruínas como forma de contar uma história. Conforme perdiam os espaços físicos por causa dos bombardeios, ganhavam histórias que eram transformadas a partir da própria degradação do espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É somente aos nossos olhos que eles “desaparecem pura e simplesmente”. Seria bem mais justo dizer que eles “se vão”, pura e simplesmente. Que eles “desaparecem” apenas na medida em que o espectador renuncia a segui-los. Eles desaparecem de sua vista porque o espectador fica no seu lugar que não é mais o melhor lugar para vê-los (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 47).

Ao final d’*O jogo das andorinhas* encontramos a imagem do muro com a pichação e também percebemos que os únicos que ficam no mesmo prédio, depois de um bombardeio que o destruiu quase completamente, são Ernest e Chucuri. Consideramos que essas duas personagens, juntamente como a avó de Zeina, são os exemplos mais visíveis de vagalumes entre ruínas, afirmamos isso pois na narrativa são eles que mais resistem em permanecer nesse lugar, que acreditam ser esse espaço, ainda que destruído, o lugar deles. Também são as

personagens que menos poderíamos identificar como andorinhas, pois não migram, não se movem, são parte desse lugar assim como as ruínas, constroem suas histórias dessa maneira.

Dessa perspectiva, também observamos Zeina que, por meio da narrativa da avó e da imagem, cria sua história e decide mantê-la viva, enfatizando a vida de andorinha e seguindo, observando e revivendo os espaços vagalumes que sempre estiveram e ainda estão presentes. Logo, assim como a citação acima de Didi-Huberman, percebemos que foi preciso observar entre e com as ruínas, para compreender que a sobrevivência dessas personagens.

Quando Zeina Abirached decidiu observar sua própria história com olhos de vagalume, também conseguiu reconhecer a importância do que precisava ser relatado, nesse mesmo instante as ruínas apareceram não somente como o espaço de destruição, mas também como espaço de transgressão onde as personagens conseguiram resistir. Ao percebermos que a imagem do muro virou ruína e possivelmente nem mesmo as ruínas existem mais, conseguimos observar a relevância da imagem para a (re)construção de uma história, bem como de um povo-vagalume.

The survival between ruins in Zeina Abirached's comic books in Zeina Abirached

Abstract

A Game for swallows: to die, to leave, to return (2007) and *I remember Beirut* (2014) are two books written by Zeina Abirached featuring the background of the Lebanese Civil War, which occurred in 1975 and 1990, during the author's childhood and adolescence along with his family and friends. From the narrative we try to understand the resistance of these characters presented by the narrator through survival in times of conflict, using as theoretical foundation the studies of Walter Benjamin and Georges Didi-Huberman to subsidize our discussions and trying to observe how resistance can be understood through small actions of these characters among the ruins.

Keywords

Fireflies. Survival. Ruins.

REFERÊNCIAS

ABIRACHED, Z. *O jogo das andorinhas: morrer partir retornar*. Trad. de Carlos Roberto Martini. Campinas: Zarabatana Books, 2015.

ABIRACHED, Z. *I remember Beirut*. Trad. de Edward Gauvin. Nova Iorque: Graphic Universe, 2014. (E-book).

BENJAMIN, W. Sobre o conceito da história. In: BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras escolhidas, v. 1).

CAPELA, C. E. S. Euclides e a escritura em ruínas. In: ANDRADE, A. L.; BARROS, R. L. de; CAPELA, C. E. S. *Ruinologias: ensaios sobre destroços do presente*. Santa Catarina: UFSC, 2016. p. 289-336.

DIDI-HUBERMAN, G. L'image brûle. In: ZIMMERMAN, L. (Dir.). *Penser par les images*. Autour des travaux de Georges Didi-Huberman. Nantes: Éditions Cécile Defaut, 2006. p. 11-52.

DIDI-HUBERMAN, G. *A sobrevivência dos vaga-lumes*. Trad. de Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.