

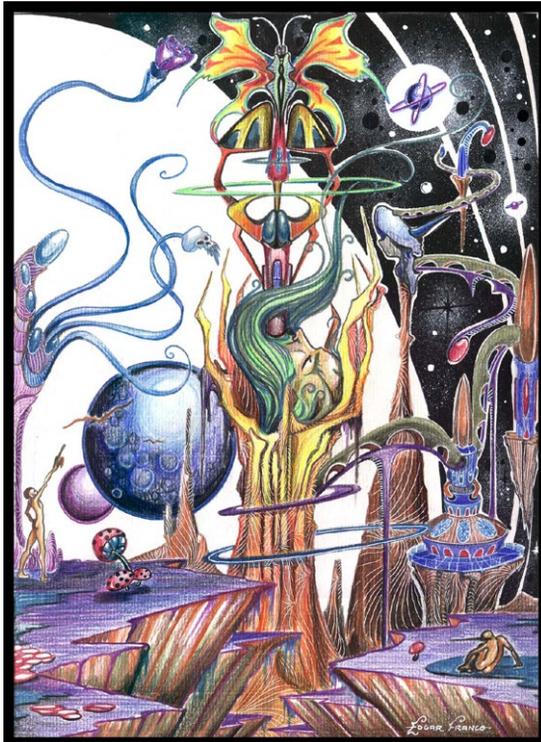
Edgar Franco

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARQUITETURA



Edgar Franco

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARQUITETURA



Marca de Fantasia  
Paraíba, 3a edição, 2020

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARQUITETURA

Edgar Franco

Série Quiosque, 4. 3a. edição - 2020

---



## MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180. Brasil  
marcadefantasia@gmail.com  
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Editor/Designer: Henrique Magalhães

### Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;  
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;  
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;  
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;  
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nílton Milanez - UESB;  
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;  
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Ilustração da capa e HQ de Edgar Franco

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

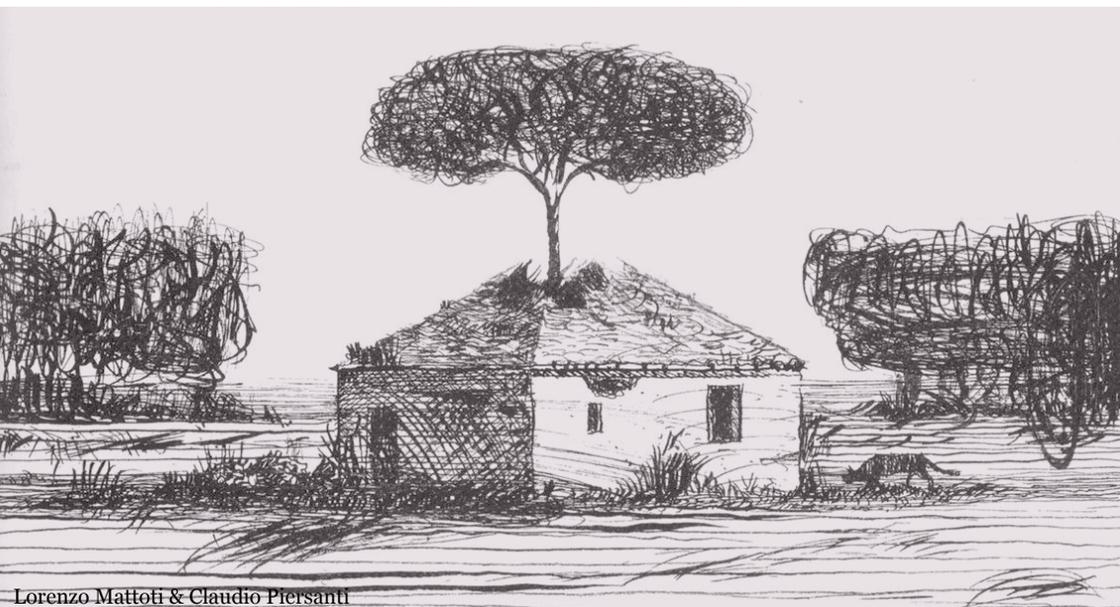
---

ISBN 978-65-86031-14-0

# Sumário

---

- 5 Prefácio
- 7 Quadrinhos e Arquitetura: um pouco de história
- 16 Arquitetura nas HQs
- 34 Arquitetos quadrinhistas & quadrinhistas arquitetos
- 46 HQ, Arquitetura e Cinema
- 56 Urbanismo e HQs
- 77 Considerações finais
- 80 *Dogmas como Pirâmides*: uma breve reflexão em forma de HQ
- 84 Referências



## Mais que castelos de areia

---

É muito curiosa a proximidade entre os quadrinhos e a arquitetura. Ambos têm no desenho sua forma de expressão; nos quadrinhos, representando as sequências e rupturas espaciais; na arquitetura, a virtualidade da representação espacial. Contudo, muito acima desses fatores meramente técnicos, o que leva o arquiteto ao encontro do quadrinista é a possibilidade de criação ilimitada de mundos, universos, contextos sociais, personalidades e personagens que atuarão nesse espaço irreal.

O lado mais interessante desses dois artistas do traço é o exercício de seu espírito lúdico. Como não associar os quadrinhos aos jogos infantis, com suas representações imaginárias de mocinhos e bandidos, esconderijos, casas de bonecas, castelos encantados e mundos de assombração? O arquiteto não estaria fazendo o mesmo ao projetar cidades, condomínios, fábricas e residências que imaginar labirintos e minotauros, jogos de armar e de tabuleiros?

Se por um lado o arquiteto tem um objetivo claro, que deve responder à funcionalidade de sua criação, é justamente nos quadrinhos onde ele pode exercer todo seu potencial imaginativo. Seja na idealização de civilizações perdidas, seja na ambientação de espaços urbanos atuais, seja na invenção pura e simples de outros mundos, algo como uma *ciência* da antecipação.

Poder-se-ia dizer que esse caráter criativo, ou prospectivo, ou voltado à crônica do cotidiano, ou premonitório, não é um privilégio do quadrinista nem do arquiteto, mas que outras artes podem igualmen-

te utilizar o mesmo campo de criação, a exemplo do teatro, e particularmente do cinema. No entanto, é nos quadrinhos onde os limites são inexistentes, nem físicos nem orçamentários, bastando para o artista a utilização de materiais rudimentares. De seu papel e lápis podem surgir palácios, máquinas fabulosas, planetas e civilizações distantes, as mais exuberantes construções, as invenções mais fantásticas.

Ainda que o arquiteto possa projetar tudo isso, sua arte não se realiza se não for executada, se não ganhar vida concreta pela ocupação de seus destinatários. O mundo imaginário do quadrinista só pede a cumplicidade do leitor, pois a arte do criador tem no desenho o seu fim.

É esta realização sem condicionamento, sem contingências, sem fronteiras físicas e espaciais que certamente seduz o arquiteto, não sendo raros os casos de arquitetos que se tornam quadrinistas. Imaginamos que mais que esse objetivo prático de realização por meio das imagens desenhadas está o resgate da liberdade infantil, assim como a possibilidade do fazer poético, num mundo cada vez mais instrumental.

Edgar Franco, arquiteto, quadrinhista, professor de Artes Visuais e pesquisador deve enxergar os quadrinhos como o espaço dessas possibilidades por meio de seu universo mítico, poético, surreal e filosófico. Com o livro *História em Quadrinhos e Arquitetura* Edgar nos mostra com maestria como a interseção dessas duas artes pode ser fecunda.

Num panorama que vai dos primórdios da linguagem ilustrada e sequencial aos quadrinhos contemporâneos, Edgar traça, com inúmeros exemplos, as diversas expressões de quadrinistas que buscaram na arquitetura o elemento fundamental para a realização de suas narrativas. Por outro lado, nos aponta os arquitetos que ultrapassaram a fronteira do racionalismo para se fazer concretos no mundo dos sonhos.

Henrique Magalhães

## Quadrinhos e Arquitetura: um pouco de história

---

As narrativas compostas por imagens em sequência tiveram, desde os seus primórdios, uma conexão intrínseca com o universo arquitetônico, as catedrais medievais foram apelidadas por alguns de “Livros de pedra”. Em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, Humberto Eco relata-nos sua teoria para o surgimento da chamada “cultura de massa”. Segundo ele, no século XII o Abade Suger decide adornar sua nova catedral com uma série de esculturas e vitrais representando na forma de narrativas visuais trechos bíblicos, a ordem dos fenômenos naturais, as hierarquias das artes e ofícios e fatos históricos, permitindo assim, aos fiéis incultos, a percepção de todos esses mistérios. Essa atitude foi revolucionária para a época, pois as missas eram rezadas em Latim e os fiéis, em sua esmagadora maioria, não compreendiam essa língua.

Ao longo dos séculos seguintes as narrativas imagéticas irão se tornar lugar comum nas igrejas e contribuirão para a germinação do que atualmente chamamos de linguagem das histórias em quadrinhos. Mesmo alguns ícones gráficos particulares dessa arte contemporânea tiveram antecedentes em pinturas medievais, como as *filacteras*, precursoras do balão de fala; elas já apresentavam na tela as palavras ditas por alguma “personagem” circunscritas em um espaço determinado.

As Histórias em Quadrinhos (HQs) “modernas” se estabeleceram como linguagem em fins do século XIX. Existem muitas controvérsias



Fig. 1 – Filacteria em A Natividade, Mestre Francke, Séc. XV

quanto ao pioneirismo de seu desenvolvimento. Os americanos indicam *The Yellow Kid* (1895) de Richard Outcault como a primeira HQ seriada da história, já no Brasil, dentre outros pesquisadores, Henrique Magalhães aponta a HQ *As aventuras de Nhô-Quim*, de Angelo Agostini, como anterior ao *Yellow Kid*. Mas com certeza um dos primeiros trabalhos a explorar de forma dinâmica e ousada as possibilidades ilimitadas da linguagem dos quadrinhos foi *Little Nemo in Slumberland*, HQ seriada criada em 1905 pelo ilustrador norte-americano Winsor McCay, considerada um dos grandes clássicos das HQs. McCay é um dos primeiros inovadores dos chamados *comics*, ele incorpora influências de *Art Nouveau*, *Art Decó*, entre outras, e

revolucionava os enquadramentos, explorando os grandes planos, antecipando as possibilidades da lente grande angular usada posteriormente no cinema. McCay produziu uma obra sem precedentes, que até hoje emociona pela exuberância, requinte e vanguarda.

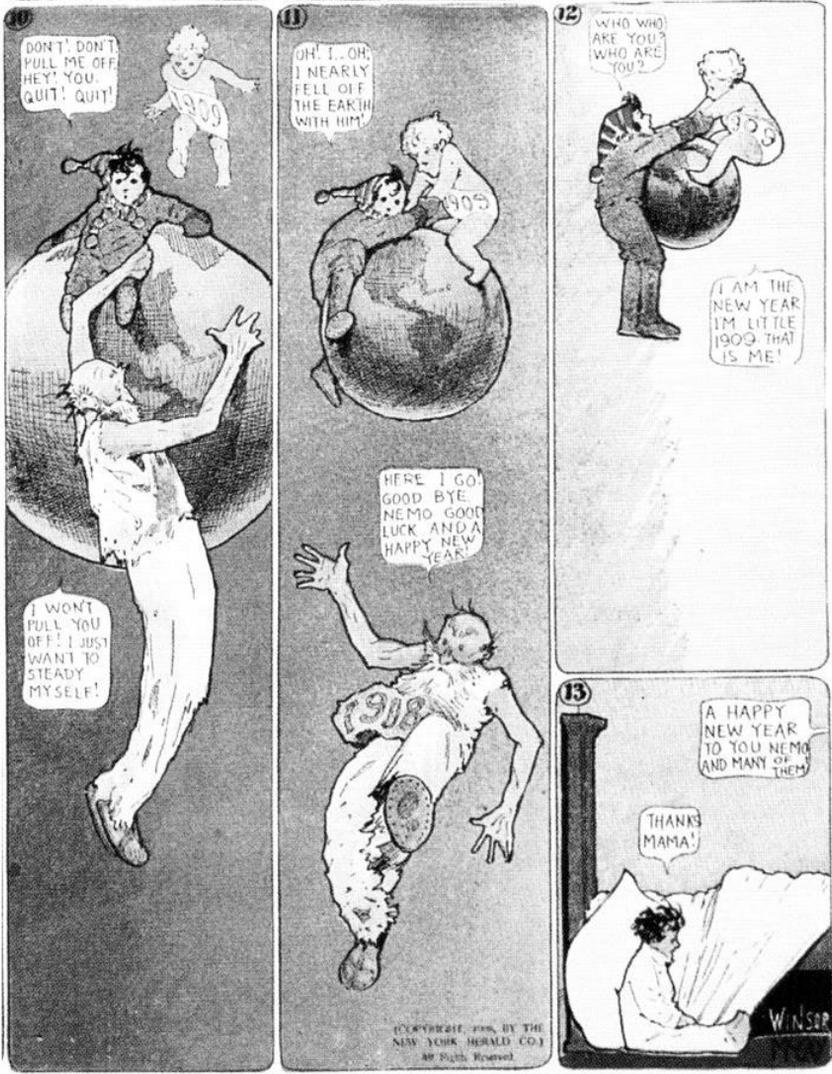


Fig. 2 – Little Nemo de Winsor McCay

Nos EUA as HQs cômicas, origem da denominação *comics*, aos poucos dão lugar também às HQs de aventura. Dentre esses trabalhos pioneiros destaca-se, pela qualidade plástica e expressiva do traço, *Flash Gordon*, de Alex Raymond, trabalho deflagrador de uma nova estética no design. Entre outros comentários sobre a influência dessa HQ, as aeronaves desenhadas por Raymond chegaram a ser utilizadas por técnicos da NASA como base para solucionar problemas de aerodinâmica em seus foguetes. *O Príncipe Valente*, de Hal Foster, considerado um dos maiores ilustradores da era medieval de todos os tempos, marcou época pelo desenho detalhado e realista, resultado das pesquisas exaustivas sobre mobiliário, indumentária e arquitetura de época. A fidelidade das representações arquitetônicas e de *design* de Foster levou alguns cineastas, seus contemporâneos, a usarem as HQs de *O Príncipe Valente* como base para o desenho de produção de filmes que se passavam na era medieval.



Fig. 3 – *Flash Gordon* de Alex Raymond

Posteriormente surge o gênero heroico com *Superman*, de Jerry Siegel e Joe Schuster. Destaca-se também *Batman*, de Bob Kane, que anos depois de sua criação tornou-se motivo de investigações estéticas baseadas no período gótico para a ambientação e caracterização de suas HQs; e ainda o revolucionário *The Spirit*, de Will Eisner, trabalho que segundo alguns pesquisadores chegou a influenciar os ângulos de câmera inusitados do filme *Cidadão Kane* de Orson Welles. Eisner promove uma profunda experimentação que vai dos letreiros de abertura das HQs até a proposição de enquadramentos não usuais.



Fig. 4 – Página de abertura de HQ de *The Spirit*, de Will Eisner

Nos anos 1960 surge o movimento *underground* nos quadrinhos norte-americanos, inspirado pela contestação dos hippies e que teve como maior expoente o polêmico artista Robert Crumb e suas criações insólitas e amorais, como *Fritz The Cat*. O trabalho de Crumb é baseado em uma distorção deformadora das personagens, em fortes hachuras e numa sexualidade depravada e amoral. Sua arte tornou-se parte do imaginário estético da contracultura, influenciando as gerações que o sucederam não só nos quadrinhos, como também na ilustração e no design.

Na segunda metade dos anos 1980 os americanos passam a investir nas chamadas HQs autorais, coisa que já acontecia na Europa desde os anos 1960. O grande marco desse novo momento é a HQ *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, que apresenta um *Batman* envelhecido, inserido numa *Gotham City* caótica e nebulosa, com um traço distorcido e estilizado, fugindo aos padrões estabelecidos pela indústria norte-americana dos *comics*. Miller inaugura uma nova tendência, permitindo ao autor investir em sua expressão pessoal, valorizando também o seu nome, em detrimento do das personagens. Outros autores irão surgir impulsionados por essa visão, dentre eles se destacam os roteiristas Alan Moore, Neil Gaiman, e Grant Morrison, este último irá roteirizar *Asilo Arkham*, uma das HQs norte-americanas mais ousadas nos aspectos da especulação gráfica e estética; o artista Dave McKean irá trabalhar com técnicas variadas, incluindo óleo e colagem, produzindo um trabalho expressivo e inovador, tornando-se, ao lado de Bill Sienkiewicz, um dos ilustradores mais importantes da HQ contemporânea.



Fig. 5 – *Asilo Arkham*, de McKeon & Morrison

Na Europa, por tradição, os quadrinhos já seguiram uma linha mais voltada ao público adulto, valorizando muitas vezes mais o autor do que a personagem. *Astérix*, de Goscinny e Uderzo, é um dos exemplos mais interessantes de pesquisa detalhada da arquitetura de época, tratando com riqueza de detalhes o mundo romano e a ambientação rústica das aldeias europeias. Com sua rica arquitetura vernacular, esse realismo dos cenários chega a produzir um contraste inusitado com a forma caricatural do desenho das personagens. O belga Hergé também investe em ambientações detalhadas para as aventuras de seu lendário personagem *Tintin*, contando com uma equipe de desenhistas que investigava a fundo a caracterização ar-

quitetônica, indumentária, costumes e tudo que fosse possível sobre os países retratados.

A partir dos anos 1960, revistas periódicas como *Linus*, *Pilote* e *L'Echo de Savanes*, abrem espaço para trabalhos ousados e de exploração da linguagem dos quadrinhos; dentre esses autores podemos destacar o arquiteto italiano Guido Crepax, criador de *Valentina* e de uma vasta gama de personagens, com destaque para as mulheres sensuais. Suas HQs são marcadas por um desenho anguloso e climas oníricos, onde o enquadramento é explorado com muita liberdade, criando longas sequências de quadrinhos que apresentam pequenos detalhes como pés, olhos, mãos, bocas, e longos requadros com visões mais abrangentes, podendo tomá-las como um paralelo entre a divisão de espaços em planta aprendida por Crepax em sua formação de arquiteto. Na década de 1970 surge o grupo *Les Humanoïdes Associés*, criador da revista de fantasia e ficção científica (FC) *Métal Hurlant*, título que revoluciona a linguagem das HQs e exerce forte influência sobre o cinema de FC até os dias atuais, consagrando definitivamente nomes como Moebius, Phillipe Druillet, Milo Manara, Caza, H. R. Giger, Richard Corben, entre outros.

A ligação entre as Histórias em Quadrinhos e a Arquitetura já é notória. Desde o início do século XX arquitetos do mundo todo têm demonstrado sua admiração pela linguagem das HQs e pelas particularidades que as distinguem como meio de expressão, entre elas o fato de serem a única mídia onde passado, presente e futuro podem conviver juntos num mesmo contexto, pois enquanto nossos olhos (a fóvea) estão concentrados em um quadrinho da sequência, a visão periférica capta os quadros anteriores e posteriores. Este efeito é único na narrativa quadrinhística, já que no cinema a sucessão de eventos está intrinsecamente ligada ao tempo da projeção. A fasci-

nação dos arquitetos por essa forma de narrativa visual levou muitos deles a se aventurarem na criação de HQs, alguns, como o já citado italiano Guido Crepax, criador da genial *Valentina*, ajudaram a revolucionar essa arte.



Fig. 6 – *Valentina* de Guido Crepax

## Arquitetura nas HQs

---

Como parte da ambientação, compondo os cenários, a arquitetura sempre está presente nas HQs, às vezes de forma sutil e esboçada, ocupando um plano secundário, funcionando como pano de fundo para a ação, noutras vezes ela aparece como uma das principais personagens, elemento fundamental para o andamento da narrativa, presente de forma detalhada e refinada. Nos quadrinhos, a arquitetura perde o caráter mecânico das representações projetuais – quase sempre decompostas em plantas, cortes e elevações –, deixa de ser uma forma estática para aparecer viva, ocupada pelas personagens, inserida em contextos urbanos ou bucólicos, explicitando a circulação, a escala e a dinâmica de suas relações plásticas com o seu entorno. Ela deixa de ser um objeto representacional rígido para se contextualizar, interagindo com as personagens que são o motivo de sua existência, servindo como um paralelo metafórico da arquitetura e do urbanismo ditos reais, construídos.

O esplendor da arquitetura de todas as eras humanas já foi retratado nas HQs ao longo de seus pouco mais de 100 anos de existência, do abrigo primitivo das cavernas, em trabalhos como *Brucutu* e *Piteco*, passando pelo esplendor greco-romano, em *Asterix*, pela era medieval, em *O Príncipe Valente*, chegando ao modernismo, visto em *Triton*, e às centenas de visões fantasiosas de futuro, ou mundos de fantasia, onde a ousadia das representações antecipou o Pós-Modernismo. A manifestação da arquitetura nos quadrinhos é bem diversificada, ela aparece na forma de cidades reais revistas, civiliza-

ções antigas recriadas, mundos utópicos e totalmente imaginários, de estéticas unusuais, contundentes e inovadoras.

Podemos apontar alguns exemplos interessantes da arquitetura das HQs, dentre tantos outros, como os fabulosos templos e pirâmides Maias recriados na série de FC, *Gilgamesh*, de Jim Starlin; a visão retrô da arquitetura Romana do Coliseu na HQ de ficção e fantasia *Storm*. Um impressionante interior Gótico em *Elektra Vive*, de Frank Miller. E ainda a leveza da arquitetura de influência árabe na série *Os Livros da Magia*, de Neil Gaiman, a beleza de uma Veneza nos tristes tempos da Inquisição, no traço onírico de Milo Manara, a exuberância da arquitetura do ferro, na HQ *noir Dead-End*, de Seyer.

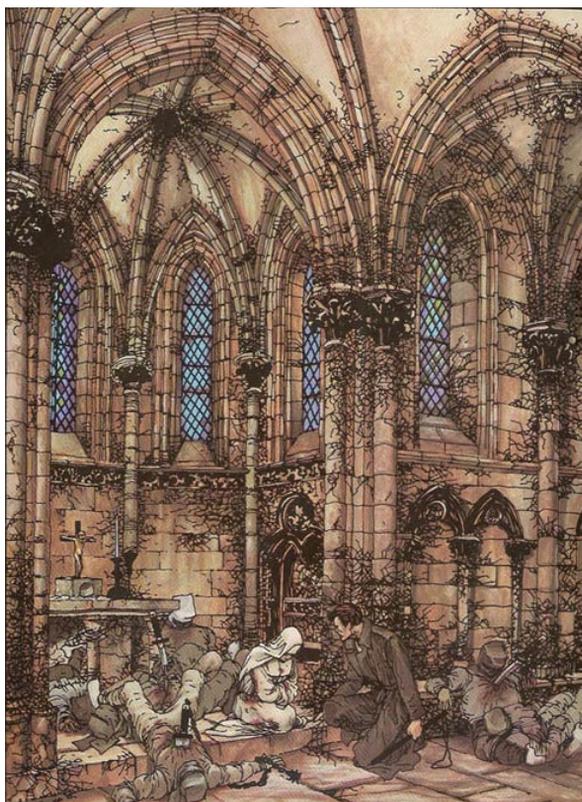


Fig. 7 – *Elektra Vive*, de Frank Miller



Fig. 8 – Veneza em *Mors Tua Vita Mea*, de Milo Manara

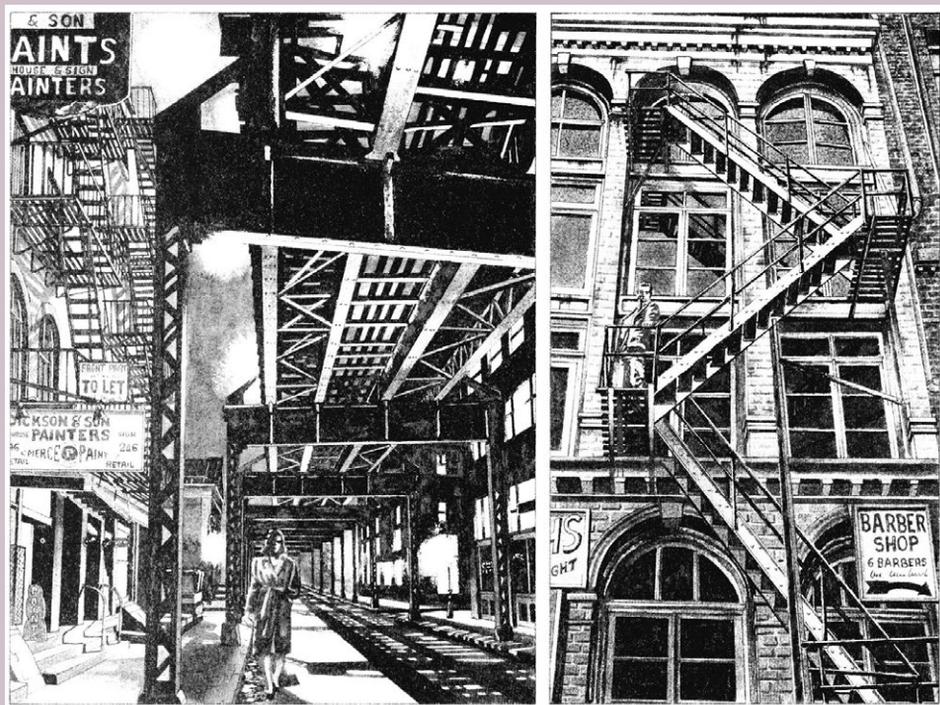


Fig. 9 – Arquitetura do ferro em *Dead-End*, de Seyer

Como podemos perceber, novas visões de obras arquitetônicas notórias são uma constante no mundo dos quadrinhos, as HQs por não possuírem nenhum vínculo com a realidade permitem a criação de arquiteturas mesclando estilos conflitantes; pesadas estruturas são sustentadas por pilares de diâmetros desprezíveis, castelos flutuam no ar como se não existisse gravidade. O desvínculo com o mundo real permite às HQs funcionarem como um laboratório estético onde são realizadas experiências inimagináveis. Na maioria das vezes isso acontece de forma natural e descompromissada.

Nos quadrinhos muitas obras arquitetônicas são revistas e recontextualizadas, como as pirâmides Egípcias em *Os Mundos Fantásticos de Moebius*, onde vislumbramos um robô gigantesco atravessar um deserto e deparar-se com uma pirâmide em ruínas. Moebius mostra-nos em sua ótica o caráter de transitoriedade da arquitetura, mesmo as milenares pirâmides, tidas como uma das obras arquitetônicas que mais perduraram na face da Terra, também um dia serão irreconhecíveis ruínas para finalmente desaparecerem completamente. O autor consegue situar o leitor num mundo futuro apenas usando como referência o elemento arquitetônico. A arquitetura participa ativamente da narrativa da HQ, tornando-se importante elemento da sua linguagem.

As Pirâmides também aparecem na obra do iugoslavo Enki Bilal, em sua notória *Trilogia Nikopol*, onde uma delas torna-se uma enorme nave intergaláctica, onde vivem estranhos extraterrestres em visita à Terra. Já no álbum *As Falanges da Ordem Negra*, de Bilal & Christin, podemos ver vários espaços urbanos de Barcelona, onde *A Sagrada Família* e a casa *Milá*, de Gaudi, aparecem redivivas, permitindo-nos uma noção precisa de sua escala devido à inserção no contexto urbano. O conhecido quadrinhista português Victor

Mesquita, que explora temáticas esotéricas e metafísicas, retrata um castelo tradicional da cidade de Lisboa coberto por uma edificação futurista em seu álbum *Eternus 9*.



Fig. 10 – Nave-Pirâmide em *Os Imortais*, de Enki Bilal

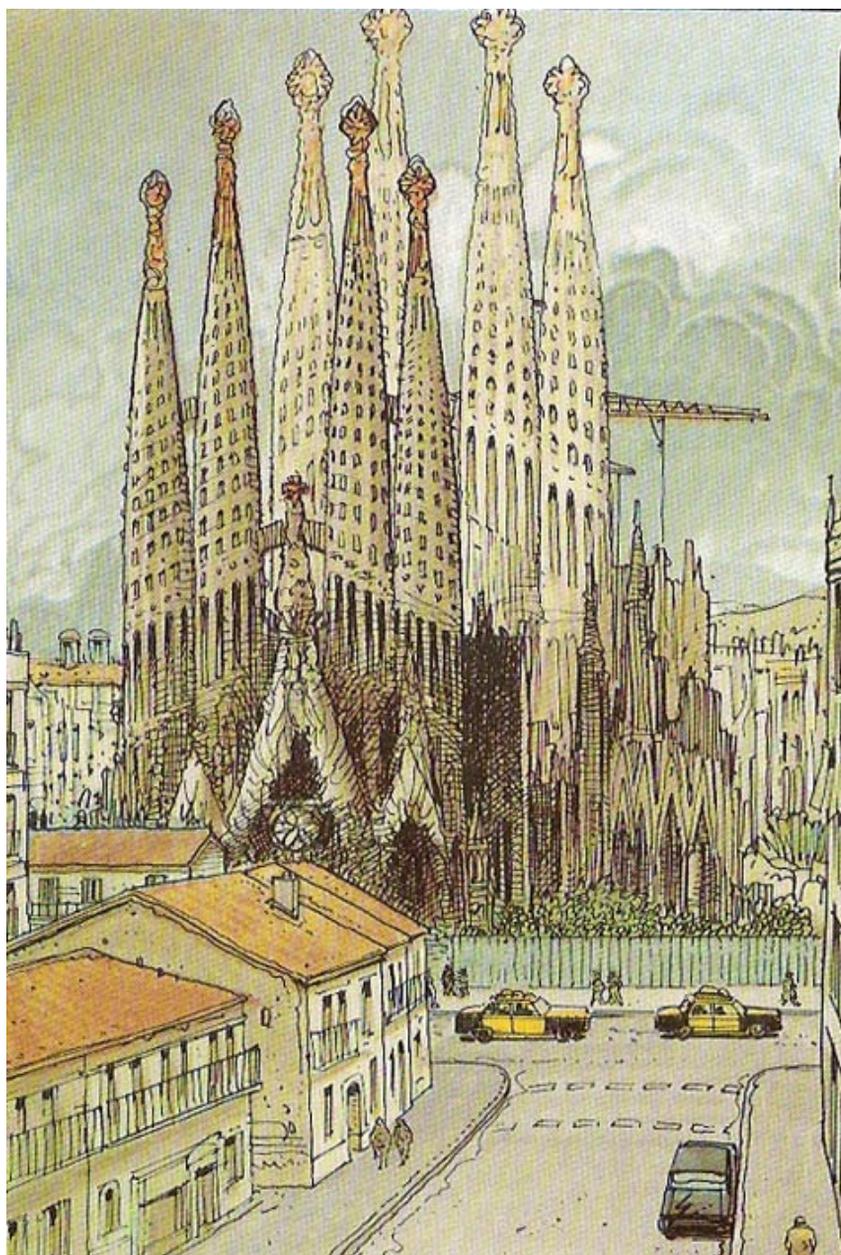


Fig. 11 – A Sagrada Família em *As Falanges da Ordem Negra*, de Bilal & Christin

Nos Estados Unidos, o quadrinhista Will Eisner, um dos grandes estudiosos da linguagem dos quadrinhos, criou a *graphic novel* *O Edifício*, onde relata a relação poética vivida entre os seres humanos e o seu ambiente cotidiano; no caso, a ligação de vários personagens a um mesmo edifício, mostrando a trajetória de suas vidas até o final, que culmina com a demolição do prédio e sua substituição por outro. Eisner apresenta-nos de forma lírica e inspirada o caráter de transitoriedade dos objetos arquitetônicos, que analogamente aos seres humanos têm o seu tempo de existência e estão fadados, mais cedo ou mais tarde, a cederem lugar a novas construções, como nós morremos para que novas gerações ocupem o nosso lugar.

### *O Edifício* de Will Eisner

O álbum foi publicado em 1987, mas como em todas as obras de Eisner, a história se passa entre as décadas de 1930 e 1940. Trata-se de uma bela narrativa de fundo existencial, onde o autor retrata a implacabilidade do tempo e as injustiças do destino. Nela sua poética alcança um nível antes não visto. O trabalho narra a saga de quatro personagens que habitam uma metrópole norte-americana, podemos afirmar que a quinta personagem do álbum é o edifício que lhe dá título. Construído em um lote de esquina no cruzamento de duas grandes avenidas, ele é o elo entre as personagens.

A grande sensibilidade de Eisner está em retratar poeticamente a ligação sentimental do homem com o seu espaço, demonstrando o papel especial do edifício na vida das pessoas retratadas em sua história. Eisner apresenta com sutileza e maestria o envolvimento dos homens com os espaços da vida cotidiana, mostrando que as motivações psicológicas que nos ligam às cidades, bairros e edifícios

são muito mais pungentes do que os elementos mais relevantes no discurso arquitetônico; conforto térmico, luminoso e acústico, beleza, funcionalidade e flexibilidade não representam nada diante da importância simbólica que o edifício tem para aqueles que o vivem, tornando-o um repositório de memórias e sensações.

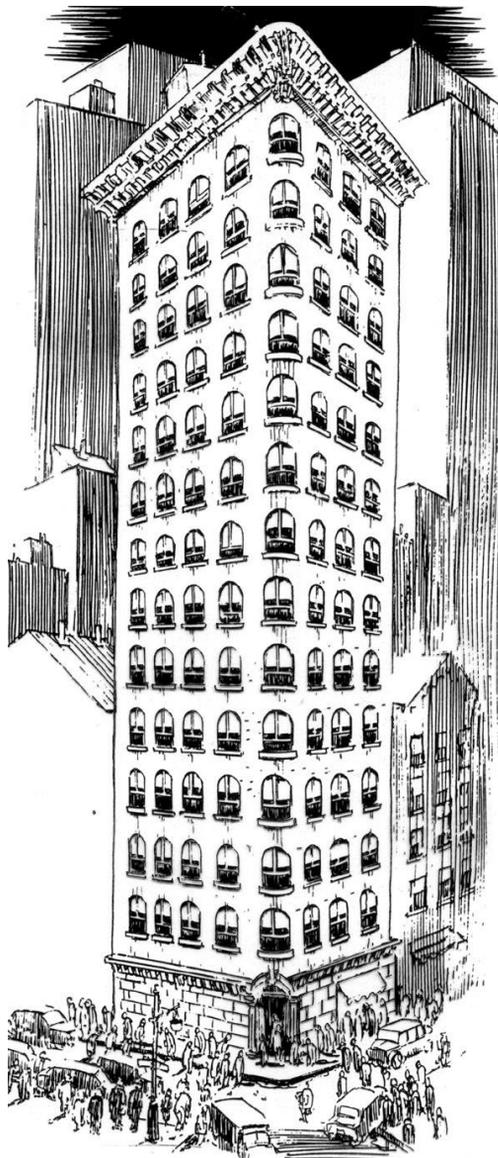


Fig. 12 – O Edifício,  
de Will Eisner

*O Edifício* toca também em uma questão fundamental, a perenidade da arquitetura, ou seja, os edifícios têm seu tempo de vida útil, estando fadados a um dia tornarem-se imprestáveis e a serem demolidos dando lugar a uma nova construção, salvo nos raros casos de tombamento. Eisner mostra-nos o caráter cíclico da arquitetura. A renovação constante dos espaços é praticamente inevitável. Como as gerações humanas sucedem-se, assim também acontece com a arquitetura. A cidade é um “organismo vivo”.

À medida que fui envelhecendo e acumulando recordações, passei a me sensibilizar mais e mais com o desaparecimento de pessoas e referências urbanas. Para mim eram especialmente perturbadoras as inexplicáveis demolições de prédios. Eu sentia como se de alguma forma eles tivessem alma. [...] É impossível pensar que, ao fazerem parte da vida, não tenham absorvido as radiações provenientes da interação humana. E eu me pergunto sobre o que resta depois que um prédio é demolido (EISNER, 1987:4).

Na abertura do álbum, Eisner nos apresenta uma sequência de três páginas onde, de forma contundente, é representada a substituição do edifício – uma construção que lembra os projetos da chamada *Escola de Chicago* – por uma imponente torre de concreto, aço e vidro. Logo depois o autor retorna ao passado para narrar as histórias das personagens que interagiram com o edifício. Ele começa com *Monroe Mersh*, um anônimo e solitário habitante da cidade, como tantos outros, escravizado pela rotina cotidiana, até o dia em que assiste casualmente ao assassinato de uma criança defronte ao edifício. Esse fato muda sua vida, pois a partir daí ele resolve dedicar-se à caridade infantil, escolhendo a entrada do edifício como local ideal para sua atividade filantrópica. Com o passar dos anos ele torna-se uma figura

folclórica do local, vindo a falecer no exercício de sua causa nobre. Sua morte quase coincide com a demolição do edifício.



Fig. 13 – O sítio após a morte do edifício, Will Eisner

A segunda saga narrada pelo autor é a de *Gilda Green*, bela jovem que se apaixona por um poeta frustrado, mas acaba casando-se com outro homem. Apesar disso, *Gilda* continua a se encontrar com sua antiga paixão, pelo resto de sua vida, todas as quartas-feiras na porta do edifício. Ela morre justamente no dia da inauguração do novo edifício, faltando pela primeira vez ao seu encontro. De maneira metafórica, Eisner relaciona a singularidade de sua personagem com o edifício; os dois são insubstituíveis por suas qualidades únicas.

A história do violinista *Antônio Tonatti* talvez seja a mais comovente do álbum, o garoto apaixonado pela música, por ironia do destino, só irá praticá-la de verdade após a sua aposentadoria, e o local escolhido para tocar seu violino é a porta do edifício, trazendo brilho e alegria aos transeuntes. *Tonatti* não chega a tocar na porta do novo edifício, já que vem a falecer no inverno que antecede sua inauguração.

O último personagem a ter sua história narrada é *P. J. Hammond*, empresário do ramo imobiliário que acaba desenvolvendo uma fixação pelo edifício. Nesse episódio do álbum, Eisner trata de um assunto muito caro à arquitetura, os meandros da chamada especulação imobiliária, mostrando-nos a falta de escrúpulos e as negociatas que envolvem essa atividade. O edifício acaba sendo o motivo da falência de *Hammond*, levando-o à morte em um salto suicida de uma de suas janelas.

Eisner é brilhante ao apresentar-nos a relação entre o homem e a urbe, um mundo repleto de referências espaciais que se tornam instrumentos para despertar nossas memórias, e as edificações, assim como as gerações humanas, sucedem-se em um ritmo aparentemente lento, mas implacável. O quadrinhista termina o trabalho reafirmando o caráter cíclico do envolvimento entre homem e arquitetura: “E assim a nova construção dá início à sua existência, acu-

mulando suas próprias lendas até que, algum dia, também venha abaixo e seja substituída por outra” (EISNER, 1987).



Fig. 14 – O novo edifício, Will Eisner

## Caza e a arquitetura dos *Oms*

Caza, pseudônimo de Phillipe Cazamayou, nasceu em Paris, na França, em 1941, iniciou sua carreira na serigrafia, trabalhando também como maquetista e depois ilustrador publicitário, para finalmente entrar no mundo dos quadrinhos. O pesquisador Gazy Andraus (1996) divide a obra de Caza em quatro fases distintas, a primeira influenciada claramente pela estética do psicodelismo e pela ideologia hippie; a segunda, auto-referencial, situa os personagens no ambiente urbano e faz críticas incisivas à alienação, consumismo e mediocridade dos habitantes das grandes cidades; a terceira, onírica, mítica e transcendental, envolve universos fantásticos usados para metaforizar o planeta Terra e os homens e, finalmente, uma quarta fase que infelizmente representa o ocaso do artista, ao submeter-se aos padrões do mercado de HQs europeus, criando álbum sequenciados de quadrinhos fantásticos, sem o brilho e investigação de linguagem dos seus trabalhos anteriores.

A série intitulada de *Os Tempos Ominosos*, pertence à terceira fase do trabalho de Caza. Esta série de HQs é desenvolvida a partir de uma raça de seres alcunhados de *Oms* pelo artista, eles são uma clara alusão aos homens que habitam as cidades, e são representados de forma caricata e uniforme, possuindo pouca expressividade facial e física, parecendo produtos fabricados em uma linha de montagem, o que é literalmente demonstrado na HQ *Equinócio*. O ambiente urbano em que os *Oms* vivem é altamente opressor e racional, formado por edificações monumentais construídas com pesados blocos de concreto/pedra, onde quase não se avistam janelas ou aberturas de ventilação e a vegetação simplesmente inexiste, as cores desse uni-

verso urbano são sempre frias, com destaque para os azuis e grises. Caza realizou quatorze HQs usando este universo como base, elas foram compiladas no álbum *Los Tiempos Ominosos*. Faremos uma breve análise da arquitetura como elemento de reforço narrativo em duas delas: *O Flautista* e *Equinócio*.

Na HQ *O Flautista*, trabalho de nove páginas produzido em 1980, o contraste entre o mundo orgânico e o racional é evidenciado por diversos elementos, a começar pelo desenho sinuoso da paisagem rural de onde surge o peregrino - personagem central da história - que contrasta brutalmente com a racionalidade geométrica da cidade dos *Oms*. O contraste de cores também é claro, o peregrino que visita a cidade usa uma roupa vermelho sangue, destacando-o claramente no universo da paisagem azul desbotada da urbe e de seus moradores. O rosto do andarilho tem traços bem marcados, rugas e olhos avermelhados, enquanto os *Oms* possuem faces impessoais, quase que só dois pontos para os olhos, um para o nariz e um risco para a boca.

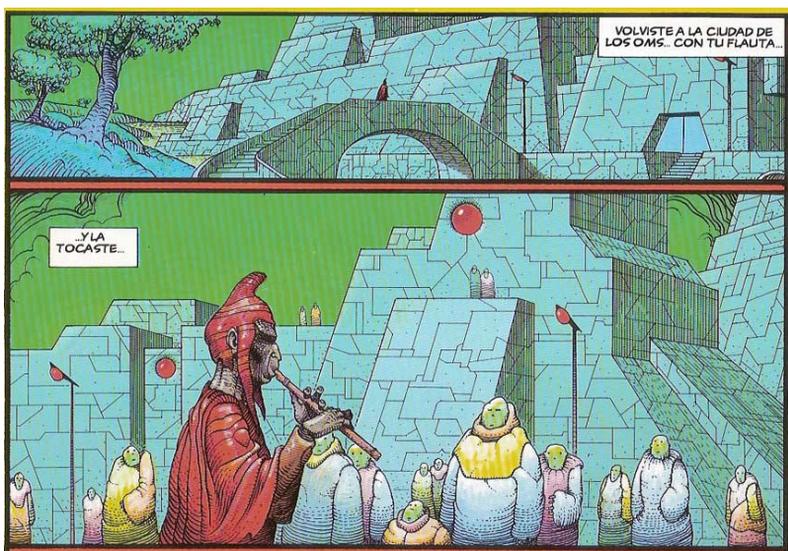


Fig. 15 – Contrastes em *O Flautista*, de Caza

A arquitetura nessa HQ é opressora, não existem janelas, não existe vegetação, todo o chão é pavimentado, as edificações monumentais parecem um cruzamento de pirâmides Astecas com a arquitetura Moderna, a cidade também remonta uma fortaleza medieval, separada do resto do mundo por um rio, onde uma única ponte funciona como conexão ao mundo natural. Nessa urbe fria, os habitantes parecem estar estáticos nas ruas, como zumbis eles fitam o vazio. O único elemento que adorna a cidade é uma estátua sobre um pedestal, onde vislumbramos um *Om* prostrado em uma pose desesperadora e angustiante.

O andarilho percebe esse vazio e se comove com ele, tenta levar-lhes beleza através da música tocada em uma flauta que produziu com as próprias mãos, mas é repudiado pelos *Oms*, que não mais possuem sensibilidade para a música. Como vingança, o andarilho produz outra flauta que hipnotiza todos os *Oms* levando-os a mergulhar para a morte no rio. Essa vingança custou-lhe uma das pernas, amputada para a confecção da segunda flauta. O roteiro faz uma referência clara ao *Flautista de Hamelin*.

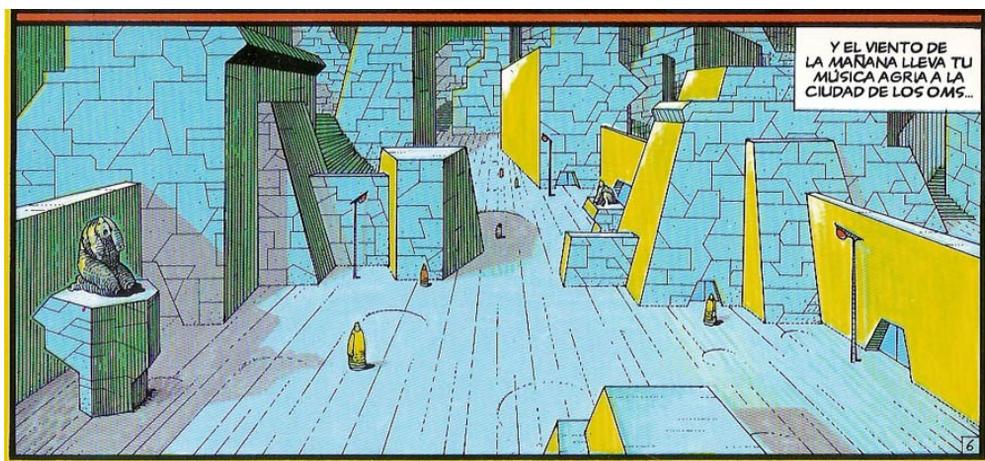


Fig. 16 – Arquitetura opressora em *O Flautista*, de Caza

Em *Equinócio*, HQ de treze páginas criada por Caza em 1982, a cidade dos *Oms* mantém as características de *O Flautista*, a diferença é que desta vez o seu limite para o mundo orgânico/natural é o mar. Na página dois da história, o autor chega a representar os *Oms* como seres produzidos em série, e faz uma alusão clara a Corbusier e sua “máquina de morar”, quando escreve que “os *Oms* estão hipnotizados por suas casas-máquina”, acrescentando que eles possuem almas petrificadas que os levaram a tapar os ouvidos para o clamor profundo do mar.

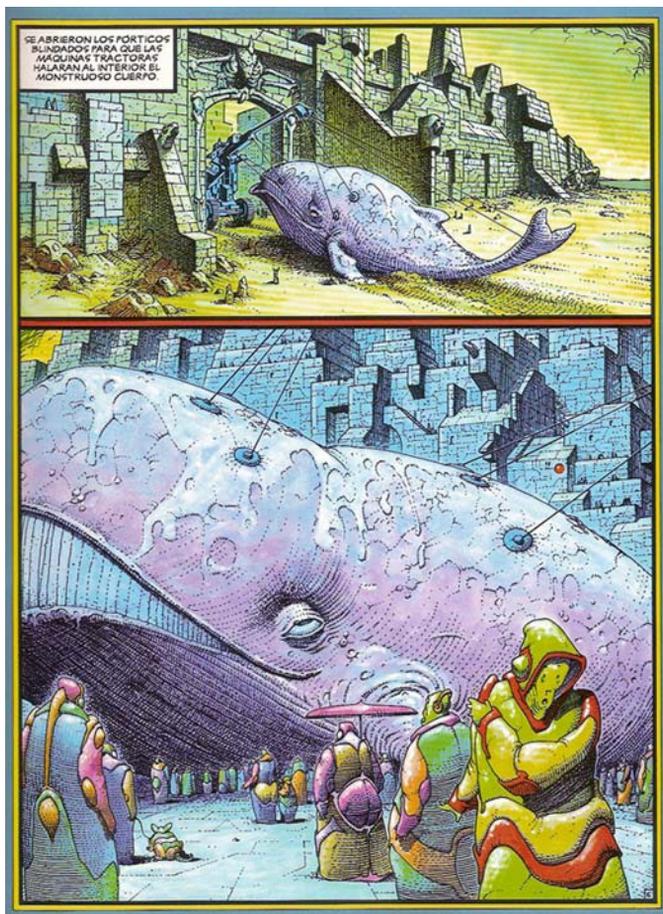


Fig. 17 – Página 6 de *Equinócio*, de Caza

Desta vez uma criatura esguia de formas femininas e manto vermelho sangue, chamada *Morgone*, contrasta com a impessoalidade dos *Oms* e com a frieza desbotada da cidade Ela é uma espécie de mensageira que canta para o mar, convocando dezenas de mulheres nuas que saem das ondas em direção à praia. Na manhã seguinte os *Oms* são surpreendidos por uma enorme baleia morta, encalhada na praia, decidem por levá-la para o centro da cidade, onde após avaliá-la decretam que é inapropriada para o consumo; a noite cai e com ela acontece o inesperado, as mulheres do mar, convidadas por *Morgone* na noite anterior, emergem da vagina da baleia – numa referência explícita ao Cavalo de Tróia – e caminham até o edifício mais alto da cidade. Elas cantam como sereias encantadas e o mar invade a cidade cobrindo-a completamente, exterminando a raça doente e vazia que ali habitava.

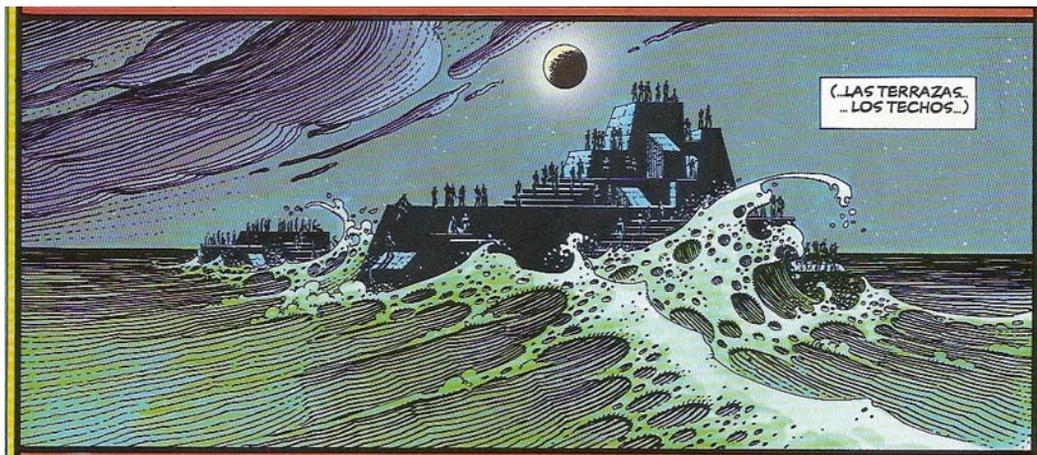


Fig. 18 – A cidade dos *Oms* coberta pelo mar em *Equinócios*, de Caza

Assim como nas outras onze HQs do álbum, a arquitetura representada nessas histórias é um elemento de fundamental importância simbólica para o fluxo da narrativa, auxiliando o autor na criação de suas metáforas críticas ao crescimento caótico das cidades e à visão autocentrada da espécie humana em sua saga consumista insana e inescrupulosa. Caza parece não ver muita solução para o destino da humanidade e parece crer que a Terra viverá melhor sem ela. Outras HQs de fases distintas, como a bela *Pax*, parecem reforçar esta visão do quadrinhista.

## Arquitetos quadrinhistas & quadrinhistas arquitetos

---

Os arquitetos sentem-se atraídos pelas possibilidades de criação ilimitada que os quadrinhos lhes oferecem; quando vão projetar os edifícios e cidades para suas HQs não são limitados por problemas de ordem técnica ou estética, estão livres para experimentar fusões entre os mais variados estilos arquitetônicos, criar cenários monumentais, oníricos, surreais ou bucólicos, fundir o Clássico ao Barroco, o Gótico ao Moderno. Dessa forma podemos dizer que alguns quadrinhistas anteciparam as tendências pós-modernistas da arquitetura em seus trabalhos ao promoverem a junção de estilos diversos e até incongruentes. Sobre as possibilidades infinitas de criação arquitetônica nos quadrinhos, o quadrinhista espanhol, que estudou arquitetura, Daniel Torres, quando indagado se estava arrependido de ter abandonado a arquitetura pelas HQs, respondeu:

Nas minhas HQs acumulo muitas funções, entre elas a de arquiteto, eu tenho grande vantagem sobre os arquitetos, a de poder inventar não só os espaços, mas também as pessoas que ocuparão esse espaço. Além disso, não sou limitado por problemas técnicos e financeiros, posso imaginar tudo pelo fato do universo de uma história em quadrinhos não ter existência fora da imaginação (TORRES, 1989:6).

Outra das declarações de Torres é passível de ser usada como paralelo de um ideário arquitetônico que floresceu durante algumas décadas. Para ele, a HQ deveria ser uma ciência exata:

O desenhista deve ter um objetivo claro e, em seguida, por em funcionamento a fórmula que permitirá atingir aquela meta. No meu trabalho não faço nada que não seja extremamente lógico. Eu quero que o resultado seja exatamente conforme imaginei antes de começar a desenhar. Não digo que eu consiga cem por cento. Mas tudo se torna muito importante dentro dessa perspectiva (TORRES, 1989:5).

Ao considerarmos a formação de arquiteto de Torres, imediatamente percebemos em seu discurso ecos do pensamento racionalista na arquitetura e do discurso de ícones como Le Corbusier e sua visão da casa como “máquina de morar”. O desenho de Daniel Torres é angular e geometrizado, correspondendo a esse anseio racionalista.



Fig. 19 – O Palácio da Alvorada, de Niemeyer, recontextualizado em HQ de Daniel Torres

O paralelismo entre o ato de projetar arquitetura e o ato de enquadrar o tempo na forma de requadros que dividem o espaço das cenas na página de uma HQ foi ressaltado por muitos arquitetos e quadrinhistas, como Vicent Amiel em texto para a exposição *Attention Travaux - Architectures de Bande Dessinée*, que aconteceu no Instituto Francês de Arquitetura de Paris, em 1985:

A HQ é uma arquitetura, em princípio, atendendo suas imposições, está-se diante da arte de utilizar o espaço. Isto é verdade tendo em vista a composição dos quadrinhos numa página. Todos os elementos que fazem a força, a originalidade e a beleza de uma HQ dependem da relação entre um quadrinho e o outro (AMIEL apud DOUGLAS, 1985).

Flávio Calazans, artista multimídia e quadrinhista brasileiro, é um exemplo da formação multidisciplinar dos quadrinhistas. Por diversas vezes o artista trabalhou com arquitetos desenvolvendo projetos ousados, como o de uma casa redonda e de uma cidade fractal, além da proposta para uma intervenção urbana na cidade de Santos, definindo os tradicionais canais através de cores. Calazans por diversas vezes ressaltou a dinâmica relação entre os processos criativos do arquiteto e do artista das histórias em quadrinhos, como no trecho abaixo, escrito para a abertura de um trabalho de conclusão de curso em arquitetura e urbanismo intitulado *A Cidade na Linguagem dos Quadrinhos*:

Nada mais natural que o arquiteto que distribui elementos de sentido no papel branco da planta da edificação de um prédio futuro e que no planejamento urbano repete este gesto no microcosmo da urbe, perceba a analogia entre a casa e a cidade enquanto mensagens. Por isso tantos arquitetos são seduzidos pelas narrativas visuais. As HQs são privilegiadas nessa analogia, pois o espaço em branco da folha de papel pode, por um planejamento e por divisões, escolhas entre detalhes de cérebro direito, onde até o tamanho de cada quadrinho

representa um tempo mais longo ou mais curto de leitura, tal qual sugerem os salões de baile ou os quartos de empregada dos prédios e mansões (CALAZANS in RIBEIRO, 1993).

Um dos mais contundentes e notórios quadrinhistas italianos, Altan, é formado em arquitetura, apesar de nunca ter atuado como arquiteto, sua obra retrata uma profunda visão crítica dos problemas urbanos vividos pelos habitantes das megalópoles. A ambientação de suas HQs é decididamente decadente, retratando mulheres de olhar vazio, criancinhas com rostos envelhecidos, adolescentes sádicos e operários entediados. Sua visão urbanística é degradante, apresentando-nos com imagens viscerais, o caos urbano, retratado na forma de edifícios disformes e pela exacerbação da poluição visual. Em entrevista à revista brasileira *Animal*, Altan foi indagado sobre a relação existente entre quadrinhos e arquitetura e respondeu: “Acho que não existe uma ligação direta. Digamos que a arquitetura é uma boa escola de formação para desenho, e que pode abrir interesses para outros lados da vida e da política”. Com certeza o artista destaca nessa declaração a importância da formação transdisciplinar do arquiteto, promovendo uma visão abrangente da cultura e dos aspectos sócio-políticos, tão fundamentais para o desenvolvimento da visão crítica de seus quadrinhos.



Fig. 20 – O caos urbano em Altan

O quadrinhista Lorenzo Mattoti nasceu em Udine, no norte da Itália, em 1954; ainda na faculdade de arquitetura publicou seu primeiro álbum em parceria com Fabrizio Ostani, participou logo depois do boom das HQs italianas dos anos 1980, ao lado de artistas como Liberatore e Paziienza. Mattoti já recebeu os prêmios principais de quadrinhos do mundo, incluindo um *Eisner* de melhor obra estrangeira publicada nos EUA em 2003, o seu trabalho é inovador e vanguardista, a preocupação em unir o traço ao ritmo narrativo, fundindo figuração e abstração, torna-o um dos artistas mais seminais da atualidade, produzindo um trabalho experimental e propondo novas direções para a linguagem das HQs. Seu álbum *Estigmas*, parceria com o roteirista Claudio Piersanti, é um notório exemplo da beleza, fluidez e grandiosidade de sua obra.

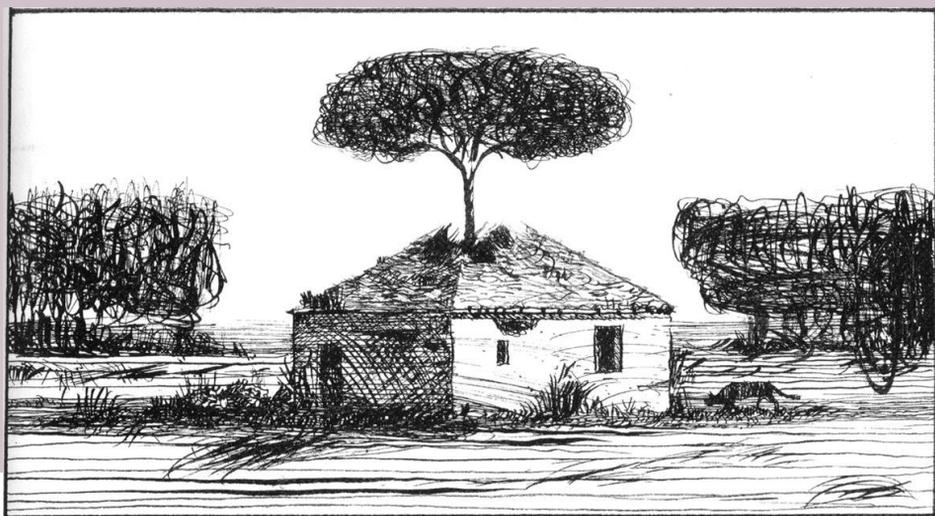


Fig. 21 – Quadrinho de *Estigmas*, Lorenzo Mattoti & Claudio Piersanti

Outro exemplo tomado da ampla lista de arquitetos quadrinhistas é o do galego Miguelanxo Prado. Ele cria em traços precisos e incomuns suas personagens distorcidas, desequilibradas e desproporcionadas, onde as expressões faciais são valorizadas em detrimento da musculatura restante. Seus contos urbanos fazem ácidas críticas à realidade cotidiana dos habitantes das grandes cidades, retratando-as na forma de cenários compostos por edifícios fora de prumo, usando o desenho como metáfora para a desordem social e urbana.

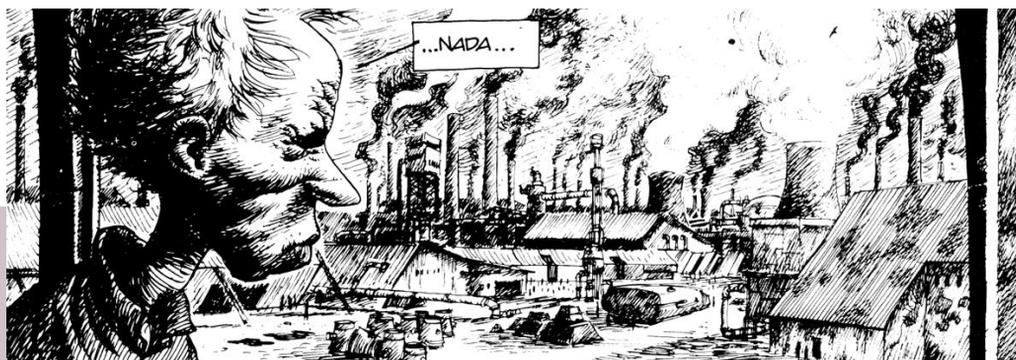


Fig. 22 – Quadrinho de *Stratos 1*, de Miguelanxo Prado

Durante a década de 1960, na Inglaterra, surge o grupo *Archigram*, capitaneado por Peter Cook e David Greene, que reunia diversos arquitetos recém formados com interesses múltiplos e a ideia comum de discutir arquitetura contemporânea. Logo criaram uma revista auto-intitulada, onde a linguagem da TV, do rádio e sobretudo das HQs servia de inspiração para sua elaboração, compondo uma bricolagem de fotos e permitindo a publicação dos mais diversos ideários e visões arquitetônicas, sem se prender a modelos, mandamentos ou preceitos. Como ressalta Fábio Silva (1997:95), muitas páginas de *Archigram* traziam colagens de HQs de ficção científica com os balões reescritos, onde os autores discutiam suas visões arquitetônicas.

Cidades do futuro intergalácticas, com robôs e foguetes eram a paisagem dos quadrinhos, e renunciavam que logo seria das cidades. O grupo Archigram utilizou-se de todos os meios gráficos disponíveis e iniciou uma discussão constante sobre esses temas através da revista. Em pouco tempo começaram também a publicar seus projetos que refletiam as mesmas questões (SILVA, 1997:96).

O trabalho do grupo *Archigram* significou um rompimento fundamental com os dogmas do estilo internacional apregoado pelo movimento Moderno, em um momento em que esses preceitos já demonstravam sua incoerência diante das transformações vividas pela humanidade. Os projetos do grupo, muitos deles inspirados pelas visões trazidas pelas HQs de FC, foram revolucionários e pioneiros, apontando novos caminhos que iam desde investigações gráficas e multimidiáticas para ambientes arquitetônicos, passando por cidades instantâneas e chegando a veículos-residência auto-suficientes.

O inglês David Macaulay nasceu em Burton-on-Trent, em 1946, recebeu o grau de bacharel em Arte da Escola de Design de Dhome

Island em 1969, sendo que em 1978 foi galardoado com a medalha do *American Institute of Architects*. Macaulay se notabilizou pelo conjunto de sua obra, formada por livros que narram a construção de diversas estruturas, entre eles destacam-se: *A Cidade* (1978), *A Pirâmide* (1978), *A Catedral* (1979) e *A Cidade Subterrânea* (1980). Seus trabalhos são ricamente ilustrados a bico de pena, onde os textos resumem-se a curtas indicações na porção inferior ou superior das páginas, privilegiando as imagens em detrimento da palavra. Ao folharmos um de seus volumes, é impossível não nos deslumbrarmos com a quantidade de informações e detalhes que o artista consegue nos transmitir com apenas algumas imagens.

Macaulay aproveita-se do didatismo e do aspecto lúdico de seus desenhos para nos apresentar, por exemplo, todo o processo construtivo de uma catedral gótica, lançando mão de uma linguagem muito próxima à das HQs para narrar graficamente a sequência de processos e fases que envolve a construção da catedral. Com muita desenvoltura, o autor transforma um tema arquitetônico complexo em um livro de fácil e rápida leitura, permitindo a qualquer um, mesmo aos leigos em linguagem arquitetônica, a compreensão completa de todo o processo. Macaulay poucas vezes divide suas páginas em requadros, ele prefere ressaltar os grandes planos e perspectivas em desenhos de página inteira que fazem o leitor mergulhar em seu universo gráfico. Essa forma de narrativa visual antecipa tendências atuais das histórias em quadrinhos. A valorização das imagens como instrumento educativo, devido a sua facilidade de assimilação, é uma das discussões mais importantes da atualidade. A obra de Macaulay é um exemplo dessas possibilidades educacionais e já na década de 1970 estudiosos declaravam o potencial das HQs para a educação:

As HQs estimulam mais a inteligência, a imaginação e a abstração, permitem um número maior de combinações porque se podem combinar no espaço e em todas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra, uma palavra dita após a outra. A palavra é linear, a visão é espacial – pode desenvolver-se em todas as direções (GAIARSA in MOYA, 1970:119).



Fig. 23 – *A Cathedral*, de David Macaulay

No Brasil existem muitos exemplos notórios de arquitetos que fazem quadrinhos. A revista *Balão*, considerada uma das primeiras revistas alternativas brasileiras de quadrinhos, floresceu durante a década de 1970 na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Ela revelou os irmãos Paulo & Chico Caruso,

Luiz Gê, entre outros. Gê é tido como um dos quadrinhistas brasileiros mais inovadores, sua obra é caracterizada por cenários urbanos, onde se destaca a cidade de São Paulo, representada através de seus monumentos e de sua arquitetura, tornando algumas de suas HQs tão regionalistas que só podem ser compreendidas pelos habitantes da capital paulista. As perspectivas grandiosas e os ângulos inusitados de seus quadrinhos contribuem de forma dinâmica para a construção de um ritmo narrativo sem precedentes. Um de seus trabalhos mais notórios é a HQ *Tubarões Voadores*, feita para a música de Arrigo Barnabé, onde ele representa de forma magistral a delirante invasão de um centro urbano por um cardume de tubarões voadores.



Fig. 24 – *Tubarões Voadores*, de Luiz Gê & Arrigo Barnabé

Já no Rio de Janeiro, temos Soter Bentes, arquiteto quadrinhista que vem de uma trajetória sólida nos fanzines, suas HQs demonstram grande preocupação com a arquitetura. Numa delas, ele chegou a utilizar como modelo perspectivas distorcidas desenvolvidas pelo notório gravador holandês M. C. Escher. Alguns quadrinhistas brasileiros, apesar de não terem estudado arquitetura, têm muito cuidado na ambientação de seus cenários. É o caso de Elmano Silva e de sua série de HQs de horror editada pela extinta editora *Vecchi* durante os anos 1980. Nelas ele retratava a cultura nordestina do início do século XX, detalhando os pequenos vilarejos, as casas de fazenda dos coronéis e dos peões. Ao lermos seus trabalhos fazemos uma viagem pelo sertão nordestino, vivenciando costumes, crenças e arquitetura. São da mesma época as HQs *Chegaram os Tempos* e *Vento Solar*, do mineiro Olendino Mendes, que se passam nas cidades históricas de Congonhas e Ouro Preto, retratando toda a beleza do Barroco Mineiro e a dinâmica do urbanismo colonial em um traço leve e fluido.



Fig. 25 – *O Homem do Patuá*, de Elmano Silva



Fig. 26 – *Chegaram os Tempos*, de Olendino Mendes

## HQ, Arquitetura e Cinema

---

A Arquitetura é uma arte ancestral, procedente dos primórdios da civilização. Alguns monumentos em ruínas como *Stonehenge*, as Pirâmides Egípcias e as ruínas da Acrópole Grega servem de testemunho dessa ancestralidade. A arte de contar histórias através de imagens em sequência também remonta à era medieval e seus já citados “livros de pedra”. Will Eisner propôs a denominação de “arte sequencial” para essas narrativas visuais, estendendo-a também aos quadrinhos. O Cinema e as HQs são formas relativamente novas de se contar histórias através de imagens, essas duas artes surgiram no final do século XIX, e durante seu século de existência vieram a se firmar enquanto linguagens de potencial ilimitado e meios de comunicação de massa.

O papel das histórias em quadrinhos e do cinema como difusores de visões arquitetônicas não pode ser jamais desconsiderado. Essas artes possuem o poder de recriar tempos e espaços já extintos, ou ainda produzir visões utópicas e distópicas de futuro; além disso, seu caráter de *mass media* faz com que tenham grande penetração nas mais diversas faixas etárias e camadas sociais. Filmes são largamente assistidos e a leitura de HQs faz parte do cotidiano de milhões de pessoas. Mesmo um analfabeto impossibilitado de ler sobre arquitetura greco-romana pode ligar sua TV e assistir a um épico como *Spartacus*, de Stanley Kubrick, assimilando de maneira lúdica e subliminar a arquitetura daquela época.

As HQs têm influenciado o cinema de diversas maneiras. Como já ressaltamos, os quadrinhos de Winsor McCay e Will Eisner con-

tribuíram de forma fundamental para o desenvolvimento de novos planos de filmagem e movimentos de câmera. Steven Spielberg confessou que o seu sucesso de bilheteria, *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida*, foi inspirado numa aventura em quadrinhos do *Tio Patinhas* feita pelo artista dos estúdios *Disney* Carl Barks. O notório diretor italiano Federico Fellini chegou a roteirizar a HQ *Viagem a Tulum*, posteriormente desenhada por Milo Manara. Ao longo dos anos, dezenas de HQs migraram para o cinema, desde *O Príncipe Valente e Barbarella*, passando por *Superman*, *Batman*, *Dick Tracy*, *Asterix*, *Do Inferno*, *O Menino Maluquinho*, e chegando aos recentes *blockbusters* *Homem Aranha*, *Demolidor*, *A Liga Extraordinária*, *Hulk* e *X-Men*.

A ficção científica cinematográfica sempre bebeu na fonte das HQs. Essa influência vai desde a forma de estruturar a narrativa até os cenários futuristas, muitas vezes assumidamente inspirados nas imagens criadas por quadrinhistas, desde Alex Raymond e seu *Flash Gordon* até a revista francesa *Métal Hurlant*, que a partir da década de 1980 passou a ser uma referência quase obrigatória para os diretores de ficção científica. Talvez um dos exemplos mais notórios de influência das HQs sobre o cinema de FC seja o dos lendários filmes *Alien - O oitavo Passageiro* e *Blade Runner - O Caçador de Androides*, dirigidos por Ridley Scott. Moebius, um dos criadores da *Métal Hurlant*, é considerado um revolucionário da linguagem quadrinhística, seus quadrinhos de ficção e fantasia tornaram-se lendários entre os aficionados pelo gênero e sua influência e importância podem ser medidas pelas palavras de Fellini em trecho de missiva endereçada ao artista:

O que há de mais admirável nos seus desenhos é a luz, sobretudo nos teus desenhos em preto e branco: uma luz fosfórica, oxidrica, luz de lux perpétua, de limbos solares... Fazer um filme de ficção científica é um de meus velhos sonhos. Eu penso nisso desde sempre, pensava nisso antes destes filmes estarem na moda. Tu serias sem dúvida, o colaborador ideal, entretanto, não te chamarei jamais, pois tu és completo demais. Então o que eu iria fazer nessas condições? (FELLINI apud MOEBIUS, 1993).

*Alien*, uma produção do final da década de 1970, marcou época por ter criado um novo gênero cinematográfico ao unir ficção científica, suspense e horror num único filme, tornando-se sucesso de crítica e bilheteria em todo o mundo. A prova da qualidade dessa película é sua reestrea em 2004 nos cinemas do mundo todo em cópias remasterizadas e contendo algumas cenas deixadas de fora da versão original.

Estiveram envolvidos na produção de *Alien* uma série de quadrinistas ligados à revista de HQs de FC francesa *Métal Hurlant*. O diretor Ridley Scott era uma confesso admirador da revista, assumindo ser um de seus quadrinhos prediletos. Para roteirizar *Alien*, foi convidado Dan O'Bannon, o mesmo da polêmica HQ *The Long Tomorrow*, considerada um dos trabalhos mais influentes desenhados por Moebius. Este, por sua vez, também colaborou com o desenho de produção do filme produzindo o uniforme espacial dos astronautas. Os quadrinistas Ron Cobb e Chris Foss ficaram responsáveis pelo desenho da nave mãe *Nostramo* e pelo módulo de comando *Narcisus*. Completando a equipe de designers da produção estava o artista plástico suíço H. R. Giger, desconhecido em *Hollywood*. Giger era famoso no mundo das ilustrações por seus trabalhos pu-

blicados na *Métal Hurlant* e em capas de discos como *Brain Sallad Surgery*, da banda *Emerson, Lake & Palmer*.

Giger foi convidado a criar o design do monstro e de sua nave, além de contribuir com as diversas fases de desenvolvimento da criatura. Por seu trabalho ele ganhou o *Oscar* de maquiagem e tornou-se famoso mundialmente. Antes de *Alien*, Giger já havia sido convidado a criar a arquitetura inusitada e cenografia para o filme *Duna*, sob a supervisão de Salvador Dali. Seu design de produção acabou sendo recusado pelo estúdio devido à pungência e visceralidade. Giger cria ambientes arquitetônicos compostos por esqueletos e formas orgânicas viscerais unidas a elementos mecânicos, alucinando suas criações de *Biomecanoides*. Suas composições são repletas de ossos, falos, fetos, vaginas, chifres, fios, metal e tentáculos, pintados em tons pastéis que realçam o teor tétrico de suas imagens.

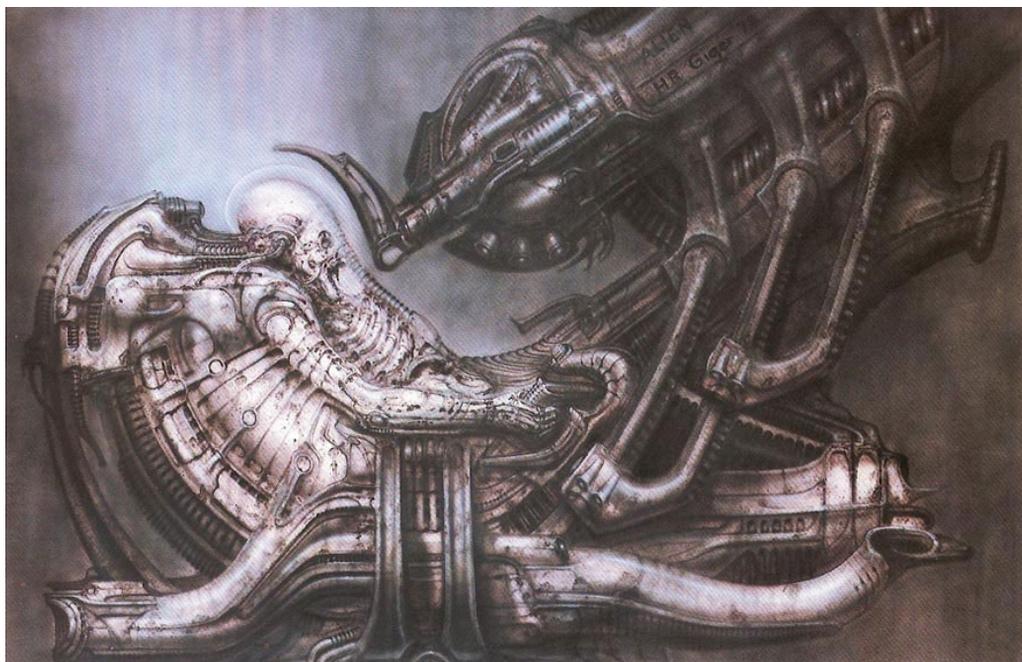


Fig. 27 – Design de interior para *Alien*, de H. R. Giger

Para o ensaísta Paulo Afonso (1979), o trabalho de Giger para o design de interiores da nave abandonada de *Alien* remete-nos aos ambientes criados pelo arquiteto catalão Gaudi, principalmente no que diz respeito às formas orgânicas, com destaque para os ossos. Uma certa obsessão pela simetria também pode ser detectada na obra de Giger e suas estruturas monumentais ósseas lembram vagamente também as estruturas de outro arquiteto espanhol, o notório Santiago Calatrava. Sobre a utilização dos ossos como estruturadores para seus cenários, Giger disse:

Eu gosto de misturar seres humanos e criaturas biomecânicas, e gosto de trabalhar com ossos – eles são elegantes e funcionais – e, afinal de contas, fazem parte dos seres humanos. Eu tenho muitos ossos em minha casa em Zurique, já que eu os estudo e utilizo-os como modelos, assim como também possuo esqueletos (GIGER apud AFONSO, 1979:53).

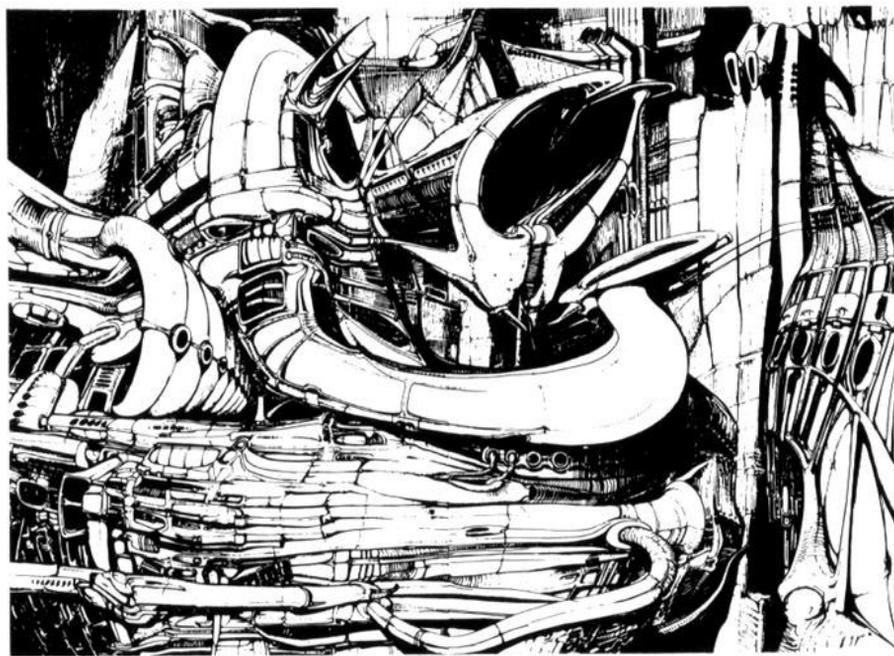


Fig. 28 – Esboço de H. R. Giger

Os ambientes *gigerianos* parecem ser uma representação utópica negativa dos ideais arquitetônicos propostos na obra de arquitetos como Gaudí e Calatrava, que buscam a leveza, a beleza, a integração com a natureza na forma de metáforas orgânicas, enquanto o seu trabalho tenta dialogar com nossos temores mais obscuros, em paisagens ciclópicas desoladas e tétricas que apesar do clima funesto parecem ainda guardar uma harmonia intrínseca.

Algumas pessoas, freqüentemente dizem que a minha obra é depressiva e pessimista, com ênfase na morte, sangue, superpopulação, seres estranhos e tudo o mais, mas eu não penso assim. Há esperança de algo de belo em determinados pontos de meu trabalho, é só procurar. As criaturas que desenho ou pinto têm muita afinidade com o próprio ambiente em que estão, um vem do outro (GIGER apud AFONSO, 1979:53).

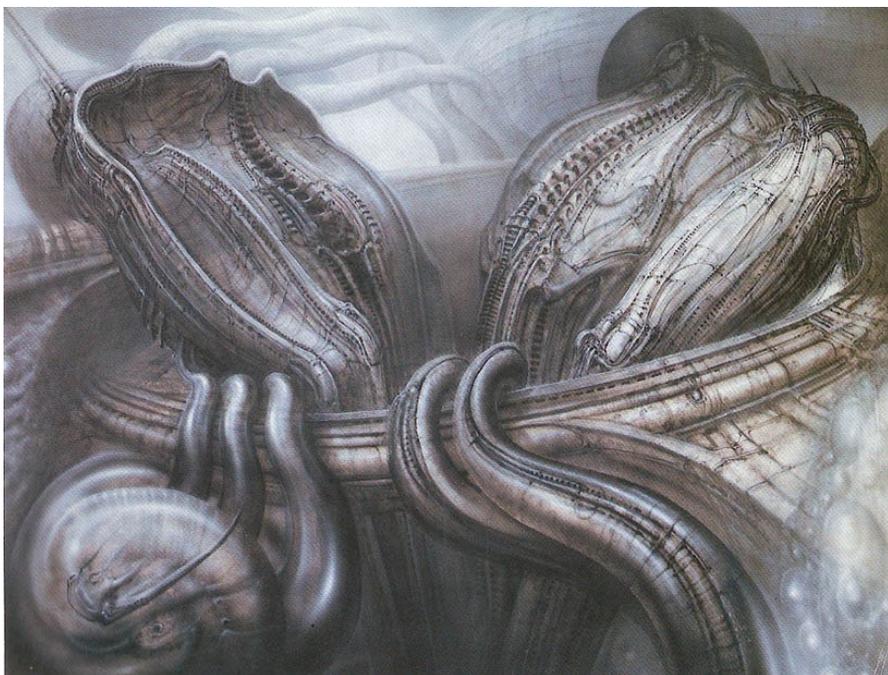


Fig. 29 – Pintura de H. R. Giger

O filme *Blade Runner* (1982), do diretor Ridley Scott, tornou-se conhecido por vários motivos, entre eles pela arquitetura inusitada de seus cenários que misturava estéticas futuristas ao design típico dos anos cinquenta e referências à arquitetura pré-colombiana. O futuro, na fita, é traduzido na forma de uma decrepitude física dos homens e das cidades, consumidos por um “câncer” imensurável; o colapso da urbe, dissolvida por uma chuva ácida incessante, segue o movimento descendente da civilização.

Na versão original do diretor, lançado muitos anos depois, o caçador de androides Deckard, interpretado por Harrison Ford, não foge em busca do Éden com sua replicante Rachel. Ao invés disso, nos deparamos com a possibilidade aterradora de Deckard ser também um replicante, essa possibilidade é deflagrada por um unicórnio de papel, pisado por Rachel na fuga final, esse animal mitológico é o mesmo que persegue Deckard em seus sonhos. Nesse final autoral, o filme termina com Ford e sua androide descendo num elevador em trevas, mergulhando no universo doloroso e inquietante de suas dúvidas.

Ridley Scott, como destacamos, era confesso admirador da revista francesa *Métal Hurlant*, dedicada aos quadrinhos de ficção e fantasia, compondo a equipe de produção de *Alien* com artistas da revista. Mas quando Scott foi fazer *Blade Runner* ele preferiu não convidar esses artistas, e acabou surrupiando deles toda a estética do filme, mais especificamente da HQ *The Long Tomorrow*, escrita por Dan O’ Bannon e desenhada por Moebius para a *Métal Hurlant*.

Na época do lançamento do filme, um dos redatores chefe da *Métal Hurlant*, Phillippe Manouvre, acusou Ridley Scott de plágio. Manouvre chegou a destacar uma antiga ilustração de Moebius, na qual se percebe a indiscutível semelhança entre a figura em destaque e Deckard, o caçador de androides. Nesse desenho um homem sem cha-

péu, vestido à moda dos anos 1950, foge de um grupo de andróides voadores, o clima noir e a indumentária nos remetem imediatamente a *Blade Runner*. O editor acusou o diretor de copiar descaradamente a arte de Moebius, plagiando-o sem lhe dar nenhum crédito.

A arquitetura cenográfica de *Blade Runner* é memorável, as edificações são uma fusão equilibrada de passado e futuro, modernos elevadores panorâmicos contrastam com rebites usados para ligar peças metálicas, o clima *noir* é destacado pela constante paisagem noturna, e por vistas aéreas da megalópole, onde não é possível vislumbrarmos qualquer vestígio de vegetação, e o destaque são edifícios monumentais que cospem fogo, uma alusão dantesca ao inferno, uma visão sombria do futuro das metrópoles. A poluição visual domina as ruas, onde pessoas e veículos se misturam freneticamente, as aeronaves e a indumentária mixam o design dos anos 1950 com tendências *new wave*. As semelhanças cenográficas entre o filme e a HQ *The Long Tomorrow*, de Moebius & Dan O'Bannon, são evidentes.



Fig. 30 – *The Long Tomorrow*, de Moebius & Dan O'Bannon

Ao compararmos diretamente os dois trabalhos, filme e HQ, percebemos que a cidade criada por Moebius guarda muito da essência da megalópole do filme, incluindo o design que funde passado, presente e futuro; a semelhança é gritante ao observarmos os modelos das naves da HQ e da película. Parece que as críticas de Manouvre são procedentes e que a arquitetura cenográfica de *Blade Runner* migrou mesmo dos quadrinhos de Moebius para o filme. Muitos dizem que *Alien* e *Blade Runner* revolucionaram a estética e o conceito de ficção científica no cinema, quando na verdade essa revolução foi deflagrada pela revista *Métal Hurlant*.

O quadrinhista francês Phillipe Druillet, também fundador do lendário grupo *Les Humanoïdes Associés*, tem um estilo marcante e inusitado de criação da ambientação de suas histórias. Sua arquitetura ciclópica e monumental produz castelos e fortalezas gigantescos, misturando princípios de urbanismo modernista a arabescos, detalhes barrocos e verticalidade gótica. Em uma notória participação de Druillet na revista francesa *Pilote*, ele compôs uma sequência de imagens que mostram a cidade de Paris coberta por estruturas de dimensões incomensuráveis, transformando o Arco do Triunfo e a Torre Eiffel em pequenos pontos na paisagem. Druillet é apontado por alguns estudiosos como um antecessor da estética visual da computação gráfica, servindo de influência inclusive para criar os novos mundos de *Star Wars*. Sua obra é repleta de grandes cenários compostos por milhares de seres em paisagens urbanas monumentais, muitas vezes em batalhas que remetem-nos às batalhas compostas pelas personagens digitais das novas sequências da série *Star Wars*, de George Lucas.

Philippe Druillet certamente pode ser considerado como um visionário da imagem digital. Seus desenhos elaborados manualmente, com a utilização da pena e da cor anteciparam cenários vistos em *Star Wars- Episódio I*, de George Lucas, mais de vinte anos antes do lançamento da segunda série dessa saga espacial. A legião de robôs que aparece digitalizada neste filme foi antecipada por Druillet, quando criou a quadrinização de legiões de exércitos em Yragaël ou Salammbô. Utilizando imagens de exércitos de uma antiga Cartago, em Salammbô, numa visão Pós-Moderna, Druillet soube realizar a repetição das legiões de combatentes na sua multiplicação de desenhos em escala geométrica [...] antevendo a fragmentação geométrica multiplicada pelo processo digital que aconteceria anos mais tarde ( RAHDE, 2000:2).



Fig. 31 – *Chaos – Le Retour de Lone Sloane*, de Philippe Druillet

## Urbanismo e HQs

Modelos consagrados de urbanismo estão presentes em HQs como *Asterix* (Roma), *Tintim* (Inca, Asteca), as capitais europeias do nosso século como Paris, Londres, Roma, Barcelona (Bilal, Milo Manara). A Nova York dos anos 1930-50 (Will Eisner). Mas é nas fantasias futuristas que a imaginação dos quadrinhistas alcança o seu auge. Nesses mundos utópicos podemos antever as mais inimagináveis propostas para o urbanismo futuro e sobretudo visões contraditórias onde a espécie humana pode viver em um mundo pacífico e harmônico ou em monstruosas metrópoles caóticas e obscuras.



Fig.32 – A Catedral Tecnogenética em *BioCyberDrama*, de Edgar Franco & Mozart Couto

Muitos quadrinhistas costumam também denunciar o caos que as atuais metrópoles mundiais estão vivendo, com visões doentias do presente, como nos trabalhos dos já citados Altan e Miguelanxo Prado, ou previsões catastróficas para o seu futuro, como na contundente série *Ranxerox*, dos italianos Liberatore e Tamburini. Alguns trabalhos são visionários, demonstrando uma visão prospectiva que antecipa atuais previsões da ciência e da nanotecnologia, como visto no álbum *Ronin*, de Frank Miller, onde a arquitetura é biomecânica, uma estrutura nanotecnológica altamente aperfeiçoada. Nela os edifícios crescem voluntariamente dominando o espaço envolvente. No álbum *BioCyberDrama*, Mozart Couto representa uma catedral pós-humana orgânica e viva, enquanto Watson Portela prefere o clima pós-apocalíptico de cidades destruídas em sua série *Paralelas*, o mesmo podendo ser dito do japonês Yukito Kishiro em *Gunm*.



Fig.33 – Uma rua em *Paralelas*, de Watson Portela

Mas as HQs não permitem apenas experimentações arquitetônicas, podem servir também para veicular críticas dos autores a modelos de arquitetura e urbanismo já consagrados, como é o caso do álbum *A Febre de Urbicanda* de autoria do roteirista francês Peeters e do desenhista belga Schuiten. Como ressalta Jorge Magalhães (1999:69): “A Febre de Urbicanda é uma magistral encenação metafórica centrada nas relações entre a arquitetura e o poder”.

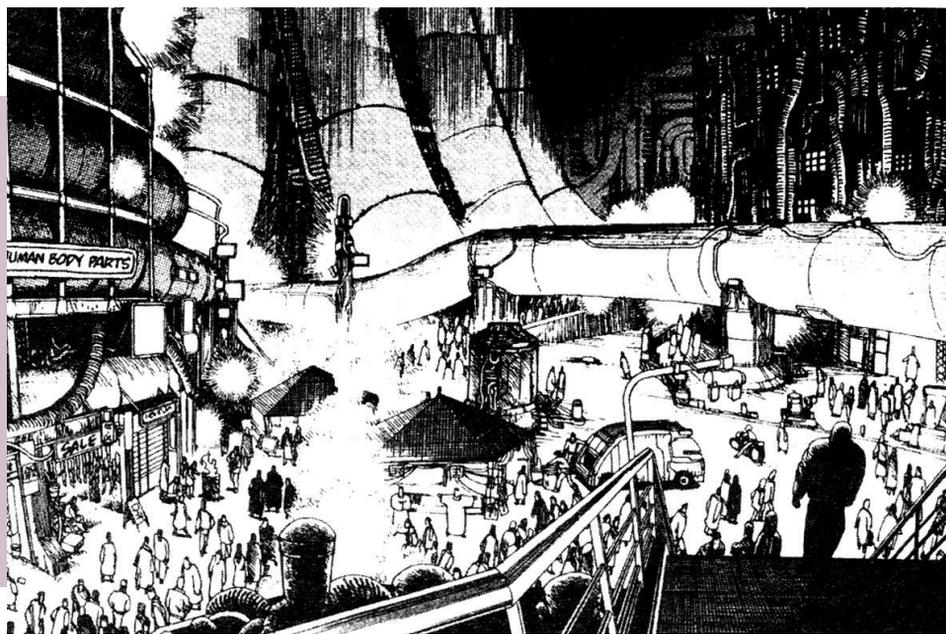


Fig. 34 – Ambiente urbano em *Gunm*, de Yukito Kishiro

O álbum faz parte de uma série intitulada de *As Cidades Obscuras* e conta a história da cidade imaginária de *Urbicanda* – construída nos moldes do urbanismo modernista, ou seja, afeita aos princípios de simetria, setorização, monumentalidade e racionalismo – durante a invasão de uma estranha estrutura autogeradora que cresce e subverte toda a ordem, criando ligações ilícitas entre as duas mar-

gens da cidade separadas por um rio, promovendo novas relações sociais. Surpreendentemente a população de *Urbicanda* mostra-se muito mais feliz durante a presença da estrutura e seu desaparecimento acaba gerando uma crise tão grande nos habitantes que obriga os governantes a construírem uma estrutura nos moldes da anterior. Os autores de *A Febre de Urbicanda* transformaram sua crítica incisiva ao urbanismo modernista numa HQ bela e de agradável leitura, tornando sua interessante reflexão num álbum fácil de ser entendido por leigos no assunto.

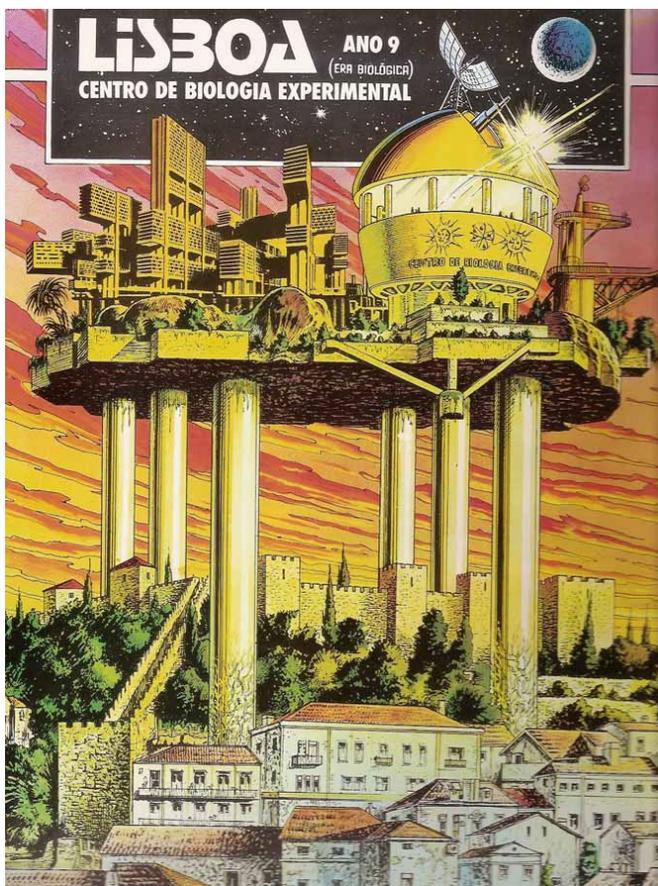


Fig. 35 – A Lisboa futurista de Victor Mesquita em *Eternus 9*

## A Febre de Urbicanda – Crítica urbanística apoiada por uma narrativa fascinante

Para reforçar o potencial ilimitado das histórias em quadrinhos como veículo utilizado para uma reflexão crítica sobre teorias dos mais diversos campos do conhecimento humano, incluindo aí o urbanismo, faremos aqui uma breve análise do álbum *A Febre de Urbicanda*, dos autores europeus François Schuiten (desenhos) e Benoît Peeters (roteiro), apontando suas críticas e reflexões diante de um modelo de planejamento urbano alcunhado de “formal” na *Teoria da Sintaxe Urbana* dos arquitetos ingleses Bill Hillier e Julienne Hanson.

As HQs têm, ao longo das últimas décadas, demonstrado seu potencial ilimitado como meio de expressão artística. Mais recentemente as academias do mundo todo têm aberto espaço para pesquisadores interessados em estudar os mais variados aspectos dos quadrinhos como sua linguagem, forma e conteúdo. Mesmo no Brasil um grande número de pesquisas de mestrado e doutorado em campos tão distintos quanto artes, arquitetura, comunicação, psicologia, história e pedagogia têm sido constantes na contemporaneidade, ratificando a importância da linguagem das histórias em quadrinhos e seu status de 9ª Arte.

Muito já foi dito sobre o uso das HQs como meio de difusão ideológica. Sobre esse assunto, Umberto Eco discorreu em um dos capítulos de seu livro *Apocalípticos e Integrados*, onde analisa a difusão do *american way of life* por um dos *comics* tradicionais dos Estados Unidos. Em seu livro *Propaganda Subliminar Multimídia*, Flávio Calazans relata-nos o uso dos quadrinhos para difundir a ideologia marxista implementada por Mao Tsé-Tung logo após a revolução comunista na China.

Nos Estados Unidos, no bojo da contracultura, surgiu o movimento *Underground* nos quadrinhos, que usava as HQs para criticar a ideologia e o moralismo americanos. Seu principal mentor e autor foi Robert Crumb, atualmente uma lenda viva dos *comics underground*. Esse movimento veio provar-nos que os quadrinhos não só podem ser usados de forma escusa para promover a ideologia dominante, mas também servir como meio de expressão para seus autores criticarem essas ideologias e demonstrarem uma postura antagônica diante de questões sócio-políticas e culturais.

As HQs, assim como o cinema, podem ser autorais ou comerciais. As primeiras são aquelas onde o quadrinhista-autor tem liberdade para apresentar sua visão de mundo, suas críticas e questionamentos, usando traço personalizado e roteiros mais densos; as segundas estão atreladas às leis de mercado, sendo feitas em uma espécie de linha de produção, lançando mão de clichês, desenhos pasteurizados e roteiros simplórios. Nas HQs autorais, proliferam interessantes análises críticas sobre os mais diversos assuntos, ou seja, os autores usam a arte como legítimo meio de propagação de suas ideias. Apresentaremos aqui um exemplo do uso do discurso crítico nas HQs autorais, através da análise do álbum em quadrinhos *A Febre de Urbicanda*, onde os autores de forma sutil e elaborada apresentam sua crítica ao modelo de urbanismo apregoado pelo movimento Modernista.

Para efetuarmos a análise do referido álbum e das críticas ao modelo Modernista de urbanismo presentes nele, usaremos como apoio teórico a *Teoria da Sintaxe Urbana* desenvolvida a partir da década de 1980 pelos arquitetos ingleses Bill Hillier e Julienne Hanson, que divide as formas urbanas em dois grandes paradigmas imemoriais: o “Paradigma da Formalidade” e o “Paradigma da Urbanidade”.

## A Teoria da Sintaxe Urbana: um breve resumo

Trata-se de uma teoria de análise dos modelos urbanos, desenvolvida na *Unit for Architectural Studies*, da *Bartlett School of Architecture and Planning*, na Universidade de Londres. No Brasil um grupo de pesquisadores da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UnB – Universidade de Brasília têm contribuído para o avanço dessa teoria, coordenado pelo professor Frederico de Holanda, com mestrado na Universidade de Londres.

Para Hillier e Hanson, os objetos arquitetônicos não são apenas úteis ou simbólicos, eles também implicam na transformação do espaço, que por sua vez influi nas relações entre as pessoas. Segundo os pesquisadores, as cidades são divididas em dois tipos mórficos básicos, que para Frederico de Holanda acabam constituindo dois paradigmas espaciais imemoriais, chamados de “Paradigma da Formalidade” e “Paradigma da Urbanidade”.

As palavras “formalidade” e “urbanidade” abrangem, simultaneamente, ideias relativas ao espaço e a comportamentos sociais. “Formalidade” vem de formal, relativo à forma, mas também ao que não é espontâneo, ao que se atém a fórmulas estabelecidas e convencionalismos, relaciona-se ainda com “aquilo que é de praxe”, rotineiro. Já “urbanidade”, além de referir-se à cidade enquanto realidade física, também se relaciona à qualidade de cortês, afável, amistoso. Trazendo estas observações para o âmbito da arquitetura e do urbanismo, teremos então:

O Paradigma da Formalidade – Arquitetura e urbanismo obcecados pela classificação precisa das atividades humanas, rompimento

da continuidade do tecido urbano gerado por distâncias entre os edifícios ou barreiras criando hierarquias espaciais; monumentalidade, simetria e caráter simbólico. Este paradigma ao qual o Modernismo, e assim Brasília, pertencem, já havia produzido toda uma família mórfica que inclui, Versailles, os castelos feudais franceses, a Acrópole ateniense, a cidade proibida de Pequim, os centros cerimoniais pré-colombianos, os Kraals dos zulus da África, ou a aldeia Bororo dos índios brasileiros, provas da universalidade desse modelo. A formalidade isola os indivíduos do convívio social, prejudica encontros interpessoais e promove o surgimento de espaços mortos (inutilizados em alguns períodos), devido à setorização.

O Paradigma da Urbanidade – Nesse modelo, os sistemas espaciais urbanos investem na diferenciação, não na hierarquia, na continuidade do tecido, não nas rupturas, no espaço aberto definido pelos cheios, não na paisagem de edifícios isolados. Sua presença é também intemporal, afilia-se à cidade industrial burguesa (contra a qual o Modernismo se insurgiu), à cidade colonial brasileira, ao tecido denso da cidade grega com sua Ágora e às vilas tribais pré-colombianas dos Hopi. A Urbanidade facilita os encontros interpessoais e promove um maior número de interações sociais.

É preciso esclarecer que estes são “tipos-limite”, na medida em que todas as sociedades, incluem em graus diferenciados a “formalidade” e a “urbanidade aqui definidas”. Não iremos nos aprofundar mais nessa teoria, pois a partir dos conceitos básicos aqui definidos poderemos efetuar a análise proposta.

## O álbum e seus autores

O álbum *A Febre de Urbicanda* integra uma série chamada *As Cidades Invisíveis*, idealizada em 1980 por Benoît Peeters e François Schuiten para a editora francesa *Casterman*. O roteirista Benoît Peeters, nasceu em Paris a 28 de agosto de 1956, formou-se em filosofia pela *Sorbonne*, onde fez o equivalente a um mestrado, sendo orientado por Roland Barthes. Após ter publicado dois romances, ele aventurou-se pelos mais diversos gêneros: ensaio, biografia, fotonovela, cinema, teatro radiofônico e, é claro, HQ. Tornou-se especialista no trabalho do quadrinhista belga Hergé, tendo publicados dois livros sobre ele, *O Mundo de Hergé* e *Les Bijoux Ravis*, sendo responsável também pela *Obra Completa de Hergé*.

Em 1980 idealiza juntamente com seu amigo de infância François Schuiten a série *As Cidades Obscuras* que originou, respectivamente, os álbuns: *Les murailles de Samaris*, *La fièvre d'Urbicande*, *L'Archiviste*, *La tour*, *La route d'Armilia*, *Le musée A Desombres*, *Brusel*, *L'Echo des cités*, *Mary la pencheé*, *L'Enfant penchée* e posteriormente *Le guide des cités*. Trabalhou também com outros desenhistas, como Alan Gofein e Anne Baltus, além de ser autor de três curtas e documentários em média metragem.

Já o desenhista François Schuiten, nasceu em Bruxelas a 13 de abril de 1956; seu pai, mãe e irmã são arquitetos, mas ele não chegou a cursar faculdade de arquitetura. Estudou no ateliê de HQs do Instituto *Saint Luc*, onde conheceu Claude Renard com quem fez seus dois primeiros álbuns. Em 1980 une-se a Peeters para criarem a premiada série *As Cidades Obscuras*. Schuiten colaborou na concepção gráfica de dois filmes, *Gwendoline*, de Just Jaeckin e *Taxandria* de

Raoul Servais; é também co-autor da série de animação *Les Quarx*. Fez diversos cenários e trabalhou na decoração das estações de metrô *Porte de Hal*, em Bruxelas e *Arts et Métiers*, em Paris.

O álbum *A Febre de Urbicanda* foi o segundo idealizado para a série *As Cidades Obscuras*, publicado inicialmente pela editora francesa *Casterman* em 1985. Trata-se de uma HQ de 94 páginas em preto e branco, editada no formato 21x29cm. A edição utilizada para nossa análise foi a traduzida para a língua portuguesa por Carlos Pessoa para a editora *Edições 70*, de Lisboa, publicada em janeiro de 1987.

## Sinopse do roteiro

O álbum conta a história da metrópole imaginária de *Urbicanda* quando da invasão de seu espaço urbano por uma misteriosa estrutura autogeradora que cresce e se desenvolve de forma desordenada e descontrolada, gerando mudanças nos relacionamentos interpessoais, e desestruturando sistemas sociais, políticos, estéticos, comerciais e ideológicos.

A HQ é narrada do ponto de vista da personagem principal, o *urbitecto*<sup>1</sup> *Eugen Robick*, um homem obcecado pela simetria, monumentalidade e racionalismo de suas construções, que na ânsia de concluir seu projeto de urbanismo modernista para Urbicanda, deseja construir uma terceira ponte ligando as margens sul e norte da cidade, além de fazer uma reorganização dos edifícios da margem norte, segundo os princípios do racionalismo, da simetria e da harmonia.

---

1. Interessante neologismo criado pelos autores a partir da fusão entre os termos Urbanista e Arquitecto.



Fig. 36 – Robick tenta arrancar a estrutura de sua mesa

A estrutura autogeradora é encontrada numa escavação por dois amigos de *Robick* e a ele é entregue. Seu crescimento vertiginoso inicia-se no gabinete de *Eugen* para depois tomar toda *Urbicanda*, ligando as duas margens, criando passarelas ilegais entre elas, causando uma mudança drástica no modo de vida da cidade.

### *Urbicanda*, uma cidade formal

No prefácio do álbum, uma carta do personagem principal, o *urbitecto Eugen Robick*, enviada à comissão de governantes de *Urbicanda*, deixa claras as intenções modernistas/classicistas de seu projeto urbanístico, apesar dos autores não usarem nenhuma classificação dessa envergadura na história. Em sua explanação, ele mostra-nos que a cidade é dividida em quadrantes/setores, possui amplas avenidas e fachadas harmoniosas objetivando representar o poder. *Robick* critica os antigos edifícios onde “imperava o pitoresco e a extravagância” em detrimento da ordem e da simetria; elogia a simplicidade e

a pureza das formas em detrimento da afetação dos arabescos, usa como exemplo notório de harmonia e beleza os templos gregos e as pirâmides egípcias. *Eugen* ainda critica o desequilíbrio causado pela falta de uma terceira ponte que ligaria as margens sul e norte da cidade, entrecortada por um rio, esta estaria situada a leste de *Urbicanda* e já havia sido incluída em seu projeto inicial. Devido à falta dessa ponte, ele compara a cidade a uma ave ferida que quer voar com uma única asa. Deseja ainda ordenar a margem norte da cidade para, segundo ele, “por fim ao espetáculo de desoladora dessimetria que mina a cidade”, transformar o caos em harmonia.

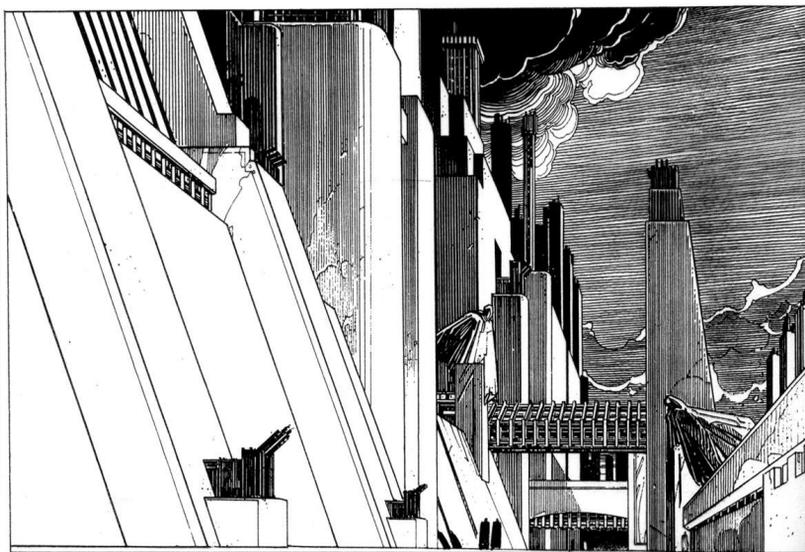


Fig. 37 – A “formal” *Urbicanda*

Neste prefácio, após analisarmos o discurso do dito *urbitecto*, podemos enquadrar sua proposta urbanística dentro dos preceitos do movimento Modernista, dessa forma é fácil fazermos um paralelo entre *Urbicanda* e Brasília, cidade projetada pelo arquiteto e urbanista

Lúcio Costa sob forte influência dos princípios urbanísticos modernistas apregoados pelo arquiteto suíço, radicado na França, Le Corbusier. As duas cidades se assemelham até na ansiedade em gerar um equilíbrio simétrico em sua planta geral; em Brasília, o Plano Piloto tem a forma de um avião dividido em duas “asas”, em *Urbicanda*, a falta da terceira ponte transforma a cidade, segundo as palavras de *Robick*, “numa ave ferida que quer voar com uma única ‘asa’”.

De forma mais abrangente podemos situar a *Urbicanda* projetada por *Eugen Robick* dentro do imemorial “Paradigma da Formalidade”, pois a monumentalidade, a simetria, o caráter simbólico, a setorização e hierarquização dos espaços são marcantes características desse paradigma; a ligação fica ainda mais clara quando *Robick* elogia as pirâmides egípcias e os templos gregos, modelos intemporais de “formalidade”. Entretanto a cidade apresenta um resquício do “Paradigma da Urbanidade”, seria a margem norte, onde o projeto do *urbitecto* ainda não fora implantado. Para ele, a dessimetria e caoticidade são o cancro que mina a beleza de *Urbicanda*.

## A Estrutura autogeradora quebrando o paradigma urbanístico vigente

No capítulo I do álbum, *Robick* recebe de dois amigos um estranho cubo desenterrado em uma escavação, ele é formado por sólidas arestas de cerca de 15 centímetros. *Thomas*, interlocutor do *urbitecto* perante a comissão que governa a cidade, avisa-lhe do parecer desfavorável à construção da terceira ponte. A comissão nega o pedido pois a ponte geraria a necessidade de novas formas de controle de transeuntes de uma margem à outra. Logo *Robick* percebe um

fenômeno estranho, o cubo apresenta extremidades proeminentes nas arestas, detalhe antes não observado.

No capítulo II, o cubo continua crescendo e incrusta-se à mesa de *Robick* sem danificá-la. O *urbitecto* vai ter com *Thomas* e quando se encontram esse resolve ir observar o fenômeno de perto, quando voltam ao gabinete de *Robick* o cubo já é um engradado e continua se expandindo, o *urbitecto* decide calcular o crescimento do fenômeno, dando-lhe o nome de *Estrutura de Robick*.

Durante o capítulo III, o avanço da estrutura é vertiginoso, ela desenvolve-se para fora de sua casa e suas arestas além de crescerem em comprimento crescem também em espessura. A estrutura avança para o edifício vizinho ao de *Robick* e pela primeira vez ele tenta observar o que acontece ali. Usando uma das arestas como ponte para alcançar uma de suas janelas, descobre ser um prostíbulo e é abordado pela proprietária *Sofia*, que o chama de artista, referindo-se à sua nova invenção, a estrutura. *Robick* explica-lhe que não é o inventor do fenômeno.

*Thomas* alerta *Robick*: se a estrutura continuar sua expansão poderá subverter todo o sistema social gerando caos e anarquia. O *urbitecto* começa a demonstrar insegurança diante de suas teorias urbanísticas e a sentir uma admiração incompreensível pela estrutura, *Thomas* o questiona: “Mesmo de um ponto de vista estético é uma aberração e não compreendo que tu que sempre foste favorável às perspectivas e simetrias, possas suportar uma monstruosidade como essa”.

A academia exige explicações de *Robick* para “sua nova invenção”. Ele dá explicações sobre o crescimento da estrutura e diz ser autogeradora a matéria que a compõe. É chamado de louco. Operários, a mando da comissão, tentam impedir o avanço da estrutura, sem sucesso. *Sofia* dá início a um movimento a favor de *Robick*.

No capítulo IV, a estrutura continua crescendo e cria inúmeras ligações ilícitas entre as duas margens do rio que corta a cidade, a comissão tenta destruí-la com canhões e nada consegue. *Robick* é preso e logo após libertado tendo o apoio do povo. Quando a estrutura cobre toda a cidade ela para bruscamente de crescer, contrariando as previsões do *urbitecto*. A circulação entre as margens norte e sul fica livre pois é impossível controlar a passagem. *Eugen* é convidado por *Sofia* a visitar, pela primeira vez, a margem norte. O *urbitecto* mais uma vez demonstra insegurança em seu projeto para *Urbicanda*.

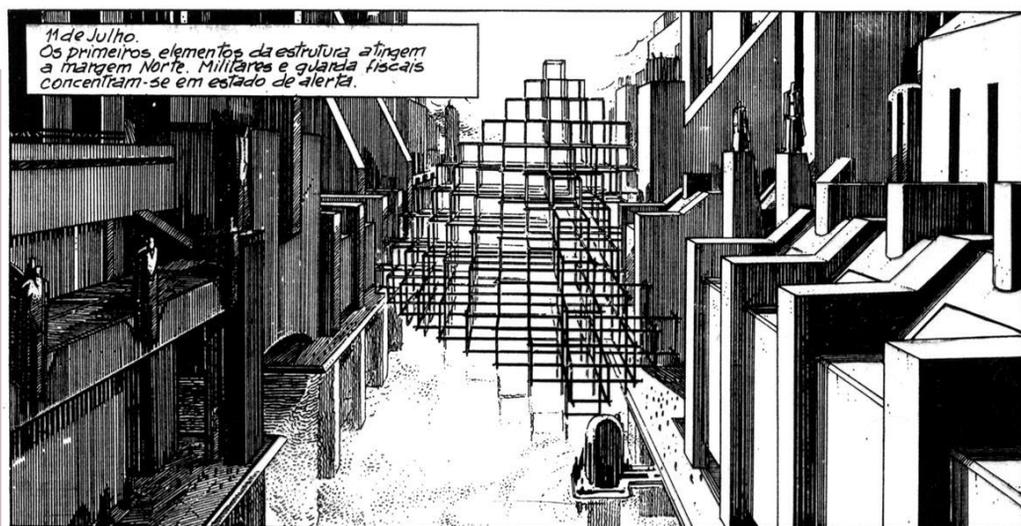


Fig. 38 – A estrutura conecta as duas margens da cidade

Durante o capítulo V, vemos os habitantes de *Urbicanda* habituarem-se incrivelmente à presença da estrutura, as pessoas começam a se relacionar com seus vizinhos usando a estrutura como meio de ligação; intensificam-se as relações sociais entre as duas margens, a sul dos poderosos e da alta burguesia e a norte do proletariado.

Para o povo, *Urbicanda* vive um caos bem aventurado, enquanto isso a comissão desiste do controle, *Thomas* exige a volta da ordem à cidade, paralelamente *Sofia* dá continuidade à sua campanha para eleger *Robick*. O *urbitecto* renega a campanha mas acha que a cidade deve integrar-se à estrutura, assim como têm feito alguns moradores pintando as colunas com cores vivas e transformando-as no centro de suas habitações.

A estrutura sobre o rio torna-se o centro da cidade, novas construções surgem sobre suas colunas, a população vive uma euforia desmedida, surgem novas profissões, alguns estendem telas entre as colunas onde colocam terra e cultivam vegetais. *Robick* tenta criar um plano urbanístico de integração da estrutura a *Urbicanda*.

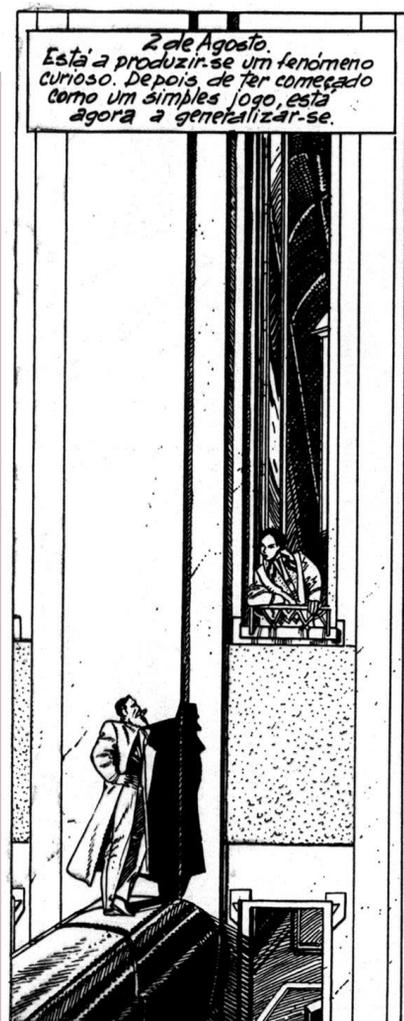


Fig. 39 – A estrutura gera novas interações sociais

Analisando o álbum com base na *Teoria da Sintaxe Urbana*, no decorrer dos cinco capítulos que representam o desenvolvimento gradativo da estrutura, até toda a cidade ser tomada por ela, percebemos a lenta desestruturação do paradigma urbanístico vigente em *Urbicanda*, o dito “Paradigma da Formalidade” – baseado num urbanismo “formal” que serve aos desígnios do poder e dificulta ou impede as relações entre as pessoas devido a seu sistema de barreiras e hierarquias espaciais. A estrutura gera ligações ilícitas, promovendo novos encontros interpessoais, novas relações sociais, democratizando as interações entre os habitantes de *Urbicanda*. Ela é recebida com entusiasmo pela população, e ao transmutar a “formalidade” em “urbanidade” é repudiada e odiada pelos seus governantes de traços fascistas. Podemos dizer então que a estrutura de *Robick*, segundo a *Teoria da Sintaxe Urbana*, quebra o “Paradigma da Formalidade” vigente anteriormente em *Urbicanda* e institui o “Paradigma da Urbanidade”. Essa mudança drástica de modelo urbano fica mais clara ainda no capítulo final do álbum.

## A instauração definitiva do novo paradigma

No capítulo final (VI), devido à neve, a estrutura torna-se impraticável durante o inverno. Nessas circunstâncias percebe-se a incrível importância que ela assumiu na vida da cidade, pois as pessoas tornam-se desiludidas e deprimidas. Com o degelo volta a euforia a *Urbicanda*, criam-se elevadores e trilhos ferroviários sobre as colunas. Então acontece o inesperado, abruptamente o crescimento da estrutura se reinicia, as construções apoiadas nas colunas desabam em poucos minutos, ocorrem centenas de mortes. A estrutura cresce numa velocidade extraordinária, em pouco tempo é apenas um enorme cubo

envolvendo a cidade. A comissão é reformulada, desta vez encabeçada por *Thomas. Robick* diz que a estrutura entrou em sua “idade cósmica”, para tecer uma imensa malha no seio da galáxia.

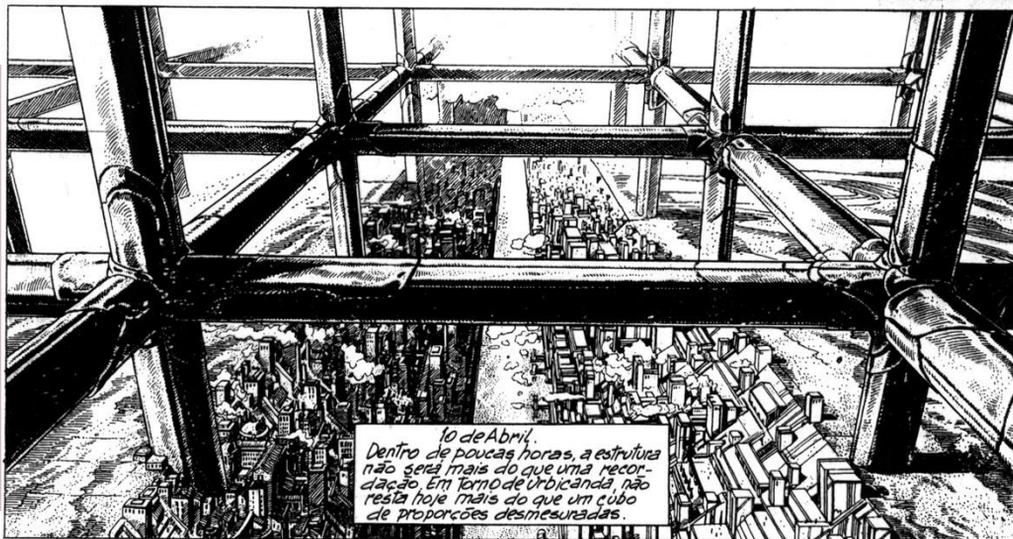


Fig. 40 – A estrutura volta a crescer

A estrutura desaparece e uma estranha nostalgia apodera-se do povo de *Urbicanda*. *Thomas* vai visitar *Robick* e tem uma ideia para lutar contra o fascínio e a apatia gerados pelo desaparecimento da estrutura, ele propõe a sua reconstrução; o urbitecto resiste à ideia da reconstrução, mas *Thomas* leva seu plano a cabo mesmo sem o seu auxílio. *Robick* chama a nova estrutura de caricatura grotesca da anterior. Obcecado pela primeira estrutura, resolve dedicar a sua vida a criar um novo cubo, estudando os princípios do outro. Ele diz ao final do álbum: “sei que um dia conseguirei e nesse dia poderemos verdadeiramente viver de novo.”

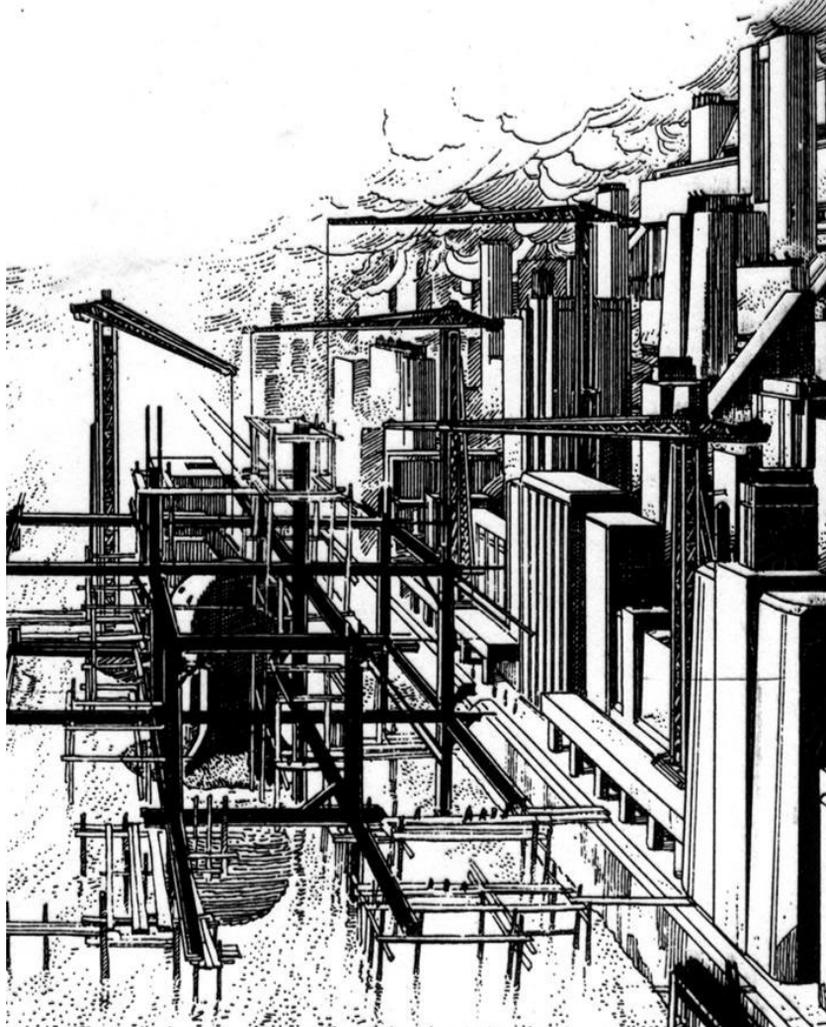


Fig. 41 – Inicia-se a construção de uma nova estrutura

No capítulo final percebemos a instauração definitiva do novo paradigma urbanístico criado pela estrutura, diante de seu desaparecimento. O único meio encontrado pelos poderosos para aplacar a apatia e infelicidade das massas é construir uma nova estrutura, seguindo como modelo o estágio de estagnação momentânea da estrutura anterior. O poder é obrigado a ceder ao desejo do povo, pois de outro modo certamente será deposto, então o “Paradigma da Ur-

banidade”, instaurado pela presença da estrutura em *Urbicanda* e caracterizado pelas relações sociais democráticas que implementou, expurga definitivamente o modelo anterior de urbanismo, que servia aos interesses dos poderosos.

### *Eugen Robick: O urbitecto e sua presença simbólica*

Podemos dizer que a personagem de *Eugen Robick*, sintetiza de forma simbólica, em sua trajetória no álbum, a queda de um modelo urbano em detrimento de seu oposto. Inicialmente *Robick* é um urbitecto extremamente convicto de seus preceitos teóricos de ordem, racionalismo, simetria e monumentalidade, aos quais havia dedicado toda sua vida e obra. Ao longo da história, *Eugen* vai gradativamente perdendo suas convicções a ponto de ser repreendido por *Thomas*. Aos poucos sua curiosidade diante da estrutura vai transformando-se em admiração, principalmente quando ele percebe as novas relações interpessoais que ela propicia, alegrando os habitantes da cidade.

Finalmente *Robick* renega todo o seu passado “modernista” e no final do álbum mostra-se totalmente obcecado pela estrutura, interessado em entender o seu princípio e recriá-la. Ele é o ponto chave da crítica dos autores Peeters e Schuiten ao urbanismo e arquitetura formais; nos poucos meses de existência da estrutura, *Robick* acaba por abandonar os preceitos teóricos que havia defendido durante sua vida, renegando toda sua obra.

## *Urbicanda* e sua febre

Diante do exposto fica clara a legítima intenção dos autores François Schuiten e Benoît Peeters em suscitar no leitor uma reflexão sobre o modelo urbano modernista. Schuiten, apesar de não ser arquiteto, convivia no ambiente familiar desde a infância com pais arquitetos que muito provavelmente foram graduandos durante a ascensão do movimento modernista na arquitetura; a *Urbicanda* divinamente desenhada pelo artista guarda referências à arquitetura de ícones do Modernismo como Le Corbusier, Walter Gropius e Oscar Niemeyer. O roteirista Peeters, durante sua formação de filósofo, deve ter se deparado com o ideário do mesmo Le Corbusier, com sua arquitetura funcionalista e racional; arriscamos dizer que dessas vivências provavelmente nasceu o argumento questionador e crítico de *A Febre de Urbicanda*. É claro que outras análises do álbum a partir de temas diversos como psicologia, filosofia e comunicação podem ser feitas, pois a abrangência e profundidade da obra o permitem.

Os autores do álbum, muito possivelmente, desconheciam a *Teoria da Sintaxe Urbana* de Hillier e Hanson quando criaram-no, entretanto para esta análise ela funcionou como paralelo perfeito para avaliar os aspectos críticos ao modelo urbano Modernista presentes nele. A riqueza de conteúdo e linguagem desse álbum serve para ressaltar a importância das HQs autorais como instrumento legítimo para a veiculação do ideário dos seus autores.

## Considerações finais

---

Desde meados da década de 1980, tanto arquitetos, quanto quadristas, foram surpreendidos pelo avanço sucessivo das novas tecnologias computacionais que permitiram o desenvolvimento gradativo de programas sofisticados para a criação de desenhos e imagens em duas e três dimensões. Ao longo das duas últimas décadas essas duas artes vêm sofrendo o grande impacto trazido pela imagem digital e pela mudança drástica de paradigmas relacionados aos seus modos de criação, e difusão.

Os arquitetos passaram a deparar-se com um novo universo, de dimensões ainda inexploradas. Agora, os desafios de projetar espaços não estão mais restritos à solidez das estruturas do dito “mundo real”, pois a cada dia os computadores pessoais tornam-se objetos de uso doméstico mais populares e difundidos, e com eles cresce a navegação pela rede Internet, e a difusão dos jogos computacionais interativos, com simulações tridimensionais de arquiteturas diversas, mundos tridimensionais navegáveis.

Os games de computador já são apontados por muitos pesquisadores, a exemplo de Suzete Venturelli (2003), como a arte do futuro. Universos particulares imersivos, que a cada dia ganham mais verossimilhança com o uso de dispositivos sofisticados como óculos e capacetes de realidade virtual, onde diversas artes se misturam para gerar um contexto multifacetado, a arquitetura é tridimensional, navegável, tentando cada vez mais simular as sensações do real, com movimentos que podem abranger 360° e som tridimensional. Já as narrativas são claramente influenciadas pelas histórias em quadri-

nhos; prova disso é o fato de que dois dos pioneiros na criação de jogos interativos 3D para computador foram Mike Saenz e Pepe Moreno, artistas das HQs.

Saenz, criador de *Shatter* e *Crash*, primeiras HQs geradas totalmente por computador, posteriormente migrou para a área do entretenimento computacional criando os games *Mac Play Mate*, *Virtual Valerie* e *Donna Matrix*; enquanto Pepe Moreno, premiado quadrinhista da DC Comics, criador da novela gráfica *Batman – Digital Justice*, abriu sua própria empresa de criação de jogos para PC ainda no início dos anos 1990. Sua companhia *Digital Fusion inc.* desenvolveu jogos pioneiros, como *Hellcab*, publicado pela *Time Warner*, tornando-se um verdadeiro *best-seller* dos jogos em CD-ROM, sendo muitas semanas incluído como número 1 no ranking da *Billboard Magazine*.

Nos jogos de computador, as fantasias arquitetônicas e urbanísticas utópicas e distópicas das HQs continuam vivas, mas agora as ambientações ganham a possibilidade de uma construção em três dimensões. Espaços navegáveis pelo leitor-jogador, essa arquitetura depende fundamentalmente da construção narrativa que hibridiza princípios das histórias em quadrinhos, da animação e do cinema, produzindo uma intermídia sem precedentes, para onde convergem quase todas as mídias hegemônicas do século passado.

Muitos quadrinhistas já perceberam as possibilidades inovadoras que a migração do suporte papel para o suporte digital pode promover, criando gradativamente uma nova forma de linguagem, misturando as possibilidades das hipermídias com elementos da linguagem tradicional dos quadrinhos impressos. Assim como os arquitetos estão se deparando com um universo novo para suas criações, pensando não só em projetar os ambientes que nos protegem

das intempéries, mas também os novos espaços virtuais que cada dia mais fazem parte da nossa vida cotidiana; os quadrinhistas estão desviando sua atenção para as hipermídias.

Os jogos de computador não irão significar o final das histórias em quadrinhos impressas, e muito menos os ambientes virtuais digitais irão substituir os reais. A beleza e graça das HQs em suporte papel continuará maravilhando gerações de arquitetos e seduzindo jovens com a fluidez de sua linguagem já solidificada, mas os games talvez venham a promover o encontro mais prolífico e sinestésico dessas duas linguagens imemoriais: a arquitetônica e a quadrinhística.

## Dogmas como pirâmides: uma breve reflexão em forma de HQ

---

Como quadrinhista arquiteto que sou, resolvi concluir este ensaio – que espero servir de incentivo para outros pesquisadores despertarem seu interesse para a arquitetura das histórias em quadrinhos – com uma curta HQ inédita de minha autoria. *Dogmas como Pirâmides*, um modesto trabalho de 3 páginas, surgiu inspirado pela constatação de que depois de décadas do ocaso do conhecido último grande movimento arquitetônico do ocidente, os seus dogmas ainda ecoam insistentemente nas escolas de arquitetura através do globo.



DOGMAS  
como  
PIRÂMIDES

A forma segue a função,  
menos é mais para  
nossas máquinas  
de morar, deixemos  
os arabescos para os  
escultores,  
o branco  
é puro,  
cubo,  
cubo  
belo  
!



A FERRUGEM  
NÃO DESGASTA O  
DOGMA E APESAR DE  
SUA PUERILIDADE E IN-  
ADEQUAÇÃO, ELE SEDUZ OS  
PUPILOS IMBERBES...

...MAS ALGUÉM QUESTIONA  
A ORDEM APREGOADA  
PELO MESSIAS  
...





... ELA SE REGOZIZA NO  
CAOS, NA LIBERDADE  
ADOGMÁTICA DO DESEJO,  
SONHANDO COM O  
SUPLÍCIO ETERNO DELE,  
EM UM CRIATIVO,  
DELIRANTE E  
ORGÂNICO...

...INFERNO DOS  
FUNCIONALISTAS



EDGAR FRANCO

## Referências

---

- AFONSO, Paulo. “Alien”, in *Garatuja*, ano 1, nº 1. São Paulo: Editora Tranqüilidade Brasileira, novembro/dezembro de 1979, p. 50-53.
- ANDRAUS, Gazy. *O Caso de Caza*, in *Disquete do Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos do XVII Intercom*. Londrina: Intercom, 1996.
- BARNABÉ, Arrigo & GÊ, Luiz. “Tubarões Voadores”, in *Seleções BD*, n. 10, 2ª série. Lisboa: Meribérica/Liber, agosto de 1999, p. 68-73.
- BILAL, Enki & CHRISTIN, Pierre. *As Falanges da Ordem Negra*. Lisboa: Meribérica/Liber, 1979.
- BOURGEON & LACROIX. *A Fonte e a Sonda*. Lisboa: Meribérica/Liber, 1993.
- CALAZANS, Flávio M. de A. (org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Unesp-Proex (Coleção GTs do Intercom ; 7), 1997.
- CALAZANS, Flávio M. de A. *Propaganda Subliminar Multimídia*. 2ª ed. São Paulo: Summus, 1992,
- CAZA. *Los Tiempos Ominosos*. Barcelona: Norma Editorial, 1998.
- CLARK, Alan & Laurel. *Comics – Uma História Ilustrada da BD*. Hong Kong: The Green Wood, 1991.
- COUTO, Mozart & FRANCO, Edgar. *BioCyberDrama*. São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- DOUGLAS, Hunter. *A Arquitetura na História em Quadrinhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- DRUILLET, Philippe. “Chaos – Le Retour de Lone Sloane”, in *L’Echo des Savanes*, n. 190. Paris: Hachette Filipacchi Médias, fevereiro de 2000, p. 30-42.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Perspectiva: São Paulo, 1979.
- EISNER, Will. *New York, a Grande Cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- EISNER, Will. *O Edifício*. São Paulo: Abril, 1987.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FARIAS, Priscila. “Altan – Entrevista por Priscila”, in *Animal*, n. 14. São Paulo: VHD Diffusion, novembro de 1990, p. 23-25.
- FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.
- GIGER, H.R. *HR Giger ARh +*. Zurique: Taschen, 1994.
- GUBERN, Román. *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A., 1979.
- HILLIER, Bill & HANSON, Julienne. *The Social Logic of Space*. Cambridge: University Press, 1984.
- HOLANDA, Frederico de. *O Aspecto dos Sistemas de Co-presença* (artigo para a disciplina Sintaxe Urbana). Brasília: UnB, 1993.
- KISHIRO, Yukito. *Gunm-Alita Battle Angel*. São Paulo: Opera Graphica, 2002.
- MACAULAY, David. *A Catedral*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1979.
- MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João pessoa: Marca de Fantasia, 2003.
- MAGALHÃES, Jorge. “Atracção Funesta – Schuiten & Peeters: Utopias Fantasistas e Rigor Tecnicista”, in *Seleções BD*, n. 14, 2ª série. Lisboa: Meribérica/Liber, dezembro de 1999, p. 68-69.
- MATTOTTI, Lorenzo & PIERSANTI, Claudio. *Estigmas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- McKEAN, Dave & MORRISON, Grant. *Asilo Arkham – Uma Séria Casa Num Sério Mundo*. São Paulo: Abril Jovem, 1990.
- MENDES, Olendino. “Chegaram os Tempos I”, in *Spektro*, ano v, n. 23. Rio de Janeiro: Vecchi, agosto de 1981, 12 páginas.
- MESQUITA, Victor. *Eternus 9 – Um Filho do Cosmos*. Lisboa: Meribérica, 1979.
- MILLER, Frank & VARLEY Lynn. *Elektra Vive*. São Paulo: Abril Jovem, 1991.
- MOEBIUS. *Os Mundos Fantásticos de Moebius*. São Paulo: Globo, 1993.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1997, 3ª edição.
- PAVIANI, A. (org.). *Brasília, Ideologia e Realidade - Espaço Urbano em Questão*. São Paulo: Projeto, 1985.
- PEETERS, Benoît & SCHUITEN, François. *A Febre de Urbicanda*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- PORTELA, Watson. *Paralelas*. São Paulo: Press Editorial, 1986.
- PRADO, Miguelanxo. *Mundo Cão*. São Paulo: Globo, 1992.
- PRADO, Miguelanxo. “Stratos 1”, in *Seleções BD*, n. 1, 2ª série. Lisboa: Meribérica/Liber, novembro de 1998, p. 26-33.
- RAHDE, Maria Beatriz Furtado. “Histórias em Quadrinhos e Pós-Modernidade: Da Imagem Grafada à Imagem Digital”, in *CD-ROM do 9º Com-pós*. Porto Alegre: Famecos/PucRS, 2000.
- RIBEIRO, M.F.A. *A Cidade na Linguagem dos Quadrinhos*. Santos: Monografia de TGI em Arquitetura, 1993.
- SEYER. *Dead-End – Na Velocidade dos Anos Solitários*. São Paulo: Abril Jovem, 1990.

SILVA, Elmano. “O Homem do Patuá – 1ª Parte”, in *Spektro*, ano v, n. 21. Rio de Janeiro: Vecchi, abril de 1981, p. 6-26.

SILVA, Fábio Duarte de Araújo. *Arquitetura e as Tecnologias de Informação – da Revolução Industrial à Revolução Digital*. Dissertação de mestrado em Multimeios. Campinas: Unicamp, 1997.

TORRES, Daniel. *Triton*. São Paulo: VHD Diffusion, 1989.

VENTURELLI, Suzete & MACIEL, Mario. “Gamearte: Uma Poética de Interação”. in *CD-ROM do 12º Compós*, Recife: UFPE, 2003.

## Edgar Franco

É o Ciberpajé, um ser mutante como o Cosmos, em constante transmutação. Livre de dogmas e verdades, mago psiconauta pronto a experimentar a novidade, focado em viver o único momento que existe: o agora. Artista transmídia com premiações nas áreas de quadrinhos e arte & tecnologia. É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos, e mentor da banda performática Posthuman Tantra. Pesquisador criador do termo HQtrônicas, autor de 4 livros acadêmicos e inúmeros artigos. Pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, arquiteto e urbanista pela UnB e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG, em Goiânia. Em 2020 concluiu seu segundo pós-doutorado, desta vez no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo, onde pesquisou as conexões de seus processos criativos de quadrinhos expandidos e performances.



Blog “A Arte do Ciberpajé”:

<https://ciberpaje.blogspot.com/>

Página “Os Aforismos do Ciberpajé”:

<https://www.facebook.com/aforismosdociberpaje/>

Página “Projeto Ciberpajé”:

<https://www.facebook.com/Projeto-Ciberpajé-276047669502963/>

Página “Posthuman Tantra”

<https://www.facebook.com/posthumantantra/>

Posthuman Tantra no Youtube

<https://www.youtube.com/user/posthumantantra>

E-mail – [ciberpaje@gmail.com](mailto:ciberpaje@gmail.com) e [oidicius@gmail.com](mailto:oidicius@gmail.com)

Lattes - <http://lattes.cnpq.br/8415486629956081>

Edgar Franco

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARQUITETURA

