

O CAMINHAR NA DIALÉTICA ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO NA HQ PORTUGAL

1º AUTOR

CARDOSO, Tânia Alexandra Esteves Fernandes; Mestranda em Arquitetura e Urbanismo; Programa de Pós-Graduação em Urbanismo; Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ; Rio de Janeiro - RJ; Brasil.

RESUMO

A interação do caminhante com o lugar, seja o espaço físico seja o elemento cultural e social, não é inocente: ao mesmo tempo que recebe estímulos do meio que o rodeia ele provoca uma reação nesse espaço. Este processo permite uma significação do espaço tanto ao nível do autor/caminhante, que experimenta esse local atribuindo-lhe importância, quanto ao leitor/observador que passa a vê-lo com outros olhos. Na HQ Portugal, Cyril Pedrosa representa a vida urbana das cidades portuguesas através da figura caminhante. Ao mesmo tempo mostra como o personagem/autor se relaciona com um lugar que lhe é estranho e como a transformação que ocorre se dá nos dois sentidos. Apenas com uma “linguagem coesa que servisse de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias” (EISNER, 2010[1989], p.7) é possível clarificar o complexo mundo urbano e os seus ritmos ao leitor.

Palavras-chave: Apreensão do espaço urbano; histórias em quadrinhos; sketchbook.

ABSTRACT

The walker's interaction with the place, whether physical space or the cultural and social element, is not innocent: while it receives stimuli from the environment that surrounds him, he also causes a reaction in this space. This process allows significance of space at the eyes of author/walker, experiencing this place as being important, and also at the level of the reader/viewer who starts to see it with different eyes. In the graphic novel Portugal, Cyril Pedrosa represents the urban life of Portuguese cities through the walker figure. The graphic novel shows how the character/author relates to a place that is foreign and at the same time shows how a transformation takes place in both directions. Only with

a "cohesive language that would serve as a vehicle to expression a complexity of thoughts, sounds, actions and ideas" (EISNER, 2010 [1989], p.7) it is possible to clarify the complex urban world and its rhythms to the reader.

Key-words: Urban space sense; graphic novels; sketchbook.

RESUMEN

La interacción del lugar con el caminante, sea con el espacio físico o con el elemento cultural y social, no es inocente: mientras que recibe los estímulos del ambiente que lo rodea provoca una reacción en este espacio. Este proceso permite tanto la significación del espacio al nivel del autor/caminante, experimentando este lugar como algo importante, como al nivel del lector/espectador que pasa a verlo con otros ojos. En la historieta Portugal, Cyril Pedrosa retrata la vida urbana de las ciudades portuguesas a través de la figura del caminante. Al mismo tiempo, muestra cómo el carácter/autor se relaciona a un lugar extraño y cómo la transformación que se produce tiene lugar en ambas direcciones. Sólo con un "lenguaje coherente que sirva de vehículo para la expresión de un conjunto de pensamientos, sonidos, acciones e ideas" (Eisner, 2010 [1989], p.7) es posible aclarar el complejo mundo urbano y sus ritmos para el lector.

Palabras clave: Aprehensión del espacio urbano; historietas; sketchbook.

O CAMINHAR NA DIALÉTICA ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO NA HQ PORTUGAL

“Quando era miúdo, subir com a família em passeio ao Castelo de São Jorge, em Lisboa, era um suplício, porque subia as ruas com as pernas. Só em adulto, quando vivi na Rua Bartolomeu de Gusmão, paredes meias com a muralha do castelo, calcorreei com prazer colinas e escadarias porque descobri que afinal só utilizamos as pernas para descer, enquanto podemos subir com o olhar, suspensos pelo encantamento.”

António Cabrita, *O acordeão que Lou Reed adorou*, p. 21

INTRODUÇÃO

As crônicas urbanas nas Histórias em Quadrinhos são um trabalho misto, de realidade e de imaginação. A dimensão sensível destes percursos desenhados a partir da cidade insinua-se através do lado inconsciente do autor que mergulha na realidade envolvendo-se com ela. As ruas estão repletas de ações e espaços quotidianos que se tornam no grande foco dessas caminhadas capturadas pelos artistas nos seus *sketchbooks*. A cidade é experimentada de forma mais ou menos livre e experimental, com um conteúdo mais racional ou poético, tudo depende do artista, da forma como ele caminha por esse espaço e os locais em que ele escolhe parar e registar com mais detalhe. “Cada rua é um palco, cada chão um teatro¹”, a cidade é um concentrado de experiências e de vidas convidando ao encontro, reencontro e o conflito entre indivíduos.

O distanciamento progressivo dos formatos convencionais de HQs começou nos anos 1970s mas foi nos anos 1990s que tomaram definitivamente um percurso diferente²:

¹ Parte da letra da música *Chama-me vida* da banda *Anaquim*.

² O seu ponto de viragem foi a publicação do primeiro caderno de viagem do desenhador Loustal em 1990 publicado pelas edições Futuropolis na forma de um pequeno livro à italiana como um caderno de viagem real.

os seus autores tornaram-se nômades. Nestas experiências o autor sai do *atelier* para a rua e toma para si o *fieldsketching* e o ato de caminhar. Através do ato caminhar o artista cria o seu próprio ritmo na cidade. Este ritmo torna-se o seu processo temporal de interação no qual o espaço urbano é experimentado e absorvido pelo seu corpo e pela sua imaginação.

A exploração da cidade baseada na convivência e observação direta com o espaço dinamizam a apreensão sensível tornando a relação entre artista, espaço e comunidade uma relação complexa e dinâmica (LATAPIE, 2010, p. 142-145). A representação dos vários ritmos da cidade permite que posteriormente o leitor possa caminhar pela narrativa habitando as imagens da cidade filtradas pelos olhos do artista. É neste processo de leitura deambulatória que ele desvenda as características do local através dos fragmentos descobrindo aos poucos os seus segredos. Assim como a cidade é sentida pelo autor com todos os seus sentidos é também representada através de mecanismos da linguagem da HQ que permitem que o leitor entre nesse mundo tangencial, entre a realidade e a ficção, da mente do autor (SAMSON, 2010).

A desordem da cidade torna-se particularmente inspiradora porque descreve as possibilidades infinitas de espaço, ações, encontros e formas. Os vários cruzamentos de tecidos urbanos permitem que o desenho floresça nas mais variadas direções a partir do ritmo da cidade que se torna também ritmo e cadência da narrativa. Estes ritmos comportam o tempo na representação e determinam locais específicos e inspiram os seus significados na representação da vida urbana e influenciando a reflexão sobre a cidade, a comunidade e o ser individual. A caminhada é um ato-chave para a percepção destes ritmos catalisando o conhecimento do espaço e alimentando o sentimento de pertencimento e de identidade do indivíduo que o percorre (MATOS, 2005; p.1-2).

O envolvimento do autor com a cidade torna-se mais do que um método pessoal de observação da cidade e passa a ter um caráter introspectivo e quase

autobiográfico. Esta ação traduz escolhas culturais e decisões premeditadas face à representação fiel e aceitação de uma determinada realidade (ROZESTRATEN, 2006) favorecendo a criação de uma outra realidade: a realidade própria dos olhos de cada autor filtrada pelas suas próprias ideias e da sua imaginação. O artista coleta todas as impressões da cidade no seu *sketchbook*: um arquivo mnemônico no qual o registo é fragmentado, experimental, muitas vezes desconexo. A partir de uma realidade múltipla são captadas no *sketchbook* dinâmicas diferentes, com olhares múltiplos que refletem estilos e olhares diversos. A realidade apresenta-se no risco próprio de cada autor (GRUPO DO RISCO, 2010, p.7) e transforma o essencial da representação descritiva numa representação sensível, deliberada e analítica da vida urbana.

As HQs são construídas através destas experiências e comunicam conhecimentos sobre a vida urbana considerando a linguagem da cidade e incorporando-a na linguagem sensível do artista (BORGES, 2012, p.36-37; ARNHEIM, 2011[1954], p.126-127; McCLOUD, 1993, pp.159). O *sketchbook* funciona como um método de conhecimento da cidade: o artista **sente** o lugar e através do desenho conhece-o e experimenta-o envolvendo-se com o espaço, a cultura e a comunidade. Porém, ao mesmo tempo, este *sketchbook* funciona também como um baú de memórias onde o artista vai buscar as cenas da cidade específicas de determinado momento. A representação da cidade que é assim proposta, através dos seus fragmentos e através do quotidiano descrito neles, torna-se repleta de identidade e memória. No caso da HQ este processo é ainda mais importante: na narrativa o autor tentar ordenar estas memórias fragmentadas de forma coerente e dar-lhes um sentido (orientação e significado) através do seu hibridismo gráfico e literário. O objetivo é dar significado às ações de modo a que o autor se deixe envolver e se identifique na história.

Para Joseph Ghosn (2010) a representação da exploração da cidade colocada como uma espécie de acaso onde o personagem vagueia por ela numa forma de deriva

urbana, à maneira dos situacionistas³, torna esse percurso a história a ser contada. “A Caminhada é uma atividade viva com um potencial estético e crítico e é, de fato, uma condição chave da forma como os espaços são experimentados e percebidos temporalmente” (MATOS, 2005, p.10)⁴. A HQ deixa de ser apenas um escape da realidade e torna-se representativa do mundo, os seus personagens deixam de ser os Super-Heróis e tornam-se os personagens do cotidiano da cidade (SAMSON, 2010, p.142; TRELCA, 2010, p.128).

A DIALÉTICA ENTRE O REAL E A FICÇÃO NOS QUADRINHOS

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 das opções estéticas do artista é possível questionar o papel da expressividade do desenho (personagem e/ou cenário) enquanto elemento de caracterização e expressão do espaço. A linguagem, os seus veículos e a mídia têm uma qualidade e dimensão real, e quando submetidos à experimentação constituem um exercício de liberdade e de criação que impedem o entorpecimento sensível imposto pelas soluções convencionais sugerindo novas informações e curiosidade de novas experimentações em confronto com o cotidiano (FERRARA, 2004, p.56). Para Shawn Martinbrough (2007, p.12-37) “olhar a vida nos olhos” é tateá-la em todos os seus sentidos. Cabe a cada artista focar as suas potencialidades do meio e explorá-las até aos seus limites.

³ A deriva urbana é um comportamento situacionista baseado no conceito de labirinto. Segundo Guy Debord (1958), o seu fundador, deve levar a uma experiência de abandono da atividade produto-consumista para se deixar levar pela desorientação da cidade, pelo sensorial e pela experiência. Este grupo considerava que o desenho da cidade deveria surgir a partir do seu conhecimento experimental com teorias definidas a partir da apropriação direta do espaço baseadas nas referências construídas e perceptíveis do espaço.

⁴ “Walking is lifeworld activity with important aesthetical and critical potential and is in fact a master condition from which places are experienced and perceived temporally - rhythmically”(MATOS, 2005, p.10).

Nas cidades representadas na HQ, se assim o desejar o autor, a representação dos diversos e complexos planos e fragmentos da cidade permite uma visualização diversa e distinta da vida urbana. Não é apenas o edifício icônico, a imagem postal. É muito mais do que isso, é colocar as várias ações e sentidos no papel, descobrir os seus personagens caricatos e dar a conhecer ao leitor um pouco do que é sentir-se naquele local sem ao mesmo tempo revelar tudo. O tempo da cidade com a sua cadência característica é afetado pelos eventos efêmeros: cheiros, texturas, sons, ritmos que ditam a velocidade e o movimento dos seus habitantes (McCLOUD, 1993, p. 161; EISNER, 2010[1989], p.124).

Essa leitura dá a possibilidade de um outro olhar, mostra a simples fruição da cidade, utilizações, consumos e possibilita ao leitor uma primeira aproximação. “A imagem é, portanto, a primeira forma de comunicação entre a cidade e o usuário através dos seus ícones / simbólicos que, justapostos ou não, são a primeira forma inteligível da arquitetura como código cultural” (FERRARA, 2008, p.46). Durante os processos multissensoriais de caminhar e de interação no espaço no quotidiano, imagens, histórias e significados acerca do espaço tomam forma enquanto narrativa. A representação da cidade é proposta através dos seus fragmentos e o quotidiano descrito neles torna-se repleta de identidade e memória. É através dos modos de vida das suas personagens - as suas relações, transformações e contradições - que a cidade se mostra em toda a sua complexidade. O sujeito/leitor torna-se a realidade perceptiva da cidade através do olhar periférico das personagens e da visão própria de cada autor. A descrição da cidade é feita de sensações, preservando os estados emotivos aos quais é associada.

A articulação da cidade com as HQs é uma reflexão crítica do autor que permite ao leitor um olhar diferente e uma desmistificação da visão comum das coisas, fatos e lugares permitindo a criação de mundos memoráveis e de significados profundos. Ao mesmo tempo induz outros olhares e outras reflexões sobre a cidade contemporânea privilegiando os seus signos visuais urbanos, as suas distintas escalas espaciais e a apropriação do espaço. Ao contrário da literatura a HQ

consegue incorporar momentos de reflexão sem a utilização de qualquer palavra, através de várias estratégias visuais como a escolha de momentos e da sequência de forma a transmitir essa informação apenas através da imagem. Por outro lado o seu hibridismo, que comporta um componente gráfico e literário, permite uma complexidade maior de informações numa mesma descrição.

Longe de serem simples espelhos ou cópias da realidade as HQs carregam consigo um olhar interpretativo e reflexivo do autor aproximando-se do conceito de representação de Stuart Hall (1997, p.16) no qual representação é a utilização de uma linguagem para dizer algo significativo a outrem. A representação torna-se parte essencial de um processo pelo qual o significado é produzido, comunicado e trocado entre culturas. É necessário que o observador/leitor desvende as imagens através da semiótica e descubra a lógica por trás dos processos de representação revelando a representabilidade dos signos visuais (FERRARA, 2004, p.53).

Existe portanto um processo de codificação intencional na imagem da HQ que permite a significação dos conceitos e das suas relações. De acordo com Charles Sandres Pierce (2000) essa (des)codificação é feita a partir de signos visuais que podem ser designados por ícones, símbolos ou índices conforme os vários níveis de realismo de representação (PIERCE, 2000, p.73-74). Este processo em conjunto com a cultura e história de cada leitor permite a reflexão e interpretação do objeto representado (HALL, 1997, p.18-21). É uma representação ambígua: como a obra de Arte inspira-se no real mas foge dele através da imaginação do artista. A arte não imita o real, mas representa a realidade transformando-a (FOUCAULT, 2008). A representação funciona assim como uma espécie de ponte entre o real e a mimese não sendo nem uma coisa nem a outra.

A REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL DO ESPAÇO URBANO NA HQ *PORTUGAL*

“Na capa surge-nos um belíssimo retrato do Bairro Alto, onde uma horta e roupas estendidas nas varandas dificilmente deixam margem para dúvidas. Estamos em

Portugal, estamos em casa” (MARTINS, 2012). Na obra de Cyril Pedrosa⁵, *Portugal*, o autor explora várias complexidades e características da vida e do espaço urbano português questionando aspectos relacionados com a memória e com a nostalgia, refletindo sobre as relações entre a cultura, a comunicação e o espaço.

Nesta narrativa a realidade e a ficção misturam-se perfeitamente não sendo perceptível onde uma começa e a outra termina (MARTINS, 2012). O personagem principal é Simon Muchat, um quadrinista em crise criativa após o êxito da sua primeira HQ. A sua vida muda no momento em que recebe um convite para deslocar-se ao Festival de Banda Desenhada (Histórias em Quadrinhos) da Sobreda da Caparica em Portugal refletindo o convite feito a Pedrosa em 2006 para o mesmo festival. A história do autor e do personagem mistura-se, apesar de Pedrosa garantir que não é completamente autobiográfico.

Durante toda a narrativa há uma afinidade entre o mundo interior de Muchat e o espaço urbano onde se encontra. Quando o personagem encontra-se na França não há vivacidade nem na sua vida nem no espaço que o rodeia. Ele utiliza maioritariamente uma cor, privilegiando um tom escuro evocando dessa forma uma certa melancolia que está inerente à história. O espaço urbano francês é desenhado sempre de forma organizada, com traços rígidos, definidos e tons sépia e cinza acentuando o desinteresse, descontentamento e desilusão do personagem em relação a tudo o que o rodeia. A vida urbana parece passar ou demasiado rápido ou demasiado lentamente como num pesadelo repetitivo aumentando o sentimento de anonimato, monotonia e estranhamento por parte do personagem. A representação do ambiente urbano de Paris, apesar de breve, é centrada no burburinho crescente das pessoas que passam na cidade dando-lhe um pouco mais vitalidade mas representada no mesmo tom sombrio e monótono de antes.

⁵ Cyril Pedrosa nasceu em 1972 na França é um quadrinista Luso-descendente. Estreou-se nas HQs em 1998 com a série *Ring Circus*. Em 2006 criou *Les Coeurs Solitaires* e, em 2007 *Trois Ombres*. Foi com *Portugal* que viu o seu trabalho reconhecido mundialmente.

Ao chegar a Lisboa o autor apresenta uma cidade que ganha um tom diferente e que vai colorindo à medida que a descobre refletindo o entusiasmo do personagem. O primeiro foco do autor foi uma vista da Baixa de Lisboa com o ascensor da Glória destacado e a colina que sobe em direção ao Príncipe Real em segundo plano. Numa pequena volta de carro sobe ao Chiado e desce pela Rua do Alecrim até ao Cais do Sodré, local onde faz a travessia de barco para o seu destino: a Costa da Caparica. Apesar de curta esta primeira abordagem a Lisboa demonstra já uma diferença na sua representação: as pessoas que caminham na cidade passam a ser coloridas, com uma transparência sutil que indica o movimento constante; a indicação dos balões mostra um conjunto de diálogos em voz alta entre pessoas na rua e entre janelas. As transparências do desenho ajudam a decifrar uma miríade de detalhes em vários planos: a Dona da mercearia que usa a rua como local para expor as suas caixas de fruta e para guardar os botijões de gás, as portas trabalhadas das várias lojas, os detalhes dos edifícios e das janelas de sacada, os bondes nas ruas da cidade.



Figura 1 - Página 50 da HQ Portugal representando Lisboa e a vida urbana olissiponense.

Um detalhe importante que se perdeu com a tradução do livro na versão portuguesa foi o jogo interessante que o autor criou com o som dos diálogos. A língua portuguesa foi escrita exatamente como é ouvida, sem ser corrigida, sugerindo que a língua foi apanhada apenas pela sua sonoridade e criando um clima muito específico. Esta característica é acentuada quando o personagem chega à Costa da Caparica e se delicia apenas escutando as pessoas que passam na rua. O autor caminha sozinho pela Costa da Caparica descobrindo os seus recantos e traduzindo um espaço urbano com cor, textura e movimento. O cenário ganha contornos mais sinuosos refletindo o humor do personagem. Uma vez chegado à praia a forma de representação muda mais uma vez: há uma explosão de cor, os

personagens são desenhados com uma grande fluidez enfatizando o movimento e a alegria do lugar espelhada na expressão facial do personagem principal. Ele caminha pela praia integrando-se naquele espaço, escuta os transeuntes que passeiam, que descansam e que trabalham na praia, e sente uma conexão tornando-se assim parte desse local.

“Os sentidos não são apenas receptores passivos mas estão principalmente envolvidos no crescimento e associação entre sentimentos, imagem e até metáforas de localização” (MATOS, 2005, p. 6)⁶. Entra-se no mundo da (re)construção da narrativa e ao mesmo tempo da (re)imaginação dos locais à medida que se caminha pelo espaço. Através do caminhar o personagem participa ativamente dos padrões específicos da vida urbana do local, intersectando padrões humanos, rotinas e ao mesmo tempo desenhando novas rotinas individuais aprofundando assim a sua relação com o espaço. Os sentimentos de pertença e familiaridade são o resultado dessa interação permitindo ao personagem reconhecer os ritmos da cidade. O desenho de Pedrosa acompanha esta relação através da forma como ele representa o espaço ao longo da narrativa. E visível a crescente importância que o personagem principal dá ao espaço urbano: à medida que o personagem é transformado pelo espaço também o transforma e esse espaço passa a ser outro aos seus olhos.

⁶ “Senses are not just passive receptors but are principally involved in the growing and association of sentiments, imagery and even metaphors of locations” (MATOS, 2005, p.6).



Figura 2 - Página 58 da HQ *Portugal* representando a partir dos planos de cor a sua conexão com o lugar ao passear pela praia da Costa da Caparica.

Ao retornar a Lisboa, à casa de um primo no Bairro Alto, a representação da cidade torna-se mais fluida e colorida que no primeiro capítulo mostrando uma transformação na importância que o personagem dá a esse espaço. As cores são brilhantes e claras espelhando a abundante luz de Lisboa e o autor aborda uma visão familiar do Bairro em vez da sua face boémia. Utiliza o plano picado e mostra as hortas e jardins nas varandas, gaiolas de pássaros, as cordas de roupa estendidas de janela a janela nas ruas estreitas e retorcidas: uma visão nostálgica do espaço urbano.

Cada capítulo é desenhado de forma distinta dotando-o de características muito particulares e de tons muito característicos. No primeiro e terceiro capítulos, abordados neste artigo, as pranchas foram pintadas a aquarela com cores variadas e quentes, traços efusivos e sinuosos como que num sonho, resultando no desabrochar da história e do personagem à medida que ele se reencontra num território que a princípio lhe era estranho mas que aos poucos ganhou uma importância e significação crescentes na sua vida.

Há uma grande complexidade psicológica na história com uma rede de situações diferenciadas, personagens distintas e individuais representativas do local em questão. O traço oscila entre fluidez expressiva e traços fortes e incisivos mas a base do desenho é a forma e a cor o que faz com que cada cena seja muito particular dando a impressão de autores diferentes quando na realidade são vários pontos de vista e sensações do mesmo autor (SILVA, 2011). Não há, no entanto, incoerência artística mas sim uma forma visual de dar profundidade e complexidade à narrativa através da linguagem híbrida da HQ.

O autor quis representar a ambiência dos locais, a expressão da arquitetura e da cultura dos seus habitantes de forma muito forte e pessoal. O imaginário está também na base da identificação e apropriação da cidade pela caracterização dos seus espaços sociais, lugares do cotidiano e da leitura do urbano. Esta leitura, segundo Ferrara, insere-se na dinâmica desse urbano num diálogo entre a memória e a apropriação da cidade, entre o que permanece e o que muda constantemente (FERRARA, 2000, p.158). A representação da significação do espaço ocorre frequentemente nas caminhadas do personagem pela cidade mas é principalmente evocado no seu encontro com a praia. Esses lugares tornam-se elementos mnemônicos muito fortes para Muchat, e para Pedrosa, uma evocação de um passado que ele imagina pelos olhos do seu avô, inserindo-lhes um sentimento de pertencimento e de conseqüente identificação. O autor cria uma espécie de cartografia sensível alterando os processos de significação do espaço urbano e contribuindo para a construção de um pensamento comunicativo na e da cidade,

por meio, sobretudo, do registo das suas trocas interativas, redimensionando a experiência urbana de seus possíveis leitores (BORGES, 2012, p. 36).

A imagem está relacionada à paisagem da cidade que é agente de uma dinâmica cultural midiática. É, no entanto, programada e comprimida pelos veículos de comunicação em massa em pedaços metonímicos⁷ da cidade selecionados para valer pelo todo - fragmentos significantes ou significativos - tornando-se numa imagem mais retórica que visual. Ela foi observada, analisada e interpretada pelos olhos do autor que pretende transmitir algo acerca dessa paisagem e que o faz através desses fragmentos e em pequenas doses. (FERRARA, 2008, p.43-46). A cidade de Lisboa na HQ *Portugal* é sugerida pela Ponte 25 de Abril, pelos bondes que percorrem as ruas, pela sua arquitetura particular, pelo modo como as pessoas se apropriam do espaço da rua e pelas conversas das pessoas que a caminham. Estes elementos são representados como elementos de percepção que situam o leitor significativamente em relação ao mundo representado. O mesmo acontece quando o autor está na Costa da Caparica observando o mapa da Região Metropolitana de Lisboa, que fica nas paragens do transporte público. Este recurso serve para situar o leitor através da utilização do nome do local no mobiliário urbano (Costa da Caparica), da localização geográfica das várias cidades próximas a Lisboa no mapa e através dos pensamentos do personagem.

⁷ Consiste no emprego de uma imagem ou um termo por outro relacionado por semelhança ou pela possibilidade de associação entre eles. Por exemplo, Palácio do Planalto é usado para representar a presidência do Brasil ou Hollywood usado como metonímia para a indústria de cinema Norte-Americana devido à fama e identidade cultural do distrito de Hollywood.

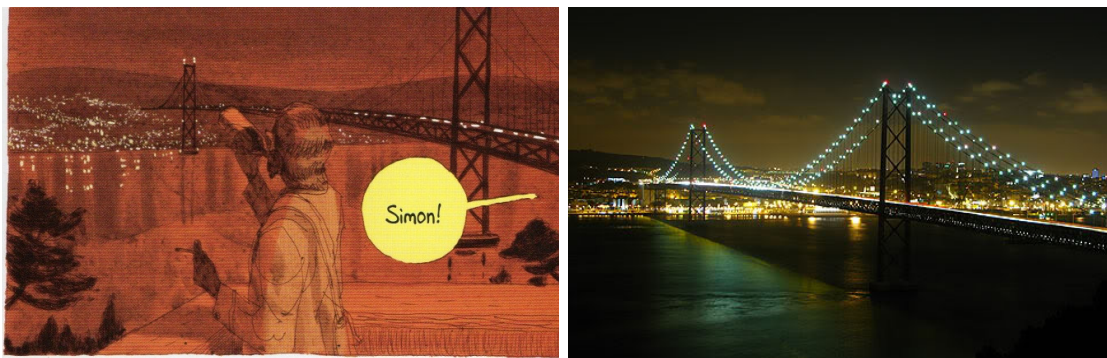


Figura 4- Detalhe da página 76 da HQ *Portugal* e fotografia noturna de Lisboa a partir da Pousada da Juventude de Almada. A ponte sobre o Tejo é comumente utilizada como referência icônica nas representações de Lisboa nas Histórias em Quadrinhos.

Não se pretende, no entanto, colocar um ponto final e definitivo sobre o assunto. Existe sempre dúvidas quanto à harmonia entre veracidade e ficção apresentada nas HQs. O importante é considerar a exploração das fronteiras entre realidade e ficção, entre a cidade e a HQ. Procurar perceber as potencialidades dessas conexões e questionar as várias leituras possíveis da cidade. 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, 2010 [1989], pp.122).

DO MÉTODO DO *SKETCHBOOK*

Devido às qualidades da HQ, ao mesmo tempo objetivas e subjetivas, a sua visão da realidade transmite uma verdade emocional indissociável das influências características das imagens desenhadas. Essas imagens não são construídas de forma gratuita mas são preenchidas de intenção sob o olhar atento do autor/observador. Em *Portugal* as cenas urbanas, principalmente quando

representando cenas coletivas, são desenhadas com um grande sentido de lugar e de pertencimento nos personagens que a utilizam. Há também um grande sentido do clima, do ambiente e do momento nesse lugar considerando como esses sentidos mudam tanto no mundo e provocando uma reflexão por parte do leitor (SILVA, 2011). É uma representação de complexas dimensões onde misturam-se imagens e sensações intrínsecas na cidade através dos outros sentidos para além da visão. O tecido urbano é uma representação tangível do que é intangível na cidade: as vivências, aspirações e sensações daquela sociedade aos olhos do autor (FERRARA, 2008, p.41-43). A cidade vira ritmo urbano repleto de atributos temporais sentida pelo caminhante à medida que ele interage no espaço cotidiano. O espaço incita assim sentimentos de identificação e pertencimento nesse caminhante que influenciado registra a cidade em seu redor (MATOS, 2005, p.10). Estes registros, tanto ocasionais, premeditados como documentais, são posteriormente organizados de forma a transmitir ao leitor as sensações do autor ao interagir com esse espaço e cultura.

O processo de criação deste álbum de HQ é muito direto: o autor passou três meses em Portugal a desenhar no seu diário gráfico, em várias cidades significativas para si, e a escrever o roteiro da obra com base nas suas experiências diárias e nos registros que fazia (PEDROSA, 2011). As suas vivências funcionavam como um estímulo direto na criação da narrativa. Ele escreveu a partir das suas observações *in situ*: “através dos seus cheiros, cores, língua e gentes” (AZEVEDO, 2012) com quem travou contato nessa experiência. Esta experiência constituiu uma “nova abordagem vital que se converteu numa nova fonte de inspiração, pessoal e profissional” (AZEVEDO, 2012).

No entanto, o autor afirma que as cidades portuguesas que observou não deixam de ser uma visão imaginada na sua mente influenciada tanto pela sua cultura francesa como pela sua herança familiar. A realidade que descreve é aquela com a qual contactou diretamente, traduzida e analisada na sua mente, e transmitida para o papel. Curiosamente, em outro momento tangencial com a realidade, o autor

representa Muchat estimulado pelo ambiente e pela cultura que o rodeia pegando no seu diário gráfico e começando a desenhar após meses de bloqueio artístico.

Considerando esta dualidade autor/personagem é possível separar dois momentos distintos no seu processo criativo: um primeiro momento, ocasional, no qual o autor/personagem é convidado a um lugar que desconhece; e um segundo momento, premeditado, no qual ele procura reencontrar as suas raízes em determinados lugares. Nesse primeiro momento o personagem pode considerar-se um *flâneur*, caminhando sem rumo num local ao qual chegou quase por acaso e do qual tem um conhecimento superficial. Neste processo de conexão o personagem deixa-se envolver no espaço e na cultura, e graças a esse elo sensível começa a desenhar registrando o que vê no seu *sketchbook*. O ato de caminhar e de envolvimento com o lugar influenciou o ato de desenhar. No segundo momento o personagem procura um envolvimento premeditado com esse lugar e com essa cultura. Ele caminha por lugares específicos muitas vezes acompanhado por um local, numa espécie de percurso comentado⁸, e procura identificação através de objetos específicos ou locais previamente identificados por alguém. O desenho no *sketchbook* torna-se também um meio de documentar essas histórias. Apesar de em ambas as situações existir uma apreensão e representação sensível do espaço no primeiro momento ela é prioritariamente emocional e no segundo momento ela é principalmente documental. É através destes fragmentos representados no *sketchbook* que o autor escreve a sua narrativa utilizando as suas experiências como motor da história. Essas experiências são organizadas de forma coerente de forma a transmitir uma mensagem coerente e um sentido com o qual o leitor se poderá identificar.

⁸ A partir deste tipo de caminhada é possível qualificar o espaço através das percepções e das práticas dos seus utilizadores. Os múltiplos pontos de vista multiplicam a profundidade, observações, formas de agir e de interagir nesse espaço (JOLÉ, 2005, p.426).

CONCLUSÃO

É possível através das HQs implantar um imaginário na realidade urbana, decifrar, criticar, escrutinar as experiências cidadinas, as metamorfoses atuais e o futuro das cidades contemporâneas. A comunicação da cidade faz-se **sentir** mais do que compreender ou explicar numa multiplicidade sensível. Para apreender a cidade é necessário acompanhar o seu ciclo comunicativo que distingue dentro do sistema construído o valor por ele emitido e a interação na cidade a diferentes níveis, velocidades e com diferentes impactos (FERRARA, 2008, p.43). É através do ato caminhar que o artista consegue apreender os vários ritmos da cidade e encontrar o seu próprio ritmo da cidade. Este ritmo torna-se o processo temporal no qual o artista interage, experimenta, absorve e sente o espaço urbano diretamente através do seu corpo e da sua mente. Esta relação torna-se complexa e dinâmica quando se junta à equação a vida urbana, a cultura do local e os seus ritmos influenciando a pausa, o envolvimento e prática do registo em *sketchbook*.

O uso do *sketchbook* no registo do quotidiano e a procura de estímulos na realidade foi, sem dúvida, um dos momentos mais importantes na criação da HQ *Portugal*. Foi através da captura das várias cenas quotidianas que o autor bebeu as fontes para a escrita do seu roteiro sendo fiel na sua representação do espaço e da cultura mesmo quando o desenho sugeria uma certa fantasia. A organização e composição destes registos permitiram ao leitor uma maior veracidade na construção da crônica urbana em HQ. Através dos seus ritmos, quadros e vinhetas, as HQs permitem a livre composição e justaposição de imagens representando a complexidade da cidade. Para além de captar a realidade fragmentada da cidade contemporânea - os ritmos, cheiros, texturas, cores, sons e até sabores relacionados com determinados espaços urbanos - transmite também o ponto de vista e imaginação do autor sobre determinado assunto ou local. Oferece recursos gráficos para representar o espaço urbano e para gerar impacto e significação nesse mesmo espaço permitindo que o leitor o sinta como se estivesse lá e que

penetre na mente do autor oscilando nesse mundo tangencial, entre realidade e ficção.

Como Ferrara (2008) coloca: a cidade faz-se sentir e essa é a sua forma de comunicação. A partir deste reconhecimento o autor traduz essas informações transmitidas pela cidade e transmite-as no seu próprio ponto de vista a outrem. Os espaços urbanos são sugeridos pela paisagem urbana fragmentada em símbolos e ícones. Através da desconstrução da linguagem e da técnica, colocando a natureza descritiva de lado e enfatizando a percepção cognitiva, aumenta-se o papel ativo do leitor e criam-se novas formas de comunicar. Este fato explica como a HQ provoca, diante do mesmo objeto, experiências e conhecimentos distintos de outros meios como a fotografia, o cinema, o teatro ou a literatura. A representação adquire uma autonomia própria nos vários meios 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.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da visão criadora**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- AZEVEDO, A. **BD no Sótão: Portugal de Cyril Pedrosa**. blog. Disponível em: <<http://bd-no-sotao.blogspot.com.br/2012/10/portugal-de-cyril-pedrosa.html>>. Acesso em: 2 dez. 2013.
- BORGES, M. **Comunicando a cidade em quadradinhos: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner**. Tese de doutorado—São Paulo: Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012.
- CABRITA, A. O acordeão que Lou Reed adorou. In: **UP Magazine**, p.21, dezembro 2013.
- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. 4º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010[1989].
- FERRARA, L. **Os significados urbanos**. São Paulo: FAPESP, 2000.
- FERRARA, L. Cidade: meio, mídia e mediação. In: **MATRIZES**, n. 2, p. 39-53, abril de 2008.
- FERRARA, L. Do Desenho ao Design: Um percurso semiótico? **Galáxia**, n. 7, p. 49-58, abril de 2004.

- FOUCAULT, M. **Isto não é um cachimbo**. 5ªed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.
- GHOSN, J. Voyages en images. In: THÉVENET, J.; RAMBERT, F. (Eds.). **ARCHI & BD: La ville dessinée à la cité de l'architecture et du patrimoine**. Paris: Beaux-Arts Editions, 2010. p. 170-183.
- GRUPO DO RISCO. **Expedição Amazônica 2010**. Lisboa: Jardim Botânico da Ajuda, 2010.
- HALL, S. The work of representation. In: HALL, S. (Ed.). **Representation: Cultural representations and cultural signifying practices**. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/Open University, 1997. p.13-63.
- JOLÉ, M. Reconsiderações sobre o “andar” na observação e compreensão do espaço urbano. In: **Cadernos CRH.**, v. 18, n. 45, p. 423-429, setembro/dezembro 2005.
- LATAPIE, M. Walkshop - Aqueduto das Águas Livres: Um percurso através das realidades materiais e imateriais da metrópole contemporânea. In: **Revista arqa - Arquitectura e Arte Contemporâneas**, n. 77, p.139-146, jan. 2010.
- MARTINBROUGH, S. **How to Draw Noir Comics: The Art and Technique of Visual Storytelling**. U.S.A.: Watson-Guption Publications, 2007.
- MARTINS, G. “Portugal” | Cyril Pedrosa |. revista online. Disponível em: <<http://www.ruadebaixo.com/portugal-cyril-pedrosa.html>>. Acesso em: 2 dez. 2013.
- MATOS, F. **Walking & Rhythmicity: sensing urban space**. In: WALK21 - VI "EVERYDAY WALKING CULTURE, THE 6 TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON WALKING IN THE 21ST CENTURY. Zurich, Switzerland: de 22 de setembro a 23 de setembro de 2005.
- MCCLLOUD, S. **Understanding Comics: The invisible art**. New York: HarperCollins books, 1993.
- PEDROSA, C. “Making-off” du livre Portugal. Portugal, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=KzavAGsjHr8>>
- PEDROSA, C. **Portugal**. 1ªed. Lisboa: ASA II, S.A., 2012. 257p.
- PIERCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- ROZESTRATEN, A. **O desenho, a modelagem e o diálogo | Vitruvius**. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.078/299>>. Acesso em: 3 abr. 2012.
- SAMSON, J. La ville en tête. In: THÉVENET, J.; RAMBERT, F. (Eds.). **ARCHI & BD: La ville dessinée à la cité de l'architecture et du patrimoine**. Paris: Beaux-Arts Editions, 2010. p. 142-151.
- SILVA, P. **Portugal em BD. Portugal, por Cyril Pedrosa**. magazine online. Disponível em: <<http://aosquadrinhos.blogspot.com.br/2011/11/portugal-em-bd-portugal-por-cyril.html>>. Acesso em: 2 dez. 2013.
- TRELCAT, S. Comic City, de 2 vers 3 dimensions. In: THÉVENET, J.; RAMBERT, F. (Eds.). **ARCHI & BD: La ville dessinée à la cité de l'architecture et du patrimoine**. Paris: Beaux-Arts Editions, 2010. p. 218-241.