

AS RUAS ERÓTICAS DOS QUADRINHOS: O PAPEL DA PROSTITUTA NA CIDADE

THE EROTIC STREETS OF COMICS: THE ROLE OF THE PROSTITUTE IN THE CITY

LAS CALLES ERÓTICAS DE COMICS: EL PAPEL DE LA PROSTITUTA EN LA CIUDAD

1º AUTOR

CARDOSO, Tânia Alexandra; Arquiteta pela FAU-Universidade de Lisboa; Mestre pelo PROURBE - Universidade Federal do Rio de Janeiro; Brasil; tania.aef.cardoso@gmail.com

RESUMO

A cidade mostra na sua heterogeneidade, desordem e imprevisibilidade, sinais do seu lado feminino e desafiador da ordem patriarcal instituída. Esta relação entre elementos masculinos e femininos na cidade mostra como o papel da mulher no espaço urbano foi constantemente relegado para a esfera privada marginalizando quaisquer manifestações de liberdade feminina no espaço público como uma aberração, um “pecado”. É dentro deste contexto que se pretende analisar a representação da prostituta na cidade das Histórias em Quadrinhos. Através da personagem prostituta nas HQs a representação do espaço urbano sugere visões de sensualidade e erotismo. Destacam-se as HQs Sin City e Copacabana como representações intimistas e “eróticas” noir da cidade através das suas personagens. Sin City com o seu apelido nascido do poder do Red Light District - o bairro velho da cidade Old Town - e Copacabana, um dos bairros mais conhecidos do Rio de Janeiro pelo rebuliço dos turistas, tráfico, moradores e vendedores de ruas, prostitutas e travestis que envolvem o lugar e que transformam o bairro do dia para noite.

Palavras-chave: Cidades midiáticas; Eróticas urbanas; Quadrinhos.

ABSTRACT

The city shows in its heterogeneity, disorder and unpredictability signs of its feminine side that challenges the established patriarchal order. This relationship between male and female elements in the city shows how the role of women in the urban space has been constantly relegated to the private sphere and marginalizing any manifestation of women's freedom in public space as an aberration, a "sin". It is within this context that this paper aims to analyze the representation of the prostitute in the cities of comic books. Through the character prostitute in comic books the representation of urban space suggests visions of sensuality and eroticism. The *Sin City* series and the comic *Copacabana* stand out as representations of the city intimate and "erotic" noir through its characters. *Sin City* with his nickname born from the power of the *Red Light District* - the neighborhood called *Old Town* - and *Copacabana* known as one of the most popular neighborhoods of Rio de Janeiro for the hubbub of tourists, traffic, residents and street vendors, prostitutes and transvestites involving the place, the neighborhood and transforming it from day to night.

Key-words: Media Cities; Urban Erotic; Comics.

RESUMEN

La ciudad muestra en su heterogeneidad, en su desorden y en la imprevisibilidad indicios de su lado femenino que desafía el orden patriarcal establecido. Esta relación entre los elementos masculinos y femeninos en la ciudad muestra cómo el papel de la mujer en lo espacio urbano ha sido relegado constantemente a la esfera privada y a la marginación de cualquier manifestación de la libertad de las mujeres en el espacio público como una aberración, un "pecado". Es dentro de este contexto que el presente trabajo tiene como objetivo analizar la representación de la prostituta en las ciudades de las historietas. A través del personaje prostituta en las historietas, la representación del espacio urbano sugiere visiones de la sensualidad y erotismo. Se destacan la serie *Sin City* y la Historieta *Copacabana* como representaciones de la ciudad íntima y *noir* "erótica" a través de sus personajes. *Sin City* tiene su apodo nacido de la potencia de la *Red Light District* - el barrio llamado *Old Town* - y *Copacabana* conocido como uno de los barrios más populares de Río de Janeiro para el bullicio de los turistas, el tráfico, los residentes y los vendedores ambulantes, prostitutas y travestis que implican el lugar, el barrio y su transformación desde el día a la noche.

Palabras clave: Ciudades Mediáticos; Erótico urbano; Comics.

AS RUAS ERÓTICAS DOS QUADRINHOS: O PAPEL DA PROSTITUTA NA CIDADE

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por base a pesquisa de Mestrado em Urbanismo *Crônicas Urbanas: Representação e crítica da cidade através de Histórias em Quadrinhos* de Tânia A. Cardoso pelo Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, desenvolvida entre 2012 e 2014.

Qual o papel do personagem para a representação da cidade desenhada nas Histórias em Quadrinhos? Considerando esta pergunta o objetivo deste artigo é pensar qual o papel da prostituta na representação e crítica das cidades.

As Histórias em Quadrinhos enquanto meio de expressão, representação e crítica da cidade mostram uma síntese e interpretação do ponto de vista do Quadrinista. A arte sequencial, na qual está inserido também o cinema, é segundo Will Eisner (1999, p.5) “*um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.*” Existem várias definições para História em Quadrinhos, mas no geral os autores concordam que é um meio essencialmente pictórico e sequencial, um meio de comunicação híbrido. O produto final é uma interpretação e síntese do autor e deve ser lido como um todo visual. É possível também através da HQ implantar um imaginário na realidade urbana, decifrar, criticar, escrutinar a realidade experimentada e representar várias épocas. A sua fácil obtenção e divulgação oferece vários recursos para captar e representar o espaço urbano, os objetos arquitetônicos, a vida urbana, as suas personagens e as suas histórias particulares.

A HQ pode abordar questões relacionadas com o cotidiano e os seus dramas, a individualidade, memória, lugar e a sua dimensão poética e sensível. Esta sensibilidade dá ao autor o poder de mostrar através das suas personagens características e “humores” da

cidade relacionados com a experiência da vida urbana e com o encontro entre estranhos. Estas temáticas exploram também o tema da sexualidade urbana permitindo a representação das várias figuras e a sua relação no espaço e no cenário social.

A sexualidade urbana funciona como uma construção social complexa feita por dispositivos diversos em instâncias de controle e organização. Este dispositivo é muitas vezes determinado no limite entre a esfera do que é espaço público ou espaço privado.

Questionando o papel da mulher nas ordens simbólicas da arquitetura Diana Agrest (2010, p.596) retrata esse limite como “ *esposa em casa - meretriz na rua*”. É na complexidade e fragmentação da rua que se identifica e é aí que ela pode-se expressar livremente. A cidade é o cenário social ideal por ser composta por experiências de permanência, sucessão e simultaneidade. Ao lidar com as novas vivências da cidade e as novas questões entre relacionamentos, as respostas às ansiedades humanas foram precipitadas por mudanças na forma como as pessoas viam os objetos e superfícies. Assim a cidade, como um mundo de estranhos onde as pessoas se relacionam entre si como objetos, torna-se um espaço arquétipo da sexualidade moderna (KNOPP, 1995, p.138). Estes espaços citadinos são muitas vezes associados ideologicamente com a sexualidade feminina que é considerada por sua vez, irracional, incontrollável e perigosa. Para Knopp (1995) o controle da desordem citadina é visto como sendo paralelo ao controle da sexualidade feminina. Elizabeth Wilson (1991) defende que o espaço populoso é potencialmente libertador para as mulheres e dá-lhes poder.

A representação da cidade torna-se também um registo de inscrições urbanas, o não-dito, o oculto e o misterioso. Estas características questionam o papel da mulher na representação das ruas e dos bairros nas cidades das HQs. Será o desenvolvimento da personagem prostituta um elemento chave para determinar o caráter de determinado espaço? De que forma a utilização da estética *noir* contribui para essa representação e qual a sua relação com a realidade? Porque nos envolvemos tanto com os *Comics* mesmo que eles não sejam representados de forma hiper-realista? Dentro deste contexto a HQ de Frank Miller, *Sin City*, será utilizada enquanto caracterização de cidade imaginária e a HQ de Odyr Bernardi e S. Lobo, *Copacabana*, enquanto referência de cidade real.

1. A REALIDADE, A REPRESENTAÇÃO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A arte sequencial está presente na pintura, no cinema e principalmente nas Histórias em Quadrinhos. É perceptível como ao longo dos tempos a arte sequencial - nas várias manifestações artísticas - desenvolveu o seu potencial comunicativo e ganhou força, afirmando-se enquanto meio legítimo de comunicação e de Arte. Apesar disso apenas recentemente foi concedido à HQ um lugar de destaque a nível profissional e acadêmico. Este lugar de destaque permite que surjam mais estudos acerca das suas diversas vertentes e da sua relação com outros campos disciplinares, como a Arquitetura e o Urbanismo.

Se é verdade que o seu caminho tem conduzido a um despertar e abrir de olhos, também há que ter ciência que o enfrentamento não cessa: por mais espaço, por conhecimento, por valorização, por um lugar sobre o manto da arte. Afinal, será Arte? (BORGES, 2012, p.43)

As HQs são compostas por imagens justapostas cuja narrativa é decomposta em segmentos - os quadradinhos ou vinhetas - unidades básicas da linguagem que contêm "pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação" e buscam lidar a partir da sua leitura "com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade descodificadora cognitiva e preceptiva, assim como a visual" (EISNER, 1999, p.38). Scott McCloud (1993, p.9) define-a exatamente como vem no dicionário: "São imagens pictóricas e outras justapostas numa sequência deliberada, destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta estética no espectador". Para Aaron Meskin (2007, p.369-372) a definição de Hayman e Pratt é a mais abrangente: "*x é uma HQ se x for uma sequência de figuras discretas, justapostas que conformam uma narrativa, sustentando-se sozinhas ou em conjunto com texto.*"

No entanto, não existe um consenso entre os teóricos e historiadores numa definição exata. Para Néstor García Canclini (1997, p.343), no seu texto *Culturas híbridas, poderes oblíquos*, as HQs são como um gênero impuro pois estão num lugar "de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximando o artesanal da produção industrial e da circulação massiva". Esta especificidade "híbrida" da HQ faz com que os seus autores trabalhem principalmente nas franjas de diferentes áreas. Desta forma é possível gerar novas técnicas narrativas e novas ordens a partir dessa combinação original de tempos e imagens numa continuidade sequencial em vinhetas descontínuas e fragmentadas que

ressaltam a potencialidade visual da escrita e o dramatismo das imagens estáticas (BORGES, 2012, p.71).

Nos Quadrinhos a continuidade entre os quadros de forma a sugerir a sequência é visível e feita através da leitura. O leitor controla a cadência e o tempo da leitura exigindo dele um tipo de participação que não existe no Cinema, por exemplo. É possível ver também que ao contrário da literatura a HQ pode ser completamente muda e transmitir a sua mensagem através do silêncio (BROWN, 2007, p.22-23).

Segundo Jacques Aumont (1993) o fenômeno sugerido pela sequência é chamado de “*movimento aparente*”. Ele atribui essa sensação à presença de detectores de movimento capazes de codificar os sinais que afetam pontos vizinhos na retina. O olho humano pode não perceber a transição de imagens bastante semelhantes mas é capaz de notar diferenças subtis numa sequência criando a perfeita ilusão de movimento no nosso sistema visual (AUMONT, 1993, p.58).

Na sua essência as HQs narram através de um conjunto de texto e imagens. O produto final é uma interpretação e síntese e deve ser lido como um todo visual: “[...] quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam uma amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligações” (EISNER, 1999, p.122).

É possível através das Histórias em Quadrinhos escrutinar as experiências citadinas, as metamorfoses atuais e o futuro das cidades contemporâneas. As HQs, pelos seus ritmos, quadros e vinhetas, permitem a livre justaposição de pontos de vista. Como é um meio de obtenção fácil, de técnica acessível e uma ferramenta híbrida oferece todos os recursos para captar e representar o espaço urbano: os objetos arquitetônicos, a vida urbana, os seus personagens e as suas histórias particulares como se tratassem de verdadeiros heróis do dia-a-dia (TRELCA, 2010, p.218).

Segundo Marília Santana Borges (2012, p.36-37) as HQs são construídas por mais do que uma narrativa e comunicam outros conhecimentos sobre a vida urbana considerando a própria linguagem da cidade e incorporando-a nas suas técnicas. Will Eisner considera um tipo de conhecimento diferente do que se costuma considerar da imagem habitual de cidade. Aborda questões relacionadas com o cotidiano e os seus dramas, à

individualidade, à memória, ao lugar, à poética dos grandes centros. Interrompe "o uso mecânico da cidade para interessar-se pelo seu significado" e demonstra um interesse em "ver a cidade, interesse de ver para a conhecer" propiciando novas reflexões sobre a metrópole. Eisner procura os pequenos dramas do cotidiano urbano e mostra como as mediações do espaço vivido preenchem de sentidos a presença quotidiana, emergindo ambos homem e ambiente modificados desta socialização do espaço.

A representação do espaço urbano nas HQs é significativa pela possibilidade de despertar os olhares imersos na atribulada rotina dos grandes centros urbanos e anestesiados para as suas sutilezas, poéticas, riquezas, materialidades e dramas do cotidiano.

Os autores criam não apenas uma outra forma de narrar histórias mas também uma outra cartografia urbana, sobretudo uma cartografia sensível alterando os seus processos de significação e contribuindo para a construção de um pensamento comunicativo na e da cidade, por meio, sobretudo, do registo das suas trocas interativas, o que desloca o olhar e redimensiona a experiência urbana de seus possíveis leitores. (BORGES, 2012, p. 36)

Mais do que uma simples leitura é necessário "tatear" (BORGES, 2012, p.73) as HQs, de modo a articular simultaneamente a imagem total e os fragmentos, os fragmentos com o total e os fragmentos entre si possibilitando assim múltiplas leituras. O chamado "choice of moment" - momento congelado - de McCloud (1993, p.10-17) é um momento chave na construção desta leitura pois depende dos eventos que o autor escolheu para a sua narrativa.

Há uma variedade de opções de cadência de leitura que visualmente mostram o fator *tempo* na narrativa. O fator *tempo* - através das sequências, assemblagem, enquadramentos, formas de leitura e de apresentação - constitui a representação da espacialidade múltipla que se perde na representação convencional. Já Eisner (1999) dá a entender no seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* que a leitura das HQs é tida num sentido mais amplo da palavra, envolvendo mais do que o seguimento de uma sequência linear, ou seja é uma forma preceptiva que abrange a decodificação de signos, a integração e organização de informações e a leitura de imagens, figuras e mapas.

As Histórias em Quadrinhos são ao mesmo tempo uma criação e uma tradução que se move entre identidades e diferenças tocando em pontos tangenciais com a realidade. Através do

ponto de vista pessoal, do traço e opções estéticas do artista é possível questionar o papel da personagem enquanto elemento de caracterização e expressão do espaço. Para Shawn Martinbrough (2007, p.12-37) olhar a vida nos olhos é tateá-la em todos os seus sentidos. Os artistas pretendem permanecer verdadeiros a eles próprios sem no entanto perder a sua seriedade em relação ao conteúdo do seu trabalho. Cabe a cada artista focar as suas potencialidades e explorá-las até aos seus limites.

O poder da sugestão ao invés da representação totalmente realista permite que o olhar do leitor complete o desenho estilizado e preencha os espaços entre as vinhetas. O olho e a experiência humana têm a particularidade de gostar de quebra-cabeças e puzzles. Neste contexto a arte estilizada e fragmentada das HQs e particularmente do estilo *noir* torna a história mais misteriosa, mais apelativa e mais interativa com o leitor.

Eles [os leitores] gostam de preencher os espaços em branco. [...] Isto aplica-se à Arte também. O período impressionista é um período na História da Arte muito respeitado e revolucionário por esse mesmo motivo. [...] Esta forma de sugestão pode tornar a imagem mais interessante, porque muito mais foi deixado à imaginação do leitor.¹ (MARTINBROUGH, 2007, p.36)

O uso da palavra *Noir*² no cinema serviu para refletir um certo tom e estilo com a sugestão de violência e perigo num determinado ambiente urbano caracterizado por uma luz em *low-key* cheio de personagens cínicos e corruptos. Quando aplicada às Histórias em Quadrinhos a influência do estilo é visível em vários trabalhos como Milton Caniff, Alex Toth, Frank Miller, Mike Mignola e também no trabalho dos brasileiros Odyr Bernadi e S.

¹ "They [the readers] enjoy filling in the blanks. [...]This applies to art as well. The impressionist period is such a respected and revolutionary period in art history for this very reason. The artists of that era suggested and implied the form that they were painting. [...] This form of suggestion can make the image more interesting, because that much more is left to the viewer's imagination."(tradução da autora).

² Estilo de cinema primariamente associado a filmes policiais, que retrata seus personagens principais num mundo cínico e antipático. O *film noir* é derivado dos romances de *suspense* da época da Grande Depressão (muitos filmes *noir* foram adaptados de romances policiais do período), e do estilo visual dos filmes de terror da década de 1930. Os primeiros *films noirs* apareceram no começo da década de 1940. Os *noirs* foram historicamente filmados em preto-e-branco e eram caracterizados pelo alto contraste, com raízes na cinematografia característica do expressionismo alemão. O termo *film noir* (do francês, filme *preto*) foi atribuído pela primeira vez a um filme pelo crítico francês Nino Frank em 1946. A expressão foi definida posteriormente por historiadores do cinema e críticos. Muitos dos criadores de *film noir* revelaram mais tarde que não sabiam, naquela época, que haviam criado um tipo distinto de filme. (FILMNOIR.NET, 2010)

Lobo. A influência direta do *film noir* e indiretamente das histórias *Pulp*³ é visível através da utilização do uso de estilizações, quase expressionistas, altos contrastes, a colocação dramática da luz, planos interessantes, ângulos cinematográficos e expressões emocionais teatrais em momentos chave da narrativa (MARTINBROUGH, 2007, p.11).

As opções de desenho do autor fazem toda a diferença quando se trata da representação da cidade nas HQs. É preciso escolher onde o leitor está situado pois há uma grande diferença entre saber onde a história está a acontecer e sentir-se lá (McCLOUD, 1993, p.159). McCloud (1993, p. 161) coloca a questão: como representar o que está em nosso redor com clareza e fluidez se a história a ser representada é sobre essa realidade e não sobre um personagem? É possível através da técnica fazer com que o ambiente tenha determinado “humor” e ativar todos os sentidos do leitor em vez de apenas a visão?

O tempo da cidade tem uma cadência especial. É afetado pela breve duração dos eventos. Cheiro é uma cacofonia de emissões de incontáveis iniciativas. Ritmo é um elemento de velocidade que dita como os habitantes devem negociar o movimento. E espaço é a limitada área de vivência deixada pelos obstáculos no labirinto de concreto (EISNER, 2009, p.224).

Os álbuns de HQ mostram a realidade urbana de forma muito verosímil porque os seus autores exploram o potencial da montagem de cena em pranchas ou páginas múltiplas de forma a poderem criar mundos mais memoráveis e de significado mais profundo. É, por isso necessário potencializar as qualidades do meio, valer-se das suas brechas e romper ou expandir as suas estruturas rígidas. É de salientar que a articulação da cidade com as HQs é uma reflexão crítica que permite um olhar diferente pela parte do leitor e uma desmistificação da visão comum das coisas, fatos e lugares. Ao mesmo tempo induz a outros olhares e outras reflexões sobre a cidade contemporânea, com imagens escolhidas, onde estão privilegiados os signos visuais urbanos e as suas distintas escalas espaciais.

De acordo com Charles Sanders Pierce (2000) os signos visuais podem ser designados por ícones, símbolos ou índices - “*tricotomia de signos*” - conforme os vários níveis de realismo

³ *Pulp* ou ainda *pulp fiction* ou *revista pulp* são nomes dados a revistas feitas com papel de baixa qualidade (a “polpa”) a partir do início do século XX. Essas revistas geralmente eram dedicadas às histórias de fantasia e ficção científica e não raro o termo *pulp fiction* foi usado para descrever histórias de qualidade menor ou absurdas (MCCLOUD, 1993).

de representação. Um signo significa uma imagem que se parece com algo e essa relação de semelhança depende do olho de quem a vê.

"Ícone" é quando o signo substitui um objeto ausente por semelhança. A semelhança e a analogia tornam-se conceitos centrais para a compreensão do funcionamento do "ícone". Este ícone depende da excitação análoga na mente de cada um, dependendo da potência que uma imagem tenha de evocar um determinado objeto ou do olho de quem a vê. A semelhança e a analogia tornam-se conceitos centrais para a compreensão do funcionamento do "ícone". "Símbolo" é todo o signo que significa por pura convenção, ou seja, que se relaciona com o seu objeto independentemente de conexões físicas ou por semelhança. A partir de um mesmo símbolo podemos chegar a vários significados distintos conforme o referencial de cada pessoa e dentro de um determinado grupo cultural.

"Índice" é um signo que está fisicamente conectado com o seu objeto e onde a mente interpretante nada tem a ver com a conexão entre signo e objeto, na medida em que o "índice" depende exclusivamente do objeto, e não da existência do interpretante (PIERCE, 2000, p.73-74).

A cidade é assim repleta de signos visuais que podem ser representados em vários graus de realismo nas HQs conforme a sua importância, fragmentos da sua história, memória e estética. Estes elementos são então observados e captados pelo autor que os interpreta e os projeta nos seus desenhos estabelecendo uma representação das imagens da cidade. Assim é possível falar em signos contidos nas HQs que estabelecem relações de semelhança e que remetem à lembrança de elementos de determinada cidade real mesmo quando ela não é representada totalmente. A cidade é sugerida pela sua paisagem urbana onde os símbolos e os ícones representados em fragmentos colocam-se como elementos de percepção que situam o leitor significativamente em relação ao mundo que o rodeia. É a partir dos fragmentos que os autores procuram mostrar as suas visões de totalidade da cidade (KZURE-CERQUERA, 2007, p.13-22).

Vários autores estão interessados em criar novas e melhores formas de comunicar e por isso desconstruem a linguagem e a técnica, deixando a natureza descritiva de lado e passando para a percepção cognitiva dando um papel ativo ao leitor. Este fato explica como meios diferentes como a fotografia, o cinema, o teatro ou a literatura possibilitam,

diante do mesmo objeto, experiências e conhecimentos distintos. No caso das HQs, é preciso ter em atenção o modo como o objeto, ou a cidade, é recriado através da *"reprodutibilidade técnica; tendo em conta os suportes jornal, livro, revista ou digital; aspectos gráficos e de estilo; narrativa sequenciada em quadros e com cortes gráficos; a relação texto e imagem [...]"* (BORGES, 2012, p.148).

Ao alterar o meio em que se comunica a representação adquire uma autonomia própria e opera no âmbito da criação. No caso de uma relação dialética tanto o objeto quanto o meio são afetados e modificados no processo o que permite o surgimento de novas realidades e experiências cognitivas. É fazer ficção com a realidade.

2. O EROTISMO DAS RUAS DAS CIDADES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A sexualidade da cidade segundo Laurence Knopp (1995, p.136) está relacionada com a complexidade, densidade heterogênea e movimentação de culturas e pessoas por oposição aos espaços homogêneos criados por poderes majoritários. São bairros classificados como perigosos e ameaçadores aos valores estabelecidos sendo ao mesmo tempo mais vulneráveis aos ataques por grupos de poder. Tidos como esquisitos, anormais, misteriosos, sombrios, fora do contexto cultural pré-estabelecido, tendem a atrair as atenções e por estes motivos a ser considerados eróticos ou sexuais (KNOPP, 1995, p.137-140).

Trata-se de um jogo de polaridades que se coloca entre bairro familiar e bairro perverso/erótico; liberdade sexual e relações de poder; entre o papel da mulher na cidade fragmentada e um mundo simbólico arquitetônico patriarcal. O gênero é concebido assim como conceito e representação em simultâneo. Como tal é constituído como uma construção social permanentemente renovada e diferenciada no espaço/tempo fundamentada pelo sexo e pelo desejo. O desejo, ao contrário do sexo, não surge como algo dado pela ordem biológica mas uma entidade construída socialmente e experimentada pelas representações que se constroem a partir do corpo e em relação ao espaço (SILVA, 2007, p.121-122).

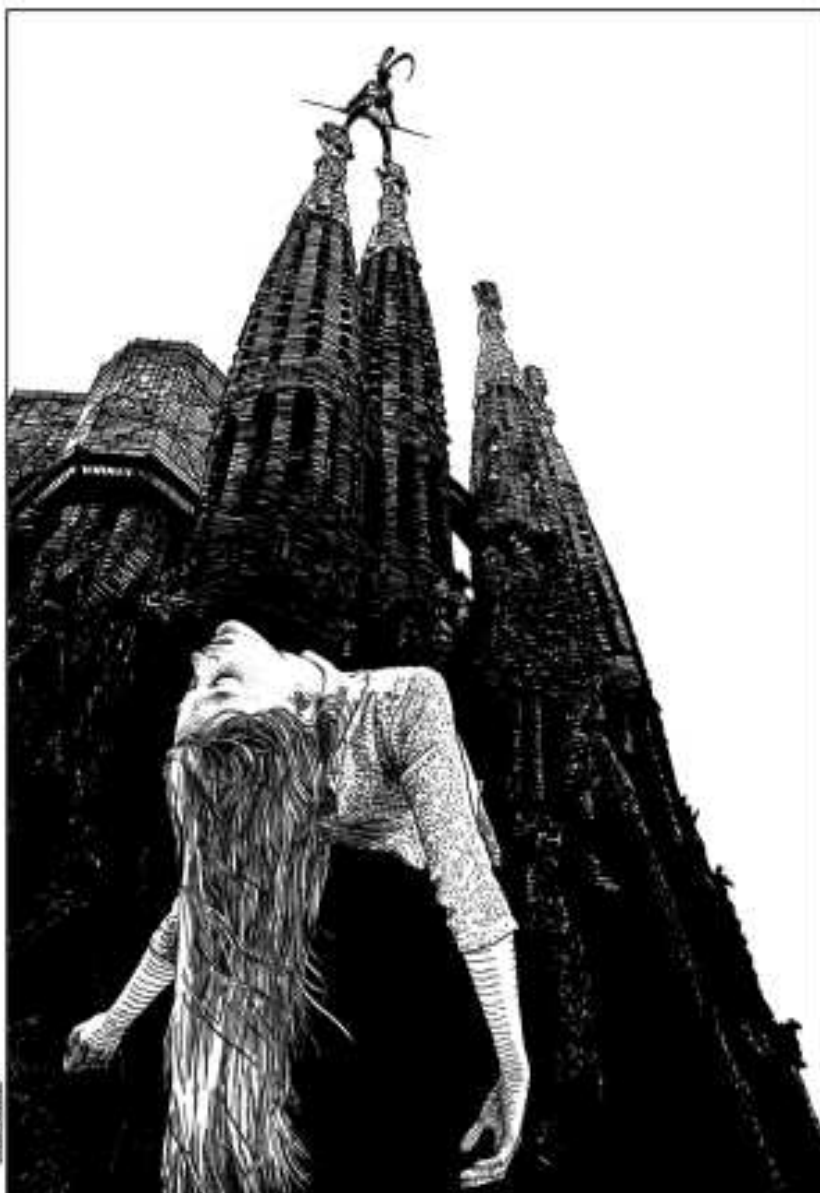


Figura 1: *The mysteries of Barcelona*. Fonte: <http://apolloniasaintclair.tumblr.com/>, Apolônia Saintclair, 07/03/2016.

As imagens e experiências urbanas são vistas como manipuladas e reformuladas para que sejam importantes para a acumulação (ou perda) de poder social por diferentes grupos a favor das questões materiais tradicionais. A cidade e os processos sociais que a constituem são mais úteis, no entanto, como produtos sociais nos quais as forças materiais, o poder

das ideias e o desejo humano são elementos essenciais no processo de significação da cidade (KNOPP, 1995, p.138).

Na abordagem de Gillian Rose (1993), o território possui suas diferenciações internas e, no espaço conquistado pela força masculina, também existe o espaço do outro - o feminino. Nessa perspectiva, o outro não está necessariamente fora, mas, embora capturado e oprimido, ele desenvolve táticas desconstrucionistas e exercem uma pressão para influenciar a ordem estabelecida. É nesta promessa de aventura sexual cidadina que se encontra a liberdade feminina num jogo tenso entre centro e margem que articula e reposiciona os sujeitos sociais no território. Já para Diana Agrest (2010) o papel da mulher está do lado de fora. Quem não se enquadra no tipo de ordem instituída encontra o seu lugar nos interstícios dessa ordem representando uma certa instabilidade simbólica. Neste papel, à margem da ordem estabelecida, a mulher representa o negativo da homogeneidade da comunidade e representa um corpo fragmentado. O corpo, aparece aqui como uma metáfora do corpo arquitetônico ou cidadão fragmentado, incapaz de ser recomposto no interior do sistema tornando-se a referência do “fora”.

[O corpo reflete a] “percepção do corpo fragmentado como corpo construído, como conjunto de fragmentos de linguagens e textos, a cidade. [...] A cidade deixa-se ver como um texto fragmentado que foge à ordem das coisas e da linguagem, um texto a ser ‘explodido’, visto aos pedaços, em fragmentos, e mais ainda decomposto em tantos outros textos possíveis, abertos numa metonímia do desejo” (AGREST, 2010, p.596).

A mulher, enquanto sujeito, lê esse texto que é a cidade e encara a rua como o cenário da sua escrita arquitetônica. A cidade, e por extensão a rua, é o cenário social onde a mulher pode-se exprimir livremente e lutar publicamente. “*O lugar público é uma terra de ninguém pronta a ser apropriada. O cenário da cidade, da rua, do lugar público é o dos despossuídos - ali ela se sente ‘em casa’*” (AGREST, 2010, p. 597).

Este jogo de polaridades de experiências e conceitos na cidade não funciona apenas separadamente. Essas polaridades sobrepõem-se, colocando-se umas dentro das outras e provocando uma atração entre elas mesmo que nunca se encontrem. Neste contexto encontram-se a representação dos bairros de prostitutas nas HQs, onde o confronto entre a realidade e a fantasia, a liberdade e a perseguição refletem-se nas estruturas espaciais, códigos sexuais e experiências na cidade (KNOPP, 1995, p. 140).

Há uma relação de reciprocidade entre signos de ordem e de sensualidade onde “*o prazer do espaço consiste em experimentá-lo, em senti-lo no limiar da loucura e na poética do inconsciente*”. Esta é uma característica típica do *flâneur*⁴ que ao deambular considera os vários estímulos da rua e as suas polaridades: “*ordem e desordem, estrutura e caos, ornamento e pureza, racionalidade e sensualidade*” (TSCHUMI, 2010, p.575).

A sexualidade da cidade é descrita como o erotismo das experiências características da vida urbana moderna. Esta sexualidade corresponde a um conjunto que envolve múltiplas ações, discursos e encadeamentos de poder inter-relacionados (KNOPP, 1995, p.141-142).

É principalmente um conjunto heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações, arquiteturas, decisões regulamentares e leis. O dito e o não-dito de tal dispositivo reforçam a rede que se pode estabelecer entre esses elementos (FOUCAULT, 1988, p.244). Este dispositivo de sexualidade é uma incitação discursiva por oposição à teoria de repressão⁵ e, em conjunto com ele, aparecem os “*espaços de saturação sexual*”. Ou seja, para Foucault onde há interdição há desejo, uma forma de poder subversiva de quem recebe a interdição.

Em lugares onde há uma incidência de normativas de controle há sempre periferias onde o controle funciona inversamente. A representação dos bairros de prostitutas nas HQs concentra-se no desejo no imaginário urbano e nas fantasias colocadas sobre esses bairros. Dessa forma mostra não só a interpretação da realidade mas também os desejos incontidos e a contravenção do proibido instalado neles (FOUCAULT, 1988, p. 54).

Assim como Diana Agrest (2010) Liz Bondi (2005) defende a ideia que o ambiente construído reflete os estereótipos dos lugares femininos e masculinos, e que houve uma

⁴ Errantes modernos que deambulam pelas ruas da cidade. O simples ato de caminhar pode-se tornar uma crítica ao urbanismo enquanto prática de intervenção nas cidades. Esta tática é descrita tanto em textos como em imagens produzidas por artistas errantes a partir das experiências de andar pela rua. Esta derivação está presente nas obras de Baudelaire e de João do Rio, analisada por Walter Benjamin e adotada pelos Situcionistas como método de experimentação da cidade (BERESTEIN JACQUES, 2005, p.20 - 24).

⁵ O homem ocidental tinha permanecido atado à tarefa que consiste em dizer tudo sobre seu sexo. Constituiu-se uma aparelhagem para a produção de discursos sobre sexo, suscetíveis a funcionar e de serem efeito para sua própria economia capitalista. Nasce assim, no século XVIII, uma incitação política, econômica, técnica a falar de sexo, sob forma de contabilizar, classificar, especificar, através de pesquisas quantitativas ou casuais. Foucault demonstra aqui a verdadeira intenção da repressão sexual, não como uma forma de censura, mas como uma forma de controle populacional com objetivos políticos e econômicos. A explicação enunciada por Foucault sobre o pensamento da época: “*se o sexo é reprimido com tanto rigor, é por ser incompatível com uma colocação no trabalho, geral e intensa; na época que se explora sistematicamente a força de trabalho...*” (FOUCAULT, 1977, p.11).

ótica masculina na produção do espaço urbano. Argumenta que o planejamento urbano funcionalista e racionalista dominou por muito tempo a forma de construir cidade colocando as mulheres em determinados locais conforme a distribuição e separação de áreas funcionais acentuando a divisão do trabalho entre os sexos. A leitura da distribuição funcional da paisagem urbana reflete a dominância da perspectiva masculina sobre o espaço. Estes elementos urbanos e arquitetônicos referem-se tanto às diferenças de acesso físico entre ambos sexos como a construção de barreiras invisíveis criadas pela soberania e pelas regras da sociedade vigente (SILVA, 2007, p.120).

A artista Apolônia Saintclair procura mostrar nas suas ilustrações eróticas sempre um contraste entre a beleza e erotismo da mulher e o espaço urbano masculino tornando os seus desenhos num jogo entre as curvas sedutoras dos corpos femininos e os elementos masculinos, retos e inertes da arquitetura e da cidade.



Figura 2: *La fille de Rio*. Fonte: <http://apolloniasaintclair.tumblr.com/>, Apolônia Saintclair, 07/03/2016.

Os bairros minoritários e principalmente a prostituição são representados de forma consistente desde o início dos primeiros *cartoons*. Inicialmente era representada com uma conotação negativa ou como sátira à vida urbana moderna. Mais recentemente a figura da prostituta está presente em inúmeras representações, principalmente alternativas, e

apresenta oportunidades para a conexão entre representações fictícias e a realidade. Em geral nas HQs parece que o foco essencial é apresentar fatos, opiniões e desafios ao leitor e não apenas verdades influenciadas pela forma como a realidade é representada (MALINOWSKA, 2010, p.145-147).

Estas HQs alternativas - *comix* - têm as suas origens no movimento *underground* dos anos 1960s e 1970s. As suas formas de expressão inovadoras e contrastantes com as HQs *mainstream* tornaram-nas uma forma pessoal de expressão artística que até então era mal vista pelas grandes editoras. Voltadas para um público mais maturo têm a possibilidade de explorar a realidade tal como ela é, com temáticas reais e desafiando tabus (MALINOWSKA, 2010, p.102-103).

Devido à sua liberdade artística estas HQs podem ser muito politizadas e intimistas explorando de forma direta o ponto de vista do autor e colocando o leitor num ponto de vista ativo. Durante muito tempo, pairou sobre as HQs o estigma de “arte menor”, paraliteratura, que desvia a atenção não somente dos adultos mas sobretudo de jovens e crianças de mentes moldáveis sendo relegada para um terceiro plano face a outras artes. Esta nova visão madura da HQ deu-lhe um maior reconhecimento enquanto forma de Arte (PÁSCOA, 2007, p.14; McCLOUD, 1993).

As prostitutas são representadas com uma imagem mais excessiva e menos estereotipada do seu papel, dos bairros e das realidades da profissão. Há visões mais variadas do tipo de trabalho que fazem e dos locais onde se movem. Elas são as protagonistas. Segundo Malinowska (2010, p.112) as “*profissionais do sexo que apenas aparecem em plano de fundo da história podem servir para enfatizar o caráter da cidade na qual o protagonista vive*”⁶. É possível verificar esse fato nas HQs *Fell* de Warren Ellis e Ben Templesmith, *Chicanos* de Carlos Trillo e Eduardo Riso, *Copacabana* de Odyr Bernardi e S. Lobo e também em *Sin City* de Frank Miller. *Chicanos* e *Fell* são HQs onde as prostitutas contribuem para a representação, identificação e para o humor geral da cidade.

⁶ “Sex workers who appear only in the background serve to emphasize the character of the city in which the protagonist lives.” (tradução da autora).

Em *Fell*, todos os elementos em segundo plano ou no cenário são utilizados para enfatizar o lado trágico e sombrio da realidade. Neste caso as prostitutas são apresentadas como mulheres que satisfazem os desejos sujos das pessoas e também como vítimas dos seus proxenetas que são representados como homens violentos e cruéis. Nesta HQ os piores aspectos da profissão são enaltecidos e enfatizados: brutalidade, perigo e perversidade. Estes eventos e o ambiente em que eles se deflagram ajudam a enaltecer o aspecto depressivo e sombrio do bairro.

Em *Chicanos* é possível verificar uma variação curiosa no volume 3: enquanto a mulher prostituta é sempre associada com as ruas da cidade o homem prostituto é associado ao subúrbio colocando em vista uma nova interpretação do estereótipo de amante latino “ao domicílio” para donas de casa suburbanas. Elizabeth Wilson (1991, p.9) chama a suburbanização do campo como o anti-urbanismo, relacionado em parte com a industrialização. Neste sentido é um recuo paternalista por parte dos urbanistas tentando ordenar as liberdades oferecidas pela vida urbana. Com a suburbanização a cidade tornou-se uma viagem perigosa. O suburbano mantém uma segurança conformista e sem quaisquer estímulos, um lugar apenas de consumo e de monumentalidade ordeira e sem diversidade. O papel da mulher no suburbano é o da esposa, do bairro familiar e da dona de casa que tenta por vários meios possíveis escapar à sua condição sufocada por um urbanismo paternalista e estrangulador das suas liberdades.

É interessante ver que Trillo e Risso procuraram explorar este tema da dona de casa, através da introdução do prostituto como um escape à realidade suburbana e monótona. Para Bondi (2005, p.7) as esposas de classe média constituem uma forma de propriedade e uma forma de consumo conspícuo. Neste espaço suburbano, as mulheres ficam limitadas à esfera privada, incluindo uma reformulação do papel da relação entre a mulher e o consumo transformando os contornos do espaço público para que espaços como lojas e centros comerciais tornem-se extensões da esfera privada feminina.

Em *Copacabana* de Odyr e Lobo o bairro é representado com alguma dose de realismo nos gestos e movimentos dos seus personagens mas graficamente procura focar ícones do bairro - edifícios, restaurantes e ruas principais - e espelhá-los segundo o ponto de vista dos autores numa representação estilizada em um desenho cru numa tentativa de mostrar

as condições da narrativa e ambiências do bairro. No entanto, no mundo das HQs alternativas existem também títulos que retratam a profissão e as suas localizações de um ponto de vista totalmente único, filtrando a realidade por baixo de um véu da visão artística. Um desses trabalhos é certamente a série *Sin City* de Frank Miller. As prostitutas de *Sin City* são as representantes das ruas em detrimento à representação dos edifícios do bairro *Old Town*. Ou seja o autor coloca a mulher como elemento simbólico das ruas de *Old Town* contrastando com os outros bairros ocupados pela autoridade masculina.

3. A CIDADE DO PECADO IMAGINADA POR FRANK MILLER: *OLD TOWN*, *BASIN TOWN*

Numa série dividida em treze livros com durações distintas é descrito o mundo corrupto, perigoso e sombrio da fictícia *Basin City*. Remete aos romances policiais norte-americanos e aos filmes *noir* dos anos 1940s e 1950s, e é utilizada como uma representação da cidade do ponto de vista artístico e pessoal de Frank Miller (JORDÃO & FONTANA, 2005, p.5).

Sin City é um lugar de violência e brutalidade, de abuso e corrupção, de desespero e vingança. Lugar de intensos contrastes foi representado com a mesma intensidade: evocado através da utilização dos altos contrastes de forma quase sempre abstrata e remetendo para o poder da sugestão na imagem. A dinâmica do contraste perpassa toda a história sendo o elemento que mais se destaca. Há uma constante estética dos extremos, dada pelo uso chapado de preto e branco e pela ausência de cores. Neste jogo de luz e sombra, muitas vezes os significados se deslocam, se modificam ou se ampliam.

Nesta cidade a prostituição é uma das profissões mais proeminentes e concentra-se no interior da cidade velha onde as prostitutas são donas e senhoras do seu bairro, *Old Town*. O seu estabelecimento remete aos tempos da *Gold Rush* quando prostitutas de topo vindas de lugares exóticos eram importadas para *Basin Town*. O bairro que oferecia as melhores prostitutas na América depressa se tornou conhecido. Quase todos os seus cidadãos lucravam com a indústria do sexo e assim ficou conhecida pelo seu apelido *Sin City*. Num momento indefinido as prostitutas tomaram o bairro para si passando as artes e tradições do trabalho sexual de geração em geração. Estas mulheres criaram a sua própria comunidade pacífica dentro dos limites do seu bairro. “*Estamos num bairro tranquilo onde*

*todos os sons de paixão e violência estão trancados por trás de portas fechadas*⁷ (MILLER, 1996, p.33).

É necessário enfatizar também este lado da cidade, saber que também é importante para a mulher ter a sua dose de carnaval, intensidade e até perigo na vida citadina. A presença da mulher na cidade foi sempre questionada e criticada e por esse motivo a necessidade do seu controle e vigilância. A vida urbana libertadora para a mulher é potencialmente desafiadora para os sistemas patriarcais da civilização moderna, especialmente enquanto multidão. Apesar ter sido inculcado à multidão características tidas como femininas - histórica, instável, sexual, extremista ou emotiva - mantinha o seu estatuto de minoria criminosa e fora de controle (WILSON, 1991, p.7).

Elizabeth Wilson (1991, p.16) dá um exemplo curioso ao falar do papel da mulher Coreana no séc. XIX. A mulher (de classe alta) deveria viver em reclusão e ser completamente invisível durante o dia porém durante a noite essas restrições eram retiradas e cabia ao homem o papel de ser invisível. A cidade noturna era o local de encontro e de liberdade da mulher que carregava lanternas de papel convivendo à luz ténue da noite. Muitas vezes esta foi a experiência da mulher na cidade: vivê-la nas sombras (WILSON, 1991, p.14-16). Nota-se a preferência de Miller também pela descrição da mulher nas ruas como sombras, quase invisíveis, quando as mistura com as silhuetas dos edifícios e com a materialidade das paredes.

As prostitutas de *Sin City* utilizam os vários edifícios como pontos de vigia e vêm a cidade quase como o seu *playground*. Miller mostra também o papel da *femme fatale*, personagem que em *Sin City* é representada pela mulher manipuladora e diabólica. Mulher do subúrbio, normalmente endinheirada, contrasta com as personagens prostitutas que são descritas como justiceiras das ruas.

É visível a preferência do autor pela alternância entre o traço realista e o grafismo quase expressionista, a correspondência entre forma e conteúdo e a busca da representação dos conflitos presentes na trama. O avanço e recuo que se verifica na sobreposição de luz total

⁷ "We're in a quiet neighborhood where all the sounds of passion and violence are locked away behind closed doors." (tradução da autora)

e sua ausência absoluta, e sua conseqüente expansão-contracção, não torna apenas visível um espaço em profundidade mas também dá uma maior vibração à história (OSTROWER, 2004). Esta vibração é também conseguida através da montagem gráfica utilizada por Miller. A sobreposição de quadros e a sua flexibilidade em relação ao tamanho e aos vários enquadramentos dá uma cadência entrecortada e ágil à leitura da obra (JORDÃO & FONTANA, 2005, p.7).

Old Town é descrita como uma das personagens principais da série. Desenvolveu as suas próprias leis e o seu próprio poder em relação ao resto da cidade. As prostitutas contratam os seus próprios advogados, doutores e são plenamente capazes de se protegerem a si próprias. Elas são mulheres guerreiras que treinam os seus próprios "soldados" e são lideradas por líderes mulheres. Quando os clientes atuam de forma menos imprópria, violenta ou mesmo ameaçadora elas não hesitam em proteger-se enquanto comunidade. Estas profissionais do sexo têm um acordo com a polícia: em troca dos seus serviços os polícias nunca interferem nas atividades e nos assuntos nas ruas de *Old Town* (MALINOWSKA, 2010, p.121-123).

Em *Sin City* existe uma espécie de *gentrification* ligada ao espaço de vivência das mulheres. Neste bairro, *Old Town*, espaço interno na cidade torna-se mais fácil combinar as várias atividades conduzidas pelas prostitutas e diminui as diferenças espaciais entre espaço doméstico e espaço profissional. Alguns autores olham para a *gentrification* como um elemento emancipatório para as mulheres precisamente porque permite-lhes acesso a novos prazeres e perigos da cidade que podem experimentar com novas identidades (BONDI, 2005, p.9).

Old Town é representado como uma espécie de bairro utópico onde as prostitutas vivem uma vida pacífica numa comunidade autônoma e sem vigilância masculina. Não existem drogas nem álcool em *Old Town* onde nas ruas mulheres e homossexuais caminham sem medo e onde se apresentam sem qualquer restrição estética apresentando as suas especializações profissionais nas ruas. As ruas aqui tornam-se as vitrinas próprias dos bairros *Red Light District* onde as várias prostitutas, incluindo travestis e homossexuais, se mostram e passeiam sem qualquer pudor ou medo de represálias. O bairro parece o mais pacífico dentro da violenta *Basin City* devido ao poder e à lei exercida pelas suas

protetoras. As brutalidades apresentadas na cidade são sempre associadas à supremacia masculina - negativa - e no interior do bairro a sua presença é praticamente nula. O autor reforça a ideia de segurança em *Old Town* ao apresentar prostitutas fora da jurisdição do bairro em situação decadente e instável, condenadas à pobreza e à vida na margem social (MALINOWSKA, 2010, p.124-126).

“Esta aproximação à representação do espaço mostra que o gênero é uma relação social que molda as formas, funções, estruturas e soberania da cidade. O urbano é uma escala chave pelo qual o fato e as suas desigualdades são espacializadas.”⁸(BONDI, 2005)

O acordo de paz com a polícia é apenas quebrado após um evento trágico de confusão de identidades e morte. Os eventos seguintes incluem a pacificação de todo o bairro numa tentativa de controle por parte da soberania e após as confusões com a polícia, a máfia tenta, em vão, tomar conta de *Old Town* e escravizar as mulheres. É enfatizada a violência da polícia e o medo dos proxenetas no meio das prostitutas.

Apesar de ser uma representação criada a partir de um ponto de vista masculino - colocando ênfase principalmente na sexualidade feminina e no aspecto físico - o autor reforça uma visão poderosa do papel da mulher prostituta ao criar uma organização governada pelas próprias mulheres que escolhem prostituir-se e que têm plena consciência e confiança na sua sexualidade para resolver os seus problemas. Esta visão pode ser classificada como uma fantasia masculina acerca da profissão. Se compararmos com o trabalho de Elaine Lee, *The Vamps*, podemos refletir acerca do papel da prostituta através de um ponto de vista feminino onde a mulher é representada também como forte e independente da supremacia masculina mas onde a sua profissão não a domina. As prostitutas de Lee são principalmente vistas como mães, a sua profissão é apenas um aspecto da sua vida e não determina a sua identidade. Esta representação contrasta com a de Miller onde as mulheres são percebidas e representadas através do prisma das implicações sexuais de sua profissão (MALINOWSKA, 2010,p.126-128).

⁸ “Approached in this way, gender is a social relation that “shapes” the forms, functions, structures and governance of cities. Moreover, the urban is a key scale through which gender and gender inequalities are spatialised.” (tradução da autora)

4. PRINCESINHA DO MAR COM TOQUE NOIR: COPACABANA, RIO DE JANEIRO

“Copacabana é uma praia esquizofrênica. Tem uma beleza bucólica, com uma vista maravilhosa, mas também um submundo poderoso, com a indústria do sexo funcionando à toda”, diz o escritor da HQ, S. Lobo. ‘É meio Dr. Jekyll e Sr. Hyde. E esses dois lados se cruzam com muita naturalidade’”(CIRNE, 2009).

Copacabana é dos bairros mais falados do Rio de Janeiro, atrai o olhar de turistas, cineastas, diretores de novela, artistas e também dos mais diversos ilustradores e quadrinistas. O fato de ter sido tão retratada noutros meios e em inúmeras obras da cultura popular, do cinema à literatura, torna o álbum de HQ *Copacabana* uma crônica urbana inédita e com tamanha repercussão.

O ilustrador Odyr Bernardi e o argumentista S. Lobo foram atraídos pelo misto de repulsa e sedução de Copacabana que, segundo os autores é “50% Paraíso e 50% Inferno ou 100% de cada um”. A pesquisa e concepção da HQ foram feitas através da observação direta do argumentista S. Lobo do seu apartamento no bairro. O processo de criação foi muito natural. Lobo sentava-se num bar na praia e ouvia as várias pessoas, as suas histórias e participava na vida no bairro (CIRNE, 2009). O argumentista coloca-se no papel do *flâneur* andando pelas ruas sem rumo, explorando e observando com detalhe os segredos do bairro nas suas noites de insônia. O argumentista e o ilustrador representam a linguagem da rua e da paisagem natural mostrando o melhor e o pior do bairro. Um lugar que tem duas faces: um bairro família que ao mesmo tempo está repleto de erotismo, de romance, mistério e crime, uma repulsa e uma atração constantes que se conjugam em todos os elementos quotidianos de *Copacabana*.

A HQ representa o ambiente mais sombrio mas não menos deslumbrante do calçadão de Copacabana envolvido em inúmeras lendas urbanas. A representação da cidade é feita através de fragmentos da sua arquitetura e principalmente através da representação das pessoas que habitam o bairro e que dão o seu testemunho sobre a vivência e as experiências urbanas: turistas, taxistas, moradores de ruas, vendedores de flores, tráfico e as populares prostitutas da orla. O olhar do autor privilegia a “sarjeta”, detendo-se no sexo, na violência, nas drogas e nos amores mal resolvidos.



Figura 3: Prancha de *Copacabana*, p.54. Fonte: *Copacabana*. São Paulo: Desiderata, mai 2009, O. Bernardi e S. Lobo, 30/03/2016.



Figura 4: Prancha de *Copacabana*, p.55. Fonte: *Copacabana*. São Paulo: Desiderata, mai 2009, O. Bernardi e S. Lobo, 30/03/2016.

O desenho foi feito quase como uma litografia, como um *croquis* feito a carvão ou tinta, de traços fortes e cheios de movimento. As ilustrações despertam elas próprias uma ambiência sombria e suja numa reação quase automática de repulsa, paixões e luxúria. Ao

mesmo tempo que a normalidade é representada ela é também pontuada com acontecimentos eventualmente chocantes mas que fazem parte da realidade do bairro e do seu cotidiano. A narrativa é contada de forma realista, centrada nas experiências do cotidiano das personagens. A estética utilizada intensifica a representação do bairro e das suas características buscando a representação do real através de acontecimentos e narrativas chocantes que são ao mesmo tempo quotidianas e banais (JAGUARIBE, 2007). A própria estética da HQ leva o leitor para um mundo permeado de sexo, através do desenho sem correções, com pressa e paixão que mostra a velocidade dos acontecimentos e impõe também uma certa velocidade de leitura.

Num conjunto de 200 páginas em estilo *noir* mostram personagens do bairro, principalmente as prostitutas, que disputam as esquinas da Avenida Atlântica. A Avenida mostra uma movimentação de “gringos”, “pivetes”, garotas e “garotas” principalmente próximo da *boite Help*.



Figura 5: Prancha de *Copacabana*, p.73. Fonte: *Copacabana*. São Paulo: Desiderata, mai 2009, O. Bernardi e S. Lobo, 30/03/2016.

A trama envolve a vida da prostituta Diane misturada com uma análise antropológica crua da situação das profissionais do sexo do bairro de Copacabana. Morcego é um escritor de romances eróticos de banca de jornal que busca inspiração na noite e no sexo barato. Mark é um estrangeiro rico que quer experimentar as mais loucas aventuras sexuais. Os três unem-se por necessidade ou prazer em Copacabana num misto de oportunidade e perigo,

paraíso e inferno. A cidade consegue ser simultaneamente um corpo rígido, rotineiro e ordeiro, e o seu contrário: um lugar de prazer anárquico, liberdade, deviação e disrupção. (WILSON, 1991,p.7-8).

A proposta principal do livro, que seria a relação entre o trabalho de Diane e a sua relação com Copacabana ficou para segundo plano, no meio de assassinatos, roubos e traições. O bairro serve um pouco mais do que um cenário, faltando a exploração dos limites afetivos de Copacabana, “[...] *com sua geografia pobre e decadente escondida entre os clichês, ao menos essa lacuna foi sentida durante a leitura*” (FLORO, 2009). O bairro é apresentado como um emaranhado de pessoas e carros de dia; e cheio de pessoas caminhando pelas sombras à noite com os elementos do bairro representados de forma retorcida quase como num sonho (MODESTO, 2009).

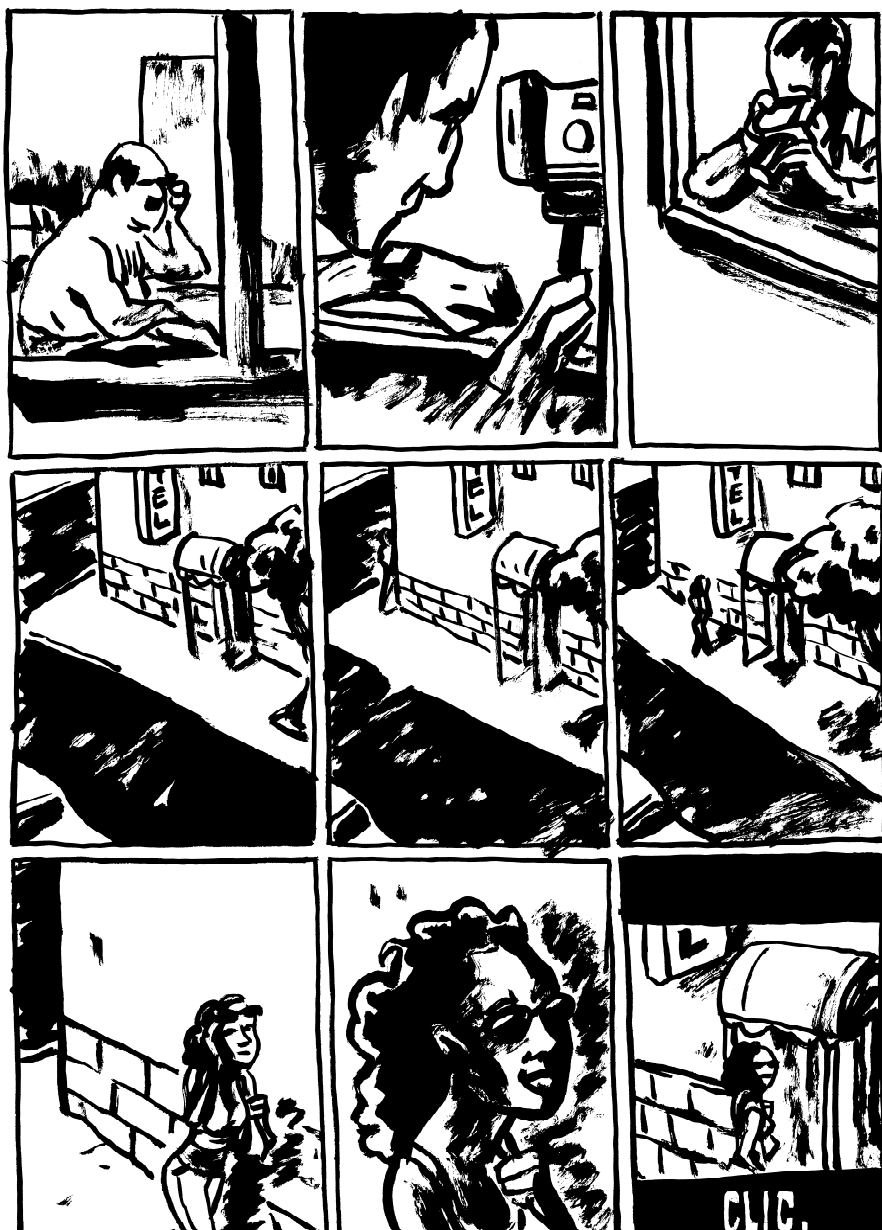


Figura 6: Prancha de *Copacabana*, p.102. Fonte: *Copacabana*. São Paulo: Desiderata, mai 2009, O. Bernardi e S. Lobo, 30/03/2016.

A representação do bairro de Copacabana foi sentida principalmente pela sua ausência e pelas vidas dos seus habitantes. O bairro foi representado sem grandes detalhes técnicos na sua arquitetura mas focando a representação dos personagens. Para o ilustrador Copacabana era em 2008 ainda mais *noir* e poluída visualmente do que efetivamente foi

representado considerando que a visão noturna de Copacabana “*é mais pintura do que desenho*” (MODESTO, 2009).

CONCLUSÃO

Na cidade a indiferença, o anonimato e o individualismo do homem *blasé* de Georg Simmel são entranhados no habitante que se desenraíza do local (SIMMEL, 1998). Esta situação provoca um sentimento de estranheza e de alienação. Sigmund Freud (1919) que definiu o *uncanny* - ou o estranhamento - como a redescoberta de algo familiar que foi anteriormente reprimido. “*O inquietante reconhecimento da presença de uma ausência*”(NESBITT, 2010, p.617) remete para a combinação do conhecido e familiar com o estranho. O encontro com estranhos e com situações inquietantes dá à cidade não só essa sensação de insegurança mas também uma atração constante pelo perigo.

Para Vidler (2010) a ideia de *estranhamento* é a ideia de apresentar o ser humano em fragmentos tornando-se o lado horroroso do sublime, o medo de ser privado da integridade corporal. O estranhamente familiar torna-se emblemático da alienação e do distanciamento da vida urbana moderna. O seu conceito remete à constante segregação da população no espaço urbano em função das suas características identificadoras como o fato ou a raça.

Neste ponto de vista e associando os problemas ligados à segregação é possível associar a permanência do discurso de alienação no contexto social e político da exclusão racial, étnica e das minorias. O espaço urbano torna-se assim o *locus* das mais assombrosas explorações de situações horripilantes e grotescas (VIDLER, 2010, p.619). É dentro deste mundo de estranhos que as pessoas se movimentam entre si e se relacionam com objetos e superfícies. Um espaço arquetipo da sexualidade urbana.

Aquelas coisas que eram feias e de má qualidade na vida da cidade são o que a torna verdadeiramente bela, mesmo que seja a beleza do feio. Esta nova definição de beleza e

de significado coloca a parte inferior ou “outra” parte da existência da cidade no centro da consciência⁹(WILSON, 1991, p.5).

Entendendo a cidade como *locus* de medo do espaço aparece no seu habitante as mais várias manifestações parapsicológicas como a agorafobia e a claustrofobia dentro da noção de distanciamento metropolitano sendo tratadas de acordo com as teorias da memória e do seu oposto, a amnésia. Para Liz Bondi (2005, p.5) estas características produzem uma experiência feminina do espaço.

A casa dos répteis era para mim aquela câmara do Minotauro citada por tantos autores que ligavam a cidade ao labirinto. O Minotauro de Benjamin tinha ‘três cabeças’ que eram as três prostitutas num pequeno bordel parisiense. Em todo o caso, o medo misturado com um prazer obscuro ou suspeito centra-se no coração dos becos e pátios secretos da cidade. [...] Na adolescência de Benjamin os cafés de Berlim tiveram a sua parte em introduzi-lo no mundo do prazer que é apenas uma camada na geologia da cidade social [...] não exatamente pública nem privada, e no entanto tem um pouco dos dois, e neles a boêmia e a *bourgeoisie* intersectada como parte do espetáculo urbano quintessencial¹⁰(WILSON, 1991, p.2-3).

A superexposição de sensações e multiplicidades no espaço urbano caminha em direção a uma visibilidade tecnológica, liberdade e transparência social longe do controle racional, e que se distancia das formas de verdade e de comunicação antes tidas como reais (McQUIRE, 2008, p.210). No entanto não podemos esquecer que foi no espaço citadino que as mulheres puderam ascender a profissões anteriormente consideradas masculinas e quebrar estereótipos em relação à divisão laboral (BONDI, 1991, p.6). Esta condição aparente é posta a descoberto nos bairros à parte do sistema, que Diana Agrest (2010) chama de “os de fora”.

⁹ “It was just those things that were shoddy and awful about city life and that which makes it truly beautiful, even if its beauty is a beauty of ugliness. This new definition of beauty and meaning places the underside or ‘Other’ of city existence at the center of consciousness.” (tradução da autora)

¹⁰ “The reptile house was for me that Minotaur’s chamber cited by so many writers who liken the city to a labyrinth. Benjamin’s Minotaur was ‘three-headed’, being the three prostitutes in a small Parisian brothel. In either case, fear mixed with an obscure or suspect pleasure lay at the heart of the city’s secret courtyards and alleyways. [...] In Benjamin’s adolescence the Berlin cafés played their part in introducing him to the world of pleasure that is one layer in the geology of the social city [...]neither exactly public nor private space, and yet partook of both, and in them bohemia and the bourgeoisie mingled as part of the quintessential urban spectacle.” (tradução da autora)

Nas Histórias em Quadrinhos apresentadas é possível verificar dois exemplos de representação dos prazeres “sujos” da cidade: refletida no bairro de prostitutas de Miller baseado nos *pulps* e *noir* dos anos 1940s e observado no bairro de Copacabana e refletido nos bares e hotéis da Avenida Atlântica. Os desenhos, apesar de estilizados, apontam para a erotização da personagem prostituta e para o fetiche do desejo. O fetiche aparece como “*fruto do desejo deslocado na zona tenue entre o real e o ficcional num mundo de indivíduos cujos espaços vivenciais estão abarrotados de objetos de consumo e imaginários midiáticos*”(JAGUARIBE, 2007, p.183).



Figura 7: Prancha de *Copacabana*, p.69. Fonte: *Copacabana*. São Paulo: Desiderata, mai 2009, O. Bernardi e S. Lobo, 30/03/2016.

Sin City reflete várias cidades do séc. XX, principalmente dos anos 1940s ou 1950s e as histórias de detetives *pulp* e *noir* dessa época criando um ambiente fantasioso e utópico que se apresenta como uma cidade. É de destacar o bairro de *Old Town* que parece inverter e explorar as fantasias sexuais do autor em relação ao papel da prostituta como uma mulher poderosa e controladora. A personagem prostituta invoca o seu bairro da mesma forma que um edifício icônico o faria noutras representações. A mulher tem uma

experiência urbana mais ambígua, ela é as suas ruas, os seus muros, é intensidade e risco simultâneo, e move-se em conjunto com a sombra da cidade numa dinâmica de liberdade e emancipação (WILSON, 1991, p.10).

No caso de *Copacabana* há a observação e a informação direta de histórias, de pessoas e de situações que ocorreram no bairro pelo argumentista. Reflete o bairro de Copacabana do início do século XXI, quando a Avenida Atlântica se enchia de prostitutas de uma ponta a outra aliciando os turistas. É possível verificar nas suas personagens a prática de deambulação noturna do próprio argumentista, cujas noites de insônia lhe valeram uma imersão pelas ruas do bairro e a inspiração necessária para a escrita desta HQ.

Segundo Elizabeth Wilson (1991) Claude Levi-Strauss descreveu as cidades americanas como selvagens. São Paulo nunca foi uma cidade feia para o autor mas sim selvagem devido aos seus contrastes exagerados e surreais. Extremos de pobreza e riqueza, de prazer e miséria, contribuem para a percepção sedutora da cidade que são igualmente representados em *Copacabana* naquilo que Liz Bondi (2005, p.4) define como um espaço produzido pelas intersecções entre os fatos dos corpos humanos e tudo o que os envolve. Ou seja, o fato reside nessa intersecção entre uns e outros.¹¹

Aquilo que é visto como marginal à vida quotidiana é colocado em ênfase pelos autores e torna-se a essência da vida urbana cuja feiura é uma nova definição de beleza (WILSON, 1991, p.5). Esta redefinição de beleza é representada na escolha dos momentos e locais desenhados mas também no traçado utilizado pelos artistas na procura dessa beleza obscura. São os aspectos triviais e fragmentados da vida citadina que focam a essência de uma cidade que os autores pretendem retratar nos seus desenhos. O tabu do sexo e a procura da sexualidade fora do constrangimento da família foram uma das principais preocupações da consciência urbana masculina. Este fato tornou a presença da mulher na cidade um problema.

¹¹ “While gender is embodied by human individuals, it does not reside entirely within human bodies but is produced at the intersections between human bodies and the milieux that surround them.” (tradução da autora)

A cidade oferece uma experiência sexual livre de constrangimentos; o que é proibido, temido e desejado ao mesmo tempo, torna-se possível. A mulher passa a ter o papel de sedutora, prostituta, lésbica, mas também virtuosa e heroica na sua feminilidade triunfando sobre a tentação e a tribulação. Este aspeto descrito por Wilson (1991, p.6) mostra como em *Sin City* o autor procura fazer o contraste entre esse mundo masculino e o poder da mulher e do seu bairro utópico, invertendo os seus papéis face à soberania, neste caso imaginada pelo próprio autor.

Dentro da experiência de derivas e devaneios na cidade, entre saudades e desejos, alguns autores consideraram a presença da mulher na cidade como um problema de ordem. Assim como as crianças, homossexuais, pobres e raças minoritárias, as mulheres eram excluídas dos movimentos de ordenamento urbanístico e consideradas como disruptivas para o espaço urbano. A sexualidade era apenas uma das ambiguidades ameaçadoras à ordem da cidade. A cidade, lugar de ameaça e paranoia crescente para a mente masculina, oferece à mulher liberdade. Apesar das suas rotinas, rigidez e burocracias a cidade oferece também o oposto: prazer, deviação e disrupção.

Para Wilson (1991, p.6-8) a vida urbana é baseada na luta perpétua entre elementos femininos e masculinos: a ordem rotinizada e rígida e a anarquia deleitável. É fácil verificar esta ordem quando se observam os HQs *Sin City* e *Copacabana*. Há sempre uma dicotomia entre essa ordem vigente e uma outra margem, entre a atração e a repulsa. É nestes elementos que é possível determinar o papel da mulher na cidade, um lugar no limite entre os vários mundos onde ela é “dona e senhora” do seu próprio espaço. A cidade enquanto experiência, ambiente e conceito, é construída por múltiplos contrastes: “*natural, artificial; monolítico, fragmentado; secreto, publico; rico, pobre; sublime, lindo; sendo os maiores contrastes homem, mulher; cultura, natureza; cidade, campo*” (WILSON, 1991, p.8).

Em vez de tentar fixar a natureza na cidade a mulher encontra a natureza da própria cidade. Para as mulheres, a cidade invisível, aquela que não é construída por pedras de calçada e edifícios rígidos, é um mundo secreto e labiríntico. Este outro mundo é cheio de experiências e riquezas em locais que à partida seriam denominados como doentios e sinistros. No entanto, ao mesmo tempo que o espaço é libertador pode também ser

perigoso para a mulher. Socialmente uma mulher fora do agregado familiar tradicional ainda é associada a uma mulher pública: uma prostituta (WILSON, 1991, p.8).

Artigo resultante de pesquisa financiada pela FAPERJ, 2013/2014.

REFERÊNCIAS

- AGREST, Diana. À margem da arquitetura: corpo, lógica e sexo. In: NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2ª ed. rev., p.585-598, 2010[1988].
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- BELL, David; VALENTINE, Gill. **Mapping Desire - geographies of sexualities**. U.S.A.: Routledge, 1995.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas, vol. I- Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERENSTEIN JACQUES, Paola. **Errâncias Urbanas: a arte de andar pela cidade**. Porto Alegre: UFRGS, Revista ArqTexto, 7, 2005. Disponível em: http://www.ufrgs.br/propar/publicacoes/ARQtextos/PDFs_revista_7/7_Paola%20Berenstein%20Jacques.pdf. Acesso em: 02 jul. 2013.
- BONDI, Liz. **Gender and the Reality of Cities: embodied identities, social relations and performativities**. UK: artigos online arquivados pelo Institute of Geography, School of Geosciences, University of Edinburgh, 2005. Disponível em: <http://www.era.lib.ed.ac.uk/bitstream/1842/822/1/lbondi002.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2013.
- BORGES, Marília. **Comunicando a cidade em quadrinhos: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner**. Tese de doutorado pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP, 2012.
- BROWN, James. **The Comic Architect**. University of Sheffield, out., 2007. Disponível em: <<http://sucod.shef.ac.uk/soada/arc566/2007/2007-ARC566-2078015487.pdf>>. Acesso em: 20 mai. 2012.
- BROWN, James. **No words no action blog**. Disponível em: <<http://nowordsnoaction.wordpress.com>>. Múltiplos acessos.
- CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas, poderes oblíquos. In: CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, p.283-350, 1997.

CIRNE, Pedro. **HQ mostra “submundo poderoso” de Copacabana**. Folha de São Paulo, 15 jun. 2009. Disponível em: <http://textosdoblog0news.blogspot.com.br/2009/06/hq-mostra-submundo-poderoso-de.html>. Acesso em: 20 jul. 2013.

EISNER, Will. **Nova York: A vida na grande cidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist**. USA: W.W. Norton, 2008[1985].

EISNER, Will. **Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist**. USA: W.W. Norton, 2008[1996].

EISNER, Will. In **As HQs são a mídia do mundo moderno**. Folha de São Paulo, São Paulo, Ilustrada, pp.4, 22 out. 1999.

ELLIS, Warren; TEMPLESMITH, Bem. **Fell vol 1 - The Feral City**. U.S.A.: Image Comics, jul. 2011.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: 16ª Edição, Graal, 1988.

FLORO, Paulo. **Álbum faz retrato cruel e honesto de Copacabana, mas tropeça em trama policial**. **O Grito**. ONLINE, 22 jun. 2009. Disponível em: <http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2009/06/22/77-copacabana/>. Acesso em 07 jun. 2013.

KZURE-CERQUERA, Humberto. **Cenas da cidade, imagens do cinema - Representações do Rio de Janeiro e Berlim nos filmes de Nelson Pereira dos Santos e Win Wenders ou Quando a cidade é personagem**. Tese de doutorado pelo programa de Pós-Graduação em Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: RJ, 2007.

JAGUARIBE, Beatriz. **Bonecas híper-reais: o fetiche do desejo**. In: JAGUARIBE, Beatriz. **O Choque do real: Estética, Mídia e Cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, p.181 - 222, 2007.

JORDÃO, Luciana; FONTANA, Mônica. **O Pecado de Sin City - Adaptação dos Quadrinhos para o Cinema**. Rio de Janeiro: NP16 - Histórias em Quadrinhos durante o XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 05-09 set. 2005.

KNOPP, Lawrence. **Sexuality and Urban Space - a framework for analysis**. In: BELL, David; VALENTINE, Gill. **Mapping Desire - geographies of sexualities**. U.S.A.: Routledge, p. 136 - 145, 1995.

LOBO, Sandro; BERNARDIR, Odyr. **Copacabana**. São Paulo: Desiderata, mai. 2009.

MALINOWSKA, Magdalena. **Prostitution in Graphic Narratives**. Warszawa: lipiec, 2010.

MARTINBROUGH, Shawn. **How to draw noir comics - The Art and Technique of Visual Storytelling**. U.S.A., New York: Watson-Guptill Publications, 2007.

MCCLLOUD, Scott. **Making Comics**. USA: Harper Collins Publisher, 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventing Comics - How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form**. USA: William Morrow Paperbacks, 25 jul. 2000.

MCCLLOUD, Scott. **Understanding Comics - the invisible art**. USA: Harper Collins Publisher, 1993.

MCQUIRE, Scott. **Media City: Media, Architecture and Urban Space**. Londres: Sage, 2008.

MESKIN, Aaron. Defining Comics. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. U.S.A: V.65, N.4, 2007, p. 369 -379

MILLER, Frank. **Sin City - The hard Goodbye**. Portland: Dark Horse Comics, 1992.

MILLER, Frank. **Sin City - A Dame to Kill For**. Portland: Dark Horse Comics, 1994.

MILLER, Frank. **Sin City - The Babe Wore Red and Other Stories**. Portland: Dark Horse Comics, 1994.

MILLER, Frank. **Sin City - That Yellow Bastard**. Portland: Dark Horse Comics, 1996.

MILLER, Frank. **Sin City - The Big Fat Kill**. Portland: Dark Horse Comics, 1995.

MILLER, Frank. **Sin City - Just another Saturday night**. Portland: Dark Horse Comics, 1997.

MILLER, Frank. **Sin City - Family Values**. Portland: Dark Horse Comics, 1997.

MODESTO, Marcus. **Noir com cheiro de samba e chope**. Botecos do vale do café WEBSITE, 10 jun. 2009. Disponível em:

<http://botecosdovaldocafe.blogspot.com.br/2009/06/noir-com-cheiro-de-samba-e-chope.html>. Acesso em: 18 jul. 2013.

NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2ª ed. rev., 2010.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

PÁSCOA, Carlos. A fronteira entre dois mundos: A Banda Desenhada e a Arquitectura. **Esferra, Revista da Associação de Estudantes da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa**. Lisboa: Editora Arcatura, N.1, abr. 2007

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ROSE, Gillian. **Feminism & Geography. The limits of Geographical Knowledge**. Cambridge: Polity Press, 1993.

SILVA, Joseli Maria. **Gênero e sexualidade na análise do espaço urbano**. Florianópolis: Revista Geosul v.22, nº44, p.117-134, jul./dez. 2007.

SIMMEL, Georg. O indivíduo e a liberdade. In: SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. **Simmel e a modernidade**. Brasília: UnB, pp. 109-117, 1998.

SIN CITY (Sin City). Direção de Frank Miller, Robert Rodriguez e Quentin Tarantino (participação especial). E.U.A: Troublemaker, 2005.

TRELCAT, Sophie. Comic City, de 2 vers 3 dimensions. In: THÉVENET, J. & RAMBERT, F. (org.). **ARCHI & BD: La ville dessinée à la cité de l'architecture et du patrimoine**. Paris: Beaux-Arts Editions, pp.218-241, 3 ago. 2010.

TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 1**. U.S.A.: IDW Publishing, nov. 2005.

TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 2**. U.S.A.: IDW Publishing, dez. 2005.

- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 3**. U.S.A.: IDW Publishing, jan. 2006.
- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 4**. U.S.A.: IDW Publishing, fev. 2006.
- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 5**. U.S.A.: IDW Publishing, mar. 2006.
- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 6**. U.S.A.: IDW Publishing, abr. 2006.
- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 7**. U.S.A.: IDW Publishing, mai. 2006.
- TRILLO, Carlos; RISSO, Eduardo. **Chicanos vol. 8**. U.S.A.: IDW Publishing, jun. 2006.
- TSCHUMI, Bernard. O prazer da arquitetura. In: NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2ª ed. rev., p. 575- 584, 2010[1977].
- VIDLER, Anthony. Uma teoria sobre o estranhamente familiar. In: NESBITT, Kate. **Uma nova agenda para a arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2ª ed. rev., p. 575- 584, 2010[1990].
- WILSON, Elizabeth. **The sphinx in the city - Urban Life, the Control of Disorder, and Women**. U.S.A.: University of California Press, 1991.