



**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Programa de Pós Graduação em Planejamento Urbano e Regional**

Alexandre Rosa Bento

**DAS PROPOSTAS FANTÁSTICAS DO URBANISMO ATÉ AS CIDADES
IMAGINÁRIAS DESENHADAS PARA REVISTA DE HISTÓRIA EM
QUADRINHOS HEAVY METAL**

Porto Alegre

2008

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Programa de Pós Graduação em Planejamento Urbano e Regional**

Alexandre Rosa Bento

**DAS PROPOSTAS FANTÁSTICAS DO URBANISMO ATÉ AS CIDADES
IMAGINÁRIAS DESENHADAS PARA REVISTA DE HISTÓRIA EM
QUADRINHOS HEAVY METAL**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Sandra Jatthy Pesavento,

Porto Alegre

2008

B478d Bento, Alexandre Rosa

Das propostas fantásticas do urbanismo até as cidades imaginárias desenhadas para revista de história em quadrinhos heavy metal / Alexandre Rosa Bento ; orientação de Sandra Jatahy Pesavento. — Porto Alegre : UFRGS, Faculdade de Arquitetura, 2008.

169 p. : il.

Dissertação (mestrado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Arquitetura. Programa de Pós-graduação em Planejamento Urbano e Regional. Porto Alegre, RS, 2008.

**CDU: 711.427:744.936(084.1)
71.036**

DESCRITORES

**Cidades imaginárias : História em quadrinhos
711.427:744.936(084.1)**

**Urbanismo moderno
71.036**

Bibliotecária Responsável

Elenice Avila da Silva – CRB-10/880

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Faculdade de Arquitetura
Programa de Pós Graduação em Planejamento Urbano e Regional**

Alexandre Rosa Bento

**DAS PROPOSTAS FANTÁSTICAS DO URBANISMO ATÉ AS CIDADES
IMAGINÁRIAS DESENHADAS PARA REVISTA DE HISTÓRIA EM
QUADRINHOS HEAVY METAL**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovada em _____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr^a. Sandra Jatahy Pesavento

Prof. Dr. Fernando Freitas Fuão (PROPAR - UFRGS)

Prof. Dr. Eber Pires Marzulo (PROPUR - UFRGS)

Prof. Dr^a. Míriam de Souza Rossini (FABICO - UFRGS)

AGRADECIMENTOS

No processo de realização deste trabalho tive a colaboração de algumas pessoas a quem gostaria de agradecer.

A Sandra Jatahy Pesavento, minha orientadora nessa dissertação de mestrado, que mesmo passando por momentos muito difíceis jamais deixou de acreditar e colaborar na construção deste trabalho.

A Eber Pires Marzulo, por sua colaboração fundamental no início dessa trajetória.

A Fernando Freitas Fuão por seus apontamentos.

A João Farias Rovati, pela sua colaboração em momentos difíceis ao longo dessa pesquisa.

A Mariluz Grando, pela sua atenção e colaboração.

A Carla Gross D'Amico, minha esposa, pela grande compreensão da necessidade de inúmeros finais de semana “preso” em casa para a construção desse trabalho.

E finalmente a todas aquelas pessoas que, direta ou indiretamente, colaboraram com essa pesquisa.

A cidade

O sol nasce e ilumina as pedras evoluídas
Que crescem com a força de pedreiros suicidas
Cavaleiros circulam vigiando as pessoas
Não importam se são ruins, nem importa se são boas
E a cidade se apresenta centro das ambições
Para mendigos ou ricos e outras ambições
Coletivos, automóveis, motos e metrô
Trabalhadores, patrões, policiais, camelô
A cidade não para a cidade só cresce
O de cima sobe e o de baixo desce
A cidade se encontra prostituída
Por aqueles que a usam em busca de saída
Ilusora de pessoas de outros lugares
A cidade e sua fama vai além dos mares
No meio da esperteza internacional
A cidade até que não está tão mal
E a situação sempre mais ou menos
Sempre uns com mais outros com menos
A cidade não para, a cidade só cresce
O de cima sobe e o de baixo desce
Eu vou fazer uma embolada, um samba, um maracatu
Tudo bem envenenado, bom pra mim e bom pra tu
Pra gente sair da lama e enfrentar os urubu
Num dia de sol Recife acordou
Com a mesma fedentina do dia anterior

A cidade – letra Chico Science & Nação Zumbi

“Das Inúmeras cidades imagináveis, devem se excluir aquelas em que os elementos se juntam sem um fio condutor, sem um código interno, uma perspectiva, um discurso. É uma cidade igual a um sonho, tudo o que pode ser imaginado pode ser sonhado, mas mesmo o mais inesperado dos sonhos é um quebra-cabeça que esconde um desejo, ou então o seu oposto, um medo. As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa”.

Ítalo Calvino

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo estudar as cidades imaginárias desenhadas para a revista de Histórias em Quadrinhos adulta Heavy Metal, identificando pressupostos teóricos e influências na construção destas através das principais teorias utópicas que tiveram contribuição para formação do urbanismo moderno e ainda como este conjunto de imagens contribui na construção de um imaginário urbano. Associando conceitos importantes de utopia, leitura de imagens e imaginário diretamente ao desenho da arquitetura, urbanismo e histórias em quadrinhos.

Palavras chave: Histórias em Quadrinhos, Utopias, Imaginário e Leitura de Imagem

ABSTRACT

The present paper aims to study the imaginary cities drawings made for the adult comic magazine Heavy Metal addressing theoretical premises and influences in their conception through utopia theories that contributed to the formation of modern urbanism and yet, how these images have contributed for the urban imaginary associating them to important concepts of utopia, readings of images and the imaginary in the architectural drawing, urbanism and comic stories.

Key words: comic stories, utopia, imaginary and image reading.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1

Bud Fisher, Mutt & Jeff ; Don Trachte, Pintuca. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.43.

Figura 2

Richard Felton Outcault, Yellow Kid. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.14.

Figura 3

Richard Felton Outcault, Yellow Kid.

Fonte: http://www.blogitalia.it/leggi_blog.asp?id=21410

Figura 4

George Herriman, Krazy Kat. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p. 05.

Figura 5

George McManus, Bringing Up Father, Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.27.

Figura 6

Capa da revista Amazing Stories. Fonte:

<http://ww2.coastal.edu/jnavin/adventure/pages/1926%20amazing%20stories%20v1%20no1.html>

Figura 7

Capa revista Pilote, foto Alexandre Bento, acervo próprio, Fonte: Centre Belge de la Bande Dessinée

Figura 8

Tintin, foto Alexandre Bento, acervo próprio. Fonte: Centre Belge de la Bande Dessinée.

Figura 9

La Fiebre de Urbicanda, Schiten y Peters. Fonte: FUÃO, Fernando Freitas. *Arquiteturas Fantásticas*, Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS, 1999. p.157.

Figura 10

Alex Raymond, Flash Gordon. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.46.

Figura 11

Joe Shuster, Superman. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.66.

Figura 12

Bob Kane Batman; Jim Lee, Batman. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.8.

Figura 13

MILLER. FRANK ,BATMAN - THE DARK KNIGHT RETURNS, TENTH ANNIVERSARY EDITION.São Paulo. Editora: DC Comics, 1999. p.34.

Figura 14

EISNER, Will, *Quadrinhos e Arte seqüencial*, São Paulo: Martins Fontes, 1989. p.62.

Figura 15

EISNER, Will. Invisible people, Life force, To the Heart of the Storm, The Spirit ; Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.87.

Figura 16

Jean Giraud, (MOEBIUS) Bluberry. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.128.

Figura 17

Robert Crumb. Minha Vida. Fonte: PATATI, Carlos e Braga, Flávio. Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. p.101.

Figura 18

BISLEY, Simon. Capa revista Heavy Metal July 1998 WPS 36587.
ROYO ,Capa revista Heavy Metal January 1995 WPS 36587 .
OLIVIA ,Capa revista Heavy Metal May 1997 WPS 36587 .
ROYO ,Capa revista Heavy Metal March 1993 WPS 36587.

Figura 19

FELIPE, Fernando de, *The Museum*, Heavy Metal July 1996 WPS 36587. p. 52.

Figura 20

BRINDISI,BRUNO . *Bit Degeneration*. Revista Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 90.

Figura 21

CARRÉ, ADAMOV C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 35.

AZPIRI. *Invincible*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 62.

FELIPE, Fernando de. *Black Decker: The River of fire Deep South Story*. Revista

Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 24.

GIMÉNEZ, Juan., *Chapter 3 Blood and Night*. Revista Heavy Metal March 2000 WPS 36587. p. 16.

Figura 22

FROIDEVAL AND FRACARD. "*Fatum: The Heir*". Revista Heavy Metal May 1999 WPS 36587. p. 31.

Figura 23

CARRÉ, Adamov C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 120.

CARRÉ, Adamov C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 120.

MANARA. *To See the Stars Again*. Revista Heavy Metal July 1998 WPS 36587. p. 105.

Figura 24

OZKAN, Tayyar. *Cave Man*. Revista Heavy Metal September 1995 WPS 36587. p.31.

Figura 25

GIMÉNEZ, Juan., *Chapter 3 Blood and Night*. Revista Heavy Metal March 2000 WPS 36587. p. 17.

Figura 26

ORTIZ, José; SEGURA. "*The First Hit* " Revista Heavy Metal May 1999 WPS 36587. p.99.

GIMÉNEZ, Juan., *Chapter 3 Blood and Night*. Revista Heavy Metal March 2000 WPS 36587. p. 16.

FROIDEVAL AND FRACARD. "*Fatum: The Heir*". Revista Heavy Metal May 1999 WPS 36587. p. 31.

CONTRAMARCH; LAUFFRAY. *The Oath in Amber: The Amojar*. Revista Heavy Metal July 1996 WPS 36587. p. 106.

BRINDISI, BRUNO. *Bit Degeneration*. Revista Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 94.

AZPIRI, Alfonso. *Lorna: Leviatan*. Revista Heavy Metal Setembro 1998 WPS 36587. p. 31.

Figura 27

BRINDISI, BRUNO . *Bit Degeneration*. Revista Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 30.

Pat Mills, Tony Skinner, And Eric Larnoy. *Shadowlayer: The Mark of Melanikus*. Revista Heavy Metal May 1996 WPS 36587. p. 100.

BETRYAL. *Koshka Death* . Revista Heavy Metal May 1996 WPS 36587. p. 125.

Figura 28

AZPIRI, Alfonso. *Invincible*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 69.

Figura 29

BRINDISI, Bruno. *Bit Degeneration*. Revista Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 99.

Figura 30

DI FABBRIO. *Maelstrom*. Revista Heavy Metal November 1996 WPS 36587. p. 28.

DI FABBRIO. *Maelstrom*. Revista Heavy Metal November 1996 WPS 36587. p. 31.

DI FABBRIO. *Maelstrom*. Revista Heavy Metal November 1996 WPS 36587. p. 30.

Figura 31

MANARA . *To See the Stars Again*. Revista Heavy Metal July 1998 WPS 36587. p. 36.

Figura 32

CARRÉ, Adamov C. *DAYAK*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 35.

CARRÉ, Adamov C. *DAYAK*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 53.

NORTH. Harry *Claudy Day*. Revista Heavy Metal March 1993 WPS 36587. p. 59.

SEGURA & ORTIZ. *A Useless Old Man* .Revista Heavy Metal March 1993 WPS 36587. p. 25.

GUIRAL E RUBIN. *Macguffin*. Revista Heavy Metal January 1996 WPS 36587. p.105.

Figura 33

O Cárcere (Fonte: Consórcio de Museos de La Comunidad Valenciana. Piranesi, Uma Visão do Artista Através da Coleção de Gravuras da Real Academia de Belas Artes de São Carlos). Imagem disponível em [http://www.metmuseum.org/toah/ho/09/eusts/ho_37.45.3\(27\).htm](http://www.metmuseum.org/toah/ho/09/eusts/ho_37.45.3(27).htm) acesso em 02/04/2007.

SPIERI, Paolo Eleuteri. *Creatura*, Revista Heavy Metal November 1992 WPS 36587. p. 19.

Figura 34

CARRÉ, Adamov C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 53.

CARRÉ, Adamov C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal November 1998 WPS 36587. p. 125.

CARRÉ, Adamov C. *Dayak: The green room*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 109.

Memorial a Newton exterior, interior à noite (Fonte: MONTCLOS, Jean Marie Pérouse de. Etienne Louis Boullée- 1728-1799. Theoritian of Revolutionary Architecture).

CARRÉ, Adamov C. *DAYAK*. Revista Heavy Metal November 1998 WPS 36587. p. 126.

Figura 35

Falanstério idealizado por Fourier. Fonte: BENÉVOLO, Leonardo. The Origins of Modern Town Planning)

SICOMORO. *The Marriage of Irina Valienko*. Revista Heavy Metal July 1996 WPS 36587. p. 68.

Figura 36

AZPIRI, Alfonso. *Lorna: Leviatan*. Revista Heavy Metal Setembro 1998 WPS 36587. p. 31.

Broad Acre City. Fonte: FISHMAN, Robert. Urban Utopias in the Twentieth Century.

AZPIRI. *Invincible*. Revista Heavy Metal March 1996 WPS 36587. p. 62.

BOUCQ. *The Yellow Battery*. Revista Heavy Metal July 1996 WPS 36587. p. 88.

Figura 37

Le Corbusier - Plano da Cidade de 3 milhões de habitantes. Fonte:BOESIGER Willy. Le Corbusier. p.18.

MANARA. *To See the Stars Again*. Revista Heavy Metal July 1998 WPS 36587. p. 105.

Figura 38

MANARA. *Marie Clarie*. Revista Heavy Metal November 1995 WPS 36587. p. 84 e 85.

INTRODUÇÃO.....	17
------------------------	-----------

CAPÍTULO 1

HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ADULTAS.....	28
--	-----------

1.1 A História das Histórias em Quadrinhos Adultas até a Revista Heavy Metal.....	28
1.2 Flash Gordon de Alex Raymond.....	47
1.3 Uma Breve História do Super Homem.....	48
1.4 Uma Pequena História do Batman.....	51
1.5 A Contribuição de Will Eisner.....	56
1.6 A Esquizofrenia de Jean Giraud (Moebius).....	60
1.7 O Cenário <i>Underground</i>	63
1.8 Frank Miller e Allan Moore.....	66
1.9 A Construção do Estilo da Revista Heavy Metal.....	68

CAPÍTULO 2

LEITURA DE IMAGEM, A LEITURA DAS CIDADES.....	77
--	-----------

2.1 A Imagem: Possibilidades para uma Análise.....	77
2.2 A Leitura da Imagem, na História em Quadrinhos.....	84
2.3 A Imagem das Cidades.....	94
2.4.A Questão Relativa ao Pertencimento do Lugar nas Metrôpoles Contemporâneas Associada a Representação da Cidade das Histórias em Quadrinhos.....	99

CAPÍTULO 3

DAS PROPOSTAS FANTÁSTICAS DO URBANISMO MODERNO ATÉ AS CIDADES FANTÁSTICAS DESENHADAS PARA REVISTA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS HEAVY METAL.....	107
---	------------

3.1. Utopia e Arquitetura Visionária.....	109
3.2. O Nascimento das Primeiras Utopias.....	112
3.3 Utopias Urbanas do Século XVIII.....	116
3.4 O Cenário Utópico Propício do Século XIX.....	121
3.5 O Século XX e as Utopias Urbanas.....	126
3.6 A Estreita Relação entre as Cidades Utópicas do Urbanismo Moderno e as Cidades Imaginárias Desenhadas para a Revista Heavy Metal, e suas Contribuições na Formação do Imaginário Urbano.....	132

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	142
ANEXO 1.....	146
ANEXO 2.....	148
REFERÊNCIAS.....	164
Bibliografia.....	164
Artigos.....	167
Artigos Internet.....	168
Revistas.....	168
Sites.....	169

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende analisar as imagens das cidades imaginárias e fantásticas desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos *Heavy Metal*, durante os anos 1980 até meados de 2000. Busca-se descobrir as relações entre essas cidades e os conceitos de utopias presentes no urbanismo moderno e, ainda, como este conjunto de imagens contribui no sentido de formação do imaginário urbano.

Serão desenvolvidos, então, quatro níveis de análise: **a cidade imaginária das histórias em quadrinhos, os conceitos ligados à leitura de imagens, as principais utopias presentes no urbanismo moderno e os conceitos de imaginário**, especificamente imaginário urbano. Como afirma Bachelard: “Para confirmar cientificamente a verdade, é preciso confrontá-la com vários e diferentes pontos de vista. Pensar uma experiência é, assim, mostrar a coerência de um pluralismo inicial” (BACHELARD, 1996, p. 14).

Entre as muitas possibilidades de acesso ao fenômeno urbano, optamos por seguir a interpretação e análise de imagens das cidades imaginárias das histórias em quadrinhos que têm como foco principal a cidade, pois, nos últimos anos, no meio acadêmico, os estudos que enfatizam e associam cultura e meio urbano têm se propagado, em especial, na história cultural do urbano que se propõe a estudar a cidade através de suas representações, ou seja, estudar o fenômeno urbano através de suas imagens.

No meio acadêmico, os estudos que enfatizam a relação entre cultura e cidade começam a apresentar grandes avanços; muitos têm tido como foco cinema e cidade, literatura e cidade, música e cidade. Com isso, alguns autores passam a desenvolver trabalhos que relacionam conceitos de “cultura” e “meio urbano” na tentativa de compreensão do fenômeno urbano (NAZARIO, 2005; PESAVENTO, 2002; SILVA, 2001), porém ainda são muito pouco difundidos os estudos relacionados às cidades imaginárias desenhada para histórias em quadrinhos, pois essas possuem grande importância como fonte de análise, por serem construções imagéticas quase sempre desprendidas de qualquer preconceito da cidade real. E, por mais que esgote o que dizer jamais se esgotará o que ver através dessas

construções de cidades imaginárias.

Enfim, este trabalho pode vir a ter um importante papel em aproximar esses importantes cenários, histórias em quadrinhos, leitura de imagens, utopias do urbanismo moderno e imaginário urbano, procurando ampliar e aprofundar o conhecimento e a compreensão do fenômeno urbano, através das imagens que o cercam. Demonstrar a importância das histórias em quadrinhos como meio de expressão artística e cultural, inserido em nosso cotidiano, é a raiz de nossa proposta e, ainda, exercitar a possibilidade de outras leituras do urbano e aprofundar a percepção de suas imagens.

Na história em quadrinhos conjugam-se os processos de uma narrativa textual e visual, em que se desenvolve uma trama exibida pelas imagens e pelas falas dos personagens. Conjugam-se assim os processos de “dar a ver” e de “dar a ler”, onde as imagens funcionam como texto, e as palavras reforçam a expressão comunicativa do desenho.

O objetivo geral deste trabalho está em exercitar o processo de leitura da cidade, através da comparação de cidades imaginárias e fantásticas das histórias em quadrinhos e as utopias construídas pelo urbanismo moderno, como fonte de reflexão e objeto de análise. Busca-se identificar, dentre as propostas utópicas selecionadas, as influências presentes nas cidades imaginárias das histórias em quadrinhos e como este conjunto de imagens contribui no sentido da construção de um imaginário urbano. Com isso, aprofunda-se a leitura crítica dessas cidades imaginárias, permitindo uma maior compreensão do fenômeno urbano, ou seja, fazer uma leitura específica do urbano capaz de identificar os sentidos e verificar as sensibilidades dos cenários citadinos, de suas ruas e formas arquitetônicas, verificando seus personagens e as sociabilidades que nesse espaço têm lugar. Procura-se, ainda, verificar como se apresenta a escala dessa cidade imaginária das histórias em quadrinhos *versus* indivíduo (no caso, o personagem); como é feita a crítica à cidade existente através da cidade imaginária; como se inserem os conceitos das utopias do urbanismo moderno nas cidades imaginárias e como nessas cidades se apresentam o edifício, a rua, os espaços abertos.

Fugiremos da falsa doutrina do geral, pois, conforme afirma Bachelard,

“nada prejudicou tanto o progresso do conhecimento científico quanto à falsa doutrina do geral, que dominou de Aristóteles a Bacon, inclusive, e que continua sendo, para muitos, uma doutrina fundamental do saber”. (BACHELARD, 1996, p.69)

Optou-se em trabalhar com histórias em quadrinhos por ser um produto cultural de massa por atingir diferentes classes sociais e acima de tudo por expressar de forma crítica os desejos e anseios de uma sociedade. Assim, mesmo sendo cidades fictícias, imaginárias e fantásticas elas têm o real como referente: são as cidades reais em que vivemos que possibilitaram esta criação.

Cabe ainda ressaltar a importância deste trabalho, pois, diante do conhecimento científico já produzido, encontra-se pouca referência bibliográfica cientificamente reconhecida que faça associação entre esses assuntos, histórias em quadrinhos, utopias do urbanismo e imaginário urbano, tramando uma associação importante para formação de um olhar diferenciado sobre as transformações que nossas metrópoles vêm sofrendo.

Como refere Bachelard, “para o espírito científico, todo conhecimento é resposta a uma pergunta. Se não há pergunta, não pode haver conhecimento científico. Nada é evidente. Nada é gratuito. Tudo é construído.” (BACHELARD, 1996, p.18)

Sendo assim, nossa hipótese de trabalho é que os conceitos das utopias presentes no urbanismo moderno do século XX influenciam a criação das cidades imaginárias das histórias em quadrinhos, e que esse conjunto de imagens contribui sim para a formação de um imaginário urbano. Faz-se, então, o exercício crítico de leitura dessas cidades imaginárias fantásticas desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos *Heavy Metal* na busca de nosso questionamento central.

Para este trabalho serão selecionadas as principais utopias que contribuíram para a formação do urbanismo contemporâneo, utopias essas que são livres manifestações dos desejos de uma sociedade, livres de qualquer lógica ou pela necessidade de viabilidade. São expressões de modelos de cidades ou sociedades ideais e que independem das condições materiais, do espaço ou do tempo para se

manifestarem. Aproximando-se do fantástico.

As utopias do urbanismo moderno, especificamente classificadas como pertencentes ao final do século XIX e início do século XX, que apresentam importância para esse trabalho, são aquelas que se configuram como utopia crítica, caracterizadas como não-lugar não por estarem em lugar nenhum ou ser um lugar qualquer, mas, antes de tudo, por criticar um lugar existente e que não tem a intenção de construção.

Fica evidente que, desde as primeiras utopias, os papéis da arquitetura e do planejamento urbano inserem-se como importantes colaboradores. Portanto, se o pensamento utópico vem ao encontro das preocupações dos problemas urbanos, podemos dizer que esse pensamento contribui como um coordenador de projetos urbanos, que aponta rumos e direções a serem seguidos.

Talvez a relação entre a utopia e o imaginário esteja nesse acervo de imagens das cidades imaginárias dos quadrinhos e as cidades utópicas do urbanismo contemporâneo. As cidades imaginárias das histórias em quadrinhos, que terão importância para este trabalho, são aquelas que procuram imaginar o futuro.

O estudo do imaginário utiliza-se de diversas fontes, tais como a música, a literatura, a arte, a história, a arquitetura entre outras, para, através de representações, identificar as expressões do simbolismo, cultura e valores na relação do indivíduo com seu tempo.

Assim, entende-se que o simbolismo irá se materializar, ou representar-se, na cidade através da arquitetura e/ou do urbanismo, que, através das construções, os sonhos, desejos e necessidades de modernidade, progresso, civilização, prosperidade, entre outros, irão se realizar. Se o imaginário é uma das formas de manifestação desses aspectos simbólicos de relação “homem-espaço”, então será possível compreender como esses aspectos simbólicos e subjetivos atuam e como utilizá-los como meio para repensar, ou mesmo alterar, a realidade material urbana.

Com relação às histórias em quadrinhos, essas servem de referência para a reconstrução de um passado e como perspectiva para o futuro. Considerando esse presente, passado e futuro em um mesmo espaço, parte-se do princípio que essas

construções imagéticas são desprendidas de qualquer preconceito de cidade real e, muitas vezes, mais sensíveis às mudanças de paradigmas urbanos e contendo novas tecnologias que, mais cedo ou mais tarde, podem até se concretizar em nossas cidades reais.

Conforme Josep-Maria Montaner:

Entre as arquiteturas desenhadas, os cenários cinematográficos e as histórias em quadrinhos (ou *Comix*) existe um vínculo comum: o desenho arquitetônico. Todos se baseiam na faculdade de representar através do desenho uma realidade espacial e narrativa. Nesse sentido, a proliferação de histórias em quadrinhos que outorgam um valor especial aos cenários arquitetônicos é um fenômeno recente, que deslancha a partir dos anos setenta. (MONTANER, 1999, p.152)

Ao estudar a relação entre a cidade imaginária e a cidade real busca-se descobrir o papel que as mesmas desempenham dentro da história em quadrinhos; que tipo de cenário é esse e de que forma essa representação gráfica contribui no sentido do imaginário urbano.

Diante disso, as cidades das histórias em quadrinhos são desenhadas com o objetivo de apresentarem uma representação que pode se apresentar sob efeitos de luz e sombra, espectro de diversas cores, preto e branco com caráter edênico ou infernal, festivo ou sombrio, revelando-se utopias ou distopias do espaço urbano.

Para nós este assunto é extremamente fascinante, a relação que envolve uma conexão entre real e irreal, a maneira como são representadas lhes dá um significado que acaba contribuindo, intencionalmente ou não, para a difusão de um conjunto de crenças e valores muitas vezes ligados às estruturas de dominação cultural, política e representações sobre a cidade como construções simbólicas. Seria o dar a ver uma forma de cidade e dar a ler a forma de vida de seus habitantes.

Muitas são as questões que podem ser levantadas: Qual é o papel das histórias em quadrinhos que enfocam as cidades e culturas específicas em um mundo globalizado? De que maneira as histórias em quadrinhos têm contribuído para a manutenção transformando e subvertendo estereótipos e clichês sobre essas cidades e seus habitantes? Uma mesma cidade pode ser representada de várias maneiras, a paisagem é um elemento intrínseco à narrativa, o meio urbano é

decodificado e reconhecido pelo espectador, mas o desenho pode escolher e dispor os lugares de várias maneiras, dotando de diferentes angulações, diferentes posições de altura do observador, luz diferenciada, etc.

Neste contexto, os significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados ou contestados. Elementos da paisagem e da arquitetura têm destaque nas representações de cidade. A arquitetura, assim como o urbanismo, aproxima-se da história em quadrinhos a partir do momento em que manipula o espaço, mas caberá dentro da proposta analisar e criticar as utopias ou contra-utopias arquitetônica-urbanísticas presentes.

Agora, pode-se dizer que esse interesse é recente, pois foram necessárias algumas décadas para que intelectuais ligados a idéias puristas em relação à arte notassem a importância dos quadrinhos.

Segundo Montaner , “os quadrinhos podem ser um perfeito e econômico banco de provas das arquiteturas e das cidades, ao mesmo tempo em que um campo de exercícios para os estudantes de arquitetura”. (MONTANER, 1999, p. 161).

Ainda segundo Nadilson Manoel da Silva:

As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa, Essa característica traz várias implicações para o seu entendimento, tais como o tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição, consumo, fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade. (SILVA, 2002, p. 11)

Passando de um cenário visto por muitos como avesso à cultura, passa a ganhar espaço reconhecido nos meios acadêmicos.

A estruturação do quadro metodológico desta pesquisa busca de forma clara e concisa demonstrar os procedimentos que contribuirão para confirmação de nossa hipótese.

Conforme Becker:

Os sociólogos deveriam se sentir livres para inventar os métodos capazes de resolver os problemas das pesquisas que estão fazendo. É como mandar construir uma casa para si mesmo. Embora existam princípios gerais de construção, não há dois lugares iguais, não há dois arquitetos que trabalhem da mesma maneira e não há dois proprietários com as mesmas necessidades. (BECKER, 1999, p. 12)

Dessa forma fica evidente que cada pesquisa terá seu problema específico um aspecto importante diferente de qualquer outro já apresentado em outra pesquisa. Mesmo que possivelmente apareçam problemas de pesquisa semelhantes o ambiente no qual eles estarão inseridos, entende-se território, época, contexto, estes serão diferentes.

Bourdieu apresenta um ponto de vista semelhante quando:

À tentação sempre renascente em transformar os preceitos de método em receitas de cozinha científica ou em engenhocas de laboratório, só podemos opor o trino constante na vigilância epistemológica que subordinado a utilização das técnicas e conceitos a uma interrogação sobre as condições e limites de sua validade, proíbe as facilidades de uma aplicação automática de procedimentos já experimentados e ensina toda operação, por mais rotineira ou rotinizada que seja, deve ser repensada, tanto em si mesma quanto em função de um caso particular. (BOURDIEU, 2004, p. 14)

Esses pontos de vista apresentam um norte para este trabalho e contribuem de forma clara para construção do método de pesquisa. Não se quer aqui simplesmente aplicar um método matemático com derivações e subtrações onde os dados são colocados de forma militar para obter-se um resultado ininteligível, mas sim ter a possibilidade de aprender e aprofundar os conhecimentos ao longo desta pesquisa.

Serão utilizados conceitos, em especial na história cultural do urbano, que se propõe a estudar a cidade através de suas representações, ou seja, estudar o fenômeno urbano através de suas imagens. Conforme Aumont, “a produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos individuais ou coletivos” (AUMONT, 1993, p. 78). O autor classifica ainda nesse mesmo livro, quando fala da função da imagem, o modo sistêmico mostrando que a imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, que pode ser assim conhecido, inclusive em alguns de seus aspectos não visuais.

A sobreposição ou cruzamento de imagens ganham também importância neste trabalho, pois contribuirão de forma muito positiva para esta análise, e, conforme Pesavento apresenta em seu livro, “o método que se vale Benjamin para, através do cruzamento de imagens contrárias, obter a relação de coerência de sentido de uma época” (PESAVENTO, 2002, p. 19). Mas quando Willi Bolle (1994), em a ***Fisiognomia da metrópole moderna***, analisa Benjamin ele indica a técnica da montagem tomada de empréstimo das vanguardas artísticas, em especial do cinema e a sua transposição para história.

Sendo assim, procura-se por trabalhar com imagens de histórias em quadrinhos que demonstrem uma crítica à cidade tradicional, ou seja, mesmo que implícita a crítica, buscar-se-á desenhos que demonstrem esse descontentamento ou uma fuga a cidade tradicional. Com isso, parte-se em um primeiro momento da seleção de imagens a partir dos anos 1980, onde diversas correntes vanguardistas foram surgindo nas histórias em quadrinhos, seu potencial passou a ser explorado de forma dinâmica e ousada refletindo o mesmo processo das artes plásticas, pois é a partir dos anos 1980 que surgem às histórias em quadrinhos de autor, também chamadas de “Histórias em Quadrinhos de arte”.

Dentro deste cenário encontra-se a revista que mais se destacou neste cenário, a *Heavy Metal*, que teve seu apogeu no ano de 1985 quando ocorreu uma exposição na França, Paris, promovida pelo departamento de difusão do Instituto Francês de Arquitetura, a qual recebe o título “Attention Travaux, Architectures de Bande Dessinée”. Essa exposição deu origem ao livro *A arquitetura na história em quadrinhos*. O principal critério desta escolha parte do princípio de seus desenhos apresentarem como foco principal cidades e, fundamentalmente, cidade futurísticas, estando a sua produção ligada às correntes de vanguarda.

Optou-se, ainda, por trabalhar com um recorte de tempo específico, utilizando publicações do período que abrange desde 1980 até o ano de 2000. Como unidade de análise, o procedimento implica pensar a cidade imaginária como uma representação gráfica fragmentada com muito a ser investigado. Essa leitura específica aproximando essas cidades das utopias do urbanismo e do imaginário urbano se sobrepõe remetendo, assim como coloca Pesavento, “obedecendo ao

princípio da desmontagem e remontagem dos fragmentos do urbano, obtido por idéias e imagens de representação coletiva que são contrastadas com o intuito de revelar uma nova constelação de significados”. (PESAVENTO, 2002, p. 20)

Busca-se uma sensibilização do olhar sobre a imagem como uma tentativa de leitura desta imagem além do simplesmente mostrado. Procura-se analisar quais conceitos da utopia do urbanismo moderno do final do século XIX e século XX, conforme a classificação apresentada por Choay, influenciam as cidades imaginárias das histórias em quadrinhos, conforme conceituação de Montaner e como este conjunto de imagens contribui no sentido do imaginário urbano conforme a conceituação de Pesavento.

Choay apresenta em seu livro, *L'Urbanisme: Utopies et Réalités Une antologie*, uma subdivisão do período do urbanismo a qual será utilizada como principal referência para este estudo. Dentro desta subdivisão tem-se o urbanismo progressista, representado por Le Corbusier, que é o urbanismo progressista é obcecado pela modernidade. A cidade do século XX deve ser de seu tempo, afirmar a contemporaneidade de tudo aquilo que se traduz como o avanço da técnica: a indústria, o automóvel, o avião. A estética modernista tem como base a racionalidade e a austeridade, acompanhadas pelo desprezo à cidade antiga.

O urbanismo naturalista, que tem como representante Frank Lloyd Wright, propõe uma cidade que se opõe à idéia da cidade industrial, acusada de alienar o indivíduo. Defende o contato com a natureza, que volta a ser ali um meio contínuo, no qual todas as funções urbanas estão dispersas e isoladas sob a forma de unidades reduzidas.

Ainda destacaremos a importante contribuição de Platão, Thomas More, Johann Valentin Andreae, Tomaso de Campanella, Giovanni Batista Piranesi, Etienne Louis Boullée, Claude Nicolas Ledoux, Robert Owen e Charles Fourier como importantes agentes na contribuição de formação do urbanismo moderno.

As cidades imaginárias das histórias em quadrinhos a serem utilizadas para este trabalho são aquelas que, conforme Montaner (1999), serão utilizadas imagens com valor especial, por apresentarem cenários arquitetônicos, que procuram

imaginar o futuro. No momento em que são apresentados esses três níveis de análise seguiremos por um caminho diferente do colocado por Bourdieu (2004) como pré-científico, pois, segundo o autor, o pensamento pré-científico não limita seu objeto: mal conclui uma experiência específica, já procura generalizá-la aos mais variados domínios. A conceitualização científica, isto segundo Bachelard (1996), necessita de uma série de conceitos em via de aperfeiçoamento para chegar à dinâmica que pretendemos, para formar um eixo de pensamentos inventivos.

Surge neste momento a opção pela entrevista como um caminho a inserção, e entre as muitas possibilidades de entrevistados escolhemos a figura de um colecionador (ver anexo). Mas não se trata de um simples colecionador de histórias em quadrinhos, um colecionador que também desenha HQs,¹ e hoje trabalha como *web designer*, ou seja, um elemento que tem bastante presente o universo das histórias em quadrinhos no seu cotidiano.

Conforme Becker:

Um problema que aflige quase todos os pesquisadores pelo menos aqueles que tentam estudar, por qualquer método, organizações, grupos e comunidades do mundo real é se inserir: conseguir permissão para estudar aquilo que se quer estudar, ter acesso às pessoas que se quer observar ou entregar questionário. (BECKER, 1999, p. 34)

Esta preocupação de uma maior compreensão deste universo através da elaboração de entrevista se dá pelo fato de não se deixar o processo de identificação breve, pois, conforme Bachelard, “a nosso ver, quanto mais fraco for o processo de identificação, mais fraco será o pensamento experimental”. (BACHELAR, 1999, p. 33)

Ainda Becker,

a estratégia básica de uma análise sociológica de um problema metodológico, assim consiste em ver a atividade científica cujas características metodológicas estão sob investigação exatamente como veríamos qualquer tipo de organização da atividade humana. (BECKER, 1999, p. 33)

Enfim, procura-se seguir o caminho da metodologia analítica, pois, conforme

¹ Vamos aqui a partir deste momento chamar histórias em quadrinhos, por sua abreviação mais usual HQs, com isso a partir deste momento sempre que se ler HQs, estamos utilizando a abreviação para história em quadrinhos.

Becker, esta caracteristicamente assume a forma de perguntar o que os sociólogos reais fazem quando pesquisam e depois tentam ver que conexão lógica pode ser estabelecida entre as várias etapas do processo de pesquisa.

CAPÍTULO 1

A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ADULTAS

1.1 A História das Histórias em Quadrinhos Adultas até a Revista *Heavy Metal*

Este primeiro capítulo investiga a respeito das histórias em quadrinhos, como surgiram e se tornaram arte e como conquistaram uma posição na cultura popular deste século.

Procura-se contextualizar os quadrinhos nos diversos momentos históricos, buscando as polêmicas em relação ao seu conteúdo até se chegar ao modelo adotado pela revista *Heavy Metal*, e o que conduz parte deste capítulo é a história em quadrinhos para adultos, seu surgimento e as propostas alternativas para o mercado adulto tradicional.

Tem-se então uma pesquisa que parte de livros como *Almanaque dos Quadrinhos*, de Carlos Patati e Flávio Braga, *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*, de Nadilson Manoel da Silva, *A História em Quadrinhos*, de Didier Quella-Guyot, *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, de Will Eisner, entre outros, na tentativa de se traçar esta linha cronológica.

A história em quadrinhos é uma narrativa que cumpre uma lógica de apresentação contando uma história em seqüência, onde as ações apresentam-se encadeadas com o objetivo de contar uma história.

Trata-se de uma associação entre texto e imagem, com isso, em função de o texto ser extremamente sintético, vem a necessidade de a imagem ser o mais expressiva possível, onde a singular estética da arte seqüencial é o veículo de expressão criativa, expressão artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.

Conforme definição de Guimarães,

história em quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim é História em quadrinhos toda a produção humana, ao longo de toda a sua história, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita em uma parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para registro, nem o grau de tecnologia disponível. Englobam manifestações na área da pintura, fotografia principalmente fotonovela, do desenho de humor como a charge, o Cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas manifestações da escrita, como as primeiras formas de ideografia. (GUIMARÃES, 1999, p. 5)

A HQ alcança uma posição de destaque na cultura deste século, devido aos grandes avanços da tecnologia gráfica do sistema de distribuição, através do *syndicates*. Além disso, ocorre o surgimento de uma era visual que torna isso inevitável, as HQs têm o poder de comunicar com uma “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público, apresentando outra possibilidade de leitura e interpretação do cotidiano.

A HQ é a sobreposição da imagem e da palavra, onde o leitor demonstra suas atividades interpretativa, visual e verbal, em que a regência da arte, a perspectiva da simetria, da pincelada, a regência literária, a gramática, o enredo e a sintaxe sobrepõem-se mutuamente. A leitura torna-se um ato de percepção estética e um esforço intelectual.

Ao se passar pela problemática de estudo centrada nos quadrinhos produzidos para revista *Heavy Metal*, e aí está todo o esforço do capítulo em entender esse novo contexto em que as HQs adultas se encontram. “Narração Fantástica” que extrapola o limite do real, no nosso caso, estamos delimitando as histórias em quadrinhos, para o público adulto, do seu início até o modelo adotado pela revista *Heavy Metal*, isto é, faz-se um breve histórico das HQs até se chegar ao objeto de estudo propriamente dito, a revista *Heavy Metal*, pois as HQs servem como referencial para a reconstrução de um passado e como perspectiva para um futuro. E mais do que isso, por se tratar de uma construção imagética, livre da materialidade física da cidade real, essas cidades são muito mais sensíveis às mudanças de paradigmas urbanos e de novas tecnologias, sendo pioneiras na geração de imagens que se materializarão em nossas cidades reais alguns anos

depois.

As histórias em quadrinhos alternam ao longo de sua existência períodos de grande liberdade criativa com períodos do mais rígido controle editorial e censura, nascem e desenvolvem-se em conjunto, com a industrialização do entretenimento popular no mundo ocidental.

O desenvolvimento dos quadrinhos como entretenimento industrializado (de massa ou não) está totalmente ligado à capacidade de sedução e de comunicação de desenhos feitos para serem impressos e lidos em seqüência, interagindo direta ou indiretamente com palavras.

Toda a primeira fase, ou o primeiro momento da HQ na grande imprensa norte-americana, destinou-se efetivamente ao humorismo acerca da família e do *status* social.

Em fins do século XIX, na Europa, artistas como Caran D'ache (Alemanha), já haviam estabelecido os cânones básicos da ilustração de imprensa e até mesmo de uma narrativa visual seqüenciada que ainda não tinha balões para indicar falas e suas fontes de emissão.

As primeiras HQs eram histórias completas e ocupavam apenas uma única página. Eram sempre formatadas para não ultrapassar uma página nos jornais dominicais do começo do século XX.

Mas é com Mutt e Jeff, de Bud Fisher que se dá uma das características mais marcantes dos quadrinhos: a fala em balão. Hoje, as conhecidas tiras diárias tiveram início totalmente configurado e caracterizado em 1907 com Mutt e

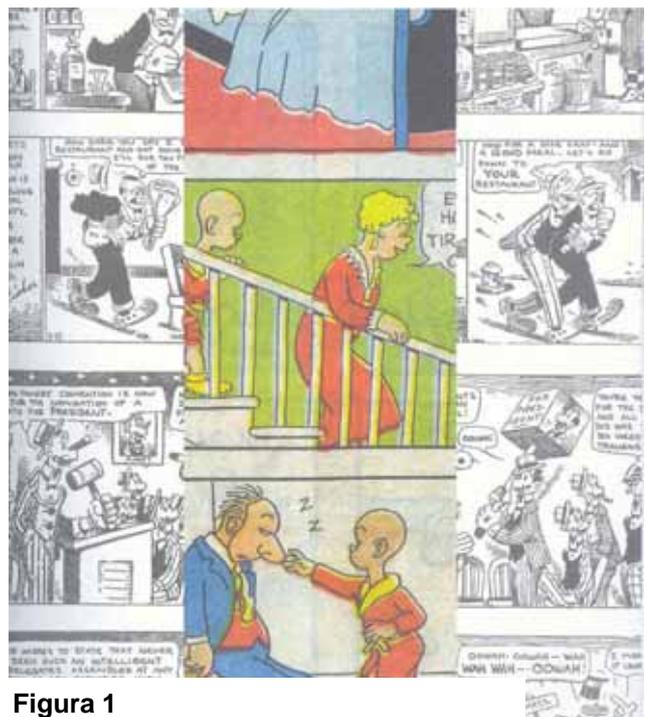


Figura 1

Jeff (inicialmente A. Mutt), de Bud Fisher, na página de turfe no jornal. Comentários

em torno do turfe, fazendo quase uma autocrítica ao mostrar o caráter patético do jogo. Bud Fisher se valia de recursos como os apostadores, a figura do jóquei e do cavalo, transformando-os em personagens. Era uma série realizada com baixos recursos de desenho, porém expressivos e bem aplicados. O maior desafio era em sempre contar a piada de forma rápida e seduzindo leitores, situações gráficas típicas ficaram marcadas.

Com o surgimento do cinema e dos quadrinhos a revolução do que poderia ser considerado como arte, conceitos estéticos tradicionais tiveram de ser repensados, já que um de seus pilares se abalava, a questão do original do não reprodutível do individual do original.

Conforme Walter Benjamim,

No momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis a política. Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, de forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como forma obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade. (BENJAMIM, 1986, p. 172)

Com isso, ou melhor, a partir desse momento, inaugura-se o que poderíamos chamar de a época do reprodutível sua criação acaba por influenciar todos os novos tipos de arte, com mais predominância naquela que lhe é mais próxima, o cinema e, conseqüentemente, a questão estética vai repercutir na aceitação das HQs como forma de arte.

Esse reconhecimento vem quase oitenta anos depois de sua criação, em meio a um grande debate referente à cultura de massa e arte, isso durante os anos 1960, por forte influência dos questionamentos feitos pela *pop* arte, movimento que se caracterizou por tentar diminuir a lacuna entre as chamadas alta e baixa cultura usando elementos da chamada cultura de massa, não se trata de crítica ao consumismo, nem à cultura de massa em si, mas sim um comentário que tenta resgatar a função da arte como participante do dia-a-dia do ser humano, dando significado à existência humana contemporânea, à vida da maioria. Um gênero de

arte em que cada objeto combinava com as qualidades do “feito em série” e do “único”.

E, conforme Boichel, “é a partir daí que os quadrinhos ganham seu ‘status’ de arte entendida como um sistema de significação cultural.” (BOICHEL, 1991, p. 41)

Pensar em quadrinhos implica, de antemão, pensar a respeito de seu público e dos tipos de relações sociais que os envolvem.

Todas as transformações ocorridas no início do século XX contribuíram para a formação e desenvolvimento deste novo tipo de mídia, em função de ser um tipo de mídia barata e de grande alcance de circulação. Atuam na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais.

A primeira “idade de ouro” das HQs aconteceu nesse momento, sustentada pelos *syndicates*, distribuidoras que faziam chegar suas HQs a todos os países.

Os quadrinhos surgem nos Estados Unidos inicialmente vendidos em jornais, como forma de atrair leitores e cativar o público. No seu início tinham a função de divertir, proporcionar lazer para seu público. Talvez os quadrinhos tenham se difundido tanto pelo mundo em função do seu sistema de distribuição bastante eficiente.

Em 1909, Windsor McKay aposta com um milionário excêntrico que faria um dinossauro andar. Elabora, então, o lendário Gertie the Trained Dinosaur em 10 mil desenhos. Enquanto isso, William Randolph Hearst funda o International News Service, primeiro grande *syndicate* distribuidor de *comics* que logo, em 1914, se transformaria no famoso e poderoso, Kings Features Syndicate.

De acordo com Luyten,

Os quadrinhos americanos, por exemplo, têm uma grande penetração no mundo todo em função de seu eficiente sistema de distribuição feito através dos *syndicates*. O conteúdo também é ajustado a um “gosto comum” para agradar leitores europeus, hindus, sul-americanos, africanos ao mesmo tempo. Desta forma, para o escoamento rentável de sua produção, os quadrinhos americanos visam um vasto público além de seu próprio país. Para conquistá-los, os personagens precisam ter um tipo de comportamento e uma tonalidade de humor perceptível a todos. (LUYTEN, 1987, p.173)

Considera-se o Yellow Kid de Richard F. Outcault, publicado semanalmente no *Sunday New York Journal*, como a primeira HQ propriamente dita. Pois, pela primeira vez, fez convergir o interesse dos leitores sobre Yellow Kid, fazendo com que sua fala aparecesse em primeira pessoa do singular, em vez de aparecer na legenda como as falas dos outros personagens, em discursos indiretos, sempre vestindo seu camisolão amarelo.



Figura 2

A partir desse momento o garoto rouba a cena e “toma o poder” na série integrando fala aos desenhos, rompe conceitos e lança um novo modelo de se fazer HQs. Com relação à primeira aparição deste personagem existem duas afirmações, alguns autores defendem a idéia de que sua primeira aparição se deu em 5 de maio

de 1895, outros no segundo semestre de 1896.

Tratava-se de um garoto de cabeça grande, orelhudo e com um camisolão sujo eram histórias ambientadas nos guetos de Nova Iorque, onde ele morava, a esse personagem estava associada certa irreverência até então jamais vista nos jornais. The Yellow Kid (O Menino Amarelo) inicialmente batizado de Down on Hoga's Alley, nome de um típico beco nova-iorquino da época. A página humorística que o referido menino amarelo tomou do resto dos personagens do beco, assim que “aprendeu a falar”. Esses personagens que compunham as cenas dessa página eram todos oriundos de novas etnias que vinham a somar neste mosaico cultural norte-americano. O The Yellow Kid era uma das muitas páginas periódicas de textos e ilustrações humorísticos dos jornais com grande circulação. Em função do caráter sensacionalista do jornal que, por causa do personagem, passou a se chamar de jornalismo amarelo, isso fez com que acabasse sendo alvo de crítica das “boas famílias” que se sentiram agredidas.

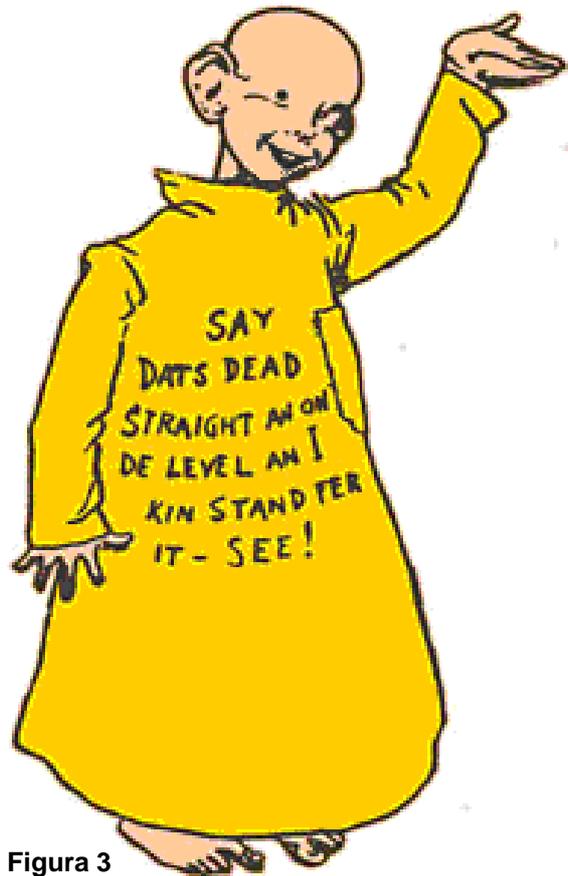


Figura 3

Os quadrinhos adquirem então uma dimensão polêmica que os vai acompanhar durante as demais décadas, sendo alvo das mais acirradas controvérsias sobre código de ética para produtos da indústria cultural. As HQs trazem, então, desde o seu início a relação entre entretenimento e crítica e humor e divertimento utilizando-se dos personagens para disparar críticas, corrosivas aos mais diversos aspectos da realidade social.

Por influência das *charges* políticas seu camisolão, tornou-se panfletário, criticando o momento.

Conforme Carlos Patati e Flávio Braga,

Yellow Kid é quase universalmente aceito como o primeiro personagem propriamente de quadrinhos, por mais que haja antecessores imediatos. Ele foi o primeiro a conquistar seu público próprio na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão. Suas falas e, pouco depois, a inserção delas em balões, foram um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma história em quadrinhos. (PATATI e BRAGA, 2006, p.15)

Nos dias de hoje o Yellow Kid dá nome a um dos principais prêmios internacionais de histórias em quadrinhos, no salão de Lucca, na Itália.

Por volta do ano de 1904, nos EUA George McManus desenha histórias de família no jornal *New York World* e em alguns anos, seus heróis fizeram a volta ao mundo, impondo as séries cômicas (por isso chamados de *comics*), antes de difundir as séries de aventuras por meio dos jornais diários. Os anos 1920 e 1930 viram nascer a aventura sob todas as suas formas: ficção científica, exótica, histórias policiais. A fuga da realidade se tornou uma mercadoria necessária, qualquer que fosse a época de vínculo.

Ilustradores dos mais diversos estilos e categorias haviam amadurecido seu estilo e seu desenho como forma de expressão para a reprodução em série e para a reprodução seqüenciada, ao longo dos séculos anteriores. Certamente que o modelo fordista praticado pelos Estados Unidos muito colaborou para a agilidade de produção e distribuição desta nova mídia que começava a se destacar. Isso tudo contribuindo para a construção da identidade do trabalhador urbano, ao mesmo tempo em que se construía um imaginário urbano.

É bastante forte o impacto cultural que os quadrinhos adquirem e o grande público que conseguem atrair. Com a circulação nos jornais dominicais, as HQs eram aguardadas com grande ansiedade e vão se afirmando e se fortalecendo junto à sociedade.

Segundo Carlos Patati e Flávio Braga,

A época da eclosão dos quadrinhos na imprensa popular e diária (apresentação de luxo, em cores, aos domingos) foi especialmente rica porque todos se lançaram ao trabalho com energia. Até mesmo os gráficos se esmeravam, para que seus filhos tivessem o que ler no domingo. O fato de os criadores de HQs se expressarem livres de regras de bom gosto e de convenções narrativas também ajudou. Todo o território estava por

desbravar. As páginas dominicais de jornal foram territórios onde se exploravam os limites da forma, e isso permitiu que os criadores andassem em todas as direções e encontrassem o complexo no meio do simples. (PATATI e BRAGA, 2006, p.16)

No início do século XX, mídias como o cinema e a televisão ainda ensaiavam seus primeiríssimos passos, o cinema, o teatro, a televisão, não eram de produção e alcance sequer comparáveis aos dos quadrinhos, essa forma mista de expressão, nascida na imprensa popular. A ambigüidade em misturar traço e texto é uma das formas que a liberdade de expressão e manifestação encontrou, historicamente, na imprensa. As HQs, irmãs do *cartum* e do folhetim, deixaram marca indelével nas fisionomias culturais e costumes do século XX.

Temos como primeiros editores de quadrinhos nos suplementos dominicais Hearst e Joseph Pulitzer, ambos proprietários de um império do jornalismo. Isso não significou muita censura porque o território que se começava a explorar ainda era vastamente virgem e não havia normas ou diretrizes editoriais claramente enunciadas ou elaboradas.

A produção deste novo tipo de “entretenimento” foi muito bem trabalhada visando acima de tudo à possibilidade de exportação desse modelo, com a criação de um produto cultural popular de alto valor de exportação. Isso fez com que ele fosse absorvido tanto por leitores argentinos como por japoneses, passando pela Europa toda, no pós-guerra.

As HQs são para serem lidas como reprodução impressa. Os quadrinhos continuam sendo celeiros de ricas elaborações culturais que transitam pela sociedade em diversos níveis de significação e penetração. Ilustradores dos mais diferentes perfis, influências e categorias amadureceram o desenho como forma de expressão para reprodução em massa e para reprodução seqüenciada, ao longo dos séculos anteriores. O impacto cultural dos quadrinhos, mídia barata e de grande alcance público, foi tanto quanto duradouro.

Em 1911, George Herriman lança Krazy Kat, com traço e texto excepcionais, a série aparentemente simples, foi criada em 1910, como complemento de uma outra The Dingbat Family, contudo mais dotada de personalidade que a família inteira, se impôs a seu criador, inclusive prescindindo do ambiente familiar inicial.

Desenvolvia-se em torno de uma situação um tanto simples: suscitando o aparecimento do Gato Félix e logo depois toda a fauna de Walt Disney.

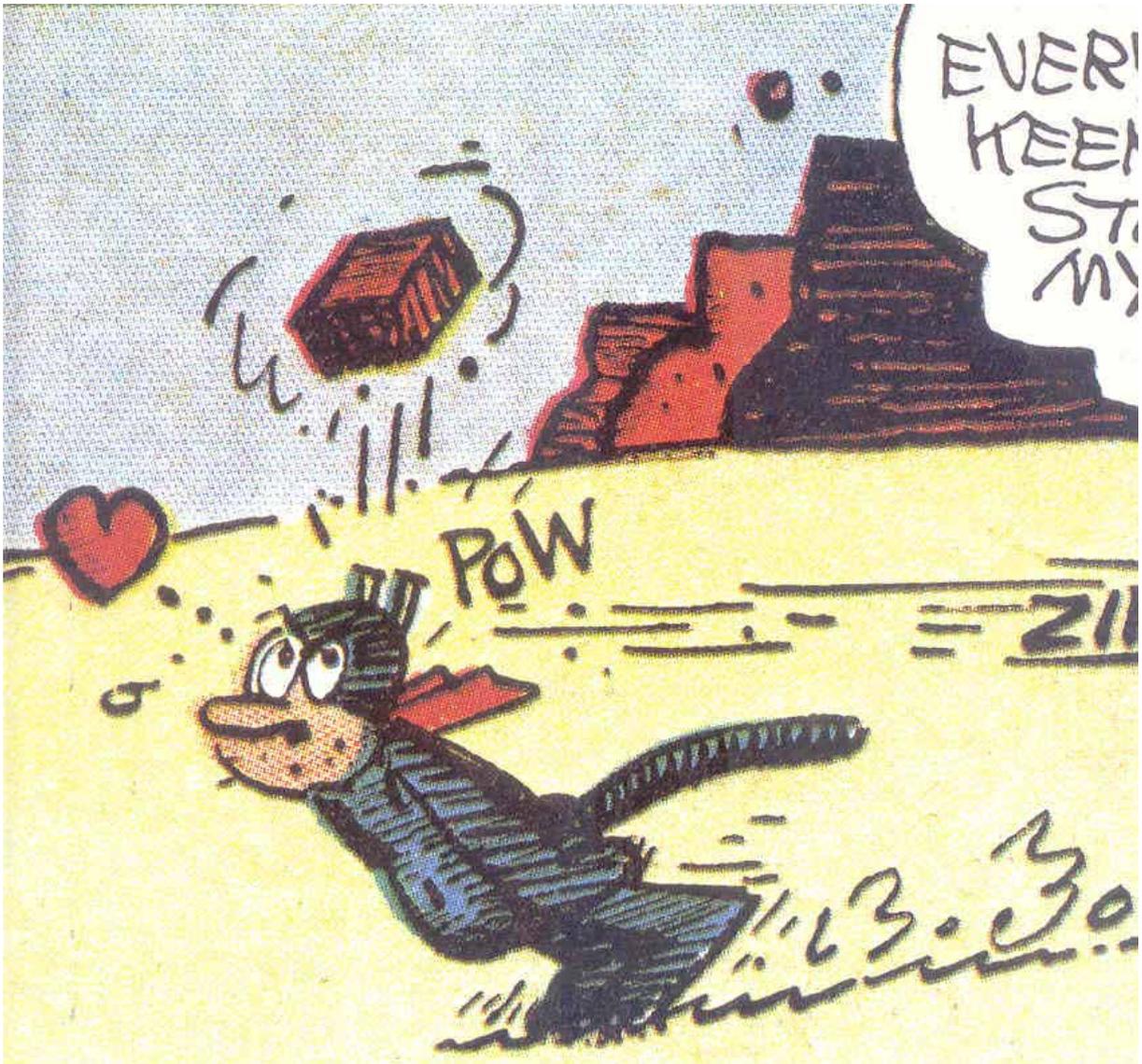


Figura 4

Em seguida, em 1913, George McManus desenha Pafúncio e Marocas nome desses personagens no Brasil, ou no original, Bringing up Father, para as empresas Hearst, com o tema familiar que desencadeia um surto de histórias pequeno burguesas americanas de subúrbio em ascensão com o resultado vitorioso da Primeira Guerra Mundial. Os quadrinhos e tiras contam a história de um casal da classe operária que da noite para o dia se tornam multimilionários, ganhando sua fortuna em corridas de cavalos.

A maior parte do humor contido nessas histórias do início do século se atém às tentativas de Pafúncio e Marocas atingirem uma posição na alta sociedade. Além

do contexto e das histórias, as tiras de Pafúncio e Marocas são um exemplo magnífico do período da arte moderna na ilustração. As clássicas tiras de George McManus – Pafúncio e Marocas – foram inspiradas na peça teatral de William Gill – “The Rising Generation” (algo como Geração Emergente), de 1893. Pafúncio e Marocas foi a primeira HQ a atingir repercussão mundial, só tendo sido ultrapassada em longevidade pelos “Sobrinhos do Capitão”; que foi adaptada às telas, aos palcos e aos desenhos animados por seis vezes; inclusive teve a imagem de seus personagens eternizada em selos comemorativos nos Estados Unidos. Pafúncio era o melhor dos melhores,

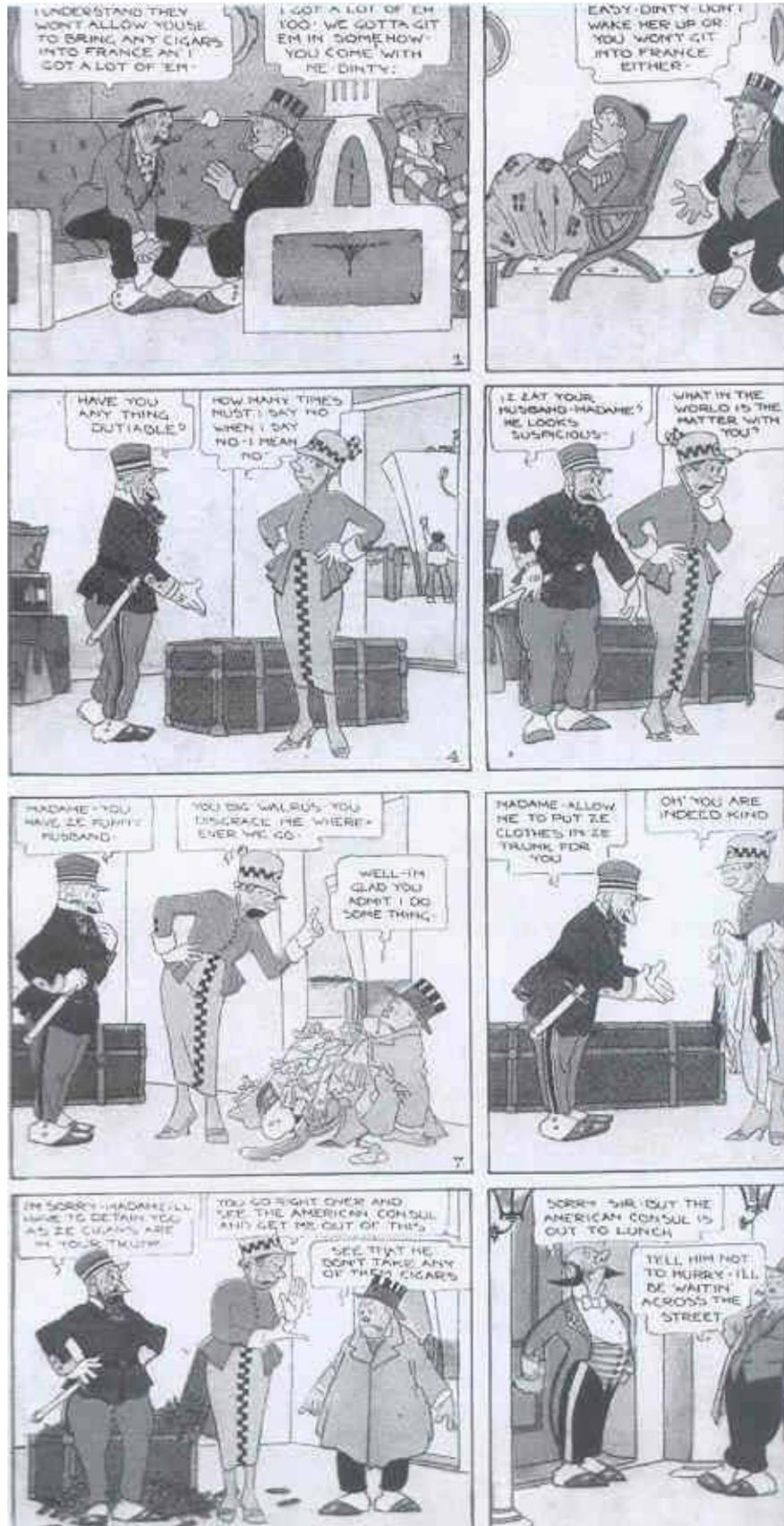


Figura 5

descendente de irlandeses, que sempre tentava agradar sua sarcástica esposa

Marocas, usando fraque e cartola e esforçando-se para viver de acordo com a sua nova condição social. Pafúncio tinha olhos voltados sempre para as belas mulheres e adorava programas de “baixo nível”, tais como sair à noite com os amigos, freqüentar “pubs” e cassinos. Os seus hábitos sempre o colocavam em conflito com a escalada social de Marocas. A filha do casal, Nora, era belíssima, porém insípida, uma verdadeira “patricinha” do início do século, muito popular entre eles.

O cartunista George McManus aplicava detalhes pictóricos altamente detalhados aos quadrinhos, resultando disso um engraçado retrato de época com seus cenários, interiores e vestuário. Enquanto a maioria dos cartunistas fazia suas histórias com traços rudimentares, George McManus, um mestre da ilustração, era detalhista e requintado; até sua assinatura era elaborada. Seu estilo fino e delicado distinguia as tiras do Pafúncio por cenários com ornamentos e rococós; elementos gráficos eram uma constante, desde as texturas nos vestidos de Marocas até o uso do recurso de silhuetas. Apreciar os quadrinhos de George McManus é voltar aos anos 1920 e 1930. Alguns quadrinhos do início eram ilustrados com temas e costumes da Era Eduardiana e todo o seu luxo. As tiras do Pafúncio atravessaram diversas épocas e estilos, adentrando a era da Arte Moderna e McManus foi se adaptando aos tempos, como pode ser constatado ao observar-se sua obra.

Pafúncio tornou-se extremamente popular, para se ter uma idéia de sua importância para a cultura norte-americana, no 25º aniversário do personagem foi oferecido um jantar em homenagem a George McManus na sede do Congresso, em Washington. Essa tira, com seus mais de 50 anos de idade, é a mais longeva de todo o mercado norte-americano.

As HQs surgem então nos jornais e emergem como um produto cultural popular de alto valor de exportação. As HQs de aventura e de super-heróis, em especial, foram não só ponta-de-lança ideológica norte-americana contra o nazismo, mas também apoio à implantação do plano Marshall. Do segundo período da explosão dos quadrinhos, a saber, os da exportação maciça das HQs de aventura e humor, nessa ordem, são oriundos autores tão díspares quanto o brasileiro João Mottini, residente na Argentina, e Hergé, na Bélgica e na França.

No ano de 1926 aparece o primeiro número de *Amazing Stories* com histórias de ficção científica e aventuras nos planetas Marte e Vênus. E já em 1933 o Kings Features Syndicate revela ao mundo um jovem artista: Alexander Gillespie Raymond, ou simplesmente Alex Raymond. Começou trabalhando como *ghost* de outro desenhista e

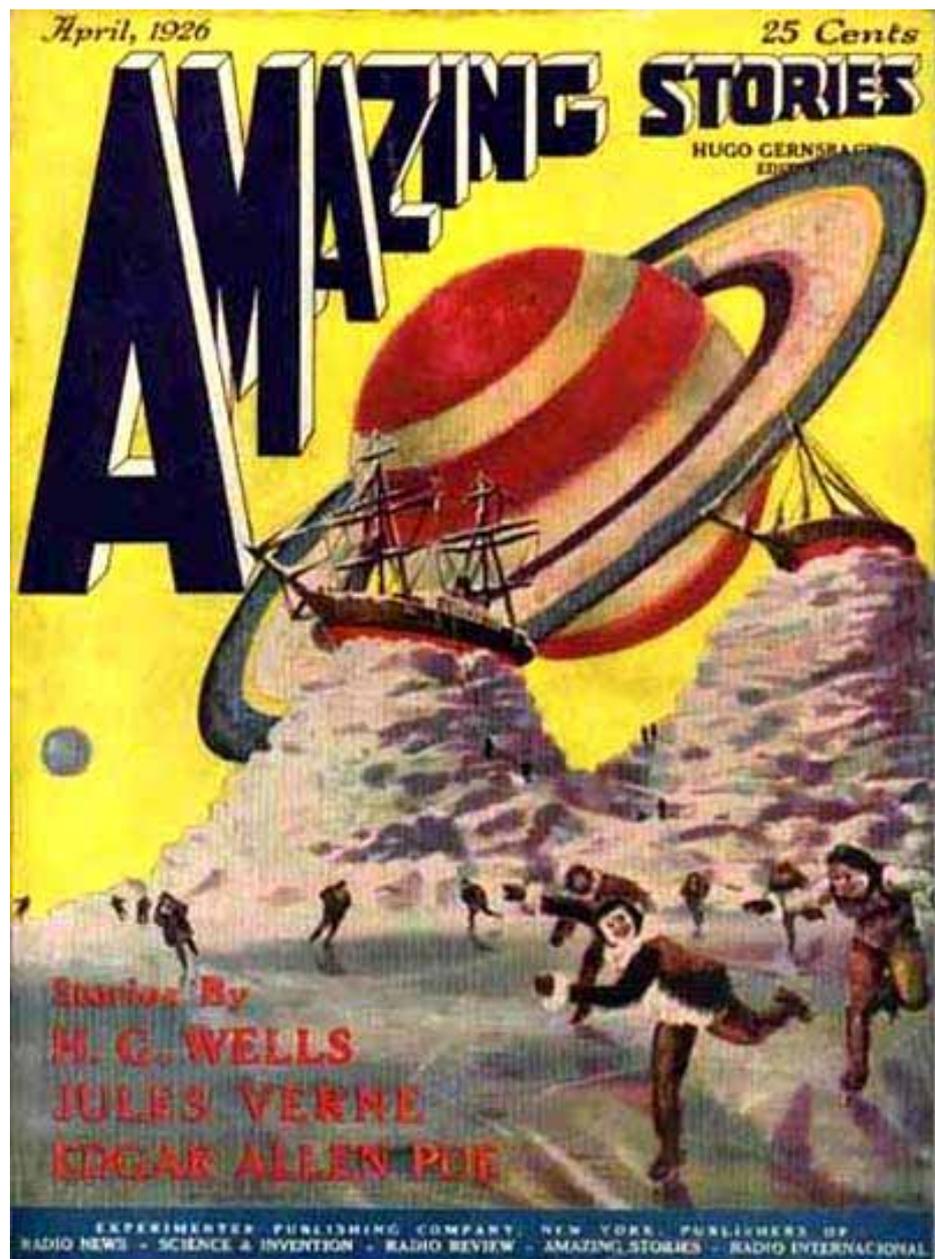


Figura 6

passa, simultaneamente, a elaborar graficamente as aventuras de Flash Gordon na mesma faixa de Buck Rogers; Jungle Jim na trilha de Tarzan e, para completar sua genialidade, arte-finaliza o agente secreto X-9 na mesma linha policial de Dick Tracy. O agente X-9 estreou com o inteligente roteiro do escritor Dashiell Hammet, um ex-detetive nos duros tempos das *gangs* nascidas em Chicago. Ficou famoso escrevendo contos policiais e histórias baseadas em sua experiência pessoal. Introduziu o realismo policial nas HQs e, principalmente, no cinema. Hammett elevou o policial à altura da tragédia grega. Defendia as idéias do partido comunista americano. E toda vez que era preso por essa atividade considerada subversiva para os Estados Unidos, sua fiança era paga por um milionário chamado Vanderbilt,

seu admirador fanático. Até que um dia chegou um tempo de caça aos comunistas por iniciativa do senador McCarthy. E assim, mesmo com um reconhecido currículo e merecido sucesso editorial, o escritor Hammett morreu como indigente por falta de atendimento médico adequado.

Quando chega o ano de 1934, mais especificamente no dia 11 de junho, o escritor Lee Falk lança o Mandrake e, logo depois, the Phanton, o Fantasma, no dia 17 de fevereiro de 1936. Phil Davis foi o primeiro desenhista de Mandrake, sendo que Ray Moore e, posteriormente, Wilson McCoy continuaram dando vida gráfica ao legendário Fantasma. Ray Moore tinha um desenho mais primitivo que Naif, mas muito forte e gráfico. Foram muitas as suas aventuras tumultuadas entremeadas pelo romance com Diana Palmer e a vida junto aos temíveis pigmeus da tribo Bandar de uma inacessível região da África. Ainda em 1934, Milton Caniff inicia o desenho de Terry e os Piratas, com um traço de pincel em ilustrações fartamente documentadas, em um gênero realista, equilibrando a técnica cinematográfica de ângulos, enquadramentos e cortes com um texto de alto nível. Suas belas mulheres, *pin ups* hollywoodianas, marcaram época, pois foram especialmente elaboradas para levantar o moral dos soldados na guerra. Também em 1934, em agosto, o desenhista manco, devido a um acidente de trem na infância, Al Capp apresenta a simbólica população de Dogpatch, ou Brejo Seco, a sátira corrosiva ao capitalismo, aos astros, aos discos voadores, além de criticar a televisão, a propaganda, a fome, os políticos, a diplomacia, a guerra, a paz, o kennedysmo, o matriarcado, os *hippies*, os pacifistas e até a Coca-Cola. Tudo contado e narrado na história do matriarcado de Mama Yokum, cujo nome é uma mistura de Vokel, camponês mais Hokum, que significa o absurdo. Lembra a vida de uma família típica americana. “O escritor satírico é um homem maldito de todos os lados, pois critica tudo que lhe aparece diante dos olhos”, declarou Al Capp.

Ainda em 1938, Portugal revela o desenhista E.T. Coelho enquanto a Espanha mostra o trabalho gráfico de Jesus Blasco. Todos criadores de histórias com desenhos de qualidade e linguagem comparável aos melhores do mundo.

No ano de 1941, em março, o Capitão América, inicialmente escrito por Joe Simon e depois por Stan Lee, foi desenhado por Jack Kirby. Reflete o clima norte-americano que continua mantendo tropas espalhadas pelo mundo. Mas, nesse ano,

surge um expoente que chegou a ser o auge artístico do gênero *comic book*.

Em 1950, Charles Schulz, o Freud dos quadrinhos e ídolo de psiquiatras e psicólogos, começa a desenhar Charlie Brown. O personagem é a síntese de todos os complexos adquiridos na infância de qualquer pessoa. A insegurança, o insucesso, a dúvida, a ingenuidade, a inabilidade com objetos, os braços caídos ao longo do corpo em incapacidade total, desistência da ação, impossibilidade de reação. Nesse mundo dos Peanuts não há interferência do adulto, a não ser em citações existenciais. Nunca são vistos. Schulz usa uma linguagem com grande dignidade literária, colocando no diálogo entre personagens frases surpreendentemente adultas ou mesmo pensamentos profundos em Snoopy, o cão. Seus traços são simples, quase infantis, mas expressam qualquer alteração psicológica dos personagens. É a tira de jornal mais lida no mundo, tal é a catarse coletiva que inspira. Sendo um dos maiores sucessos comerciais, seus personagens acabaram aparecendo na televisão, viraram bonecos, capa da revista *Time*, musical na Broadway, filmes de longa-metragem em desenho animado e nome de módulo lunar da agência espacial norte-americana.

Chega às bancas em 1952 a revista *MAD*, o mais novo empreendimento da EC *comics*, editada pelo escritor e desenhista Harvey Kurtzman. O grande mérito da *MAD* foi trazer para as HQs um humor anárquico, satírico e, principalmente, judeu. Ainda em sua primeira fase, reconhecidamente a melhor de todas, ela destruiu sem dó nem piedade todo e qualquer ícone da cultura de massa norte-americana. Flash Gordon virou Flesh Garden (Jardim de Carne), um brutamonte com zero de QI, e Batman foi transformando em um anão vampiro que vivia tentando agarrar a Mulher Maravilha. São notáveis também as sátiras feitas ao Superman (Superduperman e a charge *Supermarket*, sobre um supermercado exclusivo para heróis) e as adaptações de contos de fadas, todas elas temperadas por certa dose de perversão sexual.

A *MAD* merece ainda, que se destaque sua produção gráfica, pois foi nela que floresceu o talento de Wallace Wood; Basil Wolverton, especialista em desenhar monstros deformados, e Bill Elder, os responsáveis pela “cara” da fase clássica da revista. Para se ter uma idéia de como a coisa era pesada para época, o slogan da *MAD* era uma provocação absurda: “*MAD Magazine: Humor In a Jugular Vein!*”,

frase que, nos anúncios da revista, aparecia escrita sob uma Monalisa deformada criada por Basil Wolverton.

Em 1959, começa a circular a revista *Pilote*, na França, onde estréia Asterix, de Goscinny e do desenhista Uderzo, a qual consagra o personagem mundialmente. Asterix, o gaulês, atinge um enorme sucesso internacional, pois irá permitir desde leituras infantis até leituras imensamente maduras para a mesma situação, com um humor refinado tornou-se o personagem principal da revista *Pilote*, durante longos anos, talvez durante toda a sua longa existência, alternando ao no seu



Figura 7

longo curso brincadeiras de criança com importantes críticas implícitas para os leitores mais informados. Sem dúvida, isso foi que contribuiu muito positivamente para todo o sucesso do personagem.

Os quadrinhos encontraram no mercado franco-belga uma força que se mantém praticamente até os dias do hoje, pois em Bruxelas encontramos um grande museu destinado às histórias em quadrinhos, museu este que tive a oportunidade de conhecer ainda enquanto esta pesquisa estava sendo feita, cabe ainda salientarmos

a importância de um forte personagem criado Georges Rémy (Hergé) Tintin.



Figura 8

Conforme Carlos Patati e Flávio Braga,

Tintin é um caso que merece menção detalhada, por seus pontos comuns e por suas divergências com relação às principais séries de aventura norte-americanas e de humor de sua época... Hergé misturou generosas doses de humor tanto no traço como na concepção das suas aventuras. Mas, ao contrário do norte-americano, e com toda a importância que sempre deu à pesquisa para realizar seus álbuns, ao longo dos anos o belga permitiu que os personagens e as aventuras perdessem seus aspectos humorísticos ou de apelo francamente infantil, trabalhando ao mesmo tempo sutilezas de traço e desenho para fazer antigos leitores voltarem a saborearem encantados. (PATATI e BRAGA, 2006, p. 37)

A revista italiana de quadrinhos *Linus* alcança um sucesso em 1965 abrindo perspectivas para outras iniciativas semelhantes no mundo. A Universidade de Roma realiza o Primeiro Congresso sobre *comics* e conclui que os quadrinhos contribuem para uma resposta imediata e fulminante na mentalidade infantil. Por exemplo, o personagem fala num balão e logo no outro balão já tem uma resposta.

Duas nuvens: ele pensa. Trovão: está colérico. O balãozinho treme: está com medo ou frio. “Eis uma linguagem econômica, surpreendentemente universal.” Marshall McLuhan, em *Understanding Media*, lança a idéia de que o meio é a mensagem. Com isso, a forma é o próprio conteúdo.

O mundo voltou a ser aldeia, agora global, com a imprensa, a televisão e agora com outros meios de comunicação como os quadrinhos. Nenhum homem é uma ilha isolada. Precisa se comunicar se aproximar do outro. Os desenhos pré-históricos nas cavernas podem ter sido o registro das primeiras histórias em quadrinhos. Mais que isso, era um ensaio para controlar magicamente o mundo, em particular a caça. Provavelmente, o desenho das cavernas tenha vindo antes mesmo da fala. Caso contrário, o homem descontente com as palavras, que são exatas, porém pobres, ensaiaram fazer a primeira HQ mesmo, a fim de ver se conseguiam dar uma idéia da sucessão das coisas.

No desenho, como no olhar, podemos ver em um instante, coisas que, em palavras, dariam para encher um pequeno volume. A visão é instantânea; a palavra é sucessiva. Precisa de tempo. Ainda na década de 1960 apareceram as heroínas excitadas como Barbarella, de Jean Claude Forest, em 62; Modesty Blaise, dos ingleses, Peter O'Donnell e Jim Holdaway, em 66; Jodelle, de Guy Pellaert, mais pop, colorida e Valentina de Guido Crepax a problemática sadomasoquista que mais parece um filme de Ingmar Bergman ou Antonioni.

Guy Pellaert apresenta a personagem Pravda em 1967, enquanto Guido Crepax desenha a erótica saga sadomasoquista de Valentina 1968. Os anos 1970 foram da consolidação dos quadrinhos *underground* que explodiram no final dos anos 1960. Desenhados como numa viagem lisérgica, mostraram e comentaram as entranhas da classe média americana, a *american way of life*. Gilbert Shelton, Richard Corben e Rick Griffin que colocaram suas idéias nas páginas de Zap Comix, Fantagor da Last Gasp Comix de San Francisco, Bijou e muitas outras. Criticaram, abalaram, revolucionaram e transformaram uma série de valores sociais aparentemente estabelecidos.

Na França a *Pilote* nasce mensal já em oposição às outras revistas de quadrinhos francesas, que eram semanais ou quinzenais. Seus seriados de

aventura, desde o início, desfrutaram de um imenso sucesso comercial, e abrem um imenso campo para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos francesas. Nesta linha editorial de revistas de HQs para adultos a *Pilote* concorre a altura com a *Metal Hurlant*.

Tendo lançado também *Lucky Luke* e *Blueberry*, entre dezenas de outros personagens, deixou de circular em novembro de 1989. Depois de um número especial, lançado em junho de 2003, a *Pilote* volta a circular na França, na Bélgica e na Suíça, numa edição especial para o Natal.

Ainda no cenário das histórias em quadrinhos francesas podemos citar, *A Febre de Urbicanda* de Benoit Peeters e François Schuiten os autores conseguem um enorme destaque dentro do cenário das histórias em quadrinhos por terem

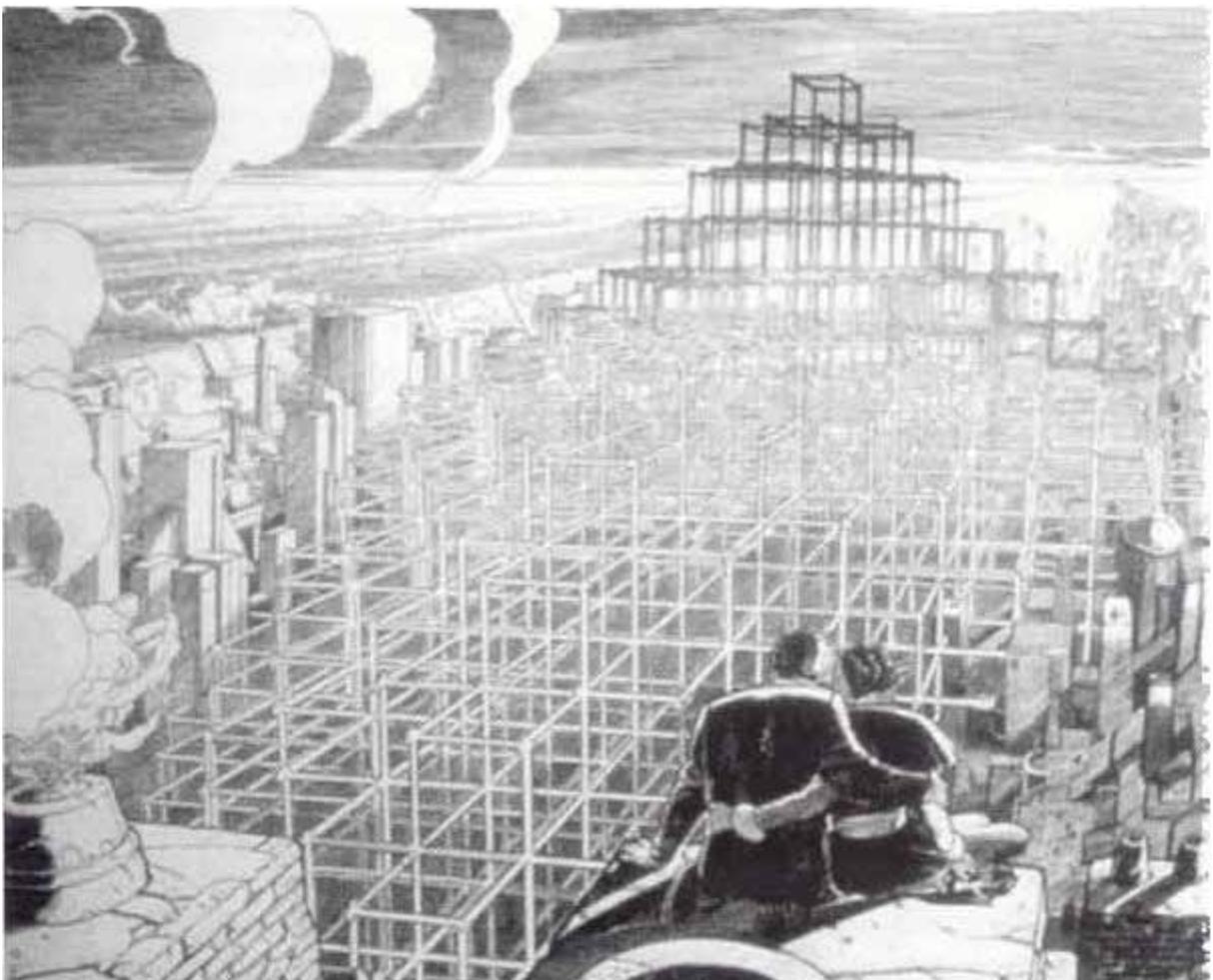


Figura 9

desenvolvido uma série: *As Cidades Obscuras*, idealizada em 1980 para editora

francesa Casterman, tendo seu autor bebido em fontes culturais diversas. Com conceitos da arquitetura, Edgar Franco² identifica em a febre de urbicanda uma teoria de análise de modelos urbanos, desenvolvida na Barthett School of Architecture and Planning, da universidade de Londres e estuda no Brasil na Universidade Nacional de Brasília. Com objetivo de criticar os modelos da formalidade e da urbanidade demonstra uma presença intemporal. Urbicanda não passa de uma grande cidade fictícia planejada, que tem como expoente maior o Urbitecto (neologismo inventado pelos autores franceses), Eugen Robick com forte inclinação pelo paradigma da formalidade e que vê seu ideário transformado ao não conseguir solucionar a intromissão de um cubo cujas arestas começam a crescer e a se replicar desestruturando toda a aparente “ordem” da megalópole. Se inicialmente o governo parece demonstrar desespero, a população começa a tecer novas formas de relacionamentos entre si, diferentemente de quando o cubo não existia, pois agora as pessoas usam suas diferentes arestas como pontes, inclusive retalhando nelas grafismos e outras utilidades criativamente despertadas.

1.2 Flash Gordon de Alex Raymond

Logo depois da Segunda Grande Guerra, Alex Raymond começa a desenhar Rip Kirby em tiras diárias que relatam as aventuras de um detetive particular. O resultado é um trabalho gráfico de alta qualidade com domínio perfeito do claro-escuro.

Aproveita todos os recursos da pena e do pincel, alternando blocos e traços para compensar a má qualidade de impressão no papel de jornal. Isso influencia outros desenhistas e o desenho publicitário. A sua maior obra foi Flash Gordon, um clássico. E, certamente, se os gregos fizessem quadrinhos teriam essa sua pureza



Figura 10

² FRANCO, Edgar. Doutorando em Artes Plásticas na ECA/USP. Mestre em Multimeios pela Unicamp e arquiteto pela UnB. Professor dos cursos de Arquitetura & Ciência da Computação da PUC-MG (Poços de Caldas). Autor dos livros *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet* (Ed. Annablume) e *Arquitetura e quadrinhos* (Ed. Marca de Fantasia). É também ilustrador e quadrinhista, com dezenas de páginas publicadas em revistas do Brasil e exterior.

helênica. Raymond é um Julio Verne em suas concepções a ponto de ser considerado um designer inovador. Previu a minissaia e quase toda a moda que inspirou o desenhista de roupas femininas Paco Rabanne. Uma moda antevista no desfile das belas mulheres no planeta Mongo. Alex Raymond não só foi um mestre quando desenhou a bela Dale Arden já nos primeiros capítulos de Flash Gordon como, também lançou uma moda para mulheres perfeitas, belas, librianas e sensuais.

O seu desenho inspirou o *design* de um trem que iria ligar Osaca a Tóquio alguns anos mais tarde. Inclusive, a Força Aérea norte-americana pediu ao King Features Syndicate todos os esboços e estudos dos desenhos de Flash Gordon para seu departamento de criação, pois os foguetes imaginados por Raymond resolviam alguns difíceis problemas de aerodinâmica.

Os cientistas de Houston, aficionados dos *comics*, encontraram em Gordon, além da solução para tais problemas de navegação, o *design* da pistola que o primeiro astronauta utilizou. “A imaginação é mais importante que o conhecimento”, afirmou Einstein. As aventuras de Flash Gordon retrataram a tirania da década de 1930, na figura do ditador Ming, o impiedoso usurpador do poder em Mongo. É incrível, mas existem coisas usadas por Flash Gordon que ainda não foram descobertas, por exemplo, em 1934 quando a maravilhosa Dale Arden foi raptada, um homem leão coloca na cabeça de Flash Gordon um aparelho através do qual ele se comunica em pensamento com a companheira. E, finalmente, como se sabe a “Terra é azul” porque Flash Gordon assim o disse em 1933. Isso foi comprovado e dito, décadas depois, por um dos primeiros astronautas americanos em pleno espaço sideral.

1.3 Uma Breve História do Super-Homem

Não poderíamos deixar de citar o super-homem, principalmente por ter se tornado um ícone dos quadrinhos americanos, redirecionando a produção e revolucionando todo o mercado editorial americano.

Então, no ano de 1938 aconteceu outro *boom* quando os moradores de Metrópolis olharam para o céu e exclamaram: É um pássaro? É um avião? É o

super-homem! Um personagem que se caracterizou por marcar uma época e mais conseguiu mudar a fisionomia dos quadrinhos para sempre, a simplificação icônica que vai se apresentar, não pela sofisticação do trabalho dos artistas, mas pela sensibilidade de Jerry Siegel, o roteirista, e Joe Shuster, o desenhista.

Tudo isso aconteceu depois que dois jovens, com seus 20 e poucos anos, em Cleveland, Ohio, abalaram o mundo com a idéia do Superman. Ainda nos bancos escolares, no ano de 1933, Jerry Siegel, o escritor, criou o personagem e ofereceu a seu amigo,

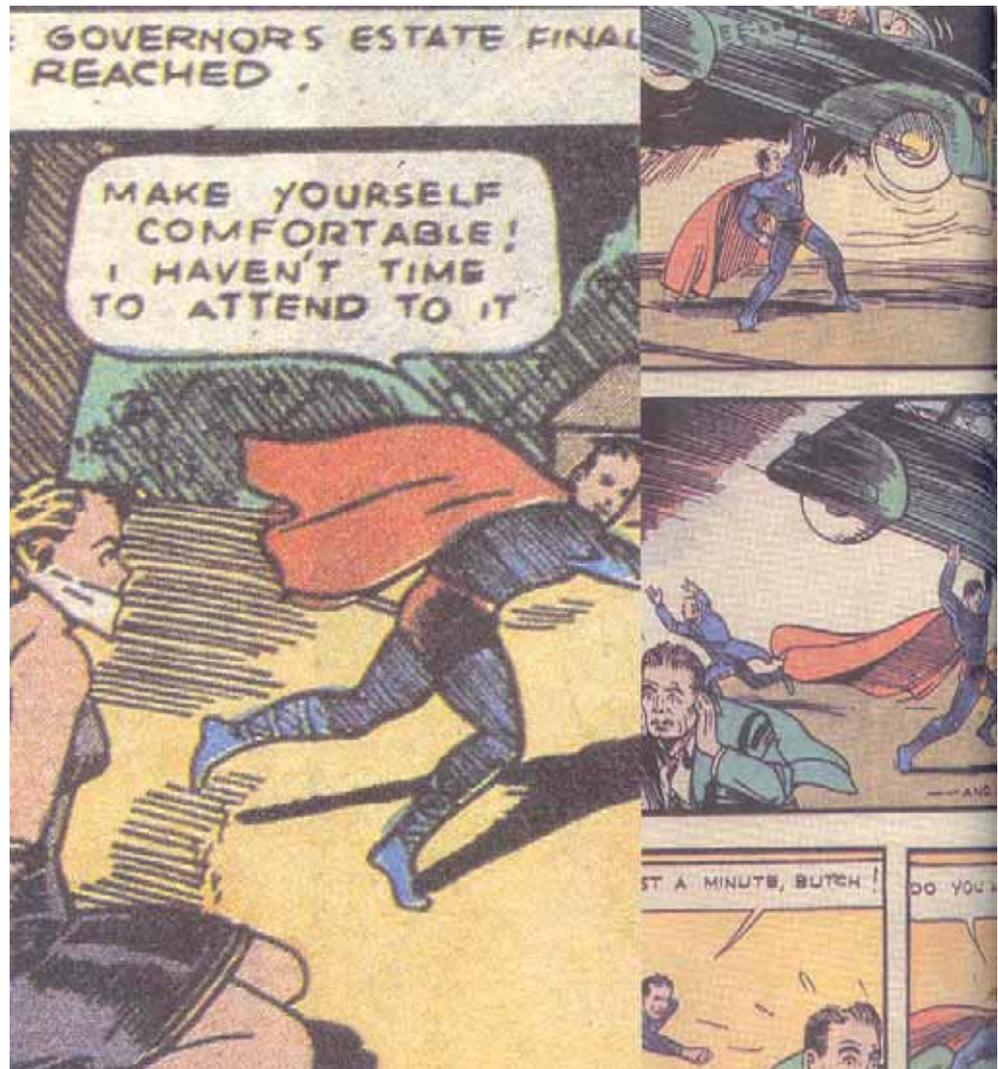


Figura 11

Joe Shuster, a oportunidade de desenhar. E, por mais de cinco anos tentaram inutilmente colocar o trabalho em algum *syndicate*, mas editores e distribuidores consideravam o material fantasioso. Finalmente, um editor de revistas mensais completas lançou o Superman na *Action Comics Magazine*. Então, em junho de 1938, a série experimental logo dobrou e triplicou sua circulação, já eram vendidos dois milhões de exemplares por mês. A seguir o *Superman Quarterly Magazine* é lançado em maio 1939 com a tiragem de 1.400.000 exemplares. Depois, Superman foi para o rádio, cinema e televisão.

A origem do herói e de seus superpoderes foi contada na mesma *Action Comics* número 1, para livrar seu filho do fim iminente do planeta Krypton, um casal de cientistas alienígenas – Jor el e Lara – enviam o seu filho – Kar el – ainda criança, para o espaço, minutos antes de o planeta explodir. A nave cai na zona rural do Kansas, próximo à cidadezinha de Smallville (“pequenópolis”), onde é encontrada por um casal de fazendeiros – Jonathan e Martha Kent, que decidem adotar a criança. Quando cresce, o então adolescente alienígena, batizado de Clark Kent, descobre seus superpoderes e decide empenhá-los para fazer o bem e a justiça no mundo que o acolheu. Kent vai para a cidade de Metrópolis, onde se emprega como um tímido repórter no jornal *Planeta Diário* e se apaixona pela repórter Lois Lane. O herói também desperta um sentimento profundo, mas de ira, em Lex Luthor, um inescrupuloso empresário que é praticamente o dono da cidade.

Os desenhos animados ficaram por conta do Fleischer Studios. Durante a Segunda Guerra Mundial o presidente Roosevelt dos Estados Unidos, eleito talvez por sua plataforma de campanha em acabar com a Lei Seca, pede para que Superman ingresse na luta contra os nazistas. “Superman é um judeu!” esbraveja Goebbels o ministro de propaganda de Hitler, em 1942. Superman passa a ser um símbolo nos Estados Unidos que recebe imigrantes judeus vindos da Europa. Ganha a companhia de Supermoça, Superboy, Supercão, a *kryptonita* e inúmeras aventuras com Batman e outros. Superman foi a gênese de uma série de outros super-heróis.

Aparece disfarçado de Clark Kent, com um terno de ombreiras e gola larga. Superman é uma enorme possibilidade de estudo do absurdo absoluto da psicologia de massas. Em meados dos anos 1950 ocorreu a primeira grande reformulação no personagem, coordenado pelo editor Mort Weisinger. Ele introduz vários tipos de *kryptonita* (verde, vermelha, branca e dourada), a fortaleza da solidão – morada do herói, as constantes mudanças no personagem da DC, suas novas origens e as incoerências cronológicas fizeram com que surgisse o conceito “Multiverso” para acomodar todas essas incoerências em uma série de “Terras” paralelas onde foram espalhados, as diversas fases do herói da editora.

Durante os anos 1980, e principalmente 1990, Superman passou por transformações profundas, e em meados dos anos 1980 a editora DC resolveu

reformular todos os seus personagens. A saga “crise nas infinitas terras”, na verdade está muito mais preocupada em organizar incoerências cronológicas e descontinuidades que persistiram; por isso, diversas terras alternativas criadas ao longo dos anos, por vários roteiristas foram reorganizadas.

Em 1986 foi recriada a sua origem, a cargo do autor e desenhista John Byrne, que deu um ar mais humorizado ao personagem, passando a não ser tão invulnerável quanto em sua origem (antes ele era afetado apenas por *kriptonita*, uma pedra originária de seu planeta e que fora criada nos programas de rádio do herói, tendo sido introduzida nos quadrinhos só em 1949). Entretanto, Clark Kent passa a ser cada vez mais tímido e mais heróico, além de ter destacada a sua inteligência, ganhando até prêmios Pulitzer em suas reportagens para o jornal *Planeta Diário*. As mudanças continuam acontecer, talvez este seja um dos segredos para longevidade do personagem que não se atém a um determinado tempo, ele se transforma assim como o nosso dia-a-dia.

1.4 Uma Pequena História do Batman

Em meados de 1939, vários autores e desenhistas trabalhavam na criação de personagens para histórias em quadrinhos. O sucesso alcançado pela Action Comics e seu personagem principal – O Superman – dera início à era dos super-heróis e cada uma das publicações esforçava-se em criar novas atrações para o público. Encarregado pela editora DC, o jovem cartunista Bob Kane procurava inspiração para um novo personagem, capaz de rivalizar com o Superman.

Baseando-se em desenhos das máquinas voadoras de Leonardo da Vinci, Kane rascunhou um personagem com asas de morcego, recebendo influência também das imagens fantasmagóricas dos filmes de horror das décadas de 1920 e 1930 como Drácula. Com isso esboçava-se o perfil do Batman e que, após algumas transformações propostas por Bill Finger, substituindo as asas por uma capa, luvas e capuz, além de um cinto de utilidades, estava pronto o personagem para ser apresentado ao público norte-americano na revista *Detective Comics 27*.

Batman também foi escolhido como identidade à figura da sombra do morcego e como cenário de suas ações a caverna, à noite e as trevas urbanas para

o combate, ainda que ilegalmente no início, ao excluídos da sociedade. Nas suas primeiras histórias, o que se tornaria marca registrada da personagem, outros elementos seriam ainda mais redundantes: os jogos de luz e sombra e as deformações dos antagonistas, principalmente, além dos cenários que nos remetem ao esse jogo estético expressionista. Com muita proximidade aos *pulp fictions* (romances baratos de mistério) publicados nas décadas de 1920, 1930 e 1940 nos Estados Unidos, o *comic book Detective Comics*, no qual foi publicado pela primeira vez esse personagem, continha histórias em quadrinhos policiais, de detetives e de mistério.

Mas foi com Dick Sprang, um jovem desenhista amigo de Kane, que não só o personagem principal, mas e principalmente, seus antagonistas, os vilões, ganhariam características expressionistas. Por exemplo, o maior deles, o Coringa (The Joker), um bandido com cara de palhaço maldito, foi baseado em personagem de outro filme: “The Man Who Laughs”, de 1928, com Conrad Veidt, um dos maiores atores



Figura 12

expressionistas da época. Os desenhos de Sprang procuravam dar maior ênfase às expressões de violência, sadismo e, particularmente, de terror, pelo menos durante a década de 1940, quando várias histórias foram publicadas em *comic books* e em tiras de jornais. Nelas, Sprang também utilizava várias técnicas de enquadramento próximas à do cinema, com detalhe nas sombras dos personagens.

A cidade em que The Batman atua (Gotham City) também ganhou traços bastante peculiares: seus prédios, ruas estreitas e avenidas estavam sempre envoltos por sombras, pela noite e, principalmente, pelo crime. Mesmo Batman, um vingador que lutava pelo “bem” era um personagem ambíguo: envolto por capa e capuz negros não deixava de combater violência com violência (até ter como companheiro, em 1940, o garoto “Robin”, quando suas histórias começaram a ter um pouco de mais humor e menos violência). No The Batman, de Sprang, as ruas são sinistras e os prédios acabam lembrando a visão que Fritz Lang teve em

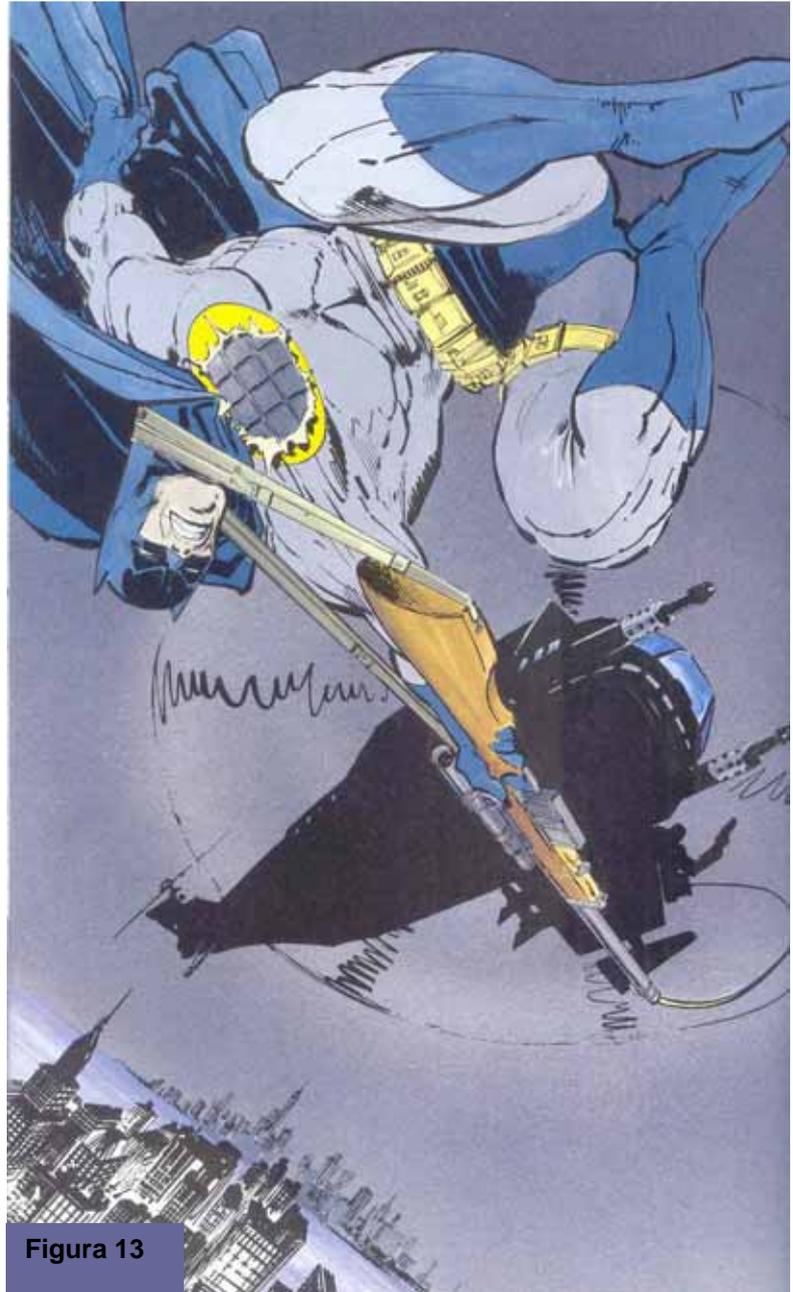


Figura 13

“Metrópolis” (1926), nos quais as personagens são quase “engolidas” pelo concreto.

Na década de 1970, o artista norte-americano Neal Adams procurou retomar essas qualidades estéticas em The Batman. Esse personagem havia tomado outro rumo estético na década anterior, quando a DC Comics procurou repetir o sucesso cômico do seriado de televisão. Mas a tentativa foi infrutífera, pois os fãs das histórias em quadrinhos não haviam de alguma forma concordado com as mudanças, que para eles foram radicais no personagem.

Assim, Neal Adams, junto com o editor e escritor Denny O’Neil, retomaram o

aspecto noturno de The Batman, em um dos mais belos retratos da personagem de toda sua história. Mesmo assim, os aspectos mais expressionistas haviam sido deixados de lado. A causa: não havia mais espaço, a partir da década de 1970, para a retomada do movimento, principalmente pelos meios de comunicação de massa.

A origem do personagem é contada na *Detective Comics* 33. O Dr. Thomas Wayne e sua esposa Martha e seu jovem filho Bruce estavam voltando para casa após uma sessão de cinema, quando foram interceptados por um ladrão armado, ao reagir ao assalto, Thomas Wayne é baleado mortalmente e sua esposa também é violentamente assassinada após gritar, o pequeno Bruce testemunha tudo, sem poder fazer nada. Quinze anos após a tragédia, viajando pelo mundo, adquire variados conhecimentos de arte marciais e criminologia, treinando sempre com o intuito de atingir a perfeição física, utilizando-se de tecnologia avançada das indústrias Wayne, criou uma série de equipamentos que o auxiliaram em seu “trabalho”. Só se impôs uma restrição, nunca utilizar uma arma de fogo, Wayne estava pronto agora para combater o crime organizado agora vestido de cavaleiro das trevas, tendo como pano de fundo a cidade de Gotham City³, uma releitura da

³ Gotham City é um grande centro que já viu dias melhores. O fato de ter 8 milhões de pessoas vivendo na área metropolitana é prova de que muitos ainda acreditam no futuro da cidade. Localizada na Costa Leste, seu acesso às maiores frotas mercantes do Atlântico lhe garante importância como porto de escala. Foi fundada em 1635 por um mercenário sueco, o Capitão Jon Logerquist. O primeiro ato oficial do Governador Geral Adam Howe foi rebatizar o povoado com o nome de Gotham. Durante a Guerra da Independência, Gotham ficou paralisada por causa das facções rivais – havia tantos conservadores quanto rebeldes na cidade. Tropas britânicas se estabeleceram ali durante a maior parte da guerra. Se a cidade permanecesse sob controle britânico, a Nova Inglaterra poderia ser facilmente separada das outras colônias. Em 1779, um oficial do Exército Continental concordou em liderar um ataque rebelde a um paiol de pólvora e a fábrica de armas adjacente, pois precisavam desesperadamente de suprimentos. Espiões conservadores alertaram os britânicos, que prepararam uma emboscada. Um mercador de Gotham Darius Wayne, avisou os rebeldes tocando o sino de uma igreja próxima à fábrica. Os rebeldes escaparam, e Wayne foi preso, acusado de traição. A cidade caiu nas mãos do Exército Continental no dia em que o mercador seria enforcado. Como prêmio por seu heroísmo, ele ganhou um lote de terras ao sul da cidade. Assim começou o patrimônio Wayne. Gotham cresceu rapidamente durante a era do aço e da estrada de ferro. Em 1900, era o principal centro financeiro da América do Norte, só perdendo, em nível mundial, para Londres. Mas, passada fase próspera, a cidade enfrentou problemas como advento do petróleo e dos automóveis. Em 1920, Gotham foi superada por Nova Iorque. Depois da Grande Depressão, caiu para o 3º lugar ficando atrás de Nova Iorque e Metrópolis. Embora mantivesse tal posição, alguns afirmam que sua decadência só diminuiu em meados da década de 1970. Mesmo sendo uma grande cidade Gotham ainda sofre os efeitos dessa decadência. Talvez, por isso, seja o único lugar onde Batman poderia ter nascido. Gotham fica a 2 horas de carro de Metrópolis. A cidade tem 764 quilômetros quadrados e mais ou menos 17 milhões de habitantes. O que pouca gente sabe é que Gotham foi criada à imagem e semelhança da cidade de Nova York. Assim como em Nova York existe a ilha de Manhattan (que é o centro econômico e cultural da cidade), em Gotham City, temos a ilha de Gotham, que exerce a mesma função e é ligada ao continente por várias pontes e túneis. Até a localização dos bairros, pontes, túneis e parques são semelhantes, e os nomes foram adaptados da vida real para a ficção: Tricorner Yards e Parque Robinson de Gotham, por exemplo, equivalem a Tribeca e ao Central Park

violenta Nova Iorque.

O que é mais curioso neste personagem, sua identidade real é quando está com o traje de morcego, sendo sua vida cotidiana como um playboy, apenas um disfarce. Ao longo das décadas, vários foram os roteiristas e desenhistas que emprestaram a sua criatividade ao personagem, criando novos personagens ligados a Batman e a Gotham City, transformando e modernizando conforme seus conceitos, mas sempre preocupados em manter uma linha comum. Na *Detective Comics 27* surge o Comissário Gordon, que se torna o grande amigo do homem-morcego, e na *Detective Comics 38* surge o segundo membro mais importante das histórias de Batman: Robin, o menino prodígio e mais tarde, nos anos 1940, surge dois dos principais vilões de Gotham City, o inescrupuloso Coringa e a maravilhosa e sedutora Mulher Gato.

Existia uma forte influência do cinema expressionista alemão, comum aos cenários de Gotham, o movimento expressionista alemão, que vigorou em quase toda a produção cinematográfica das décadas de 1920 e 1930 na Alemanha pré-nazista do século passado. Momentos de inquietude que geraram mitos, fantasmas e monstros na inconsciência social daquele povo acostumado à grandiosidade de sua lógica filosófica e histórica.

Conforme Ângelo Fedel em seu artigo:

Os artistas alemães, principalmente os escritores e cineastas da época, assumiram uma postura um tanto quanto sombria daquela vida incógnita durante a, então recém imposta, República de Weimar. As emoções desses artistas, agora extrapoladas num ponto alto de sua expressão, eram quase sempre acompanhadas por figuras deformadas, que procuravam demonstrar exatamente como era compreendida a realidade. Para esses artistas, a Luz, natural ou artificial, ao ser refletido numa determinada imagem, escondia seu real significado. Nas sombras expressas pelas imagens seriam onde encontraríamos nossos fantasmas, significantes de uma determinada realidade desse período alemão. A partir deste pressuposto, o trabalho com expressões ou distorções de imagens, os jogos de luzes e sombras e a materialização da agonia, do desespero e dos piores pesadelos, definiriam o expressionismo dos filmes alemães dessas duas décadas. (FEDEL, 2004, p1.)

de Nova York, e assim por diante. É noite em Gotham City... Assim começa mais uma história de Batman. Gotham imersa em sombras, o postal habitual da grande cidade. Se Paris é a cidade-luz, esta é a cidade das trevas. Batman não poderia ser o símbolo que escolheu ser sem as noites pouco estreladas de Gotham (<http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br/>).

Em 1940 Batman ganha a companhia de Robin, o menino prodígio. Diante disso, alguns psicólogos e psiquiatras, assim como o doutor Wertham, se preocuparam com as relações entre Batman e Robin.

E, revelaram Carlos Patati e Flávio Braga,

Constantemente eles se salvam um ao outro de ataques violentos de um número sem fim de inimigos. Transmitem a sensação de que nós, homens, devemos nos manter juntos porque há criaturas malvadas lá fora, que têm que ser exterminadas. Em algumas aventuras Batman acaba numa cama, ferido, enquanto o jovem Robin está sentado ao seu lado, sempre presente. Em casa, levam uma vida idílica. São Bruce Wayne e Dick Grayson. Bruce é descrito como um cidadão fino, aparentemente bem-sucedido financeiramente, onde o relacionamento oficial é de que Dick é pupilo de Bruce. Vivem em aposentos suntuosos com lindas flores harmoniosamente arranjadas em grandes vasos. Batman é, às vezes, mostrado num robe de chambre, um sonho de dois homossexuais morando juntos. (PATATI e BRAGA, 2006, p.73)

Pois esses e outros símbolos ficaram no subconsciente de jovens que se pederastizaram nas fileiras das forças norte-americanas durante a guerra.

1.5 A Contribuição de Will Eisner

A partir de 1940, Will Eisner, secundado por nomes de peso como Lou Fine, Jack Cole e posteriormente Jules Feiffer e Wally Wood entre outros, empreenderia a fusão do gibi de super-herói com o suplemento jornalístico dominical de HQs, de forma comercial e criativa muito bem-sucedida. Na época, Eisner cria o seu personagem que hoje é mundialmente famoso “The Spirit”, personagem profundamente humano, mas moldado como super-herói, em princípio. Uma das iniciativas mais ousadas dos quadrinhos era publicar toda a semana sem jamais perder sua



Figura 14

qualidade, por mais de vinte anos.

Tratava-se da história de um detetive particular Denny Colt, que fora encontrado “morto” no decorrer de uma de suas perigosas investigações. Na verdade foi posto em catatonia ou algo do tipo, por um bandido cientista que ninguém na polícia estava conseguindo



Figura 15

apanhar. Quando volta a si, além de dar um jeito neste tal cientista criminoso, de nome Dr. Cobra, Colt prefere continuar legalmente morto, instalado no cemitério de Wildwood, emergindo de lá regularmente para auxiliar a polícia, quando esta não sabe o que fazer em algum caso, o que acaba acontecendo quase sempre. The Spirit usa uma máscara discreta e possui identidade secreta. Tal situação contribui para que Spirit possa tomar as mais diversas atitudes, que não seriam acessíveis se mantivesse fidelidade às regras que regem os “imortais”.

Com esse tipo de produção, Eisner realizou nos quadrinhos o mais claro evidente do conto que essa mídia conhece. Agora não só o conto policial, como o de horror, humor, ficção científica e o que mais se perguntar. Tudo isso sem perda de qualidade ou intensidade de expressão. Isso se deve não só ao fato da excelência do texto, mas a qualidade e expressividade de seu desenho.

Outro exemplo bastante vigoroso, mas que faz uma visão mais focada do seu trabalho e o Comics conhecido “O Edifício”, onde Eisner relata a relação poética vivida entre os seres humanos e seu ambiente cotidiano; no caso a ligação entre vários personagens a um mesmo edifício e sua substituição, mostrando a trajetória de suas vidas até o final que culmina com a demolição do edifício e sua substituição por outro. É apresentado de forma lírica e inspirado, o caráter de transitoriedade dos objetos arquitetônicos, que analogamente aos seres humanos têm o seu tempo de existência e estão fadados, mais cedo ou mais tarde, a cederem lugar a novas construções, como nós morremos para que as novas gerações ocupem nosso lugar.

Certamente muito mais que um inovador da narrativa de histórias em quadrinhos, Eisner é um criador que mais insistentemente produziu e explorou todas as possibilidades que este tipo de mídia pode oferecer, ciente de sua ousadia, sua equipe produzia visando à conquista de vários públicos diferentes com os mesmos produtos. Com isso, fazia com que diferentes produtos em si tivessem várias camadas de significado e possibilidades de leitura diferentes, dependendo da bagagem cultural acumulada de cada leitor.

Ainda na vanguarda da forma apesar da idade Eisner cunhou o termo *graphic novel*, romance gráfico, e especificou que se tratava de algo mais que um simples gibi bem impresso. Pela escola européia dos anos 1970, tratava-se de trabalhar textos e desenhos com forte personalidade do autor. Eisner contribuiu fortemente para o campo da história em quadrinhos produzindo importantes tratados teóricos, que sublinharam seu reconhecimento.

Segundo Will Eisner, em seu livro *Narrativas Gráficas*:

Assistir a um filme estabelece um ritmo de aquisição. Isto é um desafio direto para uma folha impressa estática. Acostumado ao ritmo dos filmes, o leitor fica impaciente com as longas passagens do texto porque se acostumou a absorver histórias, idéias e informações rapidamente, e com pouco esforço. Como sabemos, os conceitos complexos tornam-se mais facilmente digeríveis quando são reduzidos a imagens. A comunicação impressa, como uma fonte portátil de idéias, continua sendo um meio viável e necessário. De fato, isso responde ao desafio de uma fusão com a mídia eletrônica. Uma parceria das palavras com as imagens torna-se uma permuta lógica. A configuração resultante é a história em quadrinhos e ela preenche o espaço existente entre o conteúdo impresso e os filmes. (EISNER, 2005, p.52)

Will Eisner está entre os autores de quadrinhos que lutaram para que esta mídia fosse reconhecida como arte. Eisner passou a denominar sua produção de quadrinhos como “arte seqüencial”, onde abordou assuntos considerados complexos como o Holocausto e grande depressão.

Em outros momentos, como forma de ampliar a duração de uma cena, aumentando a dramaticidade dela, Eisner abusa de um método bastante utilizado pelos cineastas: a fixação por diversos quadros (ou quadrinhos) de uma mesma imagem em vários momentos temporais seguidos, onde o desespero, terror, espera, angústia e outros adjetivos similares são reconhecidos e cada vez mais categorizados. Nesses momentos podem-se ter outras imagens, cruzadas na mesma narrativa, que ajudam a manter o clima.

Inicialmente proposto (por exemplo, em *Foul Play*, 1949). A imagem de fundo também tem um importante papel na concepção das narrativas desse autor. Elas nunca podem ser esquecidas, pois fazem parte desse todo, ou melhor, de toda sua expressão estética e artística.

Ainda falando de *The Spirit*, desenhado por Eisner, cujo senso de equilíbrio entre texto e imagem impressiona qualquer leitor, ele começou a desenvolver a idéia a partir de 1940. Curiosamente similar a *Citizen Kane*, de Orson Welles, na técnica expressionista da luz, das sombras e nos enquadramentos, seus textos num balanço típico de conto literário amargo, irônico, sutil e humorístico. Em uma de suas histórias, Eisner narra a vida de um humilde guarda noturno que, quando criança, sabia voar. “Sim, Gerhard Shnobble sabia voar como um pássaro. Mas, ainda criança, apanhou de seus pais. ‘Nunca mais faça isso menino!’, muitos anos depois, porém, Gerhard é despedido do emprego, ao assaltarem o local onde trabalha.

Humilhado, resolve voar e mostrar a todos do que é capaz. Sobe ao último andar. No alto do prédio, o Spirit já está à caça dos bandidos assaltantes, onde trava intenso tiroteio. O povo, na rua, assiste à luta. Gerhard Shnobble chega até a janela e pensa que todos lá em baixo olham para ele. Salta e voa. Neste exato momento é atingido por uma bala endereçada ao Spirit. Cai morto lá de cima. – ‘Não chore por Shnobble’. É melhor chorar pela humanidade inteira, pois nenhuma pessoa naquela multidão, nenhum deles notou, viu ou sequer suspeitou que naquele dia Gerhard

Shnobble voara”, conclui Will Eisner.

1.6 A Esquizofrenia de Jean Giraud (MOEBIUS)

Meu caro Moebius,

Tudo o que faz me encanta, até mesmo o seu nome me encanta.

No meu Casanova, chamei de Moebius o personagem de um velho médico, um homeopata, meio mágico, meio bruxo: foi uma maneira de mostrar minha simpatia, minha gratidão, pois você é formidável e eu não tenho de lhe dizer o quanto e por quê.

Estou rodando na cadência febril de sempre, ou talvez, desta vez, um pouco mais febrilmente que de costume, pois às vezes tenho a impressão que ainda não comecei este filme, outras vezes me parece já tê-lo acabado há muito tempo: assim vivo como que suspenso dentro de um de teus universos tortuosos, sem gravidade.

Enviar-te esta carta apressada e desordenada, eu lamento, pois a alegria e o entusiasmo que me dão seus desenhos, exigiriam de mim maior precisão, e que eu te dissesse tudo, já e de uma só vez.

Deixa-me te dizer, ao menos, que descobrindo o que tu fazes e o que fazem teus companheiros da Metal Hurlant, imediatamente reencontrei este sentimento pungente: face a um encontro maravilhoso que nos é periodicamente prometido, que eu só havia conhecido quando criança, entre dois números de *Giornalino della Domenica*, que traziam as Aventuras de Happy Hoologan e dos Sobrinhos do Capitão.

Que grande Diretor de cinema tu serias! Nunca pensaste nisto?

Que há de mais admirável nos teus desenhos é a luz, sobretudo nos teus desenhos em preto e branco: uma luz fosfórica, oxídrica, luz de lux perpétua, de limbos solares...

Fazer um filme de ficção científica é um dos meus velhos sonhos. Eu penso nisso desde sempre, pensava nisto bem antes destes filmes estarem na moda. Tu serias, sem dúvida, o colaborados ideal, entretanto não te chamei jamais, pois tu és completo demais, tua força visionária é terrível demais. Então o que eu iria fazer nessas condições?

Eis porque, caro Moebius, te digo apenas isto: continua a desenhar fabulosamente para a alegria de todos nós.

Buon lavoro e buona fortuna.

Carta de Frederico Fellini a Moebius

(MOEBIUS, 1984, p. 50)

Esta pequena carta de Frederico Fellini ao desenhista Moebius, demonstra de forma clara a importância e a consideração, do meio cultural para com seu trabalho. Moebius cresce no ambiente europeu, mais especificamente no mercado francês, de intensa competitividade com os quadrinhos americanos do pós-guerra.

Aos 16 anos, iniciou seu único curso técnico na Escola de Artes Aplicadas de Paris. Neste mesmo ano produziu sua primeira tira de quadrinhos: um faroeste chamado *Les Aventures de Franck et Jérémie* para a revista *Far West*, uma das muitas revistas editadas pela Marijac e conheceu Jean-Claude Mézières, outro fã de histórias em quadrinhos, que lhe abriu as portas para a publicação católica *Coeurs*

Vaillants, onde ele ilustrou várias histórias didáticas e realistas.

Com 18 anos, em 1956, começa a trabalhar como auxiliar de Joseph Gillain, o Jijé, célebre autor do western *Jerry Spring*, uma série clássica com muitas influências do cinema. Frequentou a faculdade de belas artes, entretanto sempre disse que foi com Jijé que aprendeu a desenhar.

O amor de Moebius pelos grandes espaços abertos do oeste americano, que só conhecia de longe, impôs a Blueberry, seu personagem, uma espantosa exploração dessas paisagens norte-americanas, sempre com muita aventura, demonstrava sempre muita expressividade nos rostos que desenhava, nos detalhes de cada



Figura 16

plano geral, sem nunca desenhar nada de forma despreocupada, sempre o objetivo era contribuir ao máximo à narrativa. Com o sucesso dos álbuns, as tramas vão ficando mais densas, e as aventuras duram por vários volumes, vão interligando-se, permitindo ao autor trabalhar de forma mais complexa as personalidades, de seus personagens.

Em 1973, dez anos após o início das aventuras do tenente Blueberry, Moebius vai para os Estados Unidos, pela primeira vez, ele já colaborava para uma

revista de humor, a *Hara-Kiri*, com um traço bastante rápido e já utilizava o pseudônimo de Moebius, mas foi *La Deviation*, a história em quadrinhos que é um diário de bordo de sua viagem, as terras americanas, produzida sob o forte impacto, após conhecer os locais desenhados por ele, sem até então ter estado lá, que estabelece sua forte personalidade gráfica. Pois se vê diante de todo o cenário cultural latente na quais as HQs americanas encontravam-se, além do dinamismo das histórias de super-heróis e o submundo visceral do *underground*.

Em 1975, junto com Jean-Pierre Dionet, Philippe Druillet e Bernard Farkas, fundou a Humanoïdes Associés e criou a revista *Métal Hurlant*, onde publicou suas inovadoras histórias de fantasia e ficção-científica, entre elas *Arzach* e *A Garagem Hermética*. Neste mesmo ano, Giraud foi contratado por Alexandro Jodorowsky para fazer o desenho de produção da adaptação cinematográfica do romance de Frank Herbert: *Duna*.

Quando o projeto foi engavetado, ele foi trabalhar na produção do filme *Alien, O 8º Passageiro*, do diretor Ridley Scott. Em 1980, desenhou o *story-board* de *Tron*, produção dos estúdios Disney, e ainda pode enlouquecer quando contribui nos desenhos de *Blade Runner*.

Em 1981, junto com Alexandro Jodorowsky, iniciou a saga de *O Incal*. Ainda nos anos 1980, se mudou para Los Angeles e neste período "americano" publicou seus trabalhos antigos numa série de álbuns editados pela Epic Comics. Em 1985, foi para Tóquio e fez o roteiro, os cenários e os figurinos do longa-metragem de animação *Little Nemo*, adaptação da obra de Winsor McCay. Em 1989, ilustrou uma história do *Surfista Prateado* escrita por Stan Lee e também produziu uma popular série de pôsteres de super-heróis para a Marvel Comics. Em 1990, colaborou na edição especial da Dark Horse Concrete Celebrates Earth Day. Em 1997, junto com Jean-Claude Mézières, foi responsável pela concepção visual do filme *O Quinto Elemento*, de Luc Besson, cujo roteiro é visivelmente inspirado na série *O Incal*.

Jean Giraud também já realizou vários trabalhos de ilustrações para romances e histórias de ficção-científica e foi o responsável pela edição ilustrada do livro *O Alquimista*, do escritor Paulo Coelho. É reconhecido ampla e justamente como um dos melhores artistas de HQs na Europa e no mundo, tendo recebido

inúmeros prêmios durante sua carreira.

1.7 O Cenário *Underground*

Com a chegada dos anos 1960 a sociedade começava a passar por mudanças bastante significativas, os padrões passam a ser questionados, assim como o comportamento, vida, cultura e tolerância. Surge uma explosão cultural, que acaba afetando todos os setores da sociedade, literatura, cinema, teatro, música e como não poderia deixar de ser os quadrinhos.

Com esses novos padrões de o que se pode e não pode fazer surgem os *Underground Comix*, gibis de baixíssimos custos onde tudo era permitido. Essas revistas ou *Comix*, como



Figura 17

eram chamadas eram revistas marginais, feitas na base do xérox e da tiragem pequena, distribuídos de mão em mão ou vendidos nas ruas, tinham como objetivo principal satirizar e atacar criticamente a sociedade. Neste cenário merece destaque o papa do *underground* Robert Crumb (chamado por muitos) como o pai do movimento, e ainda Shelton e Dave Sheridan, todos intimamente ligados aos movimentos de protesto, que se caracterizavam por desenharem sempre caricaturas do mundo real, com um traço bastante crítico e ao mesmo tempo irônico, sem nunca se esquecer de fazer apologia ao uso de drogas (Crumb era viciado em LSD) e anarquizar qualquer regra ou tabu que estivesse ao seu alcance.

Com esta apologia ao uso de drogas, a satirização da sociedade e mais temas como o *rock*, o sexo a sociedade capitalista, isso tudo contribui para o nascimento do gênero *Heavy Metal*, que nada mais é que o quadrinho *underground* adulto maduro, que consegue ainda ser desenvolvido e comercializado com a ajuda do sistema. Ou seja, toda a herança do *Comix* dos anos 1960 foi incorporada, absorvida e transformada em grande arte. Dessa forma, os quadrinhos marginais saem das páginas de xérox para serem impressos em papel couchê, coloridos, levando tratamento de álbum de luxo em grande estilo.

A apropriação dos quadrinhos como parte desse processo contra cultural não foi gratuita nem inofensiva. Ao contrário, revelou-se bastante estratégica. A literatura, o teatro, a pintura e outras artes tradicionais sempre foram arenas de debates e revoluções, tanto estéticas quanto ideológicas. Enquanto isso, os quadrinhos se mantinham em uma quase absoluta ingenuidade. Até os anos cinqüenta, a ideologia nos quadrinhos acontecia mais no âmbito do subliminar. Os quadrinhos *underground* desempenharam um duplo papel: de um lado, permitiram ampliar o leque de ferramentas a serviço dos processos revolucionários; de outro, operaram uma inversão maliciosa de valores ao trazer histórias sujas, cruéis e realistas para uma linguagem onde antes reinavam alegres bichinhos falantes de exemplares e corajosos heróis. No final das contas, esse fenômeno não se restringiu somente aos quadrinhos da cena *underground*, projetando seus reflexos até mesmo sobre o conservador mercado de super-heróis, como o Arqueiro Verde, que passou por alguns apuros mais sintonizados com a realidade quando descobriu que o adolescente Ricardito, seu companheiro de aventuras, era viciado em heroína.

Entretanto, considera-se como seminal nesse movimento, que abriu os olhos das pessoas para as novas possibilidades, a publicação *Zap Comics* número um, por Robert Crumb. Esta se deu em 25 de fevereiro de 1968, inicialmente com uma tiragem de mil exemplares, logo depois ampliada para seis mil, e crescendo a cada mês de forma acentuada por alguns anos. Um fato curioso, o grupo inicial que foi para rua vender esse estranho gibi, que não queria ser lido por todo mundo, inclui seu autor, o gráfico, o dono da editora e a esposa do artista que estava grávida e levava as revistas dentro de um carrinho de bebê.

As primeiras vendas acontecem na Haight-Ashbury street, em Los Angeles, o centro mais *hippie* da Califórnia. A revista que possuía um traço bastante marcante, remetia aos quadrinhos de humor do jornalismo artesanal do passado, e mais, os valores mais tradicionais impostos pela sociedade americana apareciam ali impiedosamente satirizados e anarquizados.

Segundo Carlos Patati e Flávio Braga,

O agudo Crumb havia pescado no ar o espírito dos acontecimentos a sua volta e o trouxera a seu crivo mordaz e hilariante. Isto se deu com um impacto cultural que as histórias em quadrinhos nunca mais tinham tido, desde a ascensão dos padrões conservadores de pensamento no interior das editoras estabelecidas, onde trabalhava com tiragens de maior alcance e de modo supostamente mais profissional. (PATATI e BRAGA, 2006, p. 102)

Crumb se tornou o pai do underground, cultuado por alguns e odiado por outros, tem uma rápida passagem pelo mercado norte-americano, realizando trabalhos para o editor, roteirista e desenhista Harvey Kurtzman, um artista tão produtivo quanto Crumb, mas não tão impactante. Provavelmente, mais por conta da conjuntura cultural de seus tempos que por falta de qualidade de criações, que incluem a revista *MAD*, lançada no ano de 1952, como já citamos, caracterizou-se por ser uma revista humorística, atingindo sucesso imediato. Produzida por Harvey Kurtzman, Jack Davis e outros que anteriormente desenhavam e escreviam histórias de guerra, ela modificou o estilo de humor nos EUA. A crítica aos filmes famosos, histórias em quadrinhos, programas de televisão e a publicidade sempre serviram de fonte de inspiração para o conteúdo de suas histórias que ganha reconhecido sucesso editorial nos Estados Unidos.

A notoriedade de Crumb acontece ainda nos anos 1950 quando Fritz, o gato, um dos principais personagens chega ao cinema muito antes do Homem-Aranha. Nunca ninguém do *underground* dos quadrinhos tinha sido tão assediado, e assim que seu trabalho chega ao grande público, o seu êxito é concretizado.

Em 1962 é fundado o Club de Bandes Dessinéés na França e aparece a primeira revista no mundo especializada no estudo dos quadrinhos: a *Giff Wiff*. Um ano depois de os EUA serem inundados por *fanzines* impressos em universidades e porções por jovens admiradores de *comics*. O mundo intelectual supervaloriza o

gênero que a revista *Heavy Metal* adota e o assunto que passa a ser discutido por cineastas, escritores e pintores como Alan Resnais, Fellini, Lelouch, Humberto Eco, Marshall McLuhan, Marcuse e Roy Liechenstein.

O estilo *Heavy Metal* tem nele toda a carga de protesto e violência (física e psicológica) que ainda não é facilmente aceito pela sociedade. Por isto, esse tipo de quadrinho ainda é hoje *underground*, entretanto a diferença é que ele hoje não é mais ilegal como era o *comix* dos anos 1960, podendo ser adquirido em qualquer livraria, sem que o “usuário” esbarre em problemas legais.

1.8 Frank Miller e Allan Moore

Com a difícil tarefa de reestruturar títulos que estavam para serem cancelados, Frank que trabalhava para a Marvel, desenhando o Demolidor e Allan Moore, na DC desenhando o Monstro do Pântano, conseguem implantar outro nível de concepção de personagens e ainda trabalham de forma muito madura a relação entre palavra e imagem. Com base no sucesso desses trabalhos iniciais, tanto um quanto o outro puderam partir para realizações imediatas maiores.

E ainda do ponto de vista simbólico, ajustam contas com a geração produtora de super-heróis, criticando-os do lado de dentro da indústria dos quadrinhos com muito mais desenvoltura que qualquer *underground* ou autor europeu já havia feito.

Moore e Miller foram dedicados a realizações que contaram com muito menos controle editorial do que jamais havia sido permitido antes. Com isso, o salto de qualidade foi nítido, e a crítica do supermodelo fez parte, agudamente, do trabalho desses autores com superseres. *Elektra Assassina*, de Frank Miller e Bill Sienkiewicz, *Ronin*, de Miller, e o *Cavaleiro das Trevas*, de Miller, Klaus Janson e Lynn Gibbons, tem ainda a *Piada Mortal*, de Moore e Brian Bolland, conseguiram virar os super-heróis de cabeça para baixo.

Em 1983, Miller passou a trabalhar com a DC, onde escreveu e desenhou a minissérie Ronin. Ele voltou para a Marvel em 1986, quando escreveu a *graphic novel* Demolidor: Amor e Guerra e a mini-série Elektra Assassina (belamente

pintadas por Bill Sienkiewicz), e aquela que é considerada a melhor história do Demolidor, *A Queda de Murdock*, desenhada pelo talentoso David Mazzucchelli. Ainda neste mesmo ano, a DC lançou Batman – O Cavaleiro das Trevas, escrita e desenhada por ele, uma das séries mais premiadas e cultuadas de todos os tempos. Em 1987, ele escreveu outro marco na carreira do Homem-Morcego na história *Batman: Ano Um* (desenhada por Mazzucchelli), que reconta de maneira espetacular a origem do personagem de acordo com o que havia sido mostrado em *O Cavaleiro das Trevas*.

Em 1990 ele escreveu para a Dark Horse Comics as séries *Hard Boiled*, ilustrada por Geoff Darrow, e *Liberdade*, com arte de Dave Gibbons. No ano seguinte, Miller escreveu e desenhou aquela que é considerada sua obra-prima: *Sin City* a cidade do pecado inicialmente em capítulos na revista *Dark Horse Presents*), que daria origem à toda uma série de histórias espetaculares. Em 1993, ele escreveu a minissérie *Demolidor: O Homem Sem Medo*, desenhada por John Romita Jr. Em 1995, ele escreveu o divertido *Big Guy and Rusty the Boy Robot* (numa nova parceria com Darrow). Três anos depois, Miller nos presenteou com a espetacular minissérie *300 de Esparta*, escrita e desenhada por ele. Em 2001, ele escreveu e desenhou para a DC a tão aguardada minissérie *Batman: O Cavaleiro das Trevas 2*. Em 2005, ele dirigiu ao lado de Robert Rodriguez o filme *Sin City* a cidade do pecado, considerado uma das melhores e mais fiéis adaptações de uma HQ para o cinema.

Um verdadeiro mestre na arte de luz e sombra, Miller narra a vida na suja e apaixonante *Basin City*, ou *Sin City* (como as pessoas preferem dizer!), uma cidade cujas ruas são pavimentadas com corrupção e ódio, onde os becos acobertam crimes que ninguém quer tomar conhecimento e os olhares de cada pessoa bastam para revelar pecados secretos. *Sin City* conta com vários livros, sempre seguindo a temática dos policiais *noir*, cada um deles trazendo novos personagens além de se aprofundar mais ainda nos que já existem.

1.9 A Construção do Estilo da Revista *Heavy Metal*

Heavy Metal caracteriza-se por ser uma revista em quadrinhos para um público adulto que usa temas de ficção científica e fantasia para fundo de suas histórias.

O panorama geral das histórias em quadrinhos por volta dos anos 1960 desenvolvia-se em meio a um emaranhado de censura onde predominava a censura e opressão para este tipo de mídia, que se fortalecia a cada dia.

A editora Entertainment Comics mantinha na segunda metade dos anos 1950 uma série de quadrinhos que iria revolucionar o mundo. Lança no mercado uma série de quadrinhos com tiragem tímida, porém carregado de qualidade, e com títulos ameaçadores *Tales from the Crypt*, *Vault of Horror* e *Shock Suspenstories* entre tantos outros. Com certeza, eram histórias bem diferentes das convencionais, e até mesmo das peripécias intergalácticas tipo Flash Gordon.

Os temas mais macabros passaram pelas páginas das revistas da *EComics*, execuções, assassinatos, estrangulamentos, incestos, magia negra satanismo, porém tudo isso não era gratuito artistas do calibre de Robert Crumb, Jack Davis, George Evans.

A preocupação com roteiros bem-elaborados buscavam uma estrutura bastante sólida colaborando ainda mais para que desenhistas pudessem desenvolver o seu trabalho. Logo, os fãs de ficção e terror perceberam que havia algo de novo, não se tratavam de quadrinhos comuns, começa o culto a EC, as vendas dispararam a editora começa a crescer e logo novos títulos começavam a aparecer. Não demora muito para adultos defensores da guarda e da moral começarem a voltar sua atenção para este novo fenômeno que se destaca. Para muitos ainda mais se tratando de um período onde o Macarthismo está com forte ascensão, é importante afastar de dentro de casa todos os focos de comunistas e imorais, com isso começa a ruína da EC. Passa por dificuldades em função da perseguição, fechada impedida de continuar, com isso todos os seus títulos foram cancelados, restando apenas a MAD, que dura até hoje, sendo uma revista com grande sucesso.

Com o tempo as histórias de terror da EC Comics nos quadrinhos que seguiram se fizeram presente, seu valor histórico é reconhecido de forma universal, e durante os anos oitenta acontece um verdadeiro *revival* da EC, com republicação de praticamente todos os títulos dos anos 1950 (tanto com reimpressões como com histórias novas) isso contribui para o aparecimento de um grande número de revistas com esse mesmo estilo como a famosa *Pilote*, a Argentina Fierro, a Vertigo, que era da DC, mas tinha como objetivo o público adulto, e na Espanha a El Vibort depois transformando-se em CIMOC.

Com o fim da EC, a sociedade demonstra-se apreensiva, com o que tinha acontecido para surgir este tipo de literatura para jovens? O que fazia alguém desprender tempo lendo essas histórias? Diante disso, a sociedade sabia que algo necessitava ser feito, organizaram-se comitês e associações, o assunto foi bastante discutido, e sabia-se que uma atitude necessitava ser tomada.

Diante desse panorama aparece a Comics Code Authority, ou Código de autoridade sobre quadrinhos. O objetivo principal do Comics Code era impedir que outras revistas fizessem o mesmo que a EC, e a partir desse momento todos os Quadrinhos estavam submetidos a um novo tipo de fiscalização, para não chamarmos de censura, o que realmente deveríamos chamar. Tratava-se de um selo impresso na capa de cada quadrinho que fosse lançado desta forma ele poderia ser comercializado livremente. Já qualquer publicação que fosse lançada sem o selo de aprovação poderia ser processada e passar por uma série de problemas legais. Com a chegada dos anos 1980 esta fiscalização torna-se mais branda devido ao desenvolvimento do gênero *Heavy Metal*, e milhares de outras revistas *underground*. Até mesmo a Marvel e a DC criaram subdivisões “adultas” de suas publicações, aparecem as *graphic novels*, ou os álbuns de luxo, todas com o objetivo de cativar o público adulto.

Cabe salientar que um grande divisor de águas dos quadrinhos adultos foi, na verdade, o aparecimento de duas histórias na metade dos anos 1980, *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, de Alan Moore e Frank Miller. Os dois vão acrescentar uma tradição literária aos quadrinhos, desenvolvendo verdadeiras novelas ilustradas mesmo sendo popular, esta sempre foi a idéia, e com isso desprezam de vez o já decadente *Comics Code*, abalando desde o surgimento dos *Comics underground*

dos anos 1960, iniciando oficialmente o gênero adulto nos *comics* das grandes editoras.

Com a revolução cultural do final dos anos 1950 e início dos anos 1960 muitas barreiras haviam sido quebradas e novos limites ainda não haviam sido estabelecidos. Os artistas exploravam a imaginação ao extremo e com isso a arte começa a passar por transformações. Como consequência disso, vários campos culturais passam por transformações entre eles a música, onde imperava o psicodelismo com músicas de até 50 minutos misturavam rock com erudito, jazz com samba, calipso com *raggae*.

O cinema tornava-se mais autoral e ao mesmo tempo mais experimental, a nova geração de cineastas americanos começa a ser influenciada por autores europeus. Nas artes gráficas, destaca-se o estilo *pop-art*, nas religiões o budismo se destaca, despertando os interesses da sociedade ocidental, isso tudo contribuindo para o novo panorama que começava a ser impresso, um mundo moderno movimentando um caldeirão cultural que não possui uma direção definida prestes a explodir.

Diante de todas essas transformações neste *mix* cultural, surge na França um grupo de jovens quadrinistas influenciados pelas mudanças que os cercam, ficam conhecidos como os humanóides associados (*Lés Humanóides Associés*), que mais tarde irão influenciar, ou melhor, serão a raiz de formação da *Heavy Metal*.

Jean Giroud, Philippe Druillet, Bernard Farkas e Jean-Pierre Dionnet eram como define *Farkas* um grupo de amigos que se reunia para falar de livros, filmes, desenhos, e fundam no ano de 1974 a *Metal Hurlant*.

Giroud (Moebius), Druillet e Dionnet conheceram-se trabalhando na redação da revista *Pilote*, revista fundada pelo roteirista René Goscinny e Jean Michel Charlier e o desenhista Alberto Uderzo, o objetivo era explícito em fazer um gibi que não fosse estritamente para crianças. Goscinny tinha trabalhos bem-sucedidos como *Luke Luke*, sátira afetuosa aos *westerns* americanos, que havia criado nos anos 1950.

Charlier, em parceria com o desenhista Victor Hubinon, em *Buck Danny*,

série de quadrinhos de aviação, nitidamente devoradora de seu entusiasmo para com as façanhas da força aérea americana durante a segunda guerra. Uderzo vinha da mesma tradição de HQs infantis de humor e aventura como umpapá, o índio, parceria com Goscinny sobre início da colonização inglesa da América.

Pilote, outra revista francesa, nasceu da disposição criativa deles (do quarteto francês) e seu sucesso foi tal, que logo a Dargaud uma editora de livros infantis, lhe fez a chamada proposta irrecusável e se tornou dona da revista. Desde o início, um conjunto de séries de qualidade abriu espaço para muitos quadrinistas, mas o núcleo criativo da revista era o trio de fundadores, acabaram saindo por não se enquadrarem mais no estilo da revista, saem então para fundarem a *Metal Hurlant*, numa tradução livre metal gritante, na qual tinha como principal característica ser uma revista crítica, com reportagens entrevistas e principalmente histórias em quadrinhos de ficção científica. A revista começa trimestral, depois passa a ser bimestral e em pouco tempo sua circulação é semanal com um grande número de leitores.

Há a presença adicional desde o começo, de autores de destaque como Jean Claude Gal, Enki Bilal e o americano Richard Corben, egresso do *underground*, a ficção científica em quadrinhos atingia novos impactos pelas mãos deles, uma ficção científica que abria espaço para o onírico, por vezes sem vinculação a um enredo maior, no desdobrar dos eventos, mas sempre com conceitos, visuais e realizações plástico-narrativas audaciosas, que inicialmente não são bem-aceitas pela crítica, mas que sem muita demora desiste de tentar combatê-la e logo parte para apoiá-la, contribuindo para o fortalecimento desta nova expressão dos quadrinhos que não se prende a um estilo.

Logo depois da estréia da *Metal Hurlant* na Europa, Leonard Mogel, editor da revista americana de humor *National Lampoon* viaja para Paris para montar a edição francesa de sua revista, lá em meio aos acontecimentos toma contato com este novo estilo que começa a se destacar, logo fica seduzido, muito impressionado com a qualidade gráfica, da forma como as histórias se apresentavam, o que se via eram verdadeiras obras de arte, os desenhos muitas vezes eram feitos em escala um para um em telas como se fossem pintura e depois fotografados, não existia limites para a criatividade. Como bom empresário e atento ao grande potencial da

revista ele logo licenciou os direitos da revista e lança em abril de 1977 a versão americana chamada de *Heavy Metal*. Os redatores fundadores da edição americana foram Sean Kelly e Valerie Marchant. O diretor de arte foi Jonh Workman trazendo trabalhos de *Background* da *DC Comics* e outras editoras.

A revista se destaca no cenário mundial passando à frente de sua versão original francesa, primeiro pelo sistema de distribuição dos sindicatos neste aspecto os americanos tinham uma organização fora do comum, e por outro porque faz a revista percorrer os quatro cantos do planeta publicando autores das mais diferentes nacionalidades.



Figura 18

Desta forma consegue cativar leitores dos mais diferentes países, só na edição de lançamento, a número um, foi totalmente baseada na sua matriz francesa, mas já trazia trabalhos de desenhistas importantes do cenário de quadrinhos no mundo entre eles o americano Richard Corben, que já possuía a admiração do pessoal da Hurlant além de trabalhos de Druillet, Dionnet, Moebius, o brasileiro Sérgio Macedo, Voss, Mezieres. Cabe destacar que graças ao sucesso que a revista *Heavy Metal* atinge, ela contribui para o aparecimento de um grande número de outras revistas como a *Slow Death*, *Fever Dream*, entre outras, mas todas seguindo o gênero *underground* de ficção. A *Heavy Metal* com o tempo vai evoluindo e amadurecendo e se desprendendo de sua raiz francesa, reforçando sua personalidade e estilo.

O maior mérito da *Heavy Metal* foi, na verdade ter popularizado o gênero em todo mundo, como já foi dito através de seu competente sistema de distribuição e sua hibridização de artistas de todas as partes do planeta. Com o sucesso da revista logo Leonard Mogel começa a produzir álbuns de luxo com histórias muito bem produzidas, pois a revista é muito elogiada pela crítica americana, e logo no quinto número as vendas já ultrapassam as cem mil cópias, um fato inédito para época. Estes álbuns de luxo incluíam trabalhos de Pichard, Moebius, Dionnet, Gal e até o brasileiro Sérgio Macedo com sua *Graphic Novel Psychorock* (o termo *graphic novel* não existia na época e foi criado por Will Eisner um pouco mais tarde, e como o próprio Eisner diz: “Valorizar as Histórias em Quadrinhos”).

Em agosto de 1980, uma idéia que anos antes acontecera, passa a virar realidade a *Heavy Metal* revista, virar filme, devido ao forte apelo cinematográfico da revista. Foi então que se selecionaram, histórias com a assistência de seus criadores originais, Richard Corben (Den), Berni Wrighston (Captain Sternn), Neal Adams e Angus Mckie (So Beatiful and So Dangerous), Howard Chaykin e Chris Achileos (Taarna) e para a história *Harry Canyon*, foi chamado o artista argentino Juan Gimenez, que inventou a Nova Iorque do futuro onde se passa a ação.

A Nova Iorque de 2031 é decadente, lá os criminosos se espalham como pragas pelas ruas, a ponte do Brooklyn está abandonada e condenada, os táxis vêm equipados com um dispositivo para derreter os passageiros indesejáveis, a Time Square é infestada de criminosos, bêbados, prostitutas e igrejas evangélicas de

exploração. Ironicamente, Gimenez nunca havia ido a Nova Iorque quando a reinventou para o filme (a história se repete assim como aconteceu com Moebius), e só a visitou pela primeira vez na festa de estréia, após ter ficado quatro meses desenhando no Canadá.

A trilha sonora traz bandas conhecidas como Black Sabbath, Grand Funk e Devo. Bandas de rock *Heavy Metal* que representavam a contracultura da década de 1970 somado à modernidade robótica de Devo tocando em um bar espacial. Como numa seqüência de Guerra nas Estrelas, Donald Fagen, o urbano chique do Steely Dan, assina um dos temas musicais na história de Harry Cannyon. O estilo California cool fica por conta de Stevie Nicks, a princesa de Fleetwood Mac, na balada Blue Lamp e, finalmente, Don Felder, dos Eagles, é o autor da música tema do filme. A produção foi dividida entre estúdios espalhados pelo Canadá, EUA e Londres. Aterrisagem Suave, Grimaldi e todas as outras histórias são interligadas, costuradas, alinhavadas e amarradas por uma esfera esverdeada que aparece no início e no fim de cada uma.

Ela é o fio condutor da narrativa que introduz Lochnar à pedra verde redonda que representa e incorpora todos os males e poderes de destruição que extrapolam galáxias e dimensões do tempo. Em Harry Cannyon, taxista em uma megalópole do futuro lembra muito o mundo caótico de Robert Crumb. O desenho reflete o desprezo pela sociedade industrial que ostenta a sujeira urbana como sinal de progresso. Isso tudo acompanhado de uma carga erótica na animação da figura feminina. O desenhista argentino Juan Gimenez foi levado de Paris ao Canadá para desenvolver a idéia de Harry Cannyon, baseado em seu personagem já editado pela National Lampoon. Ele não falava inglês e ficou mais de quatro meses desenhando, quase sem sair do estúdio, comendo e dormindo no mesmo espaço. Além de Gimenez, a produção contou com Mike Ploog, artista que vinha colaborando com Ralph Bakshi, que dirigiu Fritz de Cat de Robert Crumb. Mike Ploog criou também os desenhos de Taarna, a última parte do filme. É impressionante o timbre sufocante da voz de Marlon Brando magnificamente usada no capitão Sternn quando este é levado a julgamento como o mais cínico e corrupto bandido do espaço. “*I’m not guilty [...] I’m not guilty [...]*” afirma enquanto se transforma num monstro de voz cada vez mais grave e estridente enquanto rola a bolinha verde do mal, de um lado para

outro, no tampo da mesa onde está sendo julgado.

Em 11 de fevereiro de 1981 a Columbia Pictures anunciou que estava adquirindo os direitos para distribuição internacional do filme, após uma campanha publicitária de 6 milhões de dólares, o filme foi lançado em 7 de agosto de 1981, em 600 cinemas americanos. No final da temporada, só nos Estados Unidos já havia faturado 20 milhões de dólares. Aqui no Brasil o filme é anunciado, sua estréia acontece em 29 de julho de 1982, Na versão brasileira *Heavy Metal* ganha o calhorda e carnavalesco título de *Universo em Fantasia*.

É importante citarmos o episódio do filme, pois ele contribuiu em muito para a popularização e divulgação da revista *Heavy Metal*. Diante disso, a revista aproveitou para variar, abrindo novos espaços em seu editorial, e agora como na *Hurlant*, páginas com entrevistas, críticas, algumas reportagens complementam a revista que amadurece e não é mais apenas um “gibi”, o cenário da indústria de *comics* percebia essas mudanças, e essas transformações só ganhavam força.

Com a descoberta do grande público pelo gênero adulto, os quadrinhos passam a ser muito valorizados. Assim como muitas obras de Arte, que tem seu valor reconhecido após a morte de seus autores, fato não muito diferente do que acontece hoje com as revistas de histórias em quadrinhos. Aquelas velhas revistas que eram tratadas como jornal velho por muitos, hoje tem valores absurdos pagos por colecionadores do mundo inteiro e atingiram em poucos anos uma supervalorização como no mercado de arte em geral. Como exemplo, podemos destacar a primeira edição de revista *Action Comics*, que lançou o *Superman*, está valendo cerca de U\$ 125.000,00 e apenas um autógrafo na capa, já é o bastante para dobrar o seu valor.

Após muito tentar entrar no mercado bastante concorrido dos desenhistas de quadrinhos, Kevin Eastman se associa com Peter Laird e em 1983 fundam a *Mirage Studios*. Após alguns personagens desenvolvidos e sem muito sucesso no ano de 1984 eles conseguem de forma independente publicar o primeiro número das *Tartarugas Ninjas*. Com um empréstimo bancário, conseguem produzir 3000 exemplares para o primeiro número, no ano seguinte já estão produzindo 85000 cópias.

A revista foi crescendo e atingindo um status de publicação em preto-e-branco mais bem-sucedida do mercado americano, com o controle completo sobre o *merchandising* das tartarugas, Eastman e Laird licenciam todos os produtos relacionados à sua criação, recebendo assim lucros das vendas sem intermediários, colhendo os frutos com o fenômeno *Tartarugas Ninja*.

CAPÍTULO 2

LEITURA DE IMAGEM, A LEITURA DA CIDADE

Este segundo capítulo é resultado de uma disciplina ministrada no Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, na Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul pela professora doutora Sandra Jatahy Pesavento, sob o título; *Leitura de Imagens*. Busca-se aqui aprofundar a leitura de imagens de cidades desenhadas e imaginadas, nas HQs, produzidas para revista *Heavy Metal*. Para isso, utilizam-se conceitos, vistos ao longo da disciplina, no auxílio desta leitura e imagens de cidades imaginárias e fantásticas selecionadas na revista. Neste capítulo elas aparecerão como contribuição para esta leitura, reaparecendo novamente no capítulo em que elas serão analisadas em conjunto com as propostas utópicas do urbanismo contemporâneo.

Desenvolveremos então, dois níveis de análise: **as cidades imaginárias e fantásticas nas histórias em quadrinhos e os conceitos de leitura de imagens.**

Busca-se aqui aproximar esses dois importantes cenários, os conceitos de leitura de imagens e as cidades imaginárias das HQs. O objetivo aqui, além de salientar a importância das HQs como meio de expressão artística e cultural, inserido em nosso cotidiano, está em demonstrar outras leituras possíveis do urbano e aprofundar a percepção de suas imagens.

2.1 A Imagem: Possibilidades para uma Análise

Vivemos em uma sociedade que vêm se caracterizando pelo uso e pela absorção cada vez maior de imagens, isto é, uma sociedade predominantemente visual. Procuramos aqui abordar e aprofundar as possibilidades da leitura de imagens, passeando pelos conceitos que contribuem para esta leitura, o foco de nossa análise são as cidades imaginárias desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos *Heavy Metal*. Pois com o decorrer dos anos a imagem vem proliferando sua contribuição e, com certeza, o campo em que ela mais contribui é o científico, onde as imagens certamente são pré-visualizações e visualizações de fenômenos, e

o que vai fundamentalmente distingui-las umas das outras é que hora são verdadeiras, ora simulações numéricas. No campo do conhecimento científico a imagem oferece possibilidades de trabalho, de pesquisa, de exploração, de simulação e de antecipação consideráveis e, no entanto, ainda reduzidas com relação ao que seu desenvolvimento atual faz prever.

Diante disso, o primeiro ponto a que devemos nos deter é na definição do real sentido do significado da imagem⁴, conforme Martine Joly; “imagem indica algo, mas nem sempre remete ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e é dependente da produção de um sujeito. Pode ser imaginária ou concreta e em seu processo de confecção necessita de alguém que a produza e alguém que a reconheça” (Joly, 1996, p.13), costuma classificar a imagem como um núcleo de reflexão. Podemos partir do princípio que a imagem é algo que se assemelha a outra coisa, se a imagem é percebida como representação, isso quer dizer que a imagem é percebida como signo. E signo só é signo se “exprimir idéias” e provocar na mente daqueles que a percebem uma atitude interpretativa.

E a partir do momento em que a imagem é, sem sombra de dúvida, percebida como signo⁵, como representação analógica, já é possível observar uma distinção principal entre os diversos tipos de imagem. Imagens fabricadas e imagens gravadas.

Se as imagens registradas, tanto fabricadas como gravadas, assemelham-se ao que representam; fotografia, vídeo, filme são considerados imagens perfeitamente semelhantes, ícones puros mais confiáveis porque são registros feitos. Se qualquer imagem é representação, não significa que a imagem utilize necessariamente regras de construção. Se essas representações são compreendidas por outras pessoas além das que as fabricam, é porque existe entre elas um mínimo de convenção sociocultural, em outras palavras como afirma Joly, elas devem uma boa parcela de sua significação a seu aspecto de símbolo, que segundo Peirce⁶: “A teoria semiótica permite-nos captar não apenas a

⁴ Conforme a definição do dicionário eletrônico Houaiss, imagem representação da forma ou do aspecto de ser ou objeto por meios artísticos, desenhada, pintada, esculpida.

⁵ Teoria semiótica propõe considerar a imagem como ícone, isto é, como signo analógico, está em harmonia perfeita com seu emprego e pode nos permitir compreendê-lo melhor (JOLY, 1996, p. 39).

⁶ PEIRCE, Charles Sanders. **Écrits sur le signe**. Paris: Seuil, 1978.

complexidade, mas também força da comunicação pela imagem, apostando-nos nessa circulação da imagem entre semelhança, traço e convenção, isto é, entre ícone, índice e símbolo” (PEIRCE, 1978, p.86).

Mas também além de ser imaginada ela poderá ser fabricada ou natural, passando de real a virtual,⁷ a imagem pode apresentar-se móvel como o caso do cinema ou imóvel como nas HQs ou fotografia, pode ser vista como profana ou sagrada atual aos nossos dias ou antiga a eles, vinculada à vida ou à morte, e trabalhar de forma construtiva ou destrutiva.

Contudo, as “novas” imagens também são chamadas de imagens “virtuais” à medida que se propõem mundos simulados, imaginários, ilusórios. Ora, essa expressão “imagem virtual”, não é nova e designa, em ótica, uma imagem produzida pelo prolongamento de raios luminosos: a imagem na fonte ou no espelho, por exemplo. São imagens fundadoras do imaginário rico e produtivo. Até agora, porém, só Narciso, Alice ou Orfeu passaram para o outro lado do espelho. Essas imagens virtuais em muito se comparam às imagens utópicas, pois servem em muitos momentos e especificamente relacionadas aos fenômenos urbanos, são apresentadas não só para enaltecer esses fenômenos, mas sim para criticá-los destacando-se por serem uma representação gráfica crítica. A imagem gráfica dentro da representação utópica é vital. A construção da imagem utópica vai além das palavras, faz com que através da observação percebamos a crítica, a espetacular criação e composição daquele novo mundo. É entre elementos visuais, é por entre a imagem que podemos viajar ultrapassando todos os outros sentidos, libertando sem restrições a imaginação.

Com isso podemos concluir que uma imagem não é estanque do ponto de vista do observador, conforme Durand: “a consciência dispõe de diferentes graus de

Peirce tentou desde o início uma teoria geral dos signos (*semiotics*) e em uma tipologia, muito geral, que obviamente compreende a língua, mas está inserida em uma perspectiva mais ampla e é relativizada por ela. Algo utilizado que está no lugar de outra, mas foi utilizado para representá-la, está aí então a particularidade essencial do signo. Estar ali, presente para designar ou significar outra coisa, ausente, concreta ou abstrata. Exemplo a cor cinza das nuvens é sinal de chuva. Portanto, tudo pode ser signo, a partir do momento em que dele deduzo uma significação que depende de minha cultura, assim como do contexto de surgimento do signo. Ou seja, para Peirce, um signo; “É algo que está no lugar de alguma coisa para alguém, em alguma relação ou alguma qualidade”.

⁷ As “novas” imagens também chamadas de imagens “virtuais” na medida em que se propõem mundos simulados, imaginários, ilusórios.(Peirce,1978)

imagem” (DURAND, 1964, p. 43), e pode apresentar-se de diferentes formas para quem a observa, seria uma representação consciente e inconsciente de um sujeito é um fato obra concreta e perceptível, e a leitura dessa obra faz com que ela viva e se perpetue, mobiliza, tanto o consciente como o inconsciente de um leitor ou de um espectador é inevitável. E fica evidente para o observador, com o correr do tempo, diante do objeto observado este poderá destacar mais ou menos coisas, sondar mais a fundo e descobrir mais detalhes, associar ou combinar outras imagens, emprestar-lhe palavras contar o que vemos, mas, em si mesma, uma imagem existe no espaço que ocupa independente do tempo que reservamos para contemplá-la.

A imagem irá se destacar por ser uma linguagem específica e heterogênea; que, nessa qualidade, distingue-se do mundo real e que, por meio de signos particulares dele, propõe uma representação escolhida e necessariamente orientada; distinguindo as principais ferramentas dessa linguagem é o que sua ausência ou sua presença significam.

No campo da arte, a noção de imagem vincula-se essencialmente à representação visual, entrariam neste nível de análise os afrescos, pinturas, mas também iluminuras, ilustrações decorativas ou não, desenho, gravura, filmes, vídeos, fotografias e até imagens de síntese⁸ e nos últimos anos as histórias em quadrinhos.

Instrumento de comunicação, a imagem vai demonstrar-se ou confundir-se com o que se quer representar, visualmente poderá educar ou enganar, levando ao conhecimento, pois com um pouco de memória, o sagrado, a morte, o saber, a verdade e a arte são campos que estão diretamente vinculados ao simples termo imagem.

Entretanto, a imagem pode se tornar perigosa tanto por excesso quanto por falta de semelhança. Semelhança demais provocaria confusão entre imagem e objeto representado, semelhança de menos, uma ilegibilidade perturbadora e inútil.

A produção de imagens jamais é gratuita e, desde sempre, as imagens

⁸ Imagens de síntese, chamadas também de “novas” imagens são as produzidas em computador que passaram nos últimos anos da representação em três dimensões a um padrão de cinema, o 35 mm as quais se pode ver atualmente nas grandes telas de alta definição (JOLY, 1996, p. 25).

foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos.

Joly apresenta a definição de Platão para imagem, conforme Platão: “Chamo de imagens em primeiro lugar as sombras, depois os reflexos que vemos nas águas ou na superfície de corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações do gênero” (JOLY, 1996, p. 19).

A imagem apresenta-se quase sempre como um objeto de reflexão, possibilitando um número significativo de interpretações, ela se afirma como um meio de expressão e de comunicação que nos vincula às tradições mais antigas e ricas de nossa cultura. Contrária a posição de Platão, pois para ele a única imagem válida aos seus olhos é a imagem natural (reflexo ou sombra) que é a única passível de se tornar uma ferramenta filosófica.

Segundo a visão de Gombrich: “a imagem pode ser um instrumento de conhecimento porque serve para ver o próprio mundo e observá-lo. Para ele, uma imagem (um mapa ou um quadro) não é apenas uma reprodução da realidade, mas o resultado de um longo processo, durante o qual foram utilizadas alternadamente representações esquemáticas e correções” (Gombrich 1965, p.53). Ele defende a idéia da imagem aparecer como uma reinterpretação de um objeto ou paisagem, enfim o que se quer representar, filtrado através do olhar no caso do produtor desta imagem. Sendo assim, as imagens como as histórias têm como função informar, transmitir alguma mensagem e assim como Aristóteles sugeriu que todo o processo de pensamento requeria imagens. “Ora no que concerne à alma pensante, as imagens tomam o lugar das percepções diretas, e, quando a alma, afirma ou

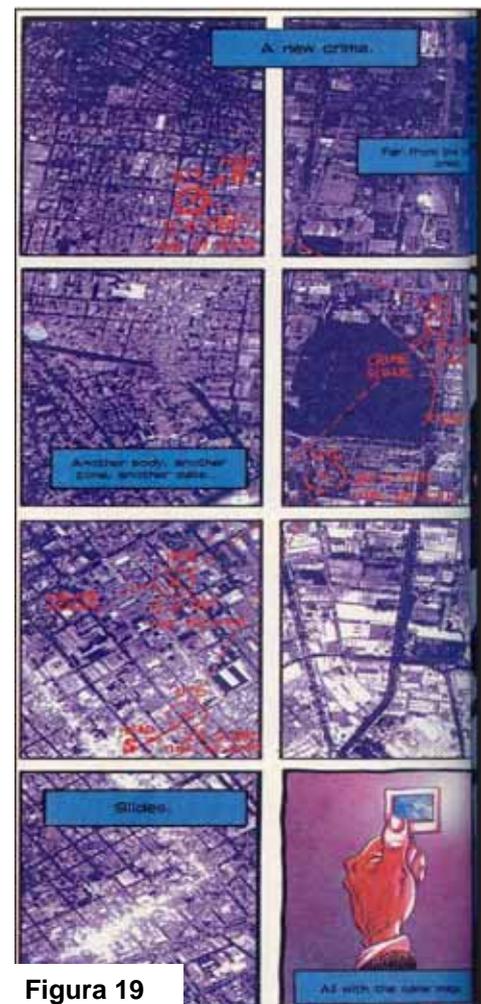


Figura 19

nega que essas imagens são boas ou más ela igualmente as evita ou as persegue”, portanto, a alma nunca pensa sem uma imagem mental.

Creio que outro ponto a ser levantado está no fato do contexto histórico ligado a criação de uma obra, para compreendê-la melhor, fazendo-se está inserção no tempo e no espaço necessário.

Dentre os muitos porquês ligados à análise da imagem, pode-se primeiramente salientar o fato primeiro, que é dar prazer ao analista, aumentar seus conhecimentos ensinar, permitir ler ou conceber com maior eficácia mensagens visuais. Um desejo de compreender melhor, que requer uma desconstrução artificial (“quebrar o brinquedo”) para observar os diversos mecanismos (“ver como funciona”) com a esperança, talvez ilusória, de uma reconstrução interpretativa mais bem fundamentada.

O trabalho do analista é precisamente decifrar as significações que a “Naturalidade” aparente das mensagens visuais implica. “Naturalidade” que, paradoxalmente, é alvo espontâneo da suspeita daqueles que acham evidências, quando, na realidade tendem ser “manipulados pelas imagens”.

Interpretar uma mensagem analisá-la, não consiste, certamente, em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora, ao mesmo tempo em que se tenta separar o que é pessoal do que é coletivo. Devemos contemplá-la, examiná-la, compreender o que suscita em nós, compará-la com outras interpretações; o núcleo residual desse confronto poderia então ser considerado como uma interpretação razoável e plausível da mensagem, num momento x, e em uma determinada circunstância.

Provavelmente esse tipo de atitude esteja relacionado a um desejo bem particular de domínio do objeto e de seus significados. Uma das funções da análise da imagem pode ser a busca ou a verificação das causas do bom ou do mau funcionamento de uma mensagem visual. Como se dá a mensagem, como ela é apresentada pelo produtor desta. E mais, necessitamos primeiramente compreender os objetivos de nossa análise, aguçar o sentido da observação e o olhar aumenta os conhecimentos e, desse modo, permite captar mais informações.

Uma imagem é uma mensagem visual composta por diferentes tipos de

signos iguais ou podemos considerá-la como uma linguagem uma ferramenta de expressão e de comunicação. Expressiva ou comunicativa é possível admitir que uma imagem sempre constitua uma mensagem para o outro, mesmo que essa outra pessoa sejamos nós mesmos. Vinculados a ela sempre temos um número grande de símbolos que, em um primeiro momento, não são identificáveis e para esta análise caberá, neste momento, o grau de conhecimento do analista.

Além disso, para distinguirmos o destinatário e a função de uma mensagem visual, são necessários critérios de referência: primeiro situar os diferentes tipos de imagem, e, no segundo momento, estabelecer uma relação entre homem e mundo, partindo-se das principais produções humanas. Qualquer mensagem exige um contexto, também chamado de referente, ao qual remete em seguida: a exigência de um código pelo menos em parte comum ao emissor e ao destinatário. O que nos leva a concluir, então, que uma das funções da análise da imagem pode ser a busca ou a verificação das causas do bom ou do mau funcionamento de uma mensagem visual. Como se dará o processo de recebimento dessa mensagem.

Quando uma imagem nos parece “semelhante” é por que é construída de maneira que nos leva a decifrá-la como deciframos o próprio mundo. As unidades que nela detectamos são “unidades culturais”, determinadas pelo hábito que temos de detectá-las no próprio mundo. Afinal, na realidade, uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível; das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações da matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos. O simples fato de designar unidades recortar a mensagem em unidades passíveis de denominação remete ao nosso modo de percepção e de “recorte” do real em “unidades culturais”.

Para Gombrich (1965), a imagem tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual, ela desempenha papel de descoberta do visual, o papel da imagem é, permitir que essa relação seja constantemente aperfeiçoada e conseqüentemente mais bem dominada. Ao estudar imagens artísticas Gombrich (1965), opõe duas formas principais de investimento psicológico na imagem: o reconhecimento e a rememoração, em que a segunda é colocada como mais profunda e mais essencial.

O reconhecimento é o processo de trabalho que emprega as propriedades do sistema visual, muitas características visuais do mundo real encontram-se tais quais nas imagens, o reconhecimento proporcionado pela imagem artística faz parte, pois, do conhecimento, mas encontra também as expectativas do espectador. Reconhecimento liga-se à rememoração, que, ligado à imagem, pode-se chamar de esquema. Esse esquema pode ser um esquema mental, imagem mental impressão que temos quando lemos ou ouvimos a descrição de um lugar, de vê-lo quase como se estivéssemos lá. Representação mental é elaborada de maneira quase alucinatória, emprestando as características da visão. Enquanto o esquema mental reúne os traços visuais suficientes e necessários para reconhecer um desenho, uma forma visual qualquer.

Constância perceptiva: está na base de nossa apreensão do mundo visual, ao nos permitir atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, está também no fundamento de nossa percepção das imagens. O reconhecer apóia-se na memória, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados. A constância perceptiva é, portanto, o resultado de um composto trabalho psicofísico.

Reconhecimento aciona não só as propriedades “elementares” do sistema visual, mas também capacidades de codificação já bastante abstratas: reconhecer não é constatar uma similitude ponto a ponto, é achar invariantes da visão, já estruturados, para alguns, como espécies de grandes formas.

2.2 A Leitura da Imagem; na História em Quadrinhos

A primeira coisa que poderíamos perguntar é como o leitor de histórias em quadrinhos a lê? Ou conforme Jacques Aumont (1993): “O que nos trazem as imagens”?

O leitor de histórias em quadrinhos é um *voyeur* proteiforme, que apresenta qualidades intelectuais, pois quando começa a ler ele tem de associar a leitura de textos com a leitura de imagens.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição

de palavras e imagens, e, assim é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, simetria, perspectiva, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente, uma interação entre a palavra e a imagem, ou seja, uma hibridização muito bem-sucedida entre a interação da palavra e imagem ou ilustração e prosa, que os artistas dos quadrinhos conseguiram atingir.

O potencial expressivo desta forma de veículo está no habilidoso emprego da associação desses dois elementos, onde a palavra pode demonstrar-se como imagem e a imagem algumas vezes substituir a palavra.

A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. Apresenta-se, uma leitura dupla, há aquilo que o leitor vê na página (leitura denotativa) e aquilo que ele imagina ver (leitura conotativa). Abordagem cognitiva tem como



Figura 20

objetivo esclarecer os processos intelectuais do conhecimento atividade da linguagem e mais recentemente a atividade de fabricação e de consumo de imagem. Ligação da teoria cognitiva ao construtivismo, toda a percepção, todo julgamento,

todo conhecimento, é uma construção, elaborada por meio da confrontação de hipóteses fundadas em esquemas mentais, alguns inatos outros provenientes da experiência, onde os dados fornecidos são provenientes dos órgãos dos sentidos.

Os quadrinhos poderiam ser classificados como um tipo de mídia que se destaca por apresentar ou empregar uma série de imagens repetitivas e símbolos que são reconhecíveis, para expressar idéias similares, tornando-se uma linguagem e assim como define Will Eisner (1989), essa aplicação disciplinada de texto e imagens cria a “Gramática” da arte seqüencial.

Will Eisner cria sua conceituação para quadrinhos ou como ele conceituou arte seqüencial:

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados Quadrinhos. (EISNER, 1989, p. 38)

Eisner defende a idéia que no caso específico dos quadrinhos torna-se impossível se contar uma história unicamente por meio do uso exclusivo de uma imagem. Para ele, é fundamental associar as imagens ao uso de palavras, como uma forma de contribuição para a leitura dessas imagens.

É impossível contar uma história em uma só imagem. Para a imagem em seqüência (fixa ou animada) foram proporcionados os meios de construir narrativas com suas relações temporais e causais. A fotonovela, as histórias em quadrinhos e os filmes podem contar histórias; imagem única e fixa não.

Tom Wolf, escrevendo na *Harvard Educational Review* (agosto de 1977), afirma que:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; [...] aprender a ler [...] tem significado aprender a ler palavras [...] Mas [...] gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações [...] Na verdade, pode-se pensar na leitura no

sentido mais geral como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais. (WOLF *apud* EISNER, 1989, p. 07)

Jacques Aumont (1993), em seu texto apresenta as funções da imagem dividindo em três modos, o simbólico o epistêmico (ou representativas) e por último o estético.

Dessa forma, poderíamos enquadrar no modo simbólico imagens que serviram de símbolos como o caso das imagens religiosas ou símbolos religiosos, capazes de dar acesso à esfera do sagrado, no epistêmico, imagens que trazem informações visuais sobre o mundo, um mapa rodoviário, um retrato e, por último, o modo estético onde a imagem é destinada a agradar seu espectador, oferecer-lhe sensações específicas.

Mas é possível esses três modos se mesclarem em um momento, por exemplo, em uma imagem na qual se apresentam essas três características. Como exemplo, os afrescos de Michelângelo representam a imagem simbólica porque demonstra uma passagem bíblica, por isso é religiosa ao mesmo tempo em que ela é epistêmica, pois traz informações visuais sobre o mundo de um determinado período e, finalmente, estético, por agradar a muitos que têm a possibilidade de contemplá-la.

Para a compreensão de uma imagem, é fundamental uma comunidade de experiências. Ou como define em seu texto Alberto Manguel,

com o passar do tempo, podemos ver mais ou menos coisas em uma imagem, sondar mais fundo e descobrir mais detalhes, associar e combinar outras imagens emprestar-lhe palavras para contar o que vemos, mas em si mesma, uma imagem existe no espaço que ocupa, independentemente do tempo que reservamos para contemplá-la. (MANGUEL, 2001, p. 25)

Leituras interessantes podem ser obtidas das histórias. Inicialmente, sua composição na apresentação da HQ é a primeira página de uma história; portanto, é uma página de apresentação e assim como na linguagem cinematográfica, temos um *take* mostrando a ambientação: o local, a cidade, o território onde se desenvolverá a trama. A primeira página é a introdução; ela nada mais é que um portal para a narrativa que se seguirá, e se bem trabalhada prenderá a atenção do

leitor e preparará a sua atitude para os próximos eventos.

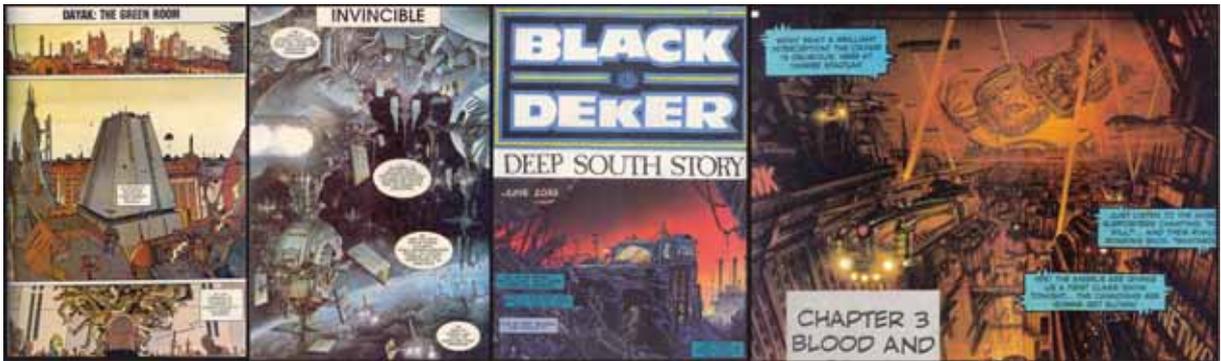


Figura 21

O autor apresenta alguns indícios ou símbolos para o leitor que, por meio de um mimetismo, tem a possibilidade de “ler” a imagem apresentada; trata-se de uma imagem desenhada no presente, mas que certamente procura representar o futuro, o *design* do transporte aéreo a forma como a arquitetura da cidade é desenhada, prédios que ultrapassam a altura na quais as naves transitam.

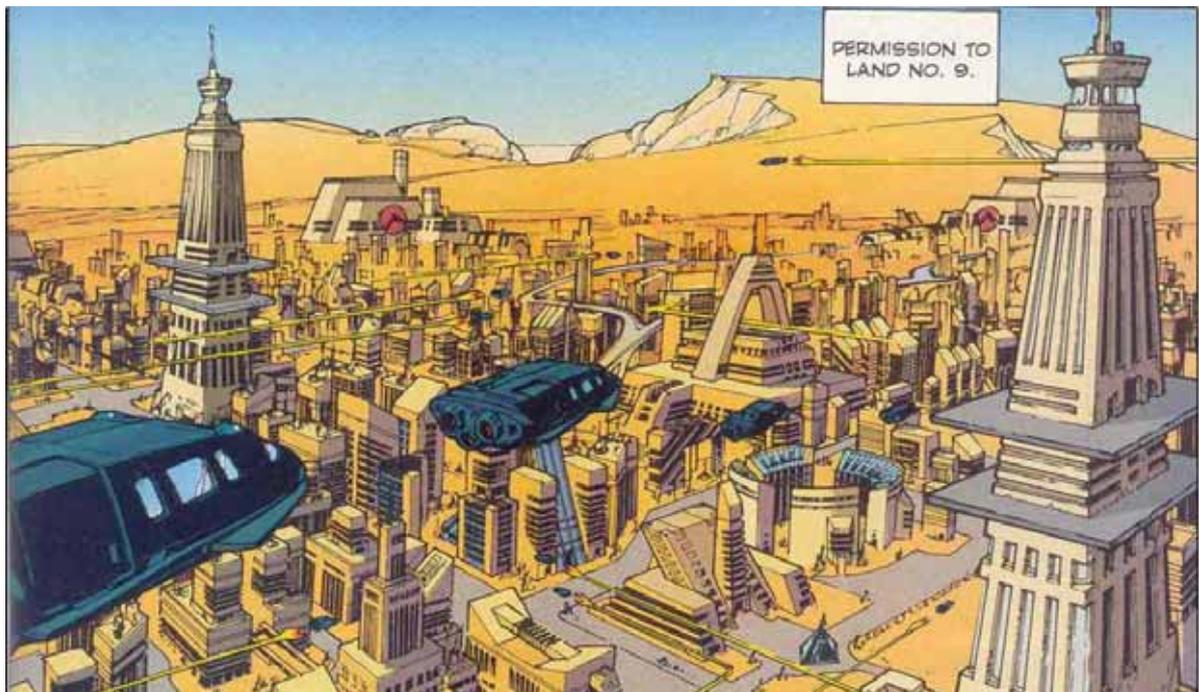


Figura 22

O desenho apresenta uma preocupação em manter nesta representação de futuro pontos que nos remetam ao passado, o traçado definido das ruas e os definidos limites da cidade.

Há um enquadramento do tempo, pois há separação das cenas através de quadros grandes; esses atos ganham, pode-se dizer, uma pontuação, um ritmo próprio como uma frase em um texto. Nesse momento, o artista demonstra sua habilidade em capturar ou “congelar” um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação, esse encapsulamento, se revelará, através do enquadramento de uma “atividade cotidiana” a é ai que entra em jogo a capacidade de narração do artista.

A representação dos elementos dentro dos quadrinhos, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da seqüência são a gramática básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Importante destacar nessa imagem a função da perspectiva, na qual o autor conduz o leitor, principalmente quando se quer mostrar exatamente onde se encontram os elementos de uma ação. Além disso, a possibilidade de resposta do sistema de sensações do espectador, uma cena vista de cima apresenta o tamanho do espectador.



Figura 23

Ainda falando da questão da perspectiva, juntamente com o formato do quadrinho, a possibilidade em produzir nos espectadores diferentes estados emocionais, no exemplo da imagem abaixo o beco estreito sujo, completamente

poluído visualmente, com paredes pichadas e a cidade ao fundo, apresenta uma cena de violência sexual.

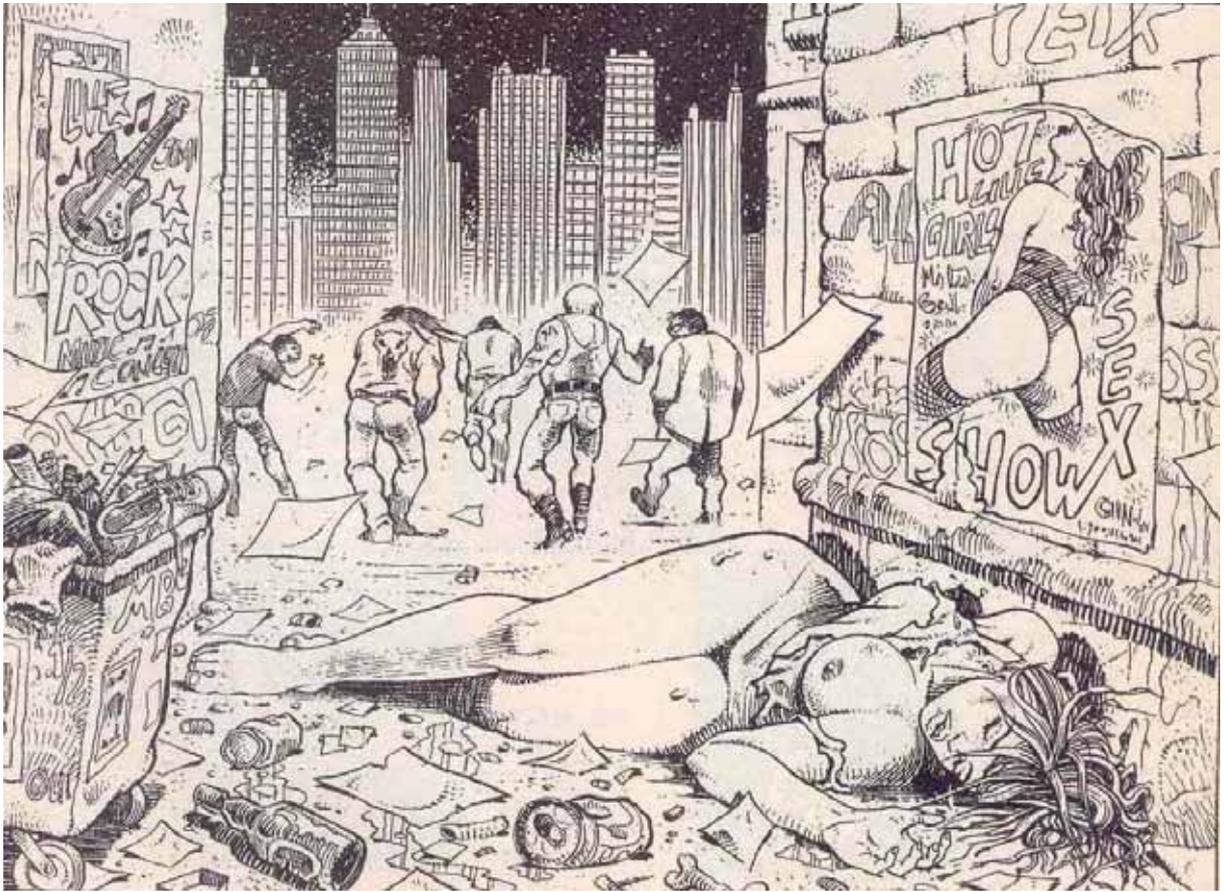


Figura 24

Nas HQs, para que a mensagem do autor seja coerentemente transmitida, é necessário que exista uma compreensão da experiência de vida do leitor por parte do autor. Parece complexo, mas é fundamental que exista uma interação entre autor e leitor, pois essas imagens que a autor evoca no imaginário do leitor são imagens armazenadas na mente de ambas as partes.

Bacon sugeriu que infeliz ou felizmente só podemos ver aquilo que, em algum feitio ou forma, nós já vimos antes. Só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis, assim como só podemos ler em uma língua cuja sintaxe, gramática e vocabulário já conhecemos. O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem.

A competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais, para Durand (1964), existem apenas duas maneiras de representar o mundo, a primeira direta, em que, a própria coisa parece estar presente no espírito, percepção ou simples sensação e a segunda indireta, que não pode apresenta-se estaria ligado a imaginação exemplo imaginar a superfície do planeta Marte. Representação indireta, o objeto é representado na consciência por uma imagem.

Ou, ainda, segundo Gombrich ,

o trabalho de reconhecimento, na própria medida em que se trata de reconhecer, apóia-se na memória ou, mais exatamente, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados: a constância perceptiva é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos. (GOMBRICH, 1965, p. 90)

Imagens que compomos fisicamente, à mão, e imagens que se formam espontaneamente na imaginação, imagens de rostos, árvores, prédios, nuvens, paisagens instrumentos água fogo e imagens daquelas imagens pintadas, esculpidas, encenadas, fotografadas impressas e filmadas. Certamente, essas imagens passam por nossas retinas e ficam armazenadas em nosso inconsciente, e quando estamos lendo um texto, grande parte dessas imagens presentes em nosso inconsciente tendem a vir à tona, aparecem como um complemento a nossa leitura uma ilustração imaginária que colabora para um melhor entendimento.

Ou como Gombrich, “reencontramos uma experiência visual em uma imagem sob forma ao mesmo tempo repetitiva, condensada e dominável”. (GOMBRICH, 1965, p. 91)

O espectador constrói a imagem e a imagem constrói o espectador onde o espectador é o parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente. Com isso, a imagem age sobre o espectador e é ele quem faz a imagem. Fazendo valer “a Regra do etc.”: ao fazer intervir seu saber prévio, o espectador da imagem supre, portanto, o não-representado, as lacunas da representação. Uma imagem nunca pode representar tudo, a parte do espectador é projetiva, o papel do espectador, segundo Gombrich, é um papel extremamente ativo: construção visual do “reconhecimento”, emprego dos esquemas da “rememoração” em que há uma junção das duas para uma construção de uma visão coerente do conjunto da imagem. Com isso, compreende-se por que esse papel do espectador é tão central para a teoria de

Gombrich.

O que uma imagem observada evoca? Aquilo que o leitor pensa acerca do que vê depende de sua subjetividade, produto de seu sistema de pensamento cultural e moral, de suas experiências e da sociedade em que vive.

Assim, o leitor torna-se, ao mesmo tempo, o espectador de um determinado cenário criado por um determinado autor, porém esse cenário é construído com a ajuda do espectador por intermédio do seu conhecimento adquirido ou de seu repertório previamente armazenado, e o espectador com isso reconhece uma imagem.

Aumont define o reconhecimento como, “reconhecer alguma coisa em uma imagem é identificar, o que nela é visto [...] – processo emprega as propriedades do sistema visual” (AUMONT, 1993, p. 82). O trabalho de reconhecimento aciona não só as propriedades “elementares” do sistema visual, mas também capacidades de codificação já bastante abstratas: reconhecer não é contatar uma similitude ponto a ponto, é achar invariantes da visão, já estruturados, para alguns, como espécies de grandes formas.

Espectador possui um papel ativo na construção visual do “reconhecimento” emprego dos esquemas da rememoração junção de uma com a outra para construção de uma visão coerente do conjunto da imagem, segundo Gombrich (1965), é o expectador que faz a imagem.

Essa possibilidade de socialização da imagem é muito bem colocada por Benjamin(1986) escreveu no tempo em que o cinema ainda não fora totalmente absorvido pela sociedade e as histórias em quadrinhos se fortaleciam, ambas favorecidas pelo desenvolvimento dos sistemas de distribuição e que décadas depois se transformariam na eficiente máquina chamada de indústria cultural: “no momento em que o critério de autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma”. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política. Essa autenticidade que Benjamin denomina “aura”. (Benjamin, 1996, p.170).

Com isso pode-se concluir algumas coisas, apesar de alguns possuírem um ritual para leitura de quadrinhos muito particular o ir e vir do olho na página desenhada surpreende por sua amplitude insuspeitada, por suas fulgurantes reviravoltas. Uma verdadeira dança do olhar.

Curiosamente, assim como o cinema, os quadrinhos nascem ao mesmo tempo, porém diferentemente do cinema em que o diretor se utiliza de uma seqüência de imagens dispostas na velocidade e no tempo em que ele deseja demonstrar algo, os quadrinhos, por estarem na maior parte das vezes na seqüência do que se deseja demonstrar na mesma página, o olho do espectador consegue em um primeiro momento captar todo o significado.

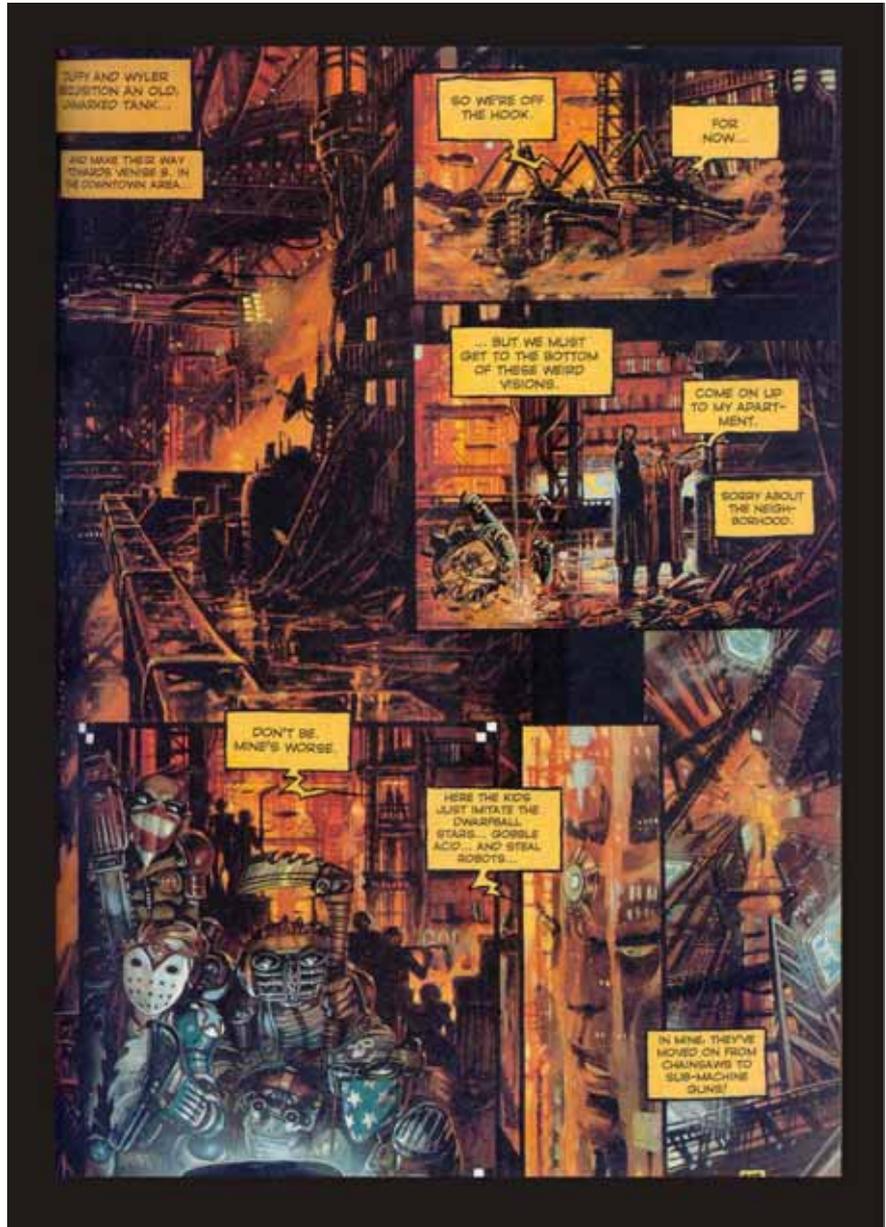


Figura 25

Conforme Eisner sobre o controle da leitura:

O quadrinho como meio de controle; na arte seqüencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a seqüência que ele seguirá a narrativa. As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso. O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar das páginas força mecanicamente, certo, controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema. (EISNER, 1989, p. 40)

Essa observação feita por Eisner de como é feita a leitura do espectador de quadrinhos, ou melhor, o leitor, a possibilidade, ou flexibilidade de leitura do ir e vir em uma mesma página fazendo com que detalhes não percebidos sejam descobertos, ou até mesmo detalhes já percebidos sejam aprofundados. Ele faz uma leitura hedonista e lúdica, mas ativa, vívida, esta é uma característica presente nesta mídia.

2.3 A Imagem das Cidades

Entre as imagens mais propícias à análise dos fenômenos urbanos estão as das cidades imaginárias e fantásticas das histórias em quadrinhos.

Imaginadas para serem objeto de crítica, as cidades contemporâneas, demonstram todo o aspecto negativo dessas metrópoles onde são retratados de forma aguda, fantásticas porque, conforme Todorov⁹, o fantástico é algo misterioso, inexplicável ou inadmissível que se introduz na vida real. Define-se, sempre, em relação à realidade e ao imaginário. Acontece na hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais em face de um acontecimento aparentemente sobrenatural. O fantástico na literatura deve agrupar três princípios: a hesitação, a identificação do leitor e a impossibilidade de uma leitura poética ou alegórica. Outra possibilidade de compreender o fantástico é colocá-lo não no âmbito da arquitetura, mas na experiência única que pode proporcionar a cada um, levando-o a campos mais vaporosos, nos quais a forma fantástica teria um aspecto secundário e sem

⁹ “O fantástico, quer na literatura, na pintura ou na arquitetura é, em sua essência, um discurso de revelação que coloca em cheque os critérios de criação através da diferença e que se baseia no princípio da hesitação entre realidade e sonho” (FUÃO, 1999, p. 14).

FUÃO, Fernando Freitas. **Arquiteturas fantásticas**. Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS, 1999.

possibilitaram essa criação.

“A gramática da fantasia nos cenários dos quadrinhos baseia-se no *patchwork* de fragmentos do passado que configuram o futuro. Assim, admite-se que o passado serve para imaginar o futuro”. (Montaner, 1999, p.156)

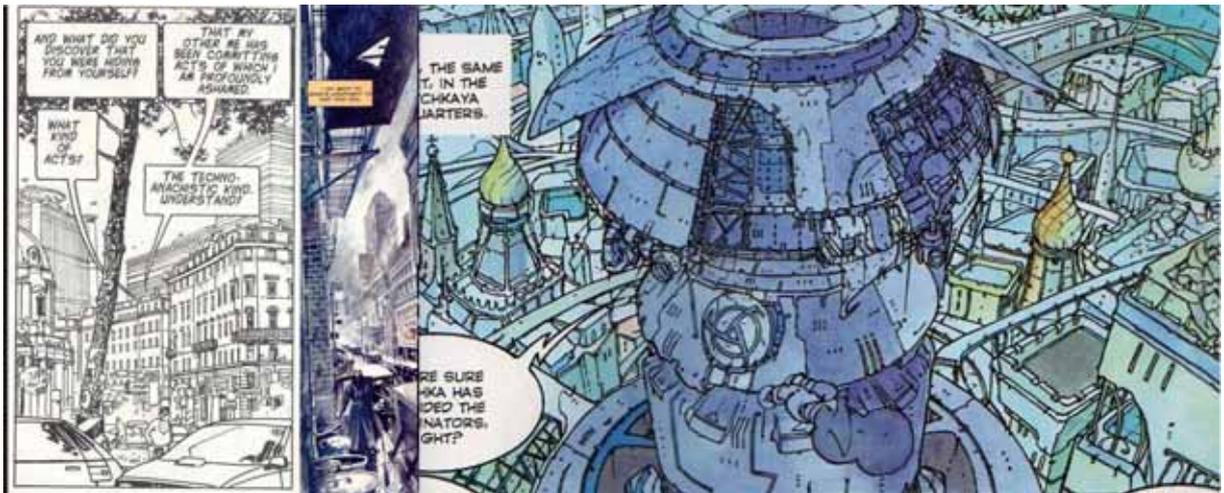


Figura 27

Diante disso, as cidades das histórias em quadrinhos são desenhadas com o objetivo de serem uma representação que pode se apresentar sob efeitos de luz e sombra, espectro de diversas cores, preto e branco com caráter edênico ou infernal, festivo ou sombrio, revelando-se utopias ou distopias do espaço urbano.

O quadro, qualquer imagem tem limites físicos que são, segundo as épocas e os estilos, mais ou menos materializados por uma moldura. Mas, muitas vezes, a moldura é sentida como um incômodo e, então, esforçamo-nos para atenuá-la e esquecê-la para tal, há vários procedimentos, que possam ir do reenquadramento interno da mensagem visual à supressão pura e simples da moldura.

O procedimento de confundir o quadro (ou os limites) da imagem e a borda tem conseqüências particulares sobre o imaginário do espectador. Desta forma, o espectador, conforme já mencionado, contribui para a imagem ao construir imaginariamente o que não se vê no campo visual da representação, mas que a completa: fora de campo, ou a construção imaginária complementar.

Enquadramento não deve ser confundido com moldura. A moldura é o limite

da representação visual, e o enquadramento corresponde ao tamanho da imagem, suposto resultado da distância entre o objeto desenhado e o espectador. A ausência de profundidade também é uma maneira de transformar um lugar em um lugar algum e, portanto, em qualquer lugar.

A composição, ou diagramação, apresenta-se como função essencial na hierarquização da visão e, portanto, na orientação da leitura da imagem.

Especificamente nas HQs essa construção seqüencial é composta de forma a forçar o olho a seguir a página da esquerda para direita e sempre de cima para baixo. Dessa forma, temos



Figura 28

uma construção seqüencial, que vai de uma página à outra. Mas nada impede de cada página apresentar sua lógica própria.

Com relação às formas, para que se possa compreender e interpretar a mensagem nelas contidas, é preciso esforçar-se para esquecer o que representam e contemplá-las por si mesmas, com atenção.

Cores e iluminação: a cor e a iluminação têm efeito psicofisiológico sobre o espectador porque percebidas opticamente e vívidas psiquicamente colocam o espectador em um estado que se “assemelha” ao de sua experiência primordial e fundadora das cores e da luz.

Luz oblíqua, da manhã, da tarde ou de inverno e os humores vinculados a ela, luz zenital e as impressões do verão sol ou fogo, lâmpada ou projetor. Força e violência do vermelho do sangue e do fogo, azul aéreo do céu ou verde apaziguante dos brotos das folhas. Tantas referências que, com um pouco de memória, são reativados pelas escolhas feitas para a imagem, é claro, com seus ajustes socioculturais. O negro já não é a cor do luto para todos, assim como o branco já não é a da pureza.

A textura é uma qualidade da superfície, como a cor, que se define pela qualidade de seus elementos (natureza, dimensão) e pela qualidade de sua repetição. Em uma imagem de duas dimensões, a textura está direta ou indiretamente ligada à terceira dimensão.

Esta série de elementos que tendem a se completar no momento em que compõem uma imagem, são elementos indireta ou em muitas vezes diretamente ligados à imagem contribuindo,



Figura 29

quando bem utilizados, para uma melhor compreensão da imagem. E no caso da análise da imagem, especificamente, caberá ao analista esta identificação.

2.4 A Questão Relativa ao Pertencimento do Lugar nas Metrôpoles Contemporâneas Associada à Representação da Cidade das HQs

Cabe aqui levantarmos questões referentes à forma de apropriação do espaço em nossas cidades contemporâneas e de que forma esta questão do espaço urbano tem-se apresentado nas HQs.

Para a interpretação das questões sobre o futuro das metrôpoles contemporâneas, partindo-se do pressuposto de que as crises urbanas não podem ser pensadas como um processo linear ou determinado, mas sim como um processo complexo, é fundamental nos valermos de uma visão macroscópica, buscando relacionar esses problemas com a questão do pertencimento de lugar.

Já faz algum tempo que as HQs deixaram de ser encaradas como uma forma de expressão vazia e sem atitude, ou melhor, como uma mídia sem muito a dizer. Pelo contrário, fartamente ilustradas as histórias lidam com imagens que podem funcionar de forma distinta das de um livro teórico, trazendo instigantes informações que podem ser posteriormente analisadas, ampliando e melhorando o embasamento teórico de qualquer área.

Não são poucas as histórias em quadrinhos em que a arquitetura e urbanismo são partes integrantes das ilustrações certas vezes esboçadas em último plano um apontamento rápido, pano de fundo, detalhe de cenário, ou em outras tantas como cenário principal. Assim temos as cidades e com elas um território rico para uma análise mais aprofundada e, conseqüentemente, material para questionamentos.

Os problemas do crescimento urbano são apresentados como sendo muito mais rápidos que as suas possibilidades de solução. Diante disso, é necessário refletir e questionar quais são os modelos de cidade moderna ou pós-moderna apresentados. Como ela realmente vem atender as questões relacionadas ao planejamento e aos projetos de sistemas complexos, cidade e território, como

pensar e mostrar um futuro onde a realidade urbana possa ser vivida como experiência humana individual e coletiva como são as exigências impostas pelos ocupantes deste lugar.

Lugar, para Montaner (1997), possui um caráter concreto, empírico existencial, articulado, e até os detalhes são definidos por substantivos, pelas qualidades das coisas e dos elementos, pelos valores simbólicos e históricos, ambiental e está relacionado fenomenologicamente com o corpo humano.

Para Marc Auge,

se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não lugar. A hipótese aqui definida é a de que a supermodernidade é produtora de não lugares, isto é de espaços que não são em si lugares antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória” ocupam ai um lugar circunscrito e específico. (AUGE, 1994, p. 73)

A questão do espaço urbano tem sido apontada como ponto central nas HQs. A cidade é o palco principal e está em constante mutação um cenário em que encontramos as crises urbanas. Essas não podem ser pensadas como resultado de um processo linear ou determinado, mas como um processo complexo, que requer uma visão macroscópica capaz de identificar ou pelo menos buscar captar suas tendências, contratendências, determinações e indeterminações.

Cabe ressaltar, ainda, que esta cidade representada nas histórias em quadrinho



Figura 30

editoras (e, portanto, livres dos entraves impostos pela necessidade de lucro) e das restrições morais, pois os artistas rejeitavam e não se submetiam ao “código de ética” imposto pelas grandes editoras, procura criticar as cidades reais e com isso apóia-se em utopias já apresentadas por arquitetos e pensadores utópicos.

A partir do início dos anos 1970, algumas histórias começam a dar ênfase às imagens de futuro tecnológico, apresentadas também em alguns filmes de ficção científica, que mostra uma metrópole futurística com uma visão pós-apocalíptica da sociedade industrial sugerindo perspectivas pouco promissoras para essas cidades contemporâneas.

Ela é apresentada quase sempre como decadente, caótica, sombria, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca e claustrofóbica e estão longe de mostrar as propostas do urbanismo utópico, diretamente ligados a lugares agradáveis, sociedades sem violência, governos eficientes indivíduos desvinculados de uma rotina.

Caracterizar esses exemplos como sistemas complexos da cidade e o território por sua vez, levantar e apontar essas questões que permeiam os valores implícitos neste modelo ainda estaria, compatível com grandes transformações o movimento da desterritorialização.

Essa tentativa de visualização do futuro segue um diagnóstico pessimista sobre o paradigma de cidade ideal. Apesar de alguns autores mais contemporâneos se aventurarem por esses caminhos, tentando antever o futuro, através do desenho e espacialização de suas idéias.

A possibilidade de criação ilimitada dos quadrinhos apresenta, ao seu público, uma liberdade quase irreal, para projetar cidades e seus edifícios e as cidades não são limitadas por problemas de ordem técnica ou estética, estão livres de experimentar fusões entre os mais variados estilos arquitetônicos criar cenários monumentais, oníricos, surreais ou bucólicos fundir o clássico ao barroco, gótico ao moderno. Dessa forma, pode-se dizer que alguns quadrinistas anteciparam as tendências pós-modernistas da arquitetura em seus trabalhos ao promoverem a junção de estilos diversos e até incongruentes. Diante disso, surge uma questão:

será que as nossas cidades reais existem hoje porque já foram imaginadas no passado através das histórias em quadrinhos?



Figura 31

Segundo Kevin Lynch,

uma cidade é uma organização mutável e polivalente, um espaço com muitas funções, erguido por muitas mãos num período de tempo relativamente rápido. A espacialização completa e o entrelaçamento definitivo são improváveis e indesejáveis. A forma deve ser de algum modo descompromissado e adaptável aos objetivos e as percepções de seus cidadãos. (LYNCH, 1997, p.101)

Conforme referenciado, alguns autores de HQs, procuram demonstrar em sua cidade uma realidade pouquíssima promissora de um mundo decadente, de uma sociedade pós-industrial, mas que ainda encontra incrustadas as bases da industrialização.

Conforme Karl Polanyi,

a transformação implica uma mudança na motivação da ação por parte dos membros da sociedade, a motivação do lucro passa a substituir a motivação pela subsistência. Todas as rendas devem derivar da venda de alguma coisa e, qualquer que seja a verdadeira fonte de renda de uma pessoa, ela deve ser vista como resultante de uma venda. (POLANYI, 2000, p.32)

Isso porque a revolução industrial trouxe uma fratura “exposta” no seu território invólucro a essas novas cidades, pois nessas cidades fabris começam a emergir favelas, longas horas de trabalho de crianças, baixos salários de algumas classes trabalhadoras, aumento da taxa populacional e concentração das indústrias.

Em algumas cidades nas HQs o autor cria uma atmosfera da cidade industrial aliando cenas futurísticas de uma cidade com imagens que apresentam a mesma cidade por um ângulo mais decadente, evidencia, uma ambigüidade do território por vezes próspero, por vezes falido.

Um problema encontrado ainda hoje, séculos depois do início da grande revolução industrial, e presente nesta supermodernidade na qual nos encontramos e onde a escala e a complexidade da paisagem propiciada por essa megamáquina moderna podem ser observadas através de seus subprodutos (os não-lugares).

Essa preocupação de representar a escala e a complexidade propiciada por esta cidade moderna pode-se entender através de Marc Auge,

vê-se bem que por “não-lugar” designamos duas realidades complementares, porém, distintas: espaços construídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos

mantêm com esses espaços. Se as duas relações se correspondem de maneira bastante ampla e, em todo caso, oficialmente (os indivíduos viajam, compram, repousam) não se confundem, no entanto, pois os não-lugares medeiam todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito indiretamente a seus fins: assim como lugares antropológicos criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária. (AUGE, 1994, p. 87)

Esses espaços produzidos por esta supermodernidade; arranha-céus, reatores atômicos, *shopping centers*, centros comerciais, aeroportos internacionais, onde seus freqüentadores estão sempre tendo de afirmar sua identidade, por onde o usuário pretende passar o mais rápido possível.

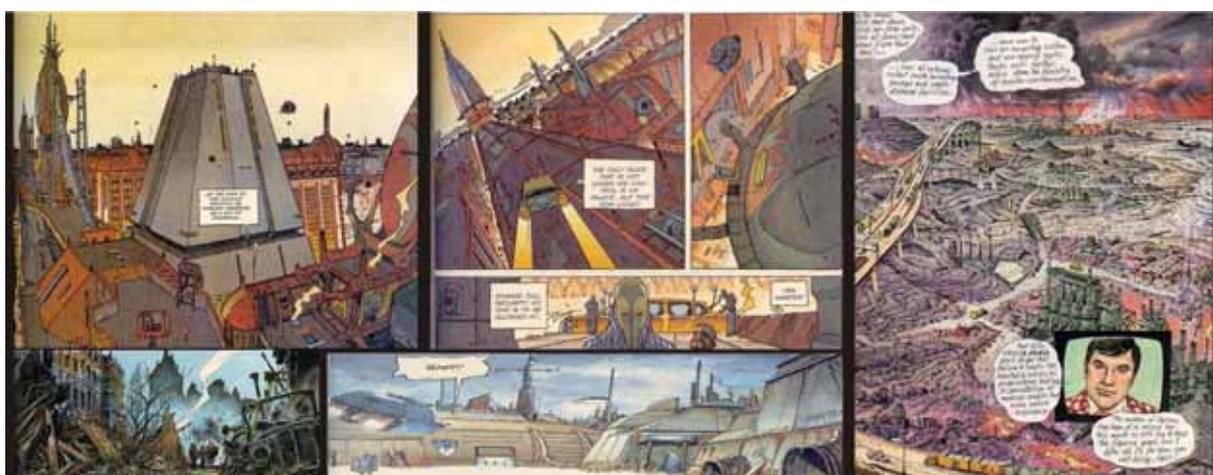


Figura 32

Estar preso o menor tempo possível no não-lugar que leva de um lugar a outro cria uma lacuna entre o território do lugar e do não-lugar. Mike Davis (2005) possui uma visão um tanto tecno-otimista, que parte do princípio de que a tecnologia seria o pressuposto básico para a melhoria das condições de vida urbana, fornecendo recursos para pensar os problemas, a integridade e a viabilidade do futuro dos grandes centros urbanos. Talvez sim para quem possua condições culturais e financeiras para consumi-la.

Com freqüência o tecno-otimismo irá encontrar e observar a oposição do tecnopessimismo, lançando algumas previsões sombrias e relacionadas à falta de identidade com lugares relacionados com o processo fenomenológico da percepção e da experiência do mundo por parte do corpo humano. Ainda neste raciocínio, a revalorização da idéia de lugar poderia estar estritamente relacionada ao início da recuperação da história e da memória. Um lugar antropológicamente praticado.

Quando se depara com essa perda de autonomia dos indivíduos, pode-se observar e tentar relacionar essa contribuição para a construção de um olhar sobre a cidade focando o território, capaz de captar não apenas suas dimensões objetivas para que assim seja classificada em sua escala funcional, estrutural e histórica, e também nas dimensões subjetivas referentes e ligadas ao inconsciente coletivo, e por que não dizer, no imaginário social.

Essas cidades, quando edificadas, partem de princípios universais de um mundo unificado sob o signo de ciência. Diante da complexidade dessas cidades contemporâneas não há como imaginar intervenções em uma parte da cidade sem que esta não afete o todo ou que os efeitos produzidos por causas diversas possam ser somados imageticamente por procedimentos lineares.

Hoje, a maior preocupação dos urbanistas tem sido o território físico da cidade, ocupado ou que está por ser ocupado cada ação praticada por arquitetos e urbanistas acaba tendo um reflexo direto no modo de vida da população local, trabalhando inconscientemente o imaginário urbano dessa pessoas.

Segundo Eber Pires Marzulo (2005), em sua tese de doutorado, o uso da representação gráfica ligada ao discurso, “os mapas mentais” onde os moradores da favela desenham o local onde moram, demonstra que pessoas de baixíssima alfabetização conseguem através do desenho representar o lugar onde moram.

Muitos urbanizadores deveriam levar em conta exemplos como esse, juntamente com o poder público como forma de interpretação pela qual os ocupantes de um determinado território, e conseqüentemente ocupantes da cidade, fazem essa apropriação. Desta forma, quem sabe não se quebraria o modo fragmentário como essas questões acabam sendo encaradas, aumentando-se o sentimento de pertencimento e reduzindo-se as imagens parciais desse espaço urbano.

É necessário conceituar bairros e áreas centrais como um sistema dinâmico em que vários são os elementos que estarão interagindo.

Segundo Michel de Certeau,

estamos ligados a este lugar pelas lembranças. É pessoal, isto não interessaria a ninguém, mas enfim é isso que faz o espírito de um bairro só há lugar quando freqüentado por espíritos múltiplos, ali escondidos em silêncio, e que se pode “evocar” ou não. Só se pode morar num lugar assim povoado de lembranças – esquema inverso daquele do ponopticon. (CERTEAU, 1996, p. 189)

Mesmo quando presentes os planos para o futuro da cidade eles representam, na maior parte das vezes, não um programa de ação ou aquilo que a cidade gostaria de se tornar amanhã, mas sim um discurso para brindar com o futuro perfeito. Assim, o pensamento urbanístico e as análises sociológicas tendem a operar com a visão ingênua de tempo.

As HQs buscam retratar a cidade moderna e a sua busca pela pós-modernidade, demonstrando uma visão crítica dos acontecimentos e mostrando esta dificuldade de planejamento.

Principalmente no que se refere às questões das verdades absolutas contidas nos princípios do urbanismo modernista e nessas teorias influenciadas por este movimento “utopias”.

CAPITULO 3

DAS PROPOSTAS FANTÁSTICAS DO URBANISMO MODERNO ATÉ AS CIDADES IMAGINÁRIAS DESENHADAS PARA A REVISTA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS *HEAVY METAL*

Neste capítulo pretende-se analisar de forma mais detalhada as cidades imaginárias e fantásticas desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos, *Heavy Metal*. Busca-se descobrir as relações entre essas cidades e os conceitos de utopias e distopias presentes no urbanismo do movimento moderno e, ainda, como este conjunto de imagens contribui no sentido de formação do imaginário urbano.

Serão desenvolvidos, então, três níveis de análise: **a cidade imaginária das histórias em quadrinhos, os conceitos de utopia e distopias presentes no urbanismo do movimento moderno e os conceitos de imaginário**, especificamente imaginário urbano.

Ao longo da história do urbanismo os desenhos de cidades imaginárias (utopias e distopias) sempre embasaram a crítica, e contribuíram para o desenvolvimento cultural e intelectual, além de colaborar diretamente para o planejamento de cidades. A hipótese de trabalho é que essas cidades desenhadas foram sempre apresentadas como forma de crítica, pois não tinham, na maior parte das vezes, a intenção de serem construídas, entretanto, poderiam apontar uma saída para o caos urbano. Pretende-se identificar aqui se houve alguma influência dessas cidades imaginárias para o desenvolvimento do urbanismo moderno, com as cidades fantásticas imaginárias desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos *Heavy Metal*.

Já foi citado no primeiro capítulo sobre a importância do papel crítico das HQs, ao longo deste século, e sobre a sua importância em apresentar comentários críticos sobre política, sociedade e, principalmente, da vida nas cidades.

Conforme Sandra Jatahy Pesavento:

A cidade é sempre um lugar no tempo, na medida em que é um espaço com reconhecimento e significação estabelecidos na temporalidade; ela é também um momento no espaço, pois expõe um tempo materializado em uma superfície dada. (PESAVENTO, 2008, p. 9)

Percorrem-se as cidades apresentadas que tiveram maior relevância para o desenvolvimento do urbanismo moderno, seguindo-se uma linha cronológica, buscando-se através da análise gráfica referências que remetam a particularidades entre as duas, no caso cidades apresentadas pelo movimento moderno e cidades apresentadas na revista *Heavy Metal*.

Adotou-se a postura de que o exercício crítico da análise de criação de cidades imaginárias pode trazer grande contribuição através de suas análises, no desenvolvimento de nossas cidades e mais do comportamento humano, além de contribuir de forma contundente dentro de nossas universidades como fonte de análise e reflexão, demonstrando a importância das histórias em quadrinhos como meio de expressão artística e cultural. Inserida em nosso cotidiano, esta proposta de análise visa a possibilitar o exercício de outras leituras possíveis do urbano e aprofundar a percepção de suas imagens. Fazer uma leitura específica do urbano, capaz de identificar os sentidos e verificar as sensibilidades dos cenários citadinos, de suas ruas e formas arquitetônicas, verificando suas personagens e as possibilidades que nesse espaço têm lugar. Além disso, verificar como se apresenta a escala dessa cidade imaginária, como são apresentados os conceitos do urbanismo do movimento moderno e como é apresentado o edifício a rua os espaços abertos.

Concorda-se com Pesavento, quando defende a idéia de:

Ao inventar o passado, contando a história de suas origens e de seu percurso no tempo para explicar seu presente, a cidade constrói seu futuro, através de projetos e visões de mundo que apontam para um *depois*, seja como ficção científica, seja como planejamento urbano. A modernidade urbana propicia pensar tais tipos de representação: aqueles referentes aos planos e utopias construídas sobre o futuro da cidade, inscrevendo uma cidade sonhada e desejada em projetos urbanísticos. Realizados ou não, eles são a inscrição de uma vontade e de um pensamento sobre a cidade e, logo, são matérias da história, porque fazem parte da capacidade imaginária de transformar o mundo. Assim como pensa o seu futuro, a cidade inventa o seu passado, sempre a partir das questões do seu presente. Neste processo imaginário de construção de espaço-tempo, na invenção de um passado e de um futuro, a cidade está sempre a explicar o seu presente.

Com isto, acaba por definir uma identidade, um modo de ser, uma *cara* e um *espírito*, um *corpo* e uma *alma*, que possibilitam reconhecimento e fornecem aos homens uma sensação de pertencimento e de identificação com a *sua* cidade. (PESAVENTO, 2002, p. 28)

Existe, ainda, a necessidade de estudos que investiguem a relação entre este conjunto de imagens presentes em nosso cotidiano, apresentadas sob as mais diferentes formas de expressão e que estão ligadas ao desenho urbano e a arquitetura e urbanismo e que acabam contribuindo para formação de um imaginário coletivo.

A decisão de trabalhar com histórias em quadrinhos se deu por ser um produto cultural de massa, por atingir diferentes classes sociais e, acima de tudo, por expressar de forma crítica os desejos e anseios de uma sociedade. Assim, mesmo sendo cidades fictícias, elas têm o real como referente: são as cidades em que vivemos que possibilitaram esta criação.

3.1 Utopias e Arquitetura Visionária

A utopia apresenta-se como um conceito carregado de dúvidas e com diferentes etapas; a origem da palavra utopia deriva do substantivo grego *topos*, que significa lugar, e existem duas possibilidades a serem consideradas com relação ao prefixo. O “U” pode ser considerado como um prefixo grego negativo “ou”, que significa nenhum e *topus*, lugar, como também pode ser considerado o emprego de outro prefixo grego “Eu” *Eutopia*, que significa melhor. Assim, utopia significa ao mesmo tempo, o “lugar que é bom” de certo modo “o lugar da felicidade”, e “o lugar que não existe”, “o lugar que não tem lugar”, ou seja, sem existência geográfica real.

A designação utopia, significando “lugar onde está tudo bem”, começou a ser usada quando Thomas More¹⁰ publicou em latim, em Louvain (1956), a sua *Utopia*, sendo essa a primeira obra no gênero da Renascença. Nessa obra ele descreve uma ilha, chamada Utopia, onde existem cinquenta e quatro cidades, vivendo todos os seus habitantes em perfeita harmonia. A curiosidade é que a obra acabou não podendo ser publicada na Inglaterra, pois satirizava o rei e a corte

¹⁰ O nome Thomas More aparece também como Thomas Morus. No dicionário de língua inglesa, bem como na maioria das edições mais recentes da utopia em inglês, é usada a grafia More. A Enciclopédia Britânica usa a grafia Morus. As duas grafias são, portanto, corretas. Utilizaremos aqui More por ser a forma mais freqüente na literatura que utiliza seu nome.

inglesa.

Cabe fazermos uma importante observação, apesar de o termo Utopia aparecer em 1516, a prática de pensar e propor uma sociedade ideal é bem mais antiga. *A República*, de Platão, escrita entre 384 e 377 a.C., caracteriza-se por ser uma obra deste tipo, tratando de várias formas de governo e esboçando o que seria uma cidade ideal.

A Utopia se caracteriza por fazer uma crítica ao sistema político-econômico-social vigente, porém acompanhada da crítica que sempre demonstra uma proposta, para que a sociedade possa viver melhor. Pode-se dizer que a Utopia é um esquema da imaginação, é como ficção que produz significados a partir de uma figuração do imaginário, não é um projeto, e talvez por isso não se suponha nenhuma estratégia para a sua realização. Sua eficiência está relacionada com sua força crítica, na sua capacidade de consumir, no conceito, apresentado através da representação. Entretanto, mesmo quando a crítica não é explícita, ela existe, pois é através dela que se constrói uma nova proposta. Ocorre uma busca constante do equilíbrio na Utopia, vários aspectos são vislumbrados, a organização social, distribuição de riqueza, assentamento urbano, e na maneira como esse assentamento integra espaço construído e espaço natural.

A Utopia pode ter sua origem através da insatisfação de se verem as coisas como elas o são, seu aparecimento se dá quase sempre relacionado a um momento de insatisfação coletivo, em meio a uma sociedade corrupta, onde impera abuso de poder e desigualdades sociais, isto é, freqüentes em períodos de transição e épocas de grandes incertezas.

Segundo Paquot,

o princípio da utopia consiste em circunscrever um lugar que não existe em nenhuma outra parte: Trata-se de delimitar um espaço no qual e com o qual uma comunidade vai viver seguindo novas regras. Trata-se de fato, de uma ruptura com o mundo circundante, de um desligamento espacial. (PAQUOT, 1998, p. 91)

A Utopia é um ato ou exercício de construir uma representação, de projetar através da linguagem imagens de lugar algum. Como a imagem, a descrição da Utopia é interminável, concretizando-se a questão de quanto mais se tenha a dizer,

jamais se esgota o que ver.

As utopias permitiriam através da idealização, soluções que buscam o avanço do planejamento urbano e na melhoria das cidades, contribuíram em muito no sentido dos avanços das cidades. Uma utopia, pois, não deve ser encarada como um devaneio, um surto psicótico, ou algo irrealizável, ela nunca está desvinculada da realidade. Na verdade, é a realidade que gera uma utopia e é a utopia que torna o mundo suportável. Tanto Platão como More criam suas utopias frente à indignação do momento, logicamente que cada um em seu momento. No caso de Platão, quando ele escreve *A República*, a Grécia encontra-se diante de uma realidade bastante complicada, capaz de desencadear a guerra do Peloponeso, e More diante de sua indignação com a Inglaterra e de sua corte corrupta.

Ricoeur procura demonstrar em seu livro *Ideologia e Utopia* o julgamento equivocado a que muitas vezes a utopia está sujeita.

Quanto ao conceito de utopia, também tem com freqüência uma reputação pejorativa. É tida como a representação de um tipo de sonho social sem ter em conta os primeiros passos reais necessários para o movimento na direção de uma nova sociedade, uma maneira de escapar à lógica da ação através de uma construção fora da história e uma forma de protesto contra qualquer espécie de verificação por meio da ação concreta. (RICOEUR, 1986, p. 66)

A utopia também opera ao nível do processo de legitimação; fragmenta uma dada ordem oferecendo vias alternativas para lidar com a autoridade e o poder. (RICOEUR, 1986, p. 319)

A utopia caracterizar-se-á por apresentar um norte, demonstrando a direção que se devem perseguir, os utopistas, quando em suas reflexões de sociedade ideal, sempre incluem a descrição de uma cidade ideal onde vivem seus habitantes, demonstrando a conexão real entre cidade e sociedade. Outra questão ligada à utopia é a conexão entre homem e natureza, pois à medida que a cidade cresce mais a população vai se distanciando da natureza, do mundo natural, do mundo não-construído. Encontra-se nesse ponto uma ambigüidade, pois, ao mesmo tempo em que esse distanciamento acontece em função de um “progresso”, aumenta a angústia do ser e a consciência de que se está destruindo o mundo do qual dependemos.

3.2 O Nascimento das Primeiras Utopias

Apresenta-se neste subcapítulo um breve passeio pelas primeiras Utopias, em um rápido apanhado desses conceitos que acabam por influenciar as Utopias do século XX, além de contribuírem para o urbanismo moderno.

A maior virtude de um reino é a justiça, afirmou Platão(1987), em seu livro *A República*. Ele defende que em uma sociedade cada cidadão deve ter a sua função, pois para ele não existe um cidadão em uma sociedade que não ocupe uma função e que desempenhe um papel social importante. Para isso, faz uma divisão de classes de acordo com as habilidades de cada um. Platão traça um paralelo entre comunidade e cidadão e diz que o ser deve ter as seguintes virtudes: sabedoria, moderação, justiça e bravura. A sabedoria é destinada aos legisladores da cidade, moderação é o que todos deveriam ter, justiça seria a condição de todas as causas e bravura seria uma virtude destinada à classe militar. Então, para Platão, a composição de sua sociedade ideal se caracterizaria por uma classe de legisladores, outra de guerreiros e outra por trabalhadores. Nega a vida emocional desta sociedade excluindo, ou nem sequer citando os artistas, pintores, atores e poetas. Vai mais longe ao classificar o amor como doença e embriaguez, e faz um alerta quando salienta que se deve ter moderação quando se tratar de ambição. Diz que tanto a pobreza como a riqueza causam degeneração e que a ganância gera efeitos desastrosos e devastadores.

Conforme Mumford:

Platão viu claramente que uma comunidade ideal deve ter um padrão de vida comum; e que a riqueza sem limite ou os desejos ilimitados de gratificações não têm nada a ver com um bom padrão. O bem é o que é necessário; e o que era necessário não era, essencialmente, muitos bens. (MUMFORD, 1959, p. 37)

Curiosamente, a população da *República* de Platão era de 5040 habitantes, e não está explicado como este número de habitantes permaneceria constante, e mais, também não explica como uma cultura como a grega, rica na produção artística e na produção do pensamento, se interessaria em viver numa comunidade pequena e isolada. Aparentemente, só um estado autoritário e restritivo o conseguiria.

Como afirmou Mumford, “ele teria tornado o diálogo urbano um monólogo estéril de poder totalitário, embora aqueles que começam a falar somente por si próprios, acabam por não ter nada a dizer”. (MUNFORD, 1961, p. 181)

Outra grande obra que merece destaque é a *Utopia*, de Thomas More. Utopia é uma ilha onde existem cinqüenta e quatro cidades bastante semelhantes. Ele descreve a ortogonalidade das tramas das ruas, o perímetro urbano que está contido no interior de grossas muralhas, onde há várias torres e fortes. A função desses fortes é apenas de defesa em caso de invasão, pois os povos dessa ilha não são guerreiros nem pensam em aumentar territórios nem conquistar riquezas.

Um fato bastante curioso nesta ilha é que as casas possuem três pavimentos, e qualquer pessoa pode passar livremente pelo pavimento térreo; as ruas apresentam-se convenientes para as carruagens e protegidas do vento, todas as casas possuem uma área externa nos fundos com um jardim, de modo que todas as casas possuem duas portas dando para a frente e para os fundos do lote. More apresenta em sua utopia a preocupação em aproximar a natureza do homem, característica que se repetirá em muitas outras propostas utópicas apresentadas por outros importantes “pensadores”, mostrando ainda aspectos importantes para uma qualidade de vida, a ventilação a iluminação. Na ilha não existe a propriedade privada, o que há é um revezamento de casas, entre os habitantes, a cada dez anos. Descreve a arquitetura das edificações, as casas são construídas de alvenaria de tijolos ou pedra, os telhados são planos e feitos de material resistente a chamas, o vidro é bastante utilizado nas construções, sendo desta forma a cidade descrita com bastante clareza, chegando até a fornecer especificações de materiais.

A utopia descrita pelo alemão Johann Valentin Andreae¹¹ (1586-1654) era um pregador luterano e humanista, suas idéias utópicas aparecem na cidade imaginária Cristianópolis, publicada em 1619. Suas descrições para essa cidade são tão intrigantes quanto seus conceitos, pois utilizam conceitos que só aparecem

¹¹ **Johannes Valentinus Andreae**, ou Johann Valentin Andreae (1586-1654), foi um teólogo alemão, apontado por muitos como o principal autor dos manifestos rosacruzes *Fama Fraternitatis RC*, *Confessio Fraternitatis RC* e *Núpcias Químicas de Christian Rozenkreuz Ano 1459*, e da expressão “Ordem Rosacruz” (ou Fraternidade Rosacruz). http://pt.wikipedia.org/wiki/Johannes_Valentinus_Andreae

trezentos anos depois, para se ter uma idéia de sua mente visionária. Cabe aqui ainda salientarmos que esta é outra característica presente não só no mundo da utopia, mas também no dos quadrinhos no momento em que essas propostas imaginam o futuro. Nesse caso, a cidade, como em outras utopias, fica em uma ilha, sua forma é um quadrado que mede 210 metros de lado, murados, apresentando quatro torres, nessa cidade só existe uma rua pública e um mercado, sua população não passa de 400 habitantes e as construções são muito parecidas entre si com preocupações como ventilação e iluminação. O lugar de destaque nesta cidade é a oficina, e a base desta sociedade é o trabalho, seus habitantes vivem com um sistema de igualdade e demonstrando total desprezo pela riqueza, apresentam, uma atitude de renúncia ao dinheiro. A divisão da indústria é feita em três categorias, a primeira é agrícola e pecuária, na segunda estão os moinhos, padarias, açougues e fábricas de tudo que é feito com máquinas e, por terceiro, a indústria metalúrgica, as olarias, a indústria do vidro e todas as aquelas que necessitam o uso constante de fornos. A aplicação da ciência e a valorização da engenharia são questões marcantes também nessa sociedade.

Cria um conceito bem fundamentado quando faz um zoneamento da cidade, em função da indústria leve e pesada, o que acaba influenciando e sendo retomado nas cidades jardins e nas cidades industriais, onde a setorização da cidade com suas funções bastante definidas é o ponto chave, sua característica mais marcante. Não há família sem casa, em Cristianópolis as casas são propriedade da cidade e cedidas aos seus habitantes. Na descrição dessas casas, Andreae é muito preciso considerando inclusive as medidas; a frente das casas é bastante ampla possuindo 12 metros de frente por 7,5 metros de fundos, com um grande jardim na área externa, e mais uma vez em uma utopia podemos perceber a preocupação com a iluminação e a ventilação e a preocupação em aproximar o cidadão da natureza, a cidade cresce, por um lado afastando-se do campo, porém existe uma consciência em se colocar, mesmo que de forma simples, a natureza próxima, e nesse caso inserida dentro do lote e em espaços públicos dessa cidade.

A cidade dos sete anéis, conhecida também como a cidade do Sol, de Tomaso Campanella (1568-1639), apresenta seu traçado em forma de sete anéis concêntricos, designados pelos sete planetas da época, pois até então só se

conheciam sete. Existe uma forte preocupação com a segurança dessa cidade de forma que o acesso ao seu interior se dá por quatro portões estrategicamente posicionados e não-alinhados. Outro importante elemento nessa cidade é o edifício que se apresenta na forma desses anéis. A partir do primeiro círculo, podem ser vistos grandes palácios unidos ao muro do segundo círculo de maneira que parecem ser um único palácio, e esses têm seu acesso sempre do lado côncavo do anel. As passarelas se apresentam em forma de arcos, onde pedestres transitam, e no centro dos anéis pode-se visualizar sempre um templo em forma circular com cobertura em abóboda e circundado por grossas colunas. As paredes dos anéis existem pinturas tanto no lado interno quanto externo, todas preocupadas em adicionar à população conhecimento são pinturas sobre ciência, filosofia, natureza entre outras ciências, mas sempre com o objetivo de despertar nas pessoas o interesse ao conhecimento. Assim como hoje determinados grafites que são impressos em muitos muros ou fachadas, também chamados como tatuagens urbanas, que demonstram a preocupação com a transmissão de uma mensagem, com o acréscimo de uma informação.

A principal característica desta cidade é a cultura, inteligência e a sabedoria, é governado por Hoh, um homem extremamente culto e bastante sábio que se destaca em relação aos outros pelos seus conhecimentos e um detalhe: este cargo é vitalício.

Muitas utopias fazem a relação da cidade com um sistema maior, ou o sistema solar, como o caso de Campanella, sempre buscando um equilíbrio desta cidade com forças naturais. E tanto a utopia de Campanella como a de More, o momento destinado à descrição da cidade, apesar de não ser a questão central, é bastante extensa e clara, sendo possível executar um desenho de como ela seria, além de ativar nosso imaginário de forma a contribuir nesse desenho de cidade, uma descrição do dar a ler transformada no dar a ver.

O ponto-chave de toda esta questão é a cidade, uma forma de leitura que se mostra como ponto-chave da utopia, pois a cidade é o ponto fundamental para a realização de uma utopia.

3.3 Utopias Urbanas do Século XVIII

Despontam neste momento arquitetos que começam a desenhar cidades ideais buscando novas formas de organização social e espacial, Arquitetos em busca de cidades ideais ou mais especificamente utópicas. A partir desse momento, esses arquitetos irão se aproximar dos desenhistas de cidades imaginárias e fantásticas de histórias em quadrinhos por desenharem e imaginarem cidades perfeitas.

Dentre os arquitetos que merecem destaque no século XVIII, estão Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), Etienne-Louis Boulée (1728-1799) e Claude-Nicolas Ledoux (1736-1806).

Piranesi era um arquiteto e gravurista, que acabou tendo poucos projetos executados, quase todos no fim de sua carreira. Sua obra mais importante é um conjunto de gravuras em água forte, feitas a partir de 1741, e destacou-se também por dominar a técnica da perspectiva e em alguns de seus trabalhos revela-se uma forte influência do trabalho de Michelângelo. A arquitetura romana destaca-se como sendo o tema mais freqüente em suas representações, demonstrando um espírito de investigação arqueológica.

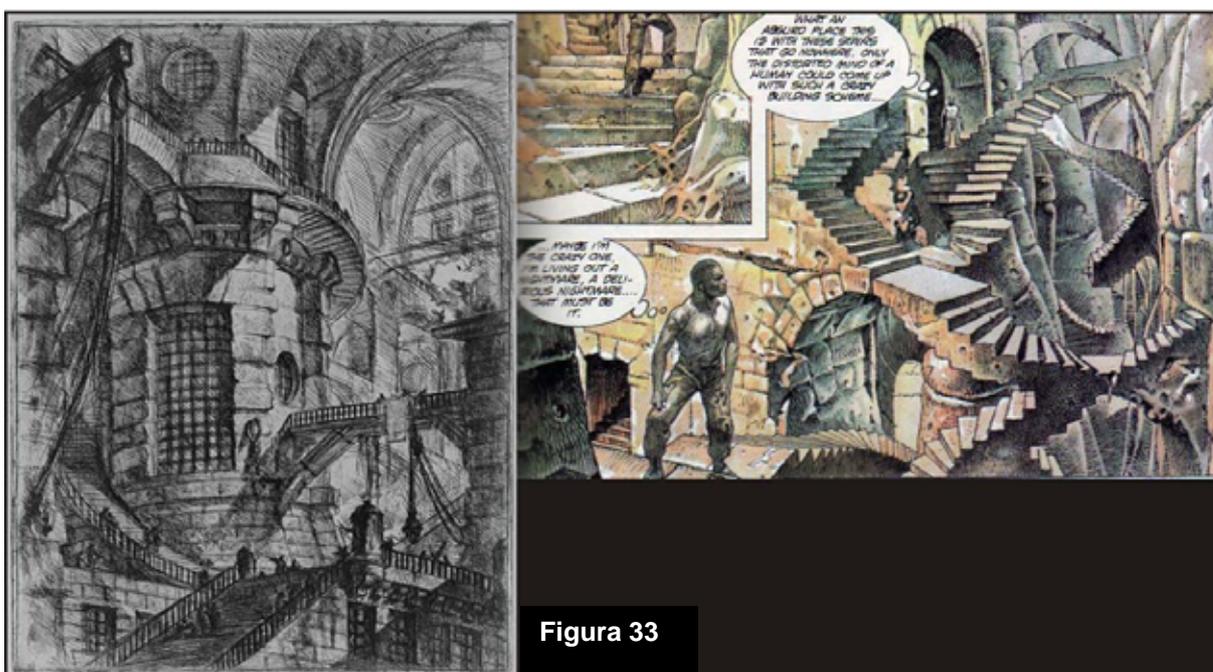


Figura 33

O Cárcere como o conjunto mais representativo de suas obras, onde Piranesi desenha vistas internas de um complexo arquitetônico, que apresenta dimensões monumentais, apresenta inúmeras passarelas, pontes e rampas. Essas gravuras dão a impressão de um espaço contínuo, infinito e subterrâneo. No Cárcere Piranesi parece transitar entre o imaginário, o irreal e o cotidiano atemporal. Outra característica é que Piranesi demonstra clara a noção de técnica construtiva, sendo assim todos os seus desenhos são passíveis de construção.

Boullée destaca-se também por ser um arquiteto que apesar de ter construído pouco, produziu um grande número de projetos que o tornaram famoso. Filho de arquiteto adquire seus conhecimentos do arquiteto Jaques François Biondel, que se destaca por ter influenciado a arquitetura francesa do século XVIII, ele rejeita o rococó e o excesso de ornamentos. Realiza algumas obras entre 1762 e 1774 que acabam o ajudando a formular teorias sobre arquitetura, que irão ser utilizadas mais tarde. Entre elas pode-se destacar a iluminação zenital que, segundo ele, vai libertar a arquitetura das fachadas, pois além de contribuir para a iluminação no interior dos prédios, libertando os mesmos das janelas nas fachadas, faz com que se possa realizar um projeto livre de janelas nas fachadas criando-se cenários internos com jogos de iluminação e fachadas totalmente cegas.

Mas vale salientar que Boullée não foi o inventor desse tipo de iluminação. A iluminação zenital já havia sido utilizada anteriormente na Itália por Andréa Palladio. Uma forte característica dos arquitetos do século XVIII, desde o Renascimento se busca “imitar” a Antiguidade. Boullée preocupou-se em entender a arquitetura grega e decepciona-se com ela, o principal motivo está no fato de todos os templos gregos possuírem as mesmas características, tornando-os muito parecidos entre si.

Boullée acaba se identificando com a arquitetura Romana, onde cada prédio possui sua própria identidade. Ele separa o teatro do palácio do rei, consegue dar ao teatro uma dimensão de templo, não só pelo seu desenho monumental, mas por todo tratamento envolvendo o seu entorno, pois até então o teatro era apenas um anexo do palácio do rei.

Outro projeto visionário que se destaca pelo seu arrojo naquela época, e por apresentar uma arquitetura fantástica, seria o memorial de Newton. Ele projeta uma

grande esfera na qual durante o dia ela representa a noite e durante a noite ela representa o dia, formada por pequenos orifícios em sua estrutura, por onde deixa o sol passar durante o dia e, por estar muito escuro dentro, a sensação que se tem é de um céu repleto de estrelas por todos os lados; e durante a noite o imenso lustre central é aceso, fazendo a noite parecer dia. Para Boullée, a forma natural mais fantástica é a esfera, pois de qualquer ponto que venhamos observá-la a sua simetria não sofre alteração. Boullée neste projeto foi tão visionário que podemos afirmar que ele anteviu o desenvolvimento da luz elétrica e também a tecnologia para realizar uma esfera perfeita, possivelmente em concreto armado. A impossibilidade tecnológica para a época nunca foi motivo de intimidação nem de desânimo para o desenvolvimento de seus projetos visionários. Apesar de possuir esse espírito visionário, Boullée nunca projetou uma cidade, no entanto, o conjunto de sua obra sugere o espaço urbano, caracterizando-se a monumentalidade como o traço mais marcante de sua arquitetura.

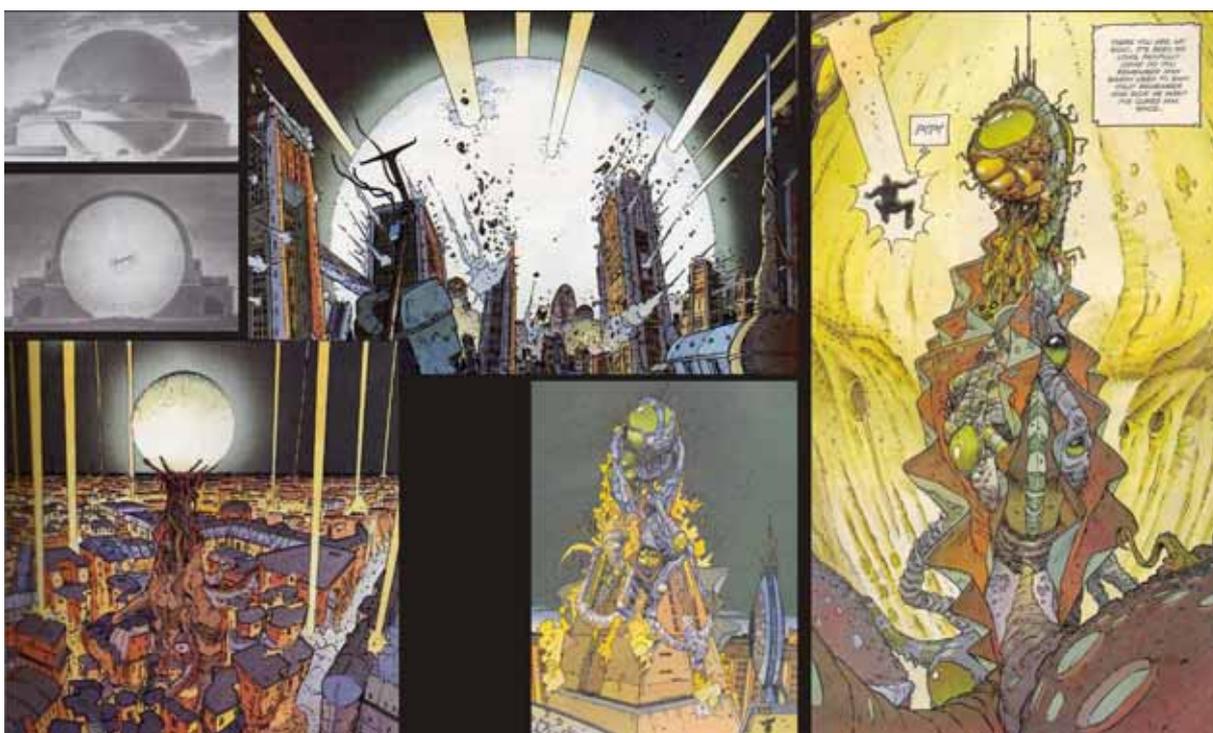


Figura 34

Apresenta a preocupação com o entorno do edifício e a sua relação com a dimensão urbana, mostra uma possível escala de megalópole. E aproxima-se de outros arquitetos que se caracterizam por desenhar cidades utópicas, por associar arquitetura e natureza, característica já levantada neste texto e que acompanha um grande número de propostas utópicas, não por achar que a arquitetura devesse

imitar a natureza, mas sim, conviver de forma harmônica, dizia: “a arquitetura é superior às outras artes, pois tem a capacidade de implementar a natureza, enquanto a poesia, por exemplo, pode apenas descrevê-la”. Projetou quase compulsivamente, tendo executado pouquíssimos de seus projetos, deixando inúmeros desenhos de projetos não-executados.

Claude-Nicolas Ledoux, em 1773, é designado a construir um novo centro na província de Borgonha, perto da floresta de Chaux, em Franche-Comté, onde funcionavam as salinas de Chaux. O fato é que, pela primeira vez na história, uma cidade industrial seria construída. Ledoux faz dois projetos para a cidade de Chaux, o primeiro é lançado sem nenhum conhecimento do local, é proposta uma praça quadrada com corredores na diagonal que serviam de corredores entre os diversos edifícios, ao redor dessa praça organizavam-se as casas de forma ortogonal. Porém, Ledoux demonstra-se insatisfeito com esta proposta, pois seu objetivo era o de projetar uma cidade que se destaca por sua monumentalidade e por suas inovações. Após uma análise mais detalhada de seu primeiro projeto, Ledoux chega à conclusão que se a praça fosse redonda ele conseguiria uma forma mais pura, e não teria o inconveniente gerado por ângulos. Da forma redonda, evolui para a forma elíptica, que segundo ele era tão pura quanto à trajetória do Sol, mais uma vez associa-se uma forma da natureza com uma forma urbana. Entretanto, esta referência irá se perder com o tempo na cidade industrial dos séculos XIX e XX.

Até o século XVIII existe a noção de que a cidade faz parte de um todo, e os elementos da natureza são como pontos de partida para o desenho, seja um edifício ou uma cidade.

Com isso, no segundo projeto para a cidade de Chaux, o diâmetro maior da elipse coincide com o prolongamento da rota que vai de Besançon ao rio Loue. O segundo projeto demonstra uma forma mais orgânica, de modo a deixar os edifícios mais livres, mais destacados uns dos outros, e com igual importância, de modo a nenhuma edificação ter mais destaque que outra. Guiou-se pelo conceito propagado através da Revolução Francesa, “liberdade, igualdade e fraternidade”, aplicando-o também na arquitetura.

Cada edificação foi tratada de forma individual ganhando a sua identidade, e as atividades centrais da cidade estavam centradas nos operários. Ledoux preocupou-se em combinar o ideal formal com o ideal da cidade-jardim. Ao contrário de outras cidades utópicas, a cidade de Chaux foi concebida para um local real, onde Ledoux buscou integrar arquitetura e natureza. Na descrição dessa cidade pode-se notar que a semicircunferência foi dividida em cinco segmentos de 36°, o jardim dos trabalhadores estava incluído em cada um desses segmentos. A divisão desses cinco setores era marcado por avenidas arborizadas com duas linhas dessas árvores, insinuando os bulevares propostos por Haussmann¹² no século XIX na reurbanização de Paris. Localizada no centro da cidade estava a casa do diretor, ladeada pelas fábricas de sal (Chaux ficava ao norte da França e era onde funcionavam as salinas). Na frente da casa do diretor, onde o diâmetro maior intercepta a elipse, está o pórtico inserido entre as casas dos operários e funcionários. Preocupações com a higiene, habitabilidade e comunicar as funções de cada edifício através da arquitetura, sendo a edificação símbolo de sua função, aparecem em seus escritos e descrições. Todos os edifícios foram detalhados por Ledoux e estão inclusos nesses projetos a igreja, cemitério (apesar de ele defender a idéia de cremação para efeito de higiene), o banho público, mercado, bolsa de valores, a corte, a casa de virtudes, cadeia, hospício, edifício educacional, entre outros, além de edifícios residenciais.

¹² Haussmann (1809-1891) nasceu e morreu em Paris, advogado, funcionário público, político, administrador francês, foi nomeado prefeito por Napoleão III. Tinha do título de Barão. Foi o grande remodelador de Paris, cuidando do planejamento da cidade, durante 17 anos, com a colaboração dos melhores arquitetos e engenheiros de Paris. Haussmann planejou uma nova cidade, melhorando os parques parisienses e criando outros, construindo vários edifícios públicos, como a L'Opéra. Melhorou também o sistema de distribuição de água e criou a grande rede de esgotos, quando em 1861 iniciou a instalação dos esgotos entre La Villette e Les Halles, supervisionada pelo engenheiro Belgrand, Napoleão III declarou o 2º Império em 1851, proclamando-se Imperador depois da Revolução de 1848. Era sobrinho de Napoleão Bonaparte. A partir de Napoleão III, Paris se transformou radicalmente, tornando-se a cidade mais imponente da Europa no seu governo. O Barão de Haussmann foi encarregado pelo novo Imperador de modernizar a cidade. Para isto, o Barão demoliu as ruas sujas e apinhadas da cidade medieval e criou uma capital ordenada sobre a geometria de avenidas e bulevares. Auteil, distrito vizinho anexado, passou a ser subúrbio como outros. O plano criado para o centro da cidade, previa a reformulação da área em um dos extremos dos Champs-Élysées (Campos Elíseos). Haussmann criou uma estrela de 12 avenidas amplas em volta do Arco do Triunfo, onde grandes mansões foram erguidas entre 1860 e 1868. Além do L'Opéra, foi projetada também pelo Barão, a Place de l'Opéra, um dos cruzamentos mais complicados de Paris. L'Opéra de Paris Garnier, foi projetado por Charles Garnier a pedido do Imperador e levou 13 anos para ser concluído, de 1862 a 1875. O prédio é suntuoso e singular, pois é uma mistura de materiais como pedra, bronze, mármore e outros, bem como de estilos que vão do clássico ao barroco. Haussmann foi subprefeito em Nérac em 1830, prefeito do Sena de 1853 a 1870, senador em 1870, deputado em 1877. As despesas decorrentes de todas as suas obras provocaram sua demissão em 1870, devido aos protestos provocados. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Bar%C3%A3o_Georges-Eug%C3%A8ne_Haussmann)

Diferentemente de outras cidades utópicas, algumas coisas em Chaux foram edificadas, não ficando apenas em projeto, ou fonte de ideal, porém o que resta dos edifícios está em ruínas, pois, em 1926, os donos da propriedade, com receio de que os responsáveis pelo patrimônio artístico e cultural fossem impedir a demolição dos edifícios abalados com um incêndio, dinamitaram parte das edificações.

3.4 O Cenário Utópico Propício do Século XIX

Plenamente configurado o cenário industrial europeu do século XIX, principalmente na Inglaterra e na França, já começava a apresentar problemas gerados pela industrialização, segundo Françoise Choay:¹³

Do ponto de vista quantitativo, a revolução industrial e quase imediatamente seguida por um impressionante crescimento demográfico das cidades, por uma drenagem dos campos em benefício de um desenvolvimento urbano sem precedentes. O aparecimento e a importância desse fenômeno seguem a ordem e o nível de industrialização dos países. A Grã-Bretanha é o primeiro teatro desse movimento, sensível desde os recenseamentos de 1801; na Europa, a França e a Alemanha seguem-se a partir dos anos 1830. Os números são significativos. Londres, por exemplo, passa de 864.845 habitantes em 1801 a 1.873.676 em 1841 e 4.232.118 em 1891: em menos de um século sua população praticamente quintuplicou. Paralelamente, o número das cidades inglesas com mais de cem mil habitantes passou de duas para trinta, entre 1800 e 1895. Na França, passa de três para doze. (CHOAY, 2005, p. 3)

Essas cidades crescem em ritmo acelerado, e com elas crescem também problemas de organização social. Inúmeras teorias surgem criticando a situação e propondo nova forma de organização social, sendo assim fica fácil explicar o porquê do surgimento de tantas Utopias. A população, principalmente a operária vivia em condições insalubres, impostas pelo início da industrialização e rápido crescimento das cidades.

Pode-se destacar o aparecimento do socialismo utópico, que surge nesta época encabeçada por Robert Owen (1771-1858), na Inglaterra, e Charles Fourier (1771-1837), na França, os dois segundo a classificação apresentada no livro de Choay, enquadram-se no modelo do pré-urbanismo progressista, em que a cidade

¹³ **Françoise Choay**, nascida em 1925, é historiadora das teorias e formas urbanas e arquitetônicas e professora de urbanismo, arte e arquitetura na *Université de Paris VIII*. Coursou filosofia antes de se tornar crítica de arte. Nos anos 50 colaborou nas revistas *L'Observateur*, *L'Œil* e *Art de France*. Nos anos 60 dirigiu a seção parisiense da *Art international*. Da década de 70 até hoje, publicou diversos estudos sobre arquitetura e urbanismo. Dirigiu a coleção *Espacements* nas *Éditions du Seuil*. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7oise_Choay).

se expressa com grande precisão de detalhes, fazendo com que se elimine a possibilidade de variantes ou de adaptações a partir do mesmo modelo, apresentasse uma mesma concepção do homem e da razão e o traçado urbano se dá conforme uma análise das funções humanas.

Robert Owen foi proprietário de tecelagem na Escócia, introduzindo melhoramentos no tratamento dos operários como: melhor remuneração, casa digna, horários reduzidos. Owen começou a trabalhar aos 10 anos de idade numa fábrica de algodão, aos 19 já dirigia uma fábrica de fiação em Manchester, além de ter contribuído para as técnicas de tecelagem. Talvez por esses fatores Owen tenha se tornado um forte expoente do socialismo europeu, defendendo que o ambiente deve ser construído a favor do homem antes de se pensar em vantagem econômica individual ou coletiva.

Segundo Choay,

Em 1798, um casamento rico permitiu que se tornasse co-proprietário da fábrica de New Lanark. Encontrou assim um terreno de experimentações, uma ocasião para pôr em prática as reformas sociais inspiradas pelo conhecimento direto da miséria do proletariado industrial. Seu esforço recaiu essencialmente na redução das horas de trabalho (jornada de dez horas), no melhoramento do habitat (cidade-modelo, num espaço verde) e na prática da escolaridade obrigatória, seguindo métodos modernos. Deve-se a Owen as primeiras escolas maternas da Inglaterra. Ele estava convencido da absoluta maleabilidade do ser humano e sua teoria da educação é a pedra angular de todo o seu sistema: a educação é necessária ao homem que quer dominar a máquina e explorar as possibilidades da revolução industrial, ao mesmo tempo, ela contribui para melhoria do rendimento individual. New Lanark tornou-se rapidamente local de peregrinação para os reformadores sociais da Grã-Bretanha. (CHOAY, 2005, p. 61)

Em suas reflexões referentes à questão do desemprego, Owen chegou à conclusão que o que mantinha os salários dos operários baixos nada mais era que a força mecânica, isto é, ela tinha um custo enormemente mais baixo se comparada com a força humana e, conseqüentemente, atraía os salários para o mínimo, a um nível muito abaixo do necessário para a sobrevivência do trabalhador e sua família.

Owen apresenta um plano, propondo uma nova forma de organização social em 1820, contemplando ainda a organização nas relações de trabalho e ocupação espacial. Em seu plano Owen adota o trabalho humano como unidade de troca, propondo a criação de um mercado interno ao próprio aparelho produtivo, com o

aumento da remuneração dos trabalhadores, pois dessa forma se tornariam consumidores dos bens produzidos não sendo apenas instrumentos de produção. Desenha um plano no qual se distingue um conjunto de quadrados formados por prédios. A idéia é que cada quadrado recebesse cerca de 1200 pessoas e que cada um desses quadrados fosse rodeado de 1000 a 1500 acres de terreno, separando a parte habitacional da indústria e das atividades mecânicas. Os prédios públicos estariam localizados no interior desses quadrados dividindo-os em paralelogramos. Existe ainda um edifício central abrigando uma cozinha pública, refeitórios e tudo mais que contribuí para uma alimentação econômica e agradável. À direita do prédio central existe uma construção em que no térreo será ocupado pelo jardim de infância, no andar superior por uma sala de conferências e ainda um lugar destinado ao culto. No prédio que fica situado à esquerda está no térreo uma escola para crianças com idade mais avançada, e no segundo pavimento desse prédio está a biblioteca e uma sala de reuniões para adultos. Nos três lados desses quadrados estão construídas as casas residenciais destinadas às pessoas casadas, cada casa comporta quatro habitações, da seguinte forma, um homem uma mulher e dois filhos. No quarto lado do quadrado situa-se um grande dormitório, uma espécie de alojamento para onde vão as crianças com mais de três anos que excederam o limite permitido de dois filhos para cada família, podendo os pais vê-las sempre que quisessem. Quando maiores seriam acostumadas a ajudar na jardinagem e no trabalho industrial parte do dia, com isso todos os homens estariam empregados na indústria ou na agricultura ou em qualquer outro setor útil a sociedade. No centro deste quarto quadrado fica o apartamento dos vigilantes ao centro numa extremidade a enfermaria e na outra uma hospedaria para hóspedes.

Owen demonstra, ainda, como em toda utopia, uma preocupação com a natureza, pois é um cinturão verde que fará a barreira entre a área residencial e a área produtiva, industrial e agrícola.

Esta proposta é o primeiro plano urbanístico moderno, desenvolvido no plano político econômico e financeiro. Segundo Choay:

Para Owen este modelo não devia permanecer teórico. A fim de realizá-lo, em 1825 ele comprou 30.000 acres de terra no estado de Indiana (Estados Unidos) e fundou a colônia de New Harmony. Três anos depois, tinha perdido quatro quintos de sua fortuna e voltava para a Europa. Sua crítica do liberalismo econômico e suas propostas de reforma situam-se na origem

de trade-unionismo e da teoria do socialismo de Estado. (CHOAY, 2005, p. 62)

Apesar de todo seu esforço na tentativa de implantação de seu plano Owen, não atingiu o êxito esperado. Benévolo (1994) afirma que “o ideal owenista concretiza-se em um sentido puramente econômico, deixando no esquecimento as implicações políticas e urbanísticas que Owen considerava objetivamente inseparáveis”.

No caso da França, os processos da industrialização começam a ser percebidos por volta de 1830. E nesse cenário destaca-se Charles Fourier, por apresentar um modelo de pré-urbanismo muito detalhado. Fourier propõe a eliminação de qualquer contraste social, pois para ele é inadmissível uma sociedade baseada na competição de interesses individuais. Para abrigar essa sociedade cria o falanstério ou edifício da falange, um grande edifício onde seriam realizadas todas as funções da cidade. Defendendo a idéia de salubridade, pois em um grande edifício os espaços teriam mais circulação de ar diferentemente do que acontecia em casas apertadas, e dessa forma não haveria a proliferação de pestes.

Inspirado no palácio de Versalhes, o Falanstério apresenta-se como uma pequena cidade com todas as funções necessárias para os seus habitantes. Sua população gira entre 1600 e 2000 pessoas de todas as raças, classes, sexos e idades. A construção deveria utilizar materiais de baixo custo, como madeiras, tijolos e também em função da dificuldade de se determinar o tamanho exato que o Falanstério atingiria.

Quase como um grande palácio, seu ponto central seria destinado às funções mais tranquilas, como: refeitórios, salas da bolsa, do conselho, biblioteca, salas de estudo. Ainda no centro fica o templo, a torre de ordem, o telégrafo, o pombo-correio, o carrilhão de cerimônias, o observatório, o pátio de inverno com plantas resinosas, situado atrás do pátio de parada.

Em uma das alas ficariam reunidos todos os serviços que produzissem algum tipo de ruído, como: ferraria, carpintaria, trabalhos com martelo. Com isso evitar-se-ia o inconveniente em se ter como vizinho algum desses serviços. Na outra ala, seria a hospedaria com suas salas de banho e de reuniões dos visitantes, para que esses não se aglomerassem no centro do falanstério.

Além disso, deveria conter apartamentos individuais, muitas salas de relações públicas, no qual Fourier chamou de seristérios, ou locais de reuniões e desenvolvimento.

Demais serviços como celeiros e lojas seriam instalados, se possível, de



Figura 35

frente para o edifício, criando um intervalo entre o falanstério e os estábulos, servindo de pátio principal ou praça de manobra, de grande proporção. Na parte de trás do centro do falanstério, as faces laterais das duas alas se prolongariam formando um muro para o grande pátio de inverno, que serviria de jardim. A comunicação interna seria composta por meio de uma passarela, ou como denominação do próprio Fourier, rua galeria, que seriam climatizadas e aquecidas

durante o inverno e ventiladas no verão. Apesar de seu empenho, extrema preocupação em detalhar ao máximo sua sociedade, Fourier como todos os outros enfrentou problemas para implementação prática de suas idéias.

O Ideal utópico existe desde os primórdios da civilização, porém é no Renascimento que ele ganha força e se torna mais freqüente, provavelmente por neste período afirmar-se o aumento da população urbana e por um aumento da área das cidades. Ganha força o distanciamento entre o homem e a natureza, contribuindo para um crescente número de utopias que dizem respeito à arquitetura e ao planejamento urbano, que irão apresentar soluções de desenho urbano e serão esboçados, exatamente, nos primeiros trabalhos utópicos.

3.5 O Século XX e as Utopias Urbanas

O século XX confirma-se como um período, também, de grandes incertezas e grandes transformações, compondo este cenário, está presente, conseqüentemente um grande número de utopias, entretanto não é objetivo desse trabalho se fazer uma discussão referente à história das utopias, mas sim discutir as mais relevantes, que estejam relacionadas ao planejamento urbano e aos cenários das histórias em quadrinhos.

Esse período caracteriza-se pelo grande número de propostas, no sentido de melhorar as conseqüências deixadas pela crescente industrialização, com isso, essas utopias se caracterizaram por tentarem, de alguma forma, melhorar as cicatrizes da cidade industrial.

Conforme Choay,

uma cidade industrial tem como princípios diretores a análise e a separação das funções urbanas, a exaltação dos espaços verdes que desempenham o papel de elementos isoladores, a utilização sistemática dos materiais novos, em particular do concreto armado. Os diferentes tipos de edifícios são padronizados: casas com átrio, pavilhões escolares com um só nível, fábricas; certas soluções formais são muito avançadas para a época (especialmente os *halls* de laje de cogumelo). (CHOAY, 2005, p. 163)

Com o intuito de familiarizar o cidadão comum com o planejamento urbano e que este pudesse contribuir de alguma forma nas questões da cidade, Patrick Geddes publica em 1915 o seu livro *Cidades em evolução*. Conforme sua

classificação, Choay enquadra Guedes no modelo Antrópolis, isto é, o modelo em que se pretende reintegrar o problema urbano em seu contexto global, partindo das informações dadas pela antropologia descritiva.

Acreditava que se a população se envolvesse com as questões da cidade, isso contribuiria de forma positiva melhorando o desenho da cidade. Caracteriza-se por ser um marco na história do urbanismo, pois é a primeira vez em que aparece ou se ouve falar em urbanismo participativo. Geddes demonstrou a importância da conservação e aproximação da natureza, talvez por conta de sua formação em Biologia. Defendeu o conceito de vila-jardim, criticou as conurbações urbanas (termo este que foi de sua autoria), afirmando que as cidades devem parar de se espalhar e jamais se unir. Em função de sua formação via o assentamento humano sempre interessado nos fenômenos vitais. Seu tema principal: a cidade é inseparável da paisagem na qual ela se insere, e só pode ser compreendida em termos de sua situação geográfica, de seus fatores climáticos e meteorológicos, além de suas bases econômicas e de sua herança histórica.

Conforme Patrick Geddes ,

cada uma dessas cidades é um sonho lógico: a cidade não é tão má quanto o seu inferno, nem vai ser tão boa quanto a sua utopia. Até aqui tudo bem. Cada ciência trabalha com conceitos ideais, como zero e o infinito do matemático, como as direções – norte, sul, leste e oeste – do geógrafo, e não podem viver sem esses conceitos. É verdade, o avanço do matemático para o infinito nunca atinge o seu alvo, nem as explorações do geógrafo, nem a pesquisa do astrônomo. Contudo, sem essas direções intangíveis, esses pontos cardeais, quem poderia se movimentar, sem acabar caindo em um buraco? Assim, antes que nos percamos, ou na escuridão do inferno paleotécnico, ou diante da Eutopia Neotécnica da cidade do futuro, esses extremos nos permitem medir e criticar a cidade do presente, e promover sua melhoria, sua renovação essencial. (GEDDES, 1994, p. 79)

Essa aproximação entre esses conceitos se dá pelo fato de muitos arquitetos terem sido utopistas, desenhando cidades ideais e propondo novas formas de organização social e espacial. Assemelham-se aos desenhistas das histórias em quadrinhos que costumam desenhar cidades utópicas.

Frank Lloyd Wright apresenta em 1935 sua proposta para uma cidade, na qual ele busca em seu projeto a união entre o campo e a cidade, Broadacre City, ou a cidade que não é cidade, a cidade que foi para o campo, Frank via a cidade como uma aberração monstruosa, e as pessoas só iriam se beneficiar se voltassem para o

seu habitat natural: a terra.

Com base na arquitetura orgânica, prevê o sistema viário como sendo feito



Figura 36

através de grandes auto-estradas, que se integram à paisagem, sem nenhum corte. As unidades funcionais integradas umas as outras, de tal modo, que cada cidadão possa dispor de qualquer forma de produção, distribuição dentro de um raio distante de 10 a 40 minutos de sua própria casa.

Busca um individualismo, pois defende que não existirá nenhuma fábrica, casa ou jardim igual e propõe um descentralismo embasado e sem abrir mão do uso da tecnologia, apesar de sua proposta ser uma crítica ao uso dela.

Demonstra ainda preocupação com as classes menos favorecidas, pois essas poderiam comprar suas unidades funcionais,¹⁴ estando prontas assim que fossem conectadas ao sistema de adução de água da cidade e com uma fossa séptica com custo de quinze dólares. Vislumbrando aí o problema presente em muitas cidades, o saneamento básico.

Agora, através do uso da tecnologia e da utilização de ferramentas “modernas” e de uma pequena oficina pessoal, o fazendeiro não precisa mais de vastas superfícies para a sua produção, que poderia ser distribuída para a comercialização nos mercados rurais. Esses mercados rurais permitiriam a integração das unidades rurais em um sistema de valores mais elevados, que coloca à disposição de seus consumidores produtos mais refinados de arte, da literatura e da ciência mundial.

Os escritórios dos profissionais liberais, construídos especialmente de acordo com cada caso, próximo às habitações, mas poderiam também constituir importantes elementos plásticos secundários da cidade. Muitas das pequenas oficinas e estúdios, adaptados às necessidades específicas de cada profissão, estariam na maior parte das vezes ligados à habitação, contribuindo com isso para o aumento do valor estético da cidade nova e evitariam, segundo Choay, “a fealdade das placas e cartazes atuais”, além de reduzirem o tempo perdido por esses profissionais de casa até seus locais de trabalho.

Assim, infere-se que Wright¹⁵ antevê a comunicação das pessoas com

¹⁴ Frank Lloyd Wright, assim denominou as unidades de alojamento completa.

¹⁵ Frank Lloyd Wright (Richland Center, 8 de junho de 1867 – Phoenix, 9 de abril de 1959) foi um arquiteto estadunidense. É considerado um dos mais importantes do século XX. Foi a figura-chave da arquitetura orgânica, um desdobramento da arquitetura moderna que se contrapunha ao *international*

telecomunicação, podemos dizer ainda que antevê o uso da internet e das pessoas trabalharem em suas próprias casas, reunindo-se esporadicamente.

Em 1922, seguindo os passos das proposições utópicas para solução das cicatrizes deixadas pela cidade industrial, Charles Édouard Jeanneret,¹⁶ mais conhecido por Le Corbusier, propõe em seu projeto uma cidade contemporânea para três milhões de habitantes. Para Corbusier, a arquitetura é indissociável do urbanismo; “uma arquitetura nova que ponha em prática as novas técnicas de construção e a nova visão do espaço só tem sentido quando integrada a uma cidade moderna”. Para ele o urbanista mal se distingue do arquiteto, o primeiro organiza espaços arquitetônicos, fixa o local e o destino dos volumes de construção, reúne

style europeu. Trabalhou no início de sua carreira com Louis Sullivan, um dos pioneiros em arranha-céus da Escola de Chicago. F. L. Wright defendia que o projeto deve ser individual, de acordo com sua localização e finalidade. Frank influenciou os rumos da arquitetura moderna, suas idéias e obras. Em meados de 1900, no período de 1895 a 1905, a arquitetura dos Estados Unidos da América era uma junção de estilos ecléticos, sem que de nenhuma maneira tivessem relação com as idéias e os ideais da nação. Na mesma época, considerava-se como arquitetura o levar à prática modas e estilos sem relação com as técnicas de construção, fenômeno chamado *eclectismo*. Por outro lado, era também uma época em que toda a indústria da construção estava experimentando transformações revolucionárias. Apareciam novos materiais de construção, ao mesmo tempo que se desenrolavam novos métodos de transformação para os materiais antigos. Mesmo assim, a arquitetura que realmente se levava à prática naquele tempo, pouco ou nada refletia estes novos métodos e materiais. Antes de se tornar um dos maiores arquitetos de todos os tempos, ele estudou engenharia e faltando poucas semanas para sua graduação, ele abandonou o curso e foi trabalhar em Chicago como desenhista no escritório de Silsbee, um arquiteto de renome. Seus principais trabalhos foram a Casa da Cascata (também conhecida por *Casa Kaufmann*, considerada a residência moderna mais famosa do mundo) e a sede do Museu Solomon R. Guggenheim em Nova Iorque (http://pt.wikipedia.org/wiki/Frank_Lloyd_Wright).

¹⁶ Charles-Edouard Jeanneret-Gris, mais conhecido pelo pseudônimo de Le Corbusier (La Chaux-de-Fonds, 6 de outubro de 1887, Roquebrune-Cap-Martin, 27 de agosto de 1965) foi um arquiteto, urbanista e pintor francês de origem suíça. É considerado um dos mais importantes arquitetos do século XX. Le Corbusier lançou, em seu livro *Vers une architecture (Por uma arquitetura*, na tradução em português), as bases do movimento moderno de características funcionalistas. A pesquisa que realizou envolvendo uma nova forma de enxergar a forma arquitetônica baseado nas necessidades humanas revolucionou (juntamente com a atuação da Bauhaus na Alemanha) a cultura arquitetônica do mundo inteiro. Sua obra, ao negar características histórico-nacionalistas, abriu caminho para o que mais tarde seria chamado de *international style* ou estilo internacional, que teria representantes como Ludwig Mies van der Rohe, Walter Gropius, e Marcel Breuer. Foi um dos criadores dos CIAM (Congrès Internationaux d'Architecture Moderne). A sua influência estendeu-se principalmente ao urbanismo. Foi um dos primeiros a compreender as transformações que o automóvel exigiria no planejamento urbano. A cidade do futuro, na sua perspectiva, deveria consistir em grandes blocos de apartamentos assentes em pilotis, deixando o terreno fluir debaixo da construção, o que formaria algo semelhante a parques de estacionamento. Grande parte das teorias arquitetônicas de Le Corbusier foram adotadas pelos construtores de apartamentos nos Estados Unidos da América. Le Corbusier defendia, jocosamente, que, "por lei, todos os edifícios deviam ser brancos", criticando qualquer esforço artificial de ornamentação. As estruturas por ele idealizadas, de uma simplicidade e austeridade espartanas, nas cidades, foram largamente criticadas por serem monótonas e desagradáveis para os peões. A cidade de Brasília foi concebida segundo as suas teorias. Depois da sua morte, os seus detractores têm aumentado o tom das críticas, apelidando-o de inimigo das cidades. É, no entanto, absolutamente, um nome de referência na história da arquitetura contemporânea (http://pt.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier).

todas as coisas no tempo e no espaço por meio de uma rede circulatória, e o outro, o arquiteto, ocupado, por exemplo, com uma simples habitação também levanta volumes, cria espaços. No nível do ato do criador, arquiteto e urbanista são um só.

Corbusier não rejeita a crítica a industrialização feita no século XIX, o que ele rejeita é a idéia de que os problemas causados pela industrialização poderiam ser resolvidos, rumando-se para um mundo de árvores, flores e artesanato. Sabia e era mais evidente, que a produção em larga escala e suas conseqüências eram inevitáveis no mundo moderno e a cidade verde deveria estar dentro da cidade das torres, ou simplesmente ela não existiria.

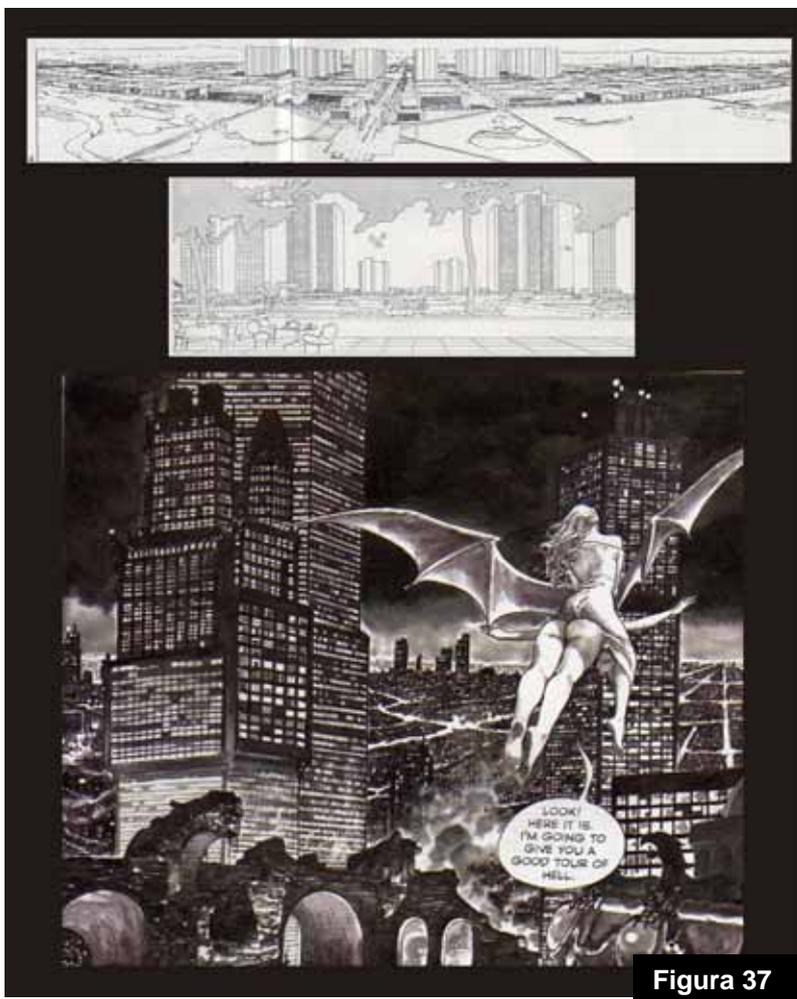


Figura 37

Em suas propostas de cidade, Plan Voisin para Paris em 1925 e Ville Radieuse em 1935, a cidade é entendida como uma máquina, a idéia para o Plan Voisin era construir 18 torres de 180 metros de altura separadas por um grande parque, as atividades da cidade estariam concentradas no interior das torres, com isso liberando o espaço do solo para uso de lazer e área verde.

Para Corbusier a geometria da cidade é feita de linhas retas, a construção dos imóveis, dos esgotos, das canalizações, das ruas das calçadas, enfim a circulação exige linhas retas, segundo ele, a reta é sadia para a alma da cidade e a curva é perigosa e prejudicial.

A questão da rua apresenta três tipos de ruas, umas abaixo das outras, no subsolo, por onde transitam os transportes pesados; neste nível encontram-se apenas as estacas das casas que configuram espaços entre si bastante espaçados. No nível térreo encontra-se um sistema múltiplo e sensível das ruas normais, e teria ainda um terceiro nível de circulação rápida em sentido único (norte-sul, leste-oeste), estabelecidos sobre grandes passarelas de concreto de 40 ou 60 metros de largura, unidas a cada 800 ou 1200 metros por meio de rampas, com as ruas normais. Com isso Corbusier retoma a idéia apresentada por Antonio Sant'Elia que apresenta a circulação da cidade em níveis. Só há uma estação e esta é a estação central, trata-se de um edifício subterrâneo dois pavimentos abaixo do solo natural da cidade.

Seu plano apresenta quatro pontos importantes, tidos como princípios fundamentais, o descongestionamento do centro da cidade, através de uma boa circulação de veículos e com funções específicas da cidade no interior dos prédios, aumento da densidade, com prédios de grande altura e a possibilidade de um grande número de pessoas se concentrar neles, aumento dos meios de circulação, trens, veículos, aviões, helicópteros, aumento de superfícies verdes, com a utilização dos pilotis há uma liberação solo para que os prédios comportem em seus pavimentos térreos jardins plenamente integrados.

Desde o Renascimento, inúmeras utopias e projetos visionários fantásticos foram feitos, sendo que em alguns períodos apareceram com mais freqüência que em outros, e o momento que mais propiciou o surgimento de projetos fantásticos foi, sem dúvida, o período pós-revolução industrial, existindo aí uma grande necessidade de antever o futuro, futuro esse que nossas cidades irão alcançar.

3.6 A Estreita Relação entre as Cidades Utópicas do Urbanismo Moderno e as Cidades Imaginárias Desenhadas para a Revista *Heavy Metal*, e suas Contribuições na Formação do Imaginário Urbano

Os projetos de cidades visionárias e fantásticas ou cidades utópicas, que surgiram no decorrer da história, contribuem de forma fundamental e de forma extremamente expressiva na formação do repertório visual e do imaginário¹⁷ urbano,

¹⁷ Freud: "Qualquer manifestação da imagem representa uma espécie de intermediário entre um

além de contribuir para o desenvolvimento de novas cidades fantásticas, visionárias, utópicas e, conseqüentemente, na concepção das cidades fantásticas desenhadas para as revistas de histórias em quadrinhos. A grande circulação de idéias e imagens que se desenvolve no campo da arquitetura e do urbanismo contribui e coloca ao alcance referências e dissemina influências para o campo dos quadrinhos, além de construir um repertório de imagens e contribuir para formação de um imaginário urbano.¹⁸

Conforme Pesavento:

Cidades sonhadas, desejadas, temidas, odiadas; cidades inalcançáveis ou terrivelmente reais, mas que possuem esta força do imaginário de qualificar o mundo. Tais representações foram e são capazes de mesmo se imporem como as “verdadeiras”, as “reais”, as “concretas” cidades em que vivemos. Afinal, o que chamamos de “mundo real” é aquele ao qual dotamos sentidos, que nos permitem compreender a realidade e enxergá-la desta ou daquela forma. Pois o imaginário é este motor de ação do homem ao longo de sua existência, é este agente de atribuição de significados à realidade, é o elemento responsável pelas criações humanas, resultem elas em obras exeqüíveis e concretas ou se atenham à esfera do pensamento ou às utopias que não realizaram, mas que um dia foram concebidas. (PESAVENTO, 2002, p. 1)

A estreita relação existente entre as cidades utópicas que acompanharam e criticaram a evolução das cidades desde a Revolução Industrial e as cidades imaginárias e fantásticas desenhadas para a revista de histórias em quadrinhos adulta *Heavy Metal*, pode ser expressa, em um primeiro plano, por ambas acharem através do desenho uma manifestação crítica para a situação da cidade existente, crítica esta que ataca a cidade existente por meio de uma metáfora ou uma proposta irrealizável.

Como já abordado, toda a utopia baseia-se na condição da não-realização. Assim como uma cidade imaginária das HQs. Porém, tanto uma como a outra estão apoiadas na crítica, onde o suporte é a folha de papel, pois, assim como o arquiteto, o desenhista de HQs apóia-se e faz uso deste suporte, para ambos, este é o seu veículo de comunicação.

inconsciente não manifesto e uma tomada de consciência ativa” (FREUD, 1953, p. 36).

¹⁸ O imaginário urbano, como todo o imaginário, diz respeito a formas de percepção, identificação e atribuição de significados ao mundo, o que implica dizer que trata das representações construídas sobre a realidade, ou seja, no caso, a cidade (PESAVENTO, op. cit., 2002).

A utopia refere-se diretamente ao lugar, até o século XX era usada como sinônimo de cidade, demonstrando todos os problemas decorrentes de seu funcionamento, ou como coloca Michel Foucault:

Há uma série de utopias ou projetos para governar um território que se desenvolve na premissa de que o estado é como uma grande cidade; a capital é como uma praça principal as rodovias são como as ruas. O estado será organizado quando num sistema de procedimentos tão eficiente quanto os das cidades estendem-se sobre todo o território [...] O modelo da cidade se torna matriz para as regulamentações que se aplicam para todo o estado. (FOUCAULT, 1984, p. 124)

Pode-se dizer que da mesma maneira que a cidade serve de ponto de partida para um sistema de governo, a cidade utópica nunca está desvinculada de um estado ideal, desta forma apresenta-se um lugar que não se configura apenas pelo seu espaço físico, um conjunto de ruas, praças e edifícios. Por isso, as utopias trazem consigo a descrição de uma sociedade do ponto de vista econômico e ético, e também uma explicação das características físicas dessa cidade, e em que esta sociedade habita e em quase todas elas a proximidade com a natureza, existe aí uma profunda necessidade de espacialização da utopia, ou melhor, da cidade utópica.

Com relação à cidade, Pesavento apresenta:

Mas a cidade, na sua compreensão, é também *sociabilidade*: ela comporta atores, relações sociais, personagens, grupos, classes, práticas de interação e de oposição, ritos e festas, comportamentos e hábitos. Marcas, todas, que registram uma ação social de domínio e transformação de um espaço natural no tempo. Este dado da cidade ser concentração populacional, ter um pulsar de vida, cumprir plenamente o sentido da noção do “habitar” a faz estar, indissociavelmente, ligada ao sentido do “humano”: cidade, lugar do homem; cidade, obra coletiva que é impensável no individual; cidade, moradia de muitos, a compor um tecido sempre renovado de relações sociais. [...] A cidade é objeto da produção de imagens e discursos que se colocam no lugar da materialidade e do social e os representam. Assim, a cidade é um fenômeno que se revela pela percepção de emoções e sentimentos dados pelo *viver urbano* e também pela expressão de utopias, de esperanças, de desejos e medos, individuais e coletivos que este habitar em proximidade propicia. (PESAVENTO, 2008, p. 3)

Sabemos hoje que uma cidade pode crescer indefinidamente ao unir-se com outra, com outra, e assim sucessivamente, o que algumas utopias já haviam de alguma forma previsto. O limite urbano nas grandes cidades desaparece à medida que sistemas de transportes vão sendo desenvolvidos. Inicialmente, temos as ferrovias, na seqüência, as rodovias, e, por fim, os aeroportos, o que fez com que o

tempo entre cidades se reduzisse expressivamente.

As cidades começam a perder o seu limite já no século XIX e no século XX, este fenômeno da conurbação¹⁹ urbana parece ser um fenômeno que não se pode mais evitar. O limite físico da área urbana desaparece e a cidade invade o campo com seu crescimento contínuo.

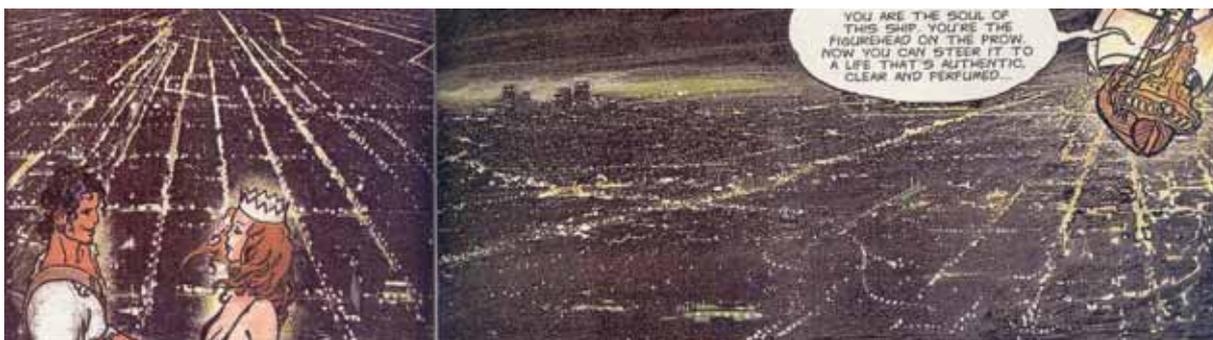


Figura 38

Podemos observar também que até meados do século XX todo desenvolvimento da tecnologia era para benefício da humanidade, pelo menos teoricamente, hoje se sabe que esta mesma tecnologia pode acabar com nosso planeta, fato esse já descrito, ou melhor, previsto em muitos quadrinhos.

O automóvel passa a ser um exemplo, pois quando começou a ser usado parecia trazer mobilidade e liberdade, no ir e vir das pessoas. No entanto, acabou se tornando um grande vilão, pois retirou das ruas os seus principais agentes, os pedestres.

Com certeza, quando as primeiras utopias foram projetadas, a população mundial vivia predominantemente no campo e faziam-se “previsões” acerca de um futuro, ou melhor, criticando-se a construção desse futuro.

Aquele que elabora uma utopia sabe, e muito bem, que ela não se concretizará, assim como o desenhista de uma cidade imaginária para as HQs. O motivo de a cidade utópica não se materializar está no simples fato de esbarrar

¹⁹ O termo foi criado por Patrick Guedes, para designar as aglomerações urbanas que invadem uma região toda, pela influência atrativa de uma grande cidade. Em *Cities in Evolution* (1915), ele diz (p. 18) que “é necessário um nome para designar essas regiões urbanas, essas agregações à cidade”, e acrescenta: “Por que não usar conurbação como expressão desse novo modo de agrupamento da população?” Ele irá empregar esse neologismo para designar a grande Londres e as regiões que a cercam, especialmente, Manchester e Birmingham.

exatamente naquilo em que ela está criticando e identificando como problema. Para os que detêm o poder a utopia é o tipo de manifestação que eles recusam, pois vai de encontro aos seus interesses. Arquitetos visionários encaram a utopia com algo a ser perseguido, para onde deveríamos rumar, e possuem a certeza da sua possível realização.

Nesta raiz, em que está a crítica, tanto da cidade utópica como da cidade imaginária das HQs, este toque ácido de insatisfação, está também no fundo, a consciência de sua não-realização, a manutenção de uma posição de oposição, e a não-concretização não a torna menos relevante, pelo contrário, afirma-lhe seu papel e sua importância crítica.

Conforme Montaner (1999), a fantasia necessita da imagem para ajudar a recriar um mundo inverossímil; assim o livro de Lewis Carroll é tão famoso por seu texto como pela grande quantidade de ilustrações que têm acompanhado suas diversas edições.

Apresenta-se então a dimensão referente ao papel da imagem como colaboração para que esta crítica se materialize, mesmo que diante de tais propostas isso não venha a se concretizar.

Brandão apresenta sua visão:

Mesmo não sendo construídas, tais cidades ideais servem para contaminar as limitações de nosso presente e tornar possíveis repúblicas melhores do que aquelas em que habitamos. Menos do que resolver necessidades práticas, a natureza desses projetos é transformar as pessoas, a sociedade e o contexto real e imaginário em que se inserem, criando, firmando e divulgando novas visões de mundo compartilhadas pelos cidadãos dentro de um corpo político e que não de deixem fragmentar e dispersar nem no espaço nem no transcurso do tempo. (BRANDÃO, 2006, p. 57)

As cidades das HQs manifestam sempre uma crítica à sociedade e às cidades de hoje, apresentando espaços onde são colocados salientados problemas sociais políticos e físicos. Esse conjunto de imagens contribuirá sim para a formação de um imaginário coletivo de forma que este acervo de imagens possa construir de alguma forma a nova cidade, ou a modificação da cidade existente, pois teremos de reinventar essa cidade, por mais complexa que ela possa ser.

Segundo a visão de Canclini (2000), poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerarem novas ordens técnicas narrativas mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas

Esse conjunto de imagens provenientes desses projetos visionários que contribuem no sentido de construção do imaginário urbano, criando, um sistema de idéias e imagens que representam o mundo se coloca no lugar do mundo, mas não é o mundo, mas é como se fosse.

Pesavento (1995) define: “o imaginário como um sistema de idéias e imagens de representação coletiva” ou ainda, “enquanto representação do real, o imaginário é sempre referência a um ‘outro’ ausente. O imaginário enuncia, se reporta e evoca outra coisa não explícita e não presente”.

Ainda, por Pesavento, mas salientando a visão de Baczko (1985), o imaginário seria a representação global que todas as sociedades constroem ao longo de sua história, trata-se da elaboração de um sistema de idéias – imagens de representação coletiva mediante o qual elas se atribuem uma identidade estabelecem suas divisões, legitimam seu poder e concebem modelos para conduta de seus membros. Para Baczko(1985), as cidades seriam uma projeção do imaginário no espaço o imaginário social concorda e opera através dos sistemas simbólicos, os quais são construídos a partir da experiência dos agentes sociais, dos seus desejos, aspirações e motivações. Ainda sobre o imaginário, como categoria de análise das transformações urbanas.

Pesavento afirma:

Ora, a cidade é em si uma realidade objetiva com suas ruas, construções, monumentos e praças, mas sobre este real os homens constroem um sistema de idéias e imagens de representação coletiva. Ou seja, através de discursos e imagens, o homem reapresenta as ordens sociais vividas, atuais e passada, transcendendo a realidade insatisfatória. Há, pois, um deslizamento de sentido, uma representação do outro que não é idêntica, porém análoga, uma distribuição de significados que expressam intenções, desejos, utopias, mitos. Endossar esta postura implica assumir a decifração do real pelo imaginário, ou seja, pelas suas representações. (PESAVENTO, 1995, p.15)

Segundo Le Goff (1984), ao mesmo tempo que afirma que todos os documentos encerram uma parte do imaginário e podem ser comentados em seus termos, destaca obras literárias e artísticas como fontes privilegiadas desse campo. O imaginário é constituído por todas as imagens que cada um constrói, um conjunto de representações, elaboradas socialmente, capazes de conferir sentido ao mundo e de estimular uma determinada forma de agir, partindo da apreensão que tem próprio corpo e desejo, do entorno imediato, da regulação com o outro a partir das próprias referências culturais, de maneira que provoquem uma projeção para o futuro.

Com base nessas afirmações, conclui-se que o imaginário compreende o ideário do indivíduo ou de uma coletividade e que, num primeiro momento, atribui significados e valores às imagens percebidas, possibilitando, num segundo momento, intervenções no ambiente urbano a fim de transformá-lo ou adequá-lo a esse imaginário. Em outras palavras, primeiramente o imaginário coletivo compõe a base para as avaliações que os indivíduos, enquanto observadores, consumidores ou usuários, fazem do espaço de arquitetura e dos espaços urbanos com os quais interagem. Objeto de rememoração e armazenam essas imagens. Posteriormente, o imaginário serve como informação qualificadora para a formação (ou reformulação) dos julgamentos e valores que norteiam as mudanças necessárias e/ou desejadas.

Talvez a diferença entre utopia e imaginário seja estabelecida ao compreender-se que, para ambos os conceitos se manifestarem, não se faz necessária a materialização, mesmo que em alguns casos isto aconteça. Já o imaginário somente é verificável através de um “canal de expressão”, através de uma representação que o transporta do campo das idéias para uma intervenção na realidade material, atrelada a um tempo e espaço específicos.

O imaginário, portanto, estabelece a relação entre as utopias, geradas no âmbito das cidades, mas dissociadas de tempo ou espaço específico, e as materializações de um ideário sob a forma de representações, estas sim vinculadas a um tempo e espaço determinados. Em outras palavras, o imaginário irá intermediar a criação utópica e a manifestação concreta deste ideário em dado tempo e espaço.

Sob o ponto de vista da arquitetura ou do urbanismo, as representações podem ser definidas na forma como o imaginário se materializa através das construções, ruas, parques, avenidas, edifícios, limites de cidade, áreas verdes, relações de escala indivíduo e cidade, enfim, tornando-se assim elementos da imagem da cidade.

Segundo Pierce (1978), fundador da semiótica, representar é “estar em lugar de”, isto é, estar em tal relação com o outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro. Conclui-se, portanto, que essas representações são a forma material que o imaginário assume no espaço urbano.

O estudo do imaginário utiliza-se de diversas fontes, tais como a música, a literatura, a arte, a história, a arquitetura entre outras, para, através de representações, identificar as expressões do simbolismo, cultura e valores na relação do indivíduo com seu tempo.

Assim, entende-se que o simbolismo irá materializar-se, ou representar-se na cidade através da arquitetura e/ou do urbanismo, que através das construções, os sonhos, desejos e necessidades de modernidade, progresso, civilização, prosperidade, entre outros, irão se realizar. Se o imaginário é uma das formas de manifestação desses aspectos simbólicos de relação “homem-espaço”, então será possível compreender como esses aspectos simbólicos e subjetivos atuam e como utilizá-los como meio para repensar, ou mesmo alterar, a realidade material urbana.

Com relação às histórias em quadrinhos, essas servem de referência para a reconstrução de um passado e como perspectiva para o futuro. Considerando esses presentes, passados e futuro em um mesmo espaço, partimos do princípio de que essas construções imagéticas são desprendidas de qualquer preconceito de cidade real e, muitas vezes, mais sensíveis às mudanças de paradigmas urbanos e contendo novas tecnologias que, mais cedo ou mais tarde, podem até se concretizar em nossas cidades reais.

Ainda conforme a visão de Pesavento,

A cidade sempre se dá a ver, pela materialidade de sua arquitetura ou pelo traçado de suas ruas, mas também se dá a ler, pela possibilidade de enxergar, nela, o passado de outras cidades, contidas na cidade do presente. Assim, o espaço construído se propõe como uma leitura no tempo, em uma ambivalência de dimensões, que se cruzam e se entrelaçam. (PESAVENTO, 2008, p. 4)

Ao estudar a relação entre a cidade imaginária e a cidade real permite-se descobrir o papel que as mesmas desempenham dentro da história em quadrinhos; que tipo de cenário é este e de que forma esta representação gráfica contribui no sentido do imaginário urbano.

Encontramos assim uma fascinante relação que envolve uma conexão entre real e irreal, a maneira como são representadas lhes dá um significado que acaba contribuindo, intencionalmente ou não, para difusão de um conjunto de crenças e valores que muitas vezes estão ligados às estruturas de dominação cultural, política e representações sobre a cidade como construções simbólicas. Seria o dar a ver uma forma de cidade e dar a ler a forma de vida de seus habitantes.

E as HQs acabam contribuindo na transformação e subvertendo estereótipos e clichês sobre essas cidades e seus habitantes, nas HQs uma mesma cidade pode ser representada de várias maneiras.

Nesse contexto, os significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados ou contestados. Elementos da paisagem e da arquitetura têm destaque nas representações de cidade. A arquitetura, assim como o urbanismo, se aproxima da história em quadrinhos a partir do momento em que manipula o espaço, assim como as utopias ou contrautopias arquitetônica-urbanísticas.

Segundo Josep-Maria Montaner (1999) “os quadrinhos podem ser um perfeito e econômico banco de provas das arquiteturas e das cidades, ao mesmo tempo em que um campo de exercícios para os estudantes de arquitetura”.

Ainda segundo Nadilson Manoel da Silva,

as histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa, Essa característica traz várias implicações para o seu entendimento, tais como o

tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição, consumo, fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade. (SILVA, 2002, p.11)

Enfim, as HQs se diferenciam de outros tipos de “mídia” por conseguirem reunir em um mesmo espaço (entenda-se a página) presente, passado e futuro e todos convivendo juntos em um mesmo instante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal o estudo das cidades imaginárias e fantásticas desenhadas para a revista de história em quadrinhos adulta *Heavy Metal*, identificando pressupostos teóricos e influências na construção dessas através dos conceitos das principais teorias utópicas do urbanismo moderno, e concordarmos com Montaner ao afirmar que “os quadrinhos podem ser um perfeito e econômico banco de provas das arquiteturas e das cidades, ao mesmo tempo um campo de exercícios para estudantes de arquitetura”.

Construiu-se uma pesquisa iniciando-se pelo aprofundamento do cenário das histórias em quadrinhos, ou melhor, a história das histórias em quadrinhos adultas, pesquisa esta feita através de três livros básicos, *O Almanaque dos Quadrinhos 100 anos* de uma mídia popular de Carlos Patati e Flávio Braga, *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos*, de Nadílson Manoel da Silva, e *A História em Quadrinhos*, de Didier Quella-Guyot, complementada através de pesquisa por inúmeros artigos de diferentes autores diretamente relacionados com este tipo de mídia, no caso as histórias em quadrinhos. Associada a essas questões buscamos a relação dessas cidades imaginárias e suas influências na construção de um imaginário urbano.

Além disso, no decorrer do trabalho tornou-se necessário desenvolver uma pesquisa de campo específica, partiu-se então para entrevista de um colecionador de histórias em quadrinhos, com o objetivo de aprofundar ainda mais nosso conhecimento no assunto, conferindo como se dá o processo de consumo e de distribuição de informações deste tipo de mídia, no caso as histórias em quadrinhos. Também foi possível complementar a pesquisa referente aos quadrinhos com os dados coletados de uma viagem realizada para duas importantes cidades, Londres e Bruxelas, que possuem museus especializados em quadrinhos. O que ainda nos fez observar o respeito e a importância deste tipo de mídia nestes dois lugares.

Pois, conforme já citamos Becker,

Os sociólogos deveriam se sentir livres para inventar os métodos capazes de resolver os problemas das pesquisas que estão fazendo. É como mandar construir uma casa para si mesmo. Embora existam princípios gerais de construção, não há dois lugares iguais, não há dois arquitetos que trabalhem da mesma maneira e não há dois proprietários com as mesmas necessidades. (BECKER, 1999, p. 99)

O fio condutor do trabalho foi o constante exercício de leitura de imagens, apresentado sob a forma de cidades imaginárias, através da comparação de imagens de cidades imaginárias dos quadrinhos e as cidades das principais utopias que contribuíram para a formação do urbanismo moderno, onde se destacam as representações gráficas.

A análise da imagem representou uma importante contribuição ao longo deste trabalho, merecendo um capítulo específico, com o objetivo em demonstrar outras leituras possíveis do urbano, além de aprofundar a percepção de suas imagens.

O fenômeno urbano nos possibilita hoje um grande espectro de análise, porém optamos por seguir a interpretação e a análise de imagens de cidades utópicas e cidades imaginárias dos quadrinhos, que têm como foco principal a cidade e, mais diretamente, as que fazem uma crítica às cidades existentes. Hoje, estudos associando cultura e meio urbano vêm se propagando, principalmente na história cultural do urbano que se propõe a estudar a cidade através de suas representações, isto é, estudar o fenômeno urbano através de suas imagens.

Nossa hipótese de trabalho foi a de que os conceitos de utopias presentes no urbanismo moderno do século XX influenciaram a criação das cidades imaginárias das HQs da revista *Heavy Metal*, mas pudemos observar ao longo do trabalho que não foram apenas as cidades utópicas do urbanismo moderno do século XX, mas sim todas as cidades utópicas ao longo da história tiveram uma certa contribuição. O conjunto de imagens de utopias presentes nos séculos XVIII e XIX também acaba, de certa forma, contribuindo na construção dessas cidades imaginárias.

As linhas de abordagem tiveram como ênfase as imagens descritas ou

desenhadas e o percurso histórico das utopias demonstram-se como condutor de parte do trabalho, de Platão a Fourier, a seleção destas utopias teve como importante contribuição o livro de Françoise Choay, *O Urbanismo*, bastante respeitado e muito utilizado no meio acadêmico. O critério para essa seleção parte do princípio de estudar as utopias que apresentaram maior preocupação com a planificação e descrição de suas cidades, associando essas descrições e todo o percurso evolutivo dessas utopias que apresentaram forte contribuição para a formação do urbanismo moderno, com o desenho das cidades imaginárias e fantásticas produzidas para a revista de HQs adulta *Heavy Metal*.

O enfoque principal esteve no entendimento de como este exercício crítico de criação de cidades imaginárias trouxe contribuição no entendimento de cidades, a nossa idéia foi explicitar a interpretação, as relações e influências de linguagens gráficas e concepções espaciais de arquitetos e urbanistas, além de desenhistas de HQs em suas cidades imaginárias.

Com relação à imagem, concordamos com Gombrich quando defende que a imagem pode ser um instrumento de conhecimento porque serve para ver o próprio mundo e observá-lo. Assim, na imagem não será apenas uma reprodução da realidade, mas sim um longo processo no qual foram utilizados processos de correções e representações esquemáticas.

Referente à conceituação de HQs, concordamos com Guimarães quando afirma que HQs são uma forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas, ou, ainda, a apresentada por Eisner, que aproxima a HQ com o campo da arte no momento em que define HQ como arte seqüencial.

Quanto ao conceito de utopia, salientamos o apresentado por Ricoeur, quanto ao conceito de utopia, também tem com freqüência uma reputação pejorativa. É tida como a representação de um tipo de sonho social sem ter em conta os primeiros passos reais necessários para o movimento na direção de uma nova sociedade, uma maneira de escapar à lógica da ação através de uma construção fora da história e uma forma de protesto contra qualquer espécie de verificação por meio da ação concreta. Entendemos que essa visão negativa é vista

em grande parte das vezes por aqueles que não reconhecem seu potencial, de crítica.

Cabe ainda ressaltar a definição de Pesavento referente ao imaginário. Para ele, o imaginário é, pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente é difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação do ser e parecer, ou ainda, como também costuma apresentá-lo, imaginário como um sistema de idéias e imagens de representação coletiva.

Cabe ainda uma última consideração a este trabalho que é o fato termos trabalhado associando conceitos importantes, utopias, leitura de imagens e imaginário associados ao desenho da arquitetura e urbanismo e histórias em quadrinhos. Esperamos que este trabalho possa contribuir de alguma forma para o desenvolvimento do uso destes conceitos no meio acadêmico.

ANEXO 1

Apresenta-se aqui neste anexo, um breve roteiro que serviu de base para a primeira das entrevistas como já citado no projeto de pesquisa.

1. Como os quadrinhos entraram em sua vida? Costumava lê-los na infância?
2. De quais títulos e personagens gostava? De que forma começou sua coleção? Qual é sua formação?
3. Há intercâmbio entre colecionadores existem outros que tu conheces?
4. Qual é sua opinião acerca dos quadrinhos hoje? Como encara a produção norte-americana?
5. E a europeia?
6. Em Portugal os mangas também fazem sucesso? O que pensa dos quadrinhos japoneses (como narrativo estilo e produto de consumo)?
7. Tem preferência por algum título, personagem ou autor japonês?
8. Acredita que a Internet será benéfica aos quadrinhos?
9. Alguns artistas estão criando quadrinhos para as mídias digitais, embora questões como retorno financeiro e direito autoral ainda estejam em aberto. Já pensou em usar a Internet para divulgar sua obra?
10. Costumas ler mais de uma vez as HQs?
11. Têm elas catalogadas guardadas com certa organização?
12. Tem algum ritual para ler ou lê em qualquer lugar?
13. Continua comprando quando compra vai atrás encomenda como?
14. Quando viajas chega a vir na tua memória alguma HQ em especial vendo a arquitetura daquele lugar?
15. Quais são as imagens que mais te prendem nas HQs?
16. Desde que idade começou a coleção?
17. Frequência que lê?

ANEXO 2

Apresenta-se aqui nesse anexo, a transcrição da entrevista com o designer Saul Garber realizada dia 17 de novembro de 2006.

Precisamente às 17 horas e 12 minutos chego a frente do edifício onde meu entrevistado tem seu Studio. Trate-se de uma rua bastante arborizada no Bairro Petrópolis mais precisamente Avenida Taquara número ---- sala 403. Tendo como pontos de referência a Caverna do Ratão e o bar Amelinha que ficam próximos na Avenida Protásio Alves.

Ao tocar o interfone sou atendido pelo próprio entrevistado entrando no prédio me dirijo logo ao elevador bastante entusiasmado, pois, trata-se de minha primeira entrevista.

Ao chegar ao seu local de trabalho logo ao entrar me deparo com o entrevistado bastante à vontade de bermudas, camiseta sem sapatos (em meio ao calor de Porto Alegre ele costuma trabalhar bastante a vontade). Seu Studio deve ter por volta de 35 m² pelo que observei logo de cara a direita existe uma estante onde costuma guardar seus CDs, o local é meio uma extensão de sua casa possui três computadores, sua profissão é web designer possui também alguns instrumentos musicais duas guitarras uma pequena mesa de som dois pedais, dois microfones (está ensaiando, pois tem um show agora no final de novembro), uma pequena estante com alguns livros e umas cinco ou seis revistas de histórias em quadrinhos, atrás do seu computador de trabalho, vou classificar assim, pois pude notar que era o que possuía mais recursos, tem uma mesa de desenho tudo parece um pouco desarrumado mais com uma organização diferenciada, posso observar em um canto duas garrafas de Grant's vazias (talvez dos ensaios com o pessoal da banda, mas não posso afirmar) as cortinas estão fechadas não tenho como ter uma idéia da vista. Meu entrevistado é uruguaio seu nome é Saul Garber tem por volta de cinquenta anos adora histórias em quadrinhos e tem um grande acervo de revistas Fierro e Heavy Metal, Designer nascido em Montevideú, Uruguai é um artista polifacético com prêmios em áreas aparentemente tão dispares como literatura e fotografia e com incursões no cinema e na música, atualmente trabalha como Web designer.

Ao começar nossa entrevista, explico para o entrevistado que se trata muito mais de um “bate papo do que propriamente uma entrevista”.

Em minha primeira fala, pergunto; Quando Saul começou a “curtir histórias

em quadrinhos, se foi por influência de alguém”?

Responde; olha eu gosto de História em quadrinhos desde que eu tenho memória, não saberia te dizer exatamente quando começou porque eu lembro as Histórias em quadrinhos mais antigas eu era bem piázinho e tinha aquelas histórias em quadrinhos da Disney do Mickey (não sei se tu chegastes a conhecer) Aquele Mickey que era magrinho com as pernas curvadas,eu lembro daquele Mickey das primeiras,o Pato Donald super detalhado o desenho .

Isso quando tu moravas no Uruguai?

Sim

Tu nasceste no Uruguai?

Sim, nasci no Uruguai.

Ficastes no Uruguai até que período? Até 1982 em 82 eu vim para “qui”

Conheceste a Thêmis por aqui? (Thêmis é sua mulher)

Sim Por aqui e tinha uma história que me lembro muito tenho saudade daquela história que se chama Tomarrok, que era um índio pele vermelha e tipo assim alguma coisa do estilo último dos moicanos.

Uma coisa meio assim do estilo último dos moicanos. Uma coisa mesmo assim, mas ele não era moicano, mas era de outra tribo, não lembro.

E tu acabaste ganhando a primeira revistinha, Tu foi lá e comprou ou um amigo te emprestou, não lembra como foi?

Não lembro, não lembro de onde saíram as primeiras histórias em quadrinhos que eu tive não lembro. Tinha os amigos

Essas primeiras tu tens guardadas?

Não essas se perderam

A coleção mesmo começou? Com?

A colecionar eu comecei já bem antes têm algumas que estão bem esfarrapadas muitas em Montevideu ainda na casa de minha mãe.

Tem idéia de quantas mais ou menos tu tens lá no Uruguai?

Cinqüenta revistas..... Revistas mais ou menos revistas argentinas e essas que eu tenho la no Uruguai são revistas argentinas, El Tone, Dartagnan, Lipur de Lagas que eram toda uma época de histórias em quadrinhos.

Na Argentina as Histórias em quadrinhos eram muito ricos o pessoal que desenhava tinha muita gente que desenhava.Ainda,Ainda tem na Europa tem muito argentino que desenhava que saiu e foi para , foram para lá fazem capa de revista,

muito arquitetos que passou descambar para este mundo desenhando as cidades. Agora eu não saberia te dizer qual a proporção de arquitetos quantos são puramente ilustradores.

Mas estas revistas que tu me falaste são meio “underground” lá na argentina ou elas tinham uma comercialização?

Mais ou menos

Era fácil de encontrar?

Era fácil de encontrar ainda se encontra (antigas) a s editoras todas morreram todas todas não tem mais historias em quadrinhos praticamente desapareceu, e no Uruguai tinha um grande desenhista, grande desenhista que era faltou o nome, mas assim, (lembra) Bressiam, Bressiam fez algumas coisas, sabe eu tenho na memória histórias em quadrinhos que eu não saberia identificar de quem eram os desenhos, mais coisas que me impressionavam muito tinha uma de ficção científica que eu lembro o céu era sempre todo tempo raios desenhados ora um planeta que tinham uma atividade elétrica muito grande. Na atmosfera era muito legal aquilo. É lembro de outro desenhista que eu não lembro do nome do desenhista nem de que personagem, mas se se procuro encontro na internet..... Um homem das cavernas muito bem desenhado eu acho até que era o Eisner

O will Eisner?

É

O Will Eisner desenhou bastante para a Metal Hurlant para Heavy Metal.....
aha

Aqui em Porto Alegre a tua coleção é basicamente de... Tem Heavy Metal?

Sim, sim eu tinha Começado está coleção de Heavy Metal mais ou menos em oitenta antes....

A revista começa em setenta e quatro eu estava dando uma olhada na internet tem uma página a Heavy Metal.

Mas a Metal Hurlant começa na França! Metal Hurlant é.

Começa lá com Moebius

Eu não sei quando começou!

Foram quatro malucos assim que começaram porque eles desenhavam diferente.

Mas eu comecei com a Heavy Metal em setenta e oito devia ser alguma coisa assim, ai quando eu vim morar a morar aqui eu trouxe todas elas eu tinha todas elas

eu tava morando numa casa morava com mais dois amigos.

Eles curtiem Histórias em Quadrinhos também?

Não eles não, quem tinha histórias em quadrinhos era eu, e uma vez entrou um ladrão muito específico que roubou só as Heavy Metal (risos). Um ladrão muito específico na verdade não roubou só as Heavy Metal roubou também uma tele objetiva (risos) da máquina fotográfica. Foi estas duas coisas muito interessado em arte, o ladrão eu sabia quem era, mas não podia acusá-lo de jeito nenhum.

Ah tu sabias quem era?

Claro quem ia ser que ia entrar lá na minha casa e ia roubar só as Heavy Metal e uma tele objetiva só podia ser aquele cara. Mas eu não podia acusar de jeito nenhum era um cara que freqüentava a casa e que era um carinha que era um ladrãozinho. Mas ele gostava disso.

Bom então hoje tem mais um colecionador por ai? _____sim, Não eu duvido que ele seja um cara muito pobre, duvido que ele tivesse condições para continuar a coleção.

Mas ele gostava mesmo daquilo se ele não tivesse me levado a teleobjetiva e até ia desejar para ele que aproveitasse as revistas. Mas a teleobjetiva não gostei nada que ele levasse (risos).

Depois tu continuasses comprando?

Sim ai eu passei um tempo que fiquei triste de ter perdido a coleção e depois fiz assinaturas de novo.

Sempre comprou por assinaturas? Sim por assinatura

Banca?

Não banca sim, comprei sempre comprei sempre comprava no Uruguai.

Aqui é mais difícil de conseguir?

Aqui, Aqui não tem praticamente.

É que aqui é meio discriminizado, parece? Olha não é, Não é ainda aqui nunca vai ter essa fluidez que tinha na Argentina e Uruguai porque a arte das histórias em quadrinhos entrou em decadência está claramente em decadência em todo o mundo ,é tem alguns artistas de primeiríssima linha ainda mas depois é sabe perdeu isso .É hoje em dia são poucos o cara que desenha,ah são muito fracos os roteiros,muito fraco os roteiros ,muito difícil encontrar um bom roteirista de histórias em quadrinhos eles vão muito mais pelo absurdo agora né que não precisa fazer roteiro só vai botando a coisaimprovisando eu não gosto disso o desenho

também seguindo a mesma linha.tem gente que gosta eu acho uma decadência o próprio fato de ter acabado a maior parte das revistas é um indicador clássico que está em decadência teve uma época que foi(toca o telefone) que foi entre os anos setenta e os noventa (para para atender o telefone).....Eu acho assim faz bem uns cinco anos diria eu que a arte das histórias em quadrinhos caiu em decadência .Porque o que tem hoje tem mangas ,que tá tomando conta do mercado (sim) e é uma história em quadrinhos super massificado todas iguais mangá é tem esse estilo que ou digo desestruturado que o cara parece que desenha com a mão esquerda e que os roteiros são totalmente absurdos.

E depois tem a grande indústria que continua o super homem o Batman.....que vão se mantendo. Tem uma editora ai que não me lembro agora o nome ai.....

Pode ser a panini ou a DC.

Não, não é uma editora internacional...

A Panini é a que vende.....

Mas será que o computador não ajudou para este cenário.

Ajudou mas não foi só o computador, digamos é toda a sociedade das comunicações.

Deixou de ser artesanal!

É e, além disso, as pessoas cada vez lêem menos em geral então as histórias em quadrinhos as pessoas vão todos para o computador querem ver as coisas na tela não querem pegar a coisa na mão manusear.

Manusear? Claro (vai para a internet ver se encontra o nome da editora).

Tu tens metal hurlant ou a Heavy Metal?

Heavy metal, hurlant tenho alguma coisa. Essa não era fácil de encontrar não (atento ao computador pesquisando)

E na tua cas tu tens idéias de quantas tu tens?

Aqui?

Não sei.

Mais de duzentas? Uma média.

Não saberia te dizer por que tem em tudo que é armário (risos) mandei para o “degredo” algumas estão socadas. Deixa ver (olhando para o computador) quero me lembrar que essa empresa, que tem coisas boas é lógico, mas eles empurraram goela abaixo um estilo.Uma industria que agora todos fazem o mesmo estilo.

A mesma coisa (olha para o computador).....

Marvel, Marvel comics

Que é a do quarteto fantástico, é todas são deles.

História mais diferenciada acho que é só essa linha da Heavy Metal

Faz já anos que não compro a Heavy Metal já em dois mil e dois acho que foi ,já não gostei mais não gostei ,eram todas impregnada desse estilo Marvel trazia a cidade desestruturada que eu chamo e alguma coisa pouca coisa que fosse interessante desafiadora.

Até que ano tu acha que foi boa assim a qualidade da produção?

Até final do século passado (risos) tipo noventa e tantos ainda tinha alguma coisa legal saindo.

A Heavy Metal trazia algumas coisas fantásticas, mas eu já considero que as histórias em quadrinhos já estavam em decadência nessa época, esse caras conseguiram segurar só o processo, cara vão continuar indo tu via as histórias em quadrinhos de arte mais cada vez menos. Eu não sei mas a Heavy Metal também mudou de donos ai meados de noventa final de noventa e ai bem provável que isso tenha a ver também.

Eles fizeram um filme também com a história? Esse filme é muito antigo década de oitenta.

É legal o desenho eu vi achei legal o desenho não era como as histórias em quadrinhos.

Como a Revista?

Mas

Continuas comprando hoje?

Não, mas der repente vejo alguma coisa muito (que atraia) o ano passado acho que foi ou foi este ano, não foi ano passado, ano passado eu comprei um livro, porque hoje em dia é isso que acontece hoje tu tem mas a revista aquela revistinha de qualidade ,ai quando quer qualidade tem que comprar um livro de histórias em quadrinhos,assim um livro capa dura encadernado mas não tem a revista da banca,aquela com preço bom ,claro que era acessível um a Fierro super humor..... Comprava em qualquer banca.

A Fierro é na mesma linha da Heavy Metal é mais ou menos isso na Espanha tinha a Simoc revista que saiam uma vez por semana, algumas eram quinzenais que se produziam em grande quantidade.

Por isso der repente tinha até muito desenhista trabalhando pega não sei se chama de índice a Heavy Metal tem vários em cada edição tem um monte de desenhistas o Moebius.

Já a Heavy Metal é uma revista que foi reduzindo a tiragem a Heavy Metal era mensal, ela passou a ser bimensal e depois passou a ser eu acho..... Não, não, não que continua sendo bimensal.

E continua hoje, mas não com a mesma qualidade.

E tu costumava reler as que tu já leste?

Claro

Tem algum ritual para tua leitura, tu pegava sei lá uma cerveja?

Não (risos)

Bah sei lá?(risos)

Não fuma um baseado (risos) não , não

Só dá uma relaxada?

Tem algum lugar que tu curta ler em especial?

Tem algumas histórias que der repente eu lembro vou pegar aquelas, Aha tem um cara que eu curto muito, vejo..... sei o Magnus tem um desenho super refinado um desenho puxando para o oriental.

É tem muitas história eróticas também tem um robô a história de um robô super erótico com um pauzão deste tamanho e a dona dele a dona do robô usa ele quando não tem nenhum caso específico chama o robô

Da leitura tu le em casa mesmo, tipo assim no teu trabalho tu faz web?

É Eu uso –

Tu pega de referência? Recorre assim para criar alguma coisa?

- Que nas histórias em quadrinhos tu tens muitos estilos tu encontra milhares de estilos tanto de Background desenho de fundo como desenho dos personagens e esse cara Bressiam fazia histórias em quadrinhos a óleo eram pinturas fez histórias em quadrinhos recortando tecido cortando papel.

- As caras eram artistas mesmo.

-Sim impressionante.

- Desse Bressiam uma coisa que me ficou quase cartada (creio que ele quis dizer marcada) é uma das melhores histórias em quadrinhos que li e minha vida que era uma séria e que o nome era.....(vai novamente para o computador pesquisa no google) a sorte que hoje não precisamos lembrar de nada ,(continua

na internet)

- Mort Sinder

- Ele fazia para Fierro?

- Não, não a fierro não existia ainda é bem antigo.

-Mort Sinder

Procura um Link para me mostrar um desenho do Mort Sinder.

- Tem alguma revistas dessas ou não?

Me mostra o estilo do desenho na tela do computador.

-Ele tem

-Que época mais ou menos é isso?

-Aqui diz que Mort Sinder apareceu pela primeira vez em vinte de agosto de sessenta e dois, com roteiro de Oscar Velt. É um dos melhores roteiristas.

- Isso Pega uma época culturalmente fervendo América latina tava....

- Sim, é

- E aqui em Porto Alegre tem contato, sabe de mais alguém que faça coleção, Chega a trocar revista?

- Não

- Oh..... Tem só esse desenho (olhando para o computador só este desenho)

- mas lembra um pouco o desenho do Frank Miller, meio preto e branco.

- Ele deve ter Aprendido com Mort Sinder (risos), Bressiam é muito mais antigo

- E muitos acabaram

Acha mais desenhos do Mort Sinder (me mostra na tela do computador)

- Olha só o que é o desenho do cara.

- Bah alta expressão.

- Bom Mort Sider eu tenho na cabeça aquelas histórias que eu lia imagina era uma criança, que eram terroríficas.

- Mas era uma história?

- É as histórias eram de terror, é, mas não era um terror de monstros era um terror bem de clima de terror não tinha monstro, não tinha nada de sobrenatural, o sobrenatural pairava no ar.

- E elas eram todas assim em preto e branco? Isso é nanking?

- Eu acho na realidade que a cor no Uruguai e na Argentina, é a cor aparece nos anos setenta antes disso tudo era em preto e branco. As histórias em

quadrinhos nacionais eram todas em preto e branco.

- De alguma coisa que eu li de histórias em quadrinhos fala que muitos artistas de histórias em quadrinhos tem uma certa ,não gosta de colorir a História em quadrinhos que acha que maio que pode estragar mas hoje em dia com esta história do computador que o computador faz esta parte.

- Sim hoje o computador colorem tudo no photoshop

- Mas destas revistas que tu tens em casa a leitura acontece tipo ah deu vontade de ler?

- Sim eu não leio com muita frequencia,mas volta e meia eu pego para ler.

- Hoje em dia chega a ler alguma pela internet, tu achas que esta onda da internet diminuiu o público de histórias em quadrinhos?

- Sem dúvidas

- Tu costumava visitar um site específico de histórias em quadrinhos?

- Eu fazia parte de um grupo de desenhistas

- Chegastes a desenhar alguma História em quadrinhos?

- Não fiz só por hobby

- Eu tinha visto na sala da Thêmis um desenho teu (ele se levanta e me presenteia com um livro publicado com o grupo que fazia parte)

- Obrigado

- Esse era do grupo?

- Esse foi editado pelo grupo de desenhistas que fazia parte.

- Aqui no brasil ?

- Sim

- Tem gente de todo Brasil ai.

- E voces se encontram?

- Mas faz muito tempo que não falo com eles,

- Mas tem muitos que continuam?

- Sim têm muitos que sim

- Mas tua formação é auto didática ou tu fez algum curso?

- Fiz, fiz alguns cursos bem informal, fazia alguns cursos ia durante um tempo depois largava.

- Aqui ou lá?

- Lá no Uruguai

- De artes?

- De artes e de histórias em quadrinhos

- Então sempre esteve bem presente histórias em quadrinhos na tua vida?

- Sim

- E quando tu viajas tipo assim vai para uma cidade diferente, Lá no Uruguai mesmo na Praça do Artigas tem aquele prédio na esquina....parece Gotham City , vem na memória de relacionar com determinado desenhista ?

- Claro, agora em relação ao mercado, o mercado é embora o mercado é que manda e essa questão que te dizia de terem desaparecido as histórias da banca , a revistinha quando sempre falo de histórias em quadrinhos boas de arte. Claro que tu vai na banca e sempre tem mangás mas essas histórias em quadrinhos que não fazem parte do " mestrim " que sempre tinha como é o caso de Moebius que tu falastes , o Prado toda essa gente saiam em revistinhas que tu podias comprar na banca de revistas comum sempre tinha era um público não restrito qualquer um tinha muito mercado.Imagina as tiragens das revistinhas que tinham na Argentina e no Uruguai .A editora Columbia por exemplo faziam muitas , muitas revistas ,eles tinham cinco,seis títulos revistas de cada editora cada editora três ,quatro , cinco e esses estão sempre nas bancas de revistas ai passavam compravam toda a gurizada.Aquelas histórias bem interessantes começam a sumir !

- A sumir! Acabou?

- Será que por falta de público

- Eu acho que a questão econômica deve ter tido muita influência as pessoas tem que usar o dinheiro para coisas mais importantes ou para coisas mais essenciais então ai já começou a diminuir o público ai depois essa questão de ser um público que não se renovou digamos as gerações mais novas assumiram outro tipo de consumo são games, são....., o próprio computador então acaba perdendo esse interesse assim.

- E quando a gente fala o computador usa o computador não é o computador em si ,é todo esse sistema das comunicações que digitalizou e pasteurizou,a própria televisão os desenhos animados e a televisão os desenhos animados que praticamente os desenhos japoneses tomam conta é teve uma época , agora nem tanto , agora tem de tudo,mas teve uma época que o mercado japonês comeu tudo .

- É aquele " Jaspion " Matou

- Chegastes a criar alguma música relacionada por influência de histórias em quadrinhos?

- Não.
- Mas acaba sendo meio influenciado ?
- É (não muito convincente)
- Teus Amigos que tocam contigo algum curte história em quadrinhos?
- Vários deles, só que digamos assim eu não conheço nenhum deles que tenha muitas histórias em quadrinhos, que coleciono mesmo.
- Igual a tua coleção tu não conheces ninguém aqui?
- não aqui não conheço (sei qua tem mais não conheço) sei que tem gente, no Uruguai tenho amigos que tem bastante, que curtem bastante. Eu conheci um cara, mas não tive mais contato com ele, mas já te digo a questão está o cara que compra histórias em quadrinhos em livraria é uma coisa, porque em realidade isso é um problema de mercado aqui nunca teve essa abundancia de ter histórias em quadrinhos na banca de revistas, teve a época piloto teve a strip tiras, mas pô era "contadinho " teve a animal que durante uma época ,mas sempre tinha uma ,aparecia uma revista durante um certo período excelente qualidade mas era aquela e deu , não tinha mercado e quase todas elas quebravam ,pouco tempo elas agüentavam , agüentavam , o tranco enquanto podiam, por exemplo se tu pegares a Heavy Metal teve bastante no Uruguai porque tinha saída no Uruguai. A Heavy metal mais ou menos, mas se tinham eram revistas locais tinha muito consumo.
- E tinha Público?
- Sim Claro, sobretudo as argentinas, o Uruguai é muito pequeno, o Uruguai não tem condições de ter mercado próprio praticamente de nada.
- E vinha muita coisa ali do lado? (No caso a Argentina)
- Muita coisa da Argentina ai vinha muitas revistas Espanholas.
- Me diz uma coisa
- Para a Heavy Metal tu pega assim tava dando uma olhada teve uma exposição de quadrinhos na França mais ou menos pele década de oitenta, então eles pegaram vários autores de histórias em quadrinhos que trabalhavam com Histórias em quadrinhos e arquitetura no caso arquitetura seria o ponto principal, separaram algumas histórias que tinham uma arquitetura bem desenhada uma qualidade de desenho entre eles; Jean "Mœbius" Giraud ,Chantal Montellier,Jacques Tardi,Philippe "Caza" Cazamayou,Dominique Hé,François Schuiten and Luc Schuiten,Enki Bilal,Georges Pichard,Schuiten,Ted Benoît ,Jean Teulé,Claude Renard and François Schuiten,Enki Bilal esses caras além de ,e eu tava dando uma

olhada nos índices da Metal Hurlant não da Heavy Metal e eles desenharam muito para a Heavy metal ,para a Fierro eles desenhavam também ou alguns da Fierro desenhavam para a Heavy Metal ?

- Sim

- Mas era mais da Fierro para a Heavy Metal ou da Heavy Metal para Fierro, tinha este intercâmbio?

- Tinha, mas não era assim, não que fosse uma questão específica, porque esses caras eram independentes eles faziam a sua produção e eles vendem para editora que quiser comprar,difícilmente eles trabalham com exclusividade para alguém,as coisas acontecem mas isso é raro,apareciam alguns autores italianos , franceses que mais tem ,até porque der repente mandavam Revista tinha um destaque e os caras mandavam os trabalhos, tem um cara que gosto muito é que trabalhavam bastante tempo associados um fazia o roteiro o outro fazia a arte Trilho Salomano (ele vai novamente para o Google pesquisar).

- Eles desenhavam para qual delas?

- Eles apareceram na Fierro, na verdade esses cara apareceram desenhando tiras diárias no jornal e (pede um minuto para procurar história em quadrinhos na internet)

Ele é..... (digitando fazendo a pesquisa)

- A revista Fierro tá voltando a aparecer!

- Com qualidade?

- El Tuna é outro cara que apareceu com as primeiras histórias em quadrinhos mais longas apareceu na Fierro e depois apareceu na Heavy Metal também. Esses caras ganham bastante destaque desenhando na argentina mesmo.

- E ai foram convidados?

- É as histórias deles saíram na Espanha saíram em quase todo mundo.

- Hoje não consegue mais por aqui esta revista ou consegue?

- Não ,eu comprei ela no Uruguai , três , quatro , cinco fazia um rancho,é fazia um 'ranchinho' é mesmo no Uruguai ,não estava tão difundido indústria em quadrinhos mas mesmo assim tinham vários lugares que tu encontrava muitas bancas na rua muitas que não vendiam mais essas mais underground ,vendiam aquelas Disney,batman tarara,essas sim continuavam tendo ,essas já mais sofisticadas já não tinha ,mas tinha um monte de bancas na dezoito de julho (a principal rua na cidade de montevidéu no Uruguai) as bancas tinham .

- Tinha um Público que procurava?
 - Sim ainda tem bastante público.
 - Depois dessas bancas tu chegas a encontrar quando tu vais, tu procuras?
 - Ainda tem algumas bancas que tem usadas.
 - Algumas bancas que funcionam tipo sebo ?
 - É (meio em dúvida) eu não sei como funciona não é troca. Eu não sei muito bem como funciona porque na realidade as revistas são velhas mas são novas de repente de dez anos atrás, mas ela está novinha então eu não sei se alguém que reimprime ou se tem alguma gráfica que faz a reimpressão .
 - Tens alguma edição especial dessas ai com capa dura ?
 - Capa dura não mas a Fierro faz anuários juntando as melhores ,tal ano ,
 - Tem alguma dessas?
 - Acho que tenho uma ou duas
 - E essas eram mais caras?
 - Sim mais caras e grossas , quando começou a minguar este mercado eu comecei a comprar assim , como os anuários da Simok, comprava anuário da Fierro ,.....que sempre tinha uma repetida que já tinha lido mas tinha nova também.
 - Tem algum controle da tua coleção, aonde ta tal neste armário tá só Heavy Metal neste tá só Fierro?
 - Não, eu mantenho as Heavy Metal tão todas juntas as Fierro mais ou menos todas juntas.
 - Tem mais ou menos uma organização?
 - É mais ou menos
 - Daí de Heavy Metal tu tens desde setenta e oito até noventa e poucos?
 - Não, não as de setenta e oito essas me roubaram.
 - A coleção começa de novo?
 - Eu comecei de novo em oitenta não lembro oitenta e dois ou oitenta e três passei um ano mais ou menos, um ano que não comprei é acho que dois.
 - Se refazendo do Choque (risos)
- Fiquei muito triste que haviam me roubado, eu acho que só fazer assinatura de Heavy Metal, porque também tinha uma coisa ,eu me mudava muito,então era complicado para dar um endereço , uma época eu fiz uma caixa postal ,para receber as assinaturas.
- Viesse para Porto Alegre em oitenta e dois

-Agora eu tô me lembrando de uma coisa (sim vim em oitenta e dois), mas eu lembrando de uma coisa eu na realidade parei de assinar Heavy Metal não porque tivesse diminuído a qualidade,mas embora tinha diminuído a qualidade ,mas isso se juntou a uma coisa o correio me passava a mão nas revistas .

- Tá brincando!

- Sim, muita reclamação no correio, as vezes apareciam as outras não apareciam e então eu pari porque.

- E era certo que continuavam mandando?

- Sim claro,claro não os gringos neste sentido são de fé ,eles não fazem isso. Eles me mandaram muitas vezes duas vezes as revistas, se perdeu ai eu dizia se perdeu a revista, eles me mandavam de novo mas pô tem uma hora que eles ancheram o saco.

- Sim, o cara tá vendendo uma e guardando a outra ou guardando uma e lendo a outra (risos).

- E isso eu acho que não está acontecendo mais o correio,que nesse sentido melhorou muito porque tenho algumas assinaturas e hoje de outro tipo de material e chegam.

- Mas tu também pegasses uma época que era a época da ditadura aqui? Também tem isso oitenta e poucos.

- Não, mas na época que eu parei de comprar Heavy Metal foi dois mil e dois.

- Ah não, foi agora faz pouco tempo,

- Dois mil e dois, as últimas que eu assinei foram dois mil e um dois mil e dois.

- Então já era mais para agora, não tem essa desculpa podia ser porque foi tratado por muito tempo como material subversivo. Lá nos Estados Unidos pelo fato de ter as gostosonas tinha que ter um selo para poder circular.

- Lá

- Eu tenho algumas versões da Heavy Metal, no tenho algumas versões, si,volto tenho algumas versões de algumas Histórias em quadrinhos publicadas nos estados unidos na Heavy Metal e tenho a mesma versão publicada na Europa.

- Sem corte?

- As Heavy Metal são censuradas

- As que tu tens dos Estados Unido

- As Heavy Metal censurada

-Botavam um globinho de texto em cima (risos) mutilavam o desenho

- Mas eu acho que deu para ter uma idéia, não sei se tu chegou a lembrar de mais alguma coisa.
- Não
- Fiquei só curioso com relação ao teu ritual de leitura, Assim?
- Não tenho, não tenho um ritual de leitura
- Aqui quando ta trabalhando, tu da uma parada dá uma olhada?
- Não geralmente é em casa
- Aqui não tem nada, sim tem alguma coisa, mas geralmente é em casa.
- E tu usando como referência no teu trabalho tu dá uma pesquisada em casa.
- Sim
- Não tenho ritual mesmo, é, sobretudo porque é releitura, porque lembro que chegavam as revistas dos Estados Unidos novas ai eu guardava não saia folhando já guardava ela para depois eu vou chegar em casa ,vou relaxar vou abrir a minha revista .
- Ai sim tinha um ritual
- Mas eu não sou muito ritualista.
- Saul, acho que foi bem interessante, ah que deu para conhecer um pouco deste teu universo no caso universo de colecionados, consumidor de histórias em quadrinhos.

Muito obrigado pela tua atenção.

Sai da entrevista por volta de 18: 45 min., bastante satisfeito de fazer está entrevista, algo totalmente novo para mim que venho de uma formação acadêmica da arquitetura.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, A. A Indústria Cultural: O Iluminismo como mistificação das massas. In: LIMA, Luis Costa (org.). **Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

ANSELMO, Zilda A. **História em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna – do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AUGÈ, Marc. **Não – Lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade**. Campinas: Papirus, 1994.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BACHELARD, Gastón. **A formação do espírito científico, contribuição para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1996.

BACZKO, Bronislaw. **Les imaginaires sociaux**. Paris: Payot, 1987.

BACZKO, Bronislaw. Imaginação Social. In: **Enciclopédia Einaudi (Anthropos-Homem)**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BECKER, Howard S. **Métodos de Pesquisa em Ciência Sociais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1999.

BENÉVOLO, Leonardo. **As Origens da Urbanística Moderna**. Lisboa, Editorial Presença, 1994.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Obras encolhidas**. Editora Brasiliense: São Paulo, 1986.

BOESIGER, Willy. **Le Corbusier**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1994.

BOLLE, Willi. **Fisionomia da metrópole moderna**. São Paulo, Edusp, 1994.

BOURDIEU, Pierre, CHAMBOREDON, Jean-Claude, PASSERON, Jean-Claude. **Ofício de Sociólogo. Metodologia da Pesquisa na Sociologia**. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. **As Cidades da Cidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

CANCLINI, Nestor García. **Culturas híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da USP, 2000.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano. Artes de Fazer.** Vol. 1. Petrópolis: Vozes, 1996.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo, utopias e realidades uma antropologia.** São Paulo: Perspectiva, 1997.

CIRNE, Moacy. **História crítica dos quadrinhos brasileiros.** Rio de Janeiro: Funarte/Europa, 1990.

DEL RIO, Vicente. Cidade da mente, cidade real. In: DEL RIO, Vicente, OLIVEIRA, Livia (org.). **Percepção ambiental: a experiência brasileira.** São Paulo: Studio Nobel: São Carlos: UFSCar, 1996.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem.** Rio de Janeiro: Diefel, 2004.

DURAND, Gilbert. **L'Imagination symbolique.** Paris: Presses Universitaires de France, 1964.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas.** Editora Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FISHMAN, Robert. **Urban Utopias in the Twentieth Century.** Cambridge: MIT Press, 1982.

FRANCO, Edgar Silveira. **Arquitetura nas Histórias em Quadrinhos.** São Paulo: Ópera Gráfica, 2006.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas-Histórias em Quadrinhos Eletrônicas: Do Suporte Papel à Internet.** Dissertação (Mestrado em Multimeios) - UNICAMP, Campinas, 2001.

FREUD, Sigmund. **L'Analyse de l'artiste et de son oeuvre.** Genebra: Mount Blanc, 1952.

FUÃO, Fernando Freitas. **Arquiteturas Fantásticas.** Porto Alegre: Ed. Universidade/ UFRGS, 1999.

GEDDES, Patrik. **Cidades em Evolução.** São Paulo: Editora Papyrus, 1994.

GIEDION, Sigfried. **Espaço, Tempo e Arquitetura: Desenvolvimento de uma nova tradição.** São Paulo: Martins Fontes, 2004.

GOMBRICH, Ernst. H. **L'art et l'illusion.** Oxford: Phaidon, 1965.

GUIMARÃES, Edgar. Uma caracterização ampla para as histórias em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão. In: **Anais do Intercom.** Rio de Janeiro, 1999.

- GUYOT, Didier Quella. **A História em Quadrinhos**. São Paulo: Unimarco, 1990.
- HALL, Peter. **Cidades do amanhã: uma história intelectual do planejamento e do projeto urbanos no século XX**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. São Paulo: Papirus, 2006.
- LE GOFF, Jacques. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.
- LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. **História em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Abril, 1987.
- MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MARZULO, Eber Pires. **Espaço dos Pobres no Brasil. Identidade social e territorialidade na modernidade tardia**. Tese de doutoramento - Rio de Janeiro, IPPUR-UFRJ, 2005.
- MILLER, Frank. **Batman - The Dark Knight Returns. Tenth Anniversary Edition**. São Paulo: Editora DC Comics, 1999.
- MOEBIUS, Arzach. **Os mundos fantásticos de Moebius**. Rio de Janeiro: Globo, 1992.
- MONTANER, Josep Maria. **A Modernidade superada arquitetura, arte e pensamento do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- MONTCLOS, Jean Marie Pérouse de. **Etienne Louis Boullée - 1728-1799. Theoritian of Revolutionary Architecture**. New York, Brazillier.
- MOORE , Alan, O'NEILL, Dennis. **A Liga Extraordinária**. Vol. 1. São Paulo: Devir, 2003.
- MORUS, Tomás. **A Utopia ou O Tratado da Melhor forma de Governo**. Porto Alegre: L&PM, 1997.
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- MUMFORD, Lewis. **The City in History**. New York: Harcout Brace Jovanovick, 1961.
- MUMFORD, Lewis. **The Story of Utopias**. Gloucester: Peter Smith, 1959.
- NAZARIO, Luiz. **A Cidade Imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

O'NEILL, Dennis. **Desenhos e Roteiros - Guia Oficial DC Comics**. São Paulo: Ópera Graphica Editora, 2005.

PAQUOT, Thierry. **A Utopia - Ensaio acerca do ideal**. Rio de Janeiro: Difel, 1999.

PATATI, Carlos, BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEIRCE, Charles Sanders. **Écrits sur le signe**. Paris: Seuil, 1978.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano. Paris, Rio de Janeiro e Porto Alegre**. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2002.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Em busca de outra história: imaginando o imaginário**. São Paulo: Editora Contexto, 1995.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Memória Porto Alegre, espaços e vivências**. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS: Prefeitura Municipal, 1991.

PLATÃO. **A República**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

POLANYI, Karl. **A grande transformação as origens da nossa época**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

RICOEUR, Paul. **Ideologia e Utopia**. Lisboa: Biblioteca de Filosofia Contemporânea - Edições 70, 1986.

SILVA, Armando. **Imaginários Urbanos**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SILVA, Nadílson Manoel da. **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume: Fortaleza: Secult, 2002.

TAFURI, Manfredo. **Projecto e Utopia**. Lisboa: Editorial Presença, 1985.

Artigos:

BOICHEL, Bill. Batman: commodity as myth. In: PEARSON, E, Robert et al. **The many lives of Batman: critical approaches to a superhero and his media**. New York: Routledge, 1991.

MONTANER, Josep Maria. Ciudades imaginarias: utopias y distopias en el cinema y en el cómics. In: FUÃO, Fernando Freitas. **Arquiteturas Fantásticas**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Cidades visíveis, cidades sensíveis e cidades imaginárias**. Porto Alegre, 2008.

THE FOUCAULT READER. **Na introduction to Foucault's thought with major new unpublished material. Space, Knowledge and Power.** New York: Pantheon Books, 1984.

Artigos Internet:

AMARAL, Adriana. **A metrópole e o triunfo distópico - A cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk.** Intexto, UFRGS, 2005/02. Disponível em: <http://www.intexto.ufrgs.br/adriana_amaral_art.html> Acesso em 17/07/2006.

FEDEL, Ângelo. **O Expressionismo-Noir em the Spirit e the Batman.** Disponível em: <<http://www.mundocultural.com.br/index.asp?url=http://www.mundocultural.com.br/artigos/artigo.asp?artigo=775>>. Acesso em 05/03/2007.

FRANCO, Edgar. **As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet.** Campinas, 2004. Disponível em: <<http://wawrwtiar.unicamp.br/HQtronicas/index.html>>. Acesso em 25/08/2006.

PARDINHO, Vinícius. **Cinema e Histórias em Quadrinhos.** São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>>. Acesso em 16/01/2008.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Os novos tempos dos comix: Reflexões a partir dos títulos disponíveis no mercado brasileiro.** Eca/USP, 1999. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano1/numero4/artigosn4_4.htm>. Acesso em 16/06/2007.

SOUZA, Marcio Rogério Ferreira de. **História em Quadrinhos: Bebendo da Maldita fonte.** São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=artigos&id=1177648342>>. Acesso em 18/06/200.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileira nas histórias em quadrinhos.** Eca/USP, 1998. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano1/numero1/artigosn1_2.htm>. Acesso em 06/10/2008.

Revistas

Amazing Stories:

<http://ww2.coastal.edu/jnavin/adventure/pages/1926%20amazing%20stories%20v1%20no1.html>

Heavy Metal. March 2000. WPS 36587.

Heavy Metal. May 1999. WPS 36587.

Heavy Metal. November 1998. WPS 36587.

Heavy Metal. September 1998. WPS 36587.

Heavy Metal. July 1998. WPS 36587.

Heavy Metal. May 1997. WPS 36587.

Heavy Metal. November 1996. WPS 36587.
 Heavy Metal. July 1996. WPS 36587.
 Heavy Metal. May 1996. WPS 36587.
 Heavy Metal. March 1996. WPS 36587.
 Heavy Metal. January 1996. WPS 36587.
 Heavy Metal. November 1995. WPS 36587.
 Heavy Metal. September 1995. WPS 36587.
 Heavy Metal. January 1995. WPS 36587.
 Heavy Metal. March 1993. WPS 36587.
 Heavy Metal. November 1992. WPS 36587.

Sites

<http://www.alanmoore.com.br/Entrevista69.aspx>
<http://www.batman.com>
<http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br/index.html.net>
<http://www.bigorna.net>
http://www.blogitalia.it/leggi_blog.asp?id=21410
<http://www.centraldequadrinhos.com/forum/index.php>
<http://www.dccomics.com>
<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/nucleosp/home.asp>
<http://www.marcadefantasia.com.br/box/um-mundo-em-quadrinhos.htm>
[http://www.metmuseum.org/toah/ho/09/eusts/ho_37.45.3\(27\).htm](http://www.metmuseum.org/toah/ho/09/eusts/ho_37.45.3(27).htm)
<http://www.mundocultural.com.br>
<http://www.omelete.com.br>
<http://www.operagraphica.com.br/>
<http://www.paninicomics.com.br?home.jsp>
<http://www.supermanhomepage.com/news.php>
<http://www.universohq.com/>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Johannes_Valentinus_Andreae
http://pt.wikipedia.org/wiki/Bar%C3%A3o_Georges-Eug%C3%A8ne_Haussmann
http://pt.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7oise_Choay
http://pt.wikipedia.org/wiki/Frank_Lloyd_Wright
http://pt.wikipedia.org/wiki/Le_Corbusier