

V!RUS12

MODERNOS RADICAIS

a n o 2 0 1 6 y e a r
s e m e s t r e 0 1 s e m e s t e r

revista do Nomads.usp | Nomads.usp journal
ISSN 2175-974x | CC BY-NC
DOI 10.4237/virus_journal

UM SONHO QUE NASCE NA METRÓPOLE: CONSIDERAÇÕES SOBRE A CIDADE MODERNA EM LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND

Tânia Cardoso

Como citar esse texto: CARDOSO, T.A. Um sonho que nasce na metrópole: considerações sobre a cidade moderna em Little Nemo in Slumberland. V!RUS, São Carlos, n. 12, 2016. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=4&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 00 m. 0000.

Tânia Alexandra Cardoso é Mestra em Urbanismo. Estuda histórias em quadrinhos como uma mais-valia para métodos científicos de investigação, representação e crítica da cidade.

RESUMO

A Era moderna, de cariz revolucionário e progressista foi um grande catalisador não só a nível industrial, mas em termos de comunicação e de rotura de paradigmas passados. A representação da cidade foi particularmente intensa neste período: estudos e projetos ambiciosos surgiram enquanto reformuladores de questões associadas aos problemas urbanos da época. É possível verificar que é também neste momento que as Histórias em Quadrinhos ganham importância e destaque na Sociedade e principalmente na Cidade. A representação da cidade ganha uma nova dimensão, passa a ser um elemento de inspiração. Windsor McCay foi um artista à frente do seu tempo. Será também ele um *Moderno Radical* ao questionar o espírito da época e o desenvolvimento das cidades modernas através das experiências gráficas e reflexões presentes na sua obra *Little Nemo in Slumberland*?

Palavras-chave: urbanismo; utopia; metáfora; histórias em quadrinhos; *Little Nemo in Slumberland*.

INTRODUÇÃO: A EMERGÊNCIA DA CIDADE MODERNA¹

A vida moderna derivou de uma Era revolucionária com grandes mudanças econômicas, políticas e sociais no mundo ocidental. O grande catalisador para tal Era foi a Revolução Industrial no século XVIII a qual moldou uma sociedade tipicamente burguesa e capitalista enfatizando a produção industrial e voltada para uma sociedade de massa em detrimento da produção artesanal.

Após a Revolução Industrial, surge um impressionante crescimento demográfico das cidades. A cidade tornou-se o elemento dominante na sua relação com o campo e a população urbana cresceu de forma assustadora e desregulada. De 1820 a 1870, a cidade encontra-se cheia de motores, canais e ferrovias num padrão descentrado e sem limite definido. Até 1920, a metrópole industrial floresce num espírito de reforma que ganha força à medida que as cidades se tornavam mais complexas (WARNER, 1972).

A população imigrante aumentava a olhos vistos em cidades industriais como Chicago ou Nova Iorque. Os sentimentos humanitários, principalmente de médicos e higienistas, denunciam o estado de deterioração física e moral em que vivem os operários. No centro e nos arrabaldes, viviam em habitats insalubres, frequentemente afastados do local de trabalho ou em cortiços amontoados com lixeiras, com uma forte incidência de doença e mortalidade, e sem espaços verdes (CHOAY, 1992 [1965], p. 5). A apropriação desenfreada do espaço aumentou a sua insalubridade, o *deficit* habitacional, a insegurança pública e as infraestruturas precárias. Bairros de lata e *slums* começaram a multiplicar-se (SCOTT, 1971 [1969], p. 6-7).

Há preocupação com a melhoria das condições sanitárias das cidades, da educação e na criação de uma consciência política e social na população. Era urgente estudar a situação em questão² e propor um planejamento urbano que ordenasse a estrutura urbana e social da cidade. Os *city-planners* reformam e desenvolvem cidades e áreas metropolitanas num planejamento em larga escala (SCOTT, 1971 [1969], p. 1-7; SANTOS, 1999; BORGES, 2012, p. 22). Com o desenvolvimento dos meios de transporte e sistemas de comunicação, as distâncias tornaram-se mais curtas e multiplicaram-se as formas de conexão destruindo as barreiras espaciais. As indústrias implantaram-se no subúrbio provocando deslocamentos pendulares diários e conseqüentemente uma explosão urbanística dispersa e fragmentada. A vida acelerou-se e a vida quotidiana foi conseqüentemente alterada.

Abriram-se grandes avenidas arborizadas, *boulevards*, praças, parques e jardins públicos transformando áreas por desenvolver em polos de vida urbana. Os teatros, a ópera, os *cabarets*, os cafés e os cafés-concerto e o *vaudeville* eram cada vez mais frequentados. Este *modus vivendi* refletiu-se não só na forma de cada pessoa estar e vivenciar a cidade, mas também na forma como os artistas passam a ver, a sentir e representar a cidade (CHOAY, 1992 [1965], p. 1-5; BORGES, 2012, p. 21).

O homem urbano era diferentes homens. Sua vida era diferentes vidas. [...] Os acontecimentos, os fatos, as coisas, multiplicavam-se, ocorriam desordenadamente [...] O mundo desse homem é,

¹ O presente artigo tem por base a pesquisa de Mestrado em Urbanismo “*Crônicas Urbanas: Representação e crítica da cidade através de Histórias em Quadrinhos*”, de Tânia A. Cardoso, pelo Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

² Estudiosos da Escola de Sociologia de Chicago, como Robert E. Park, foram fundamentais para descobrir quem, porquê e como se vivia nestes locais. Ao mesmo tempo empreendedores caridosos como William Kent ou Jane Adams procuravam, através dos seus projetos, dar melhores condições à classe mais pobre e conseqüentemente às cidades (SCOTT, 1971 [1969], p. 10-11).

massificante, no entanto, cada vez mais ele é cômico da sua individualidade (MOYA, 1972, p. 104).

No século XX, em resposta ao caos da grande cidade, o espaço urbano foi forçado às rédeas da funcionalidade, visto como uma totalidade em torno de uma racionalidade utilitária. Segundo Françoise Choay (1992 [1965]), os vários estudiosos da cidade aperfeiçoaram projeções de cidades futuras como antítese da desordem, mas muitos por não poderem dar uma forma prática ao questionamento da sociedade ficaram na dimensão da utopia.

A cidade de Chicago tornou-se um exemplo. A cidade expandiu-se anexando áreas vizinhas, efetuando grandes obras infraestruturais e prometendo melhores condições na esperança de albergar a grande exposição do quadricentenário da descoberta da América, a *World's Columbian Exposition* (1893). No entanto, ao invés de se maravilharem com as indústrias locais em exposição, os visitantes ficaram especialmente encantados com a beleza e esplendor do conjunto edificado da exposição (SCOTT, 1971 [1969], p. 31-33). Segundo Mel Scott (1971 [1969], p. 45) a feira apenas deu forma tangível a um desejo que brotou de uma maior riqueza na cidade, da banalização da viagem e na procura de uma imagem que projetasse o orgulho nacional de um país poderoso.

As sociedades municipais de Arte, inspiradas na exposição de 1893 organizada por Daniel Burnham, começaram a reunir-se para discutir o desenvolvimento artístico das cidades. O ponto principal a considerar nestas reuniões era o plano da cidade como ponto de partida, utilizando como modelo a cidade de Paris "Hausmanniana". Obras europeias clássicas e renascentistas como o *Parthenon* ou a Basílica de São Pedro eram as preferidas para edifícios do Estado, engrandecendo a cidade (SCOTT, 1971 [1969], p. 44-60).

O Estado e a lógica de mercado apontavam para uma dominância crescente da sociedade de consumo e com ela um enaltecimento dos meios de comunicação para a difusão das ideologias e políticas. A instrumentalização dos meios técnicos pela máquina estatal e a indústria cultural foram utilizados como um processo feito para atingir a muitos, vistos não como multidão, mas sim como massa (BENJAMIN, 1994).

A cidade despontou em tais meios de comunicação em massa, não somente laureando os grandes centros urbanos como lugar do progresso, ascensão social, oportunidades e grandes avanços tecnológicos, mas também difundindo as propostas urbanas modernas em imagens "espetáculo" da cidade.

SONHANDO COM A CIDADE PERFEITA

É possível considerar que o momento de criação de Urbanismo³, com base nas roturas epistemológicas, na importância da divulgação das ideias e desenvolvimento do ensino, situa-se no mesmo recorte histórico do nascimento das Histórias em Quadrinhos.

Tanto os desenhos de Rodolphe Töpffer⁴ como o desenvolvimento dos folhetins culminaram na criação de HQs semanais nos jornais americanos na virada do século XIX para o XX. Os grandes jornais procuravam fornecer informação e

³ Apareceu pela primeira vez na *Teoria general de la urbanización* de Ildefonso Cerdá (1816-1876) em 1867 designando "uma matéria nova, intacta e virgem" que iria ter o estatuto de "uma verdadeira Ciência" (DA SILVA, 1992, p. 71).

⁴ Töpffer (1799-1846) é considerado o pai das HQs. Foi dos primeiros autores a utilizar a arte sequencial de forma a contar uma narrativa misturando imagem e texto.

entreter as massas com tiras cômicas representando, na sua maioria, a vida dos imigrantes e a vida na grande cidade americana.

A vida e o desenvolvimento urbano eram impulsionados pelas impressões e conteúdos dos folhetos e jornais e, nesse sentido, é possível considerar um paralelo. Neste recorte, destaca-se *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay.

Começando por desenhar *posters* de circo em estilo *Art Nouveaux*, Winsor McCay⁵ rapidamente extravasou os seus conhecimentos. As suas experiências e roturas com a tradição fazem dele uma das figuras mais importantes da História das Artes Gráficas e da Animação (CANEMAKER, 1987; SENDAK, 1987; MCCAY, 1989). Quicá pelo seu espírito empreendedor e intrépido, fruto das inovações e do ritmo frenético da época, ou pelas características gráficas do seu trabalho, é um autor pertinente ao tema *Modernos Radicais*.

Little Nemo in Slumberland começou por ser publicado em 15 de outubro de 1905, no jornal *New York Herald*, até 1911, quando migrou para o *New York American* até 1913. Não era uma HQ muito popular quando comparada com outras de carácter mais cómico e satírico, como *Krazy Kat*, de George Herriman, ou *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault (DORIGATTI, 2011).

Na história, o pequeno *Nemo* é abordado por um comissário do Rei *Morpheus* que quer-lhe mostrar o caminho certo para chegar ao Reino dos Sonhos. McCay não só descreve os sonhos mas cria também mundos incrivelmente ricos em detalhes belos e diversos. A sua sensibilidade para a linha, cor e espaço é uma expansão da sua vida rodeada pelo *vaudeville* e pelas atrações de *Coney Island*. Os sonhos de *Nemo* são preenchidos com palhaços, acrobatas, bailarinos, animais fantásticos ou grotescos, mágicos e salas de espelhos (WINSOR, 1989; SENDAK, 1987).

Utópicas e maravilhosas estas cidades funcionam como um universo alternativo. Os signos visuais existentes em *Little Nemo* dão informações ao leitor e transportam-no na memória para cidades reais como Nova Iorque ou Chicago.

Para Adriana de Caúla e Silva (2002, p. 18-20), na dissertação de mestrado "*Cidades Imaginárias: Utopia, Urbanismo e Quadrinhos*", a obra de Thomas More, *A Utopia*, aparece como paródia crítica e antagónica à sociedade Inglesa do século XVI e o termo utopia tornou-se característico de todo um conjunto de projetos e civilizações ideais, fantásticas e imaginárias. Segundo Quiring (2010, p. 201, tradução nossa⁶) a "[...] cidade imaginária da memória não é mais que uma metáfora enorme na qual informação complexa é conjugada, condensada e alegoricamente estruturada [...]" na qual a passagem do tempo é espacial e onde o espaço é carregado de fluxos de experiências e significados provindos da memória da experiência real.

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND, DE WINSOR MCCAY

Em 1893 ergue-se em Chicago a promessa de uma *White City*, "um sonho que nasce sobre os pântanos" (SMOLDEREN, 2010, p. 26): o movimento *City Beautiful*. Impulsionado pelos planos de Daniel Burnham e pelas sociedades municipais de arte, pretendia criar uma cidade funcional e humana, mas principalmente restaurar

⁵ Nascido em 1867 McCay era artista gráfico, cartoonista político, pequeno editor, artista de *Vaudeville* e animador. Foi fortemente influenciado por Grandville, Frost e principalmente pela *Art Nouveaux* de Mucha (SEDAK, 1987).

⁶ **Do original em inglês:** It is easily noticed that this imaginary city of memory is nothing but an enormous metaphor by which complex information is drawn together, condensed, and allegorically structured (QUIRING, 2010, p. 201).



a sua beleza (HINES, 2000). Tais ideais marcaram fortemente a imaginação de Winsor McCay.

Little Nemo in Slumberland é ainda hoje uma das mais influentes HQs em todo o mundo. McCay foi um homem voltado para o espetáculo e, em conjunto com a melhor equipa de tipógrafos do *New York Herald*, reuniu as condições ideais para criar *Little Nemo*. A sua imaginação onírica repousa na figura de um rapazinho que entretém o leitor ao passear por mundos audaciosos e de arquiteturas grandiosas procurando por uma princesa.

A linguagem, segundo Foucault (2002), não é a representação do real, mas identifica-se com ele. É semelhante e diferente no mesmo espaço, mas não é a sua cópia. Esta representação funciona como uma espécie de ponte entre o real e a mimese, não sendo nem uma coisa, nem a outra. Nas representações de *Little Nemo in Slumberland*, os sonhos misturam-se muitas vezes com a realidade, o menino não parece ter noção de que os seus sonhos não são reais, mas uma outra dimensão, que representa a visão metamorfoseada⁷ de McCay acerca da realidade.

Estas representações exploram a reorganização e a justaposição dos elementos arquitetónicos criando novos espaços, com uma imagem fantástica, de forte carácter e grandeza (FRANCO, 2012, p. 8). Podem quase ser comparados aos desenhos das ruínas romanas de Giovanni Battista Piranesi apresentadas de forma onírica, às quais chamou *Carceri*, que resultaram em um conjunto de “imagens mágicas e ilusórias” (CAÚLA E SILVA, 2002, p. 18). A aproximação da criação imaginária em relação à cidade experimentada pelos autores, no caso de Piranesi a cidade de Roma e, de McCay, a cidade Chicago/Nova Iorque, situa-os numa posição de utopia gráfica, pela posição crítica dos autores face às cidades reais através da criação das suas facetas imaginárias.

Nas pranchas publicadas nos dias 29 de março e 5 de abril de 1908, Nemo chega a uma cidade devastada e recebe um bastão de desejos para resolver o problema dos pobres e oprimidos, de acordo com o espírito higienista da época.

De forma mágica, Nemo começa a mudar os subúrbios dos bairros dos sonhos, lugares feios, pobres, sujos e deprimentes. As ruas são representadas como construções sem harmonia, os edifícios são todos diferentes e dispostos de forma desordenada. Com um acenar do bastão mágico, o menino cria luxuosas e largas avenidas em estilo Neoclássico, remanescentes dos pavilhões da exposição de 1893, e também grandes espaços abertos com jardins verdejantes “combatendo” os lugares doentes da cidade.

O autor adota a posição da *City Beautiful* ao deixar transparecer a sua predileção pela ordem cívica e pela beleza, em um racionalismo crítico que vislumbra a perfeição renegando para segundo plano as questões sociais, económicas e de mobilidade (SCOTT, 1971 [1969], p. 76-78). É possível comparar com a obra de Richard F. Outcault, *Yellow Kid*, onde o autor mostrava o estado miserável em que viviam os imigrantes na passagem do século XIX para o XX descrevendo de forma muito verosímil o estado de segregação social nas cidades (os guetos e bairros de lata) no centro das grandes cidades. Apesar de terem abordagens muito diferentes ambos autores pretendiam através do humor abordar temas e questões sociais importantes.

⁷ De acordo com os estudos de Charles S. Pierce (1839-1914) e Umberto Eco (1936-2016) a metáfora realça o processo de representação, invenção e interpretação; desempenha também um papel importante na geração de sentido e conhecimento (SØRENSEN, 2011). Segundo Eco (1984, p. 127), metáfora é a função do formato sociocultural da interpretação do sujeito produzida unicamente na base de um enquadramento cultural rico.

Na prancha publicada no dia 21 de março de 1909 é visível o aspecto desorientador e assustador que McCay pretende passar ao representar velhos bairros da cidade. Ao contrário da cidade do rei *Morpheus*, do mundo dos sonhos, esta cidade muda, cresce rapidamente e move-se tornando o ambiente ameaçador e claustrofóbico em uma metáfora à necessidade de espaço devido ao rápido crescimento e transformação incontroláveis das cidades (WARNER, 1972).



Fig. 1: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; tira publicada originalmente no dia 29 de março de 1908 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.



Fig. 2: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 5 de abril de 1908 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

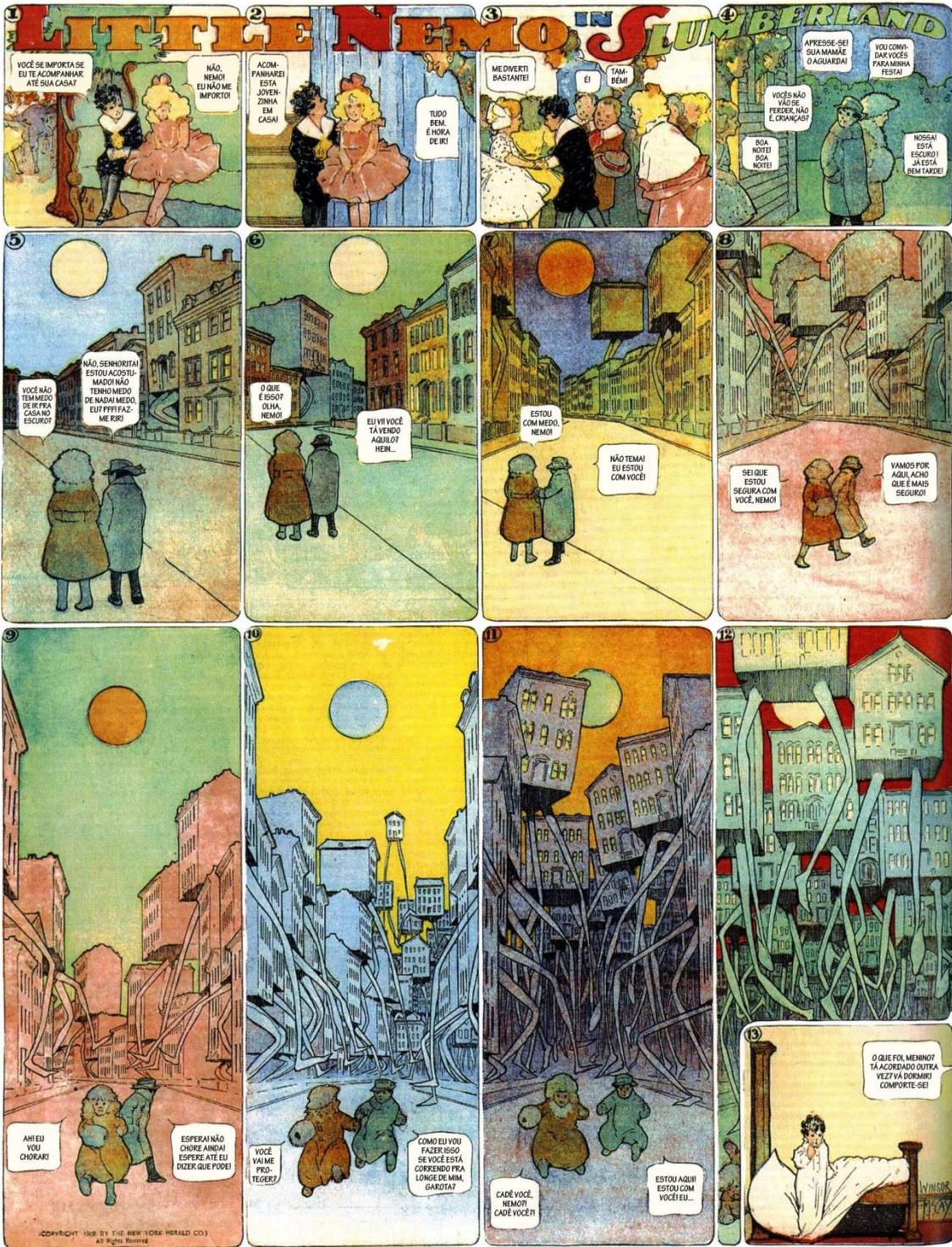


Fig. 3: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 21 de março de 1909 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

Em 25 de Fevereiro de 1906, *Nemo* chega ao *Palácio Slumberland* com os seus arcos concêntricos e rendilhados em folha d'Ouro. O pórtico que o leva à capital dos sonhos assemelha-se à porta de ouro do Palácio dos Transportes da exposição de



1893, em Chicago, construído por Louis Sullivan⁸. Também *Coney Island*, com as suas atrações e diversões, é uma referência sugerindo mundos de divertimento nobre equilibrando forças entre as diversões desenfreadas das feiras e os valores de beleza, unidade e de ordem. McCay usa a perspectiva linear de forma prodigiosa e ousada criando visões particularmente detalhadas especialmente na representação da arquitetura e paisagens urbanas.

⁸ Sullivan criou o único edifício da exposição fora da tradição neoclássica, de formas intrincadas e coloridas decorações nas paredes, à revelia da organização.



Fig. 4: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 25 de fevereiro de 1906 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

Porém *Little Nemo* não reflete apenas o caráter onírico da cidade. Em algumas das suas páginas McCay mostra também o conflito existente entre a vista panótica e o caminhar pela cidade. Nas pranchas de setembro de 1907, *Little Nemo*, gigante no



meio de uma cidade de edifícios altos remanescente de Nova Iorque. O menino sente-se perdido e tenta subir a um ponto mais alto de forma a encontrar a vista total ou panóptica da cidade. No entanto, o seu olhar é limitado pelos edifícios de fachadas cegas e de janelas opacas levando *Nemo* a dizer que não vê nada, mesmo estando a olhar para vários edifícios.

A criação de avenidas de comunicação direta e de uma vista desimpedida eram intensões claras do *City Beautiful*. Há uma intenção de controlo desproporcionado sobre a cidade e sobre as vidas dos seus residentes (SCOTT, 1971 [1969], p. 48; WARNER, 1972, p. 2). Para Frahm (2010, p. 40, tradução nossa⁹) “[...] *Little Nemo* sonha uma cidade que é legível pelo olhar panóptico, uma cidade onde é necessário caminhar [...]”. Ao não conseguir encontrar essa vista totalizante, *Nemo* vê-se completamente perdido e “os seus sonhos expressam o medo da cidade” (FRAHM, 2010, p. 40, tradução nossa¹⁰).

⁹ **Do original em inglês:** “[...] *Little Nemo* dreams of a city that is not to be read by the panoptic gaze, a city where you have to walk [...]” (FRAHM, 2010, p. 40).

¹⁰ **Do original em inglês:** “at the same time his dreams express the fear of the city [...]” (FRAHM, 2010, p. 40).

VIRUS 12

MODERNOS
RADICAIS

ano 2016, 6º semestre
revista do Nomads.usp | Nomads.usp journal
ISSN 2175-974x | CC BY-NC
DOI 10.4237/virus_journal



Fig. 5: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 15 de setembro de 1907 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

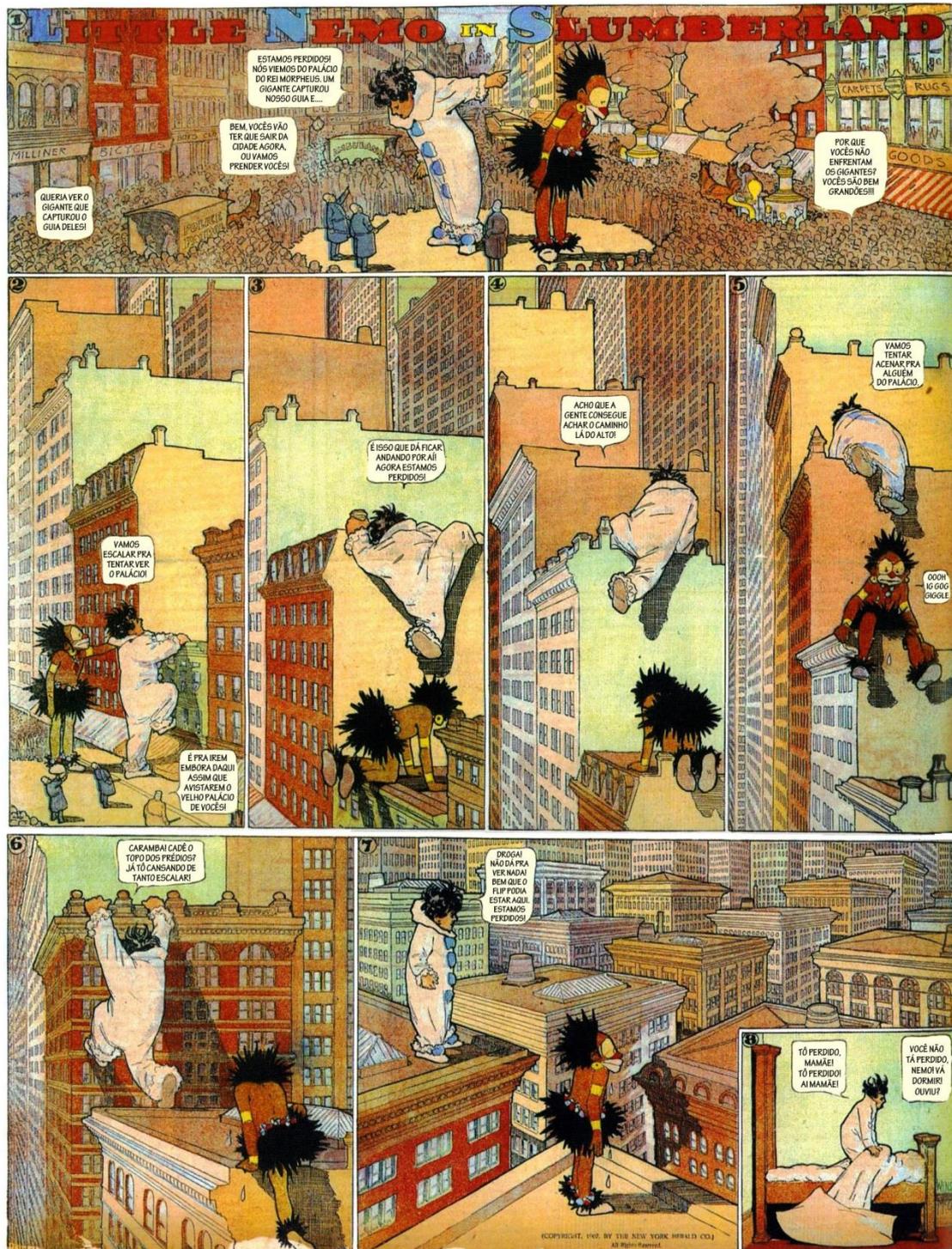


Fig. 6: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 22 de setembro de 1907 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

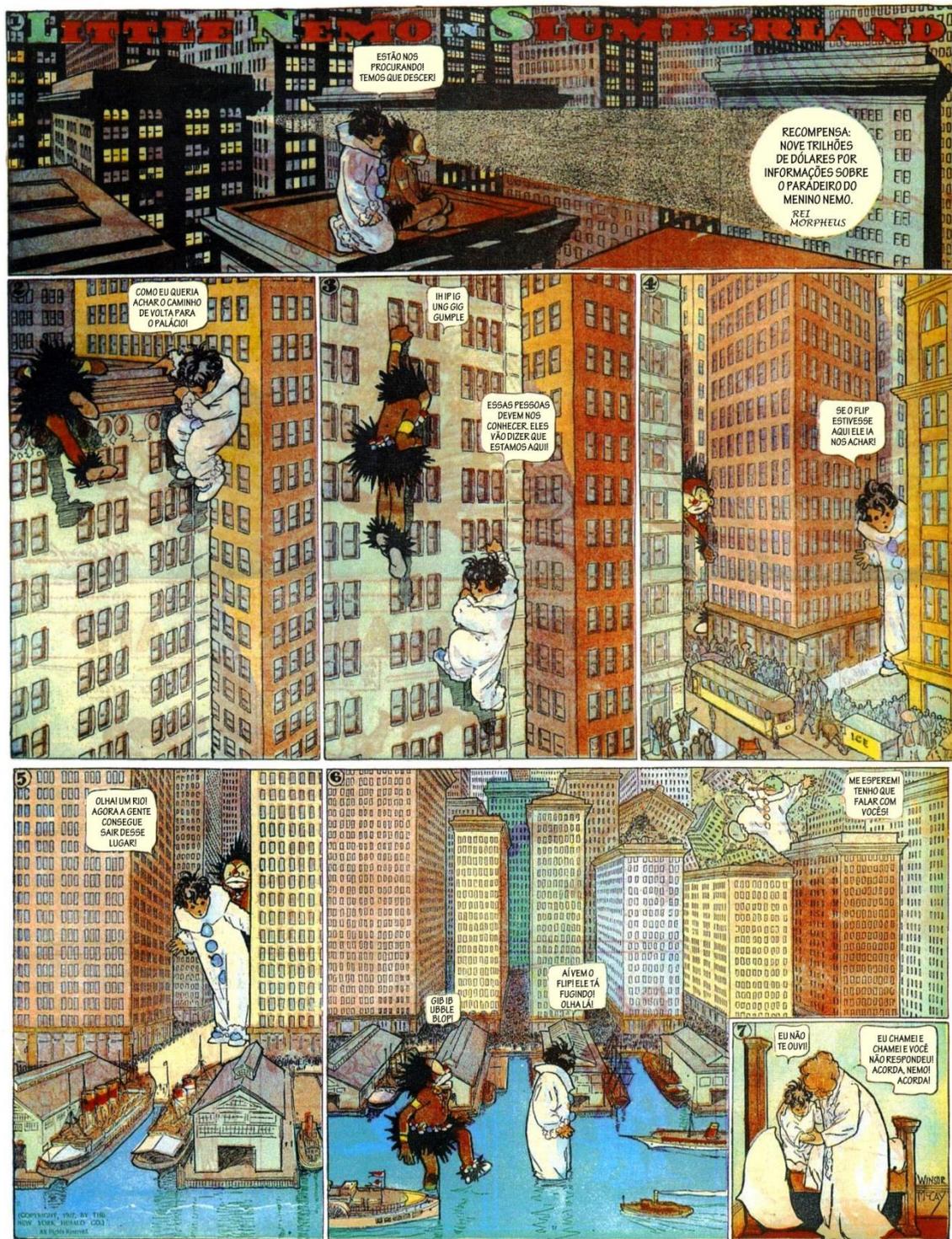


Fig. 7: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 29 de setembro de 1907 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

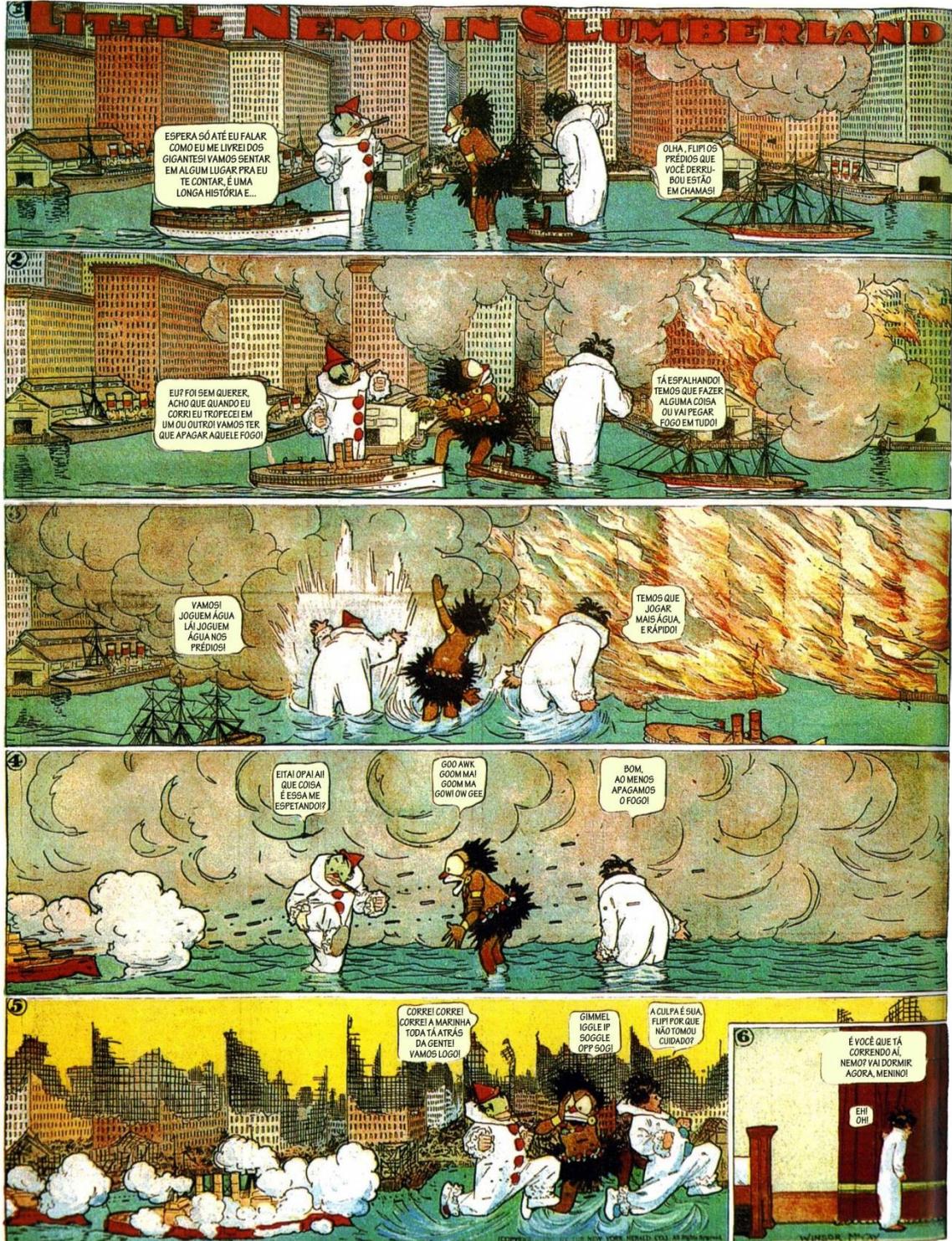


Fig. 8: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 6 de outubro de 1907 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

O fluxo da história é dado pelos balões de diálogo que guiam o leitor porque a representação da cidade, que cresceu de forma descontrolada, está marcada por um sentimento de claustrofobia e de labirinto causando medo e alienação no personagem: "a cidade é demasiado grande" (FRAHM, 2010, p. 41). Nos episódios

de maio de 1909, um laçao do reino de *Morpheus* pretende construir o país *Slumberland* em um terreno vago. Ele comanda um exército de Bobos que montam e desmontam a cidade dos sonhos a seu bel-prazer e pode até fazer a cidade brotar do chão.

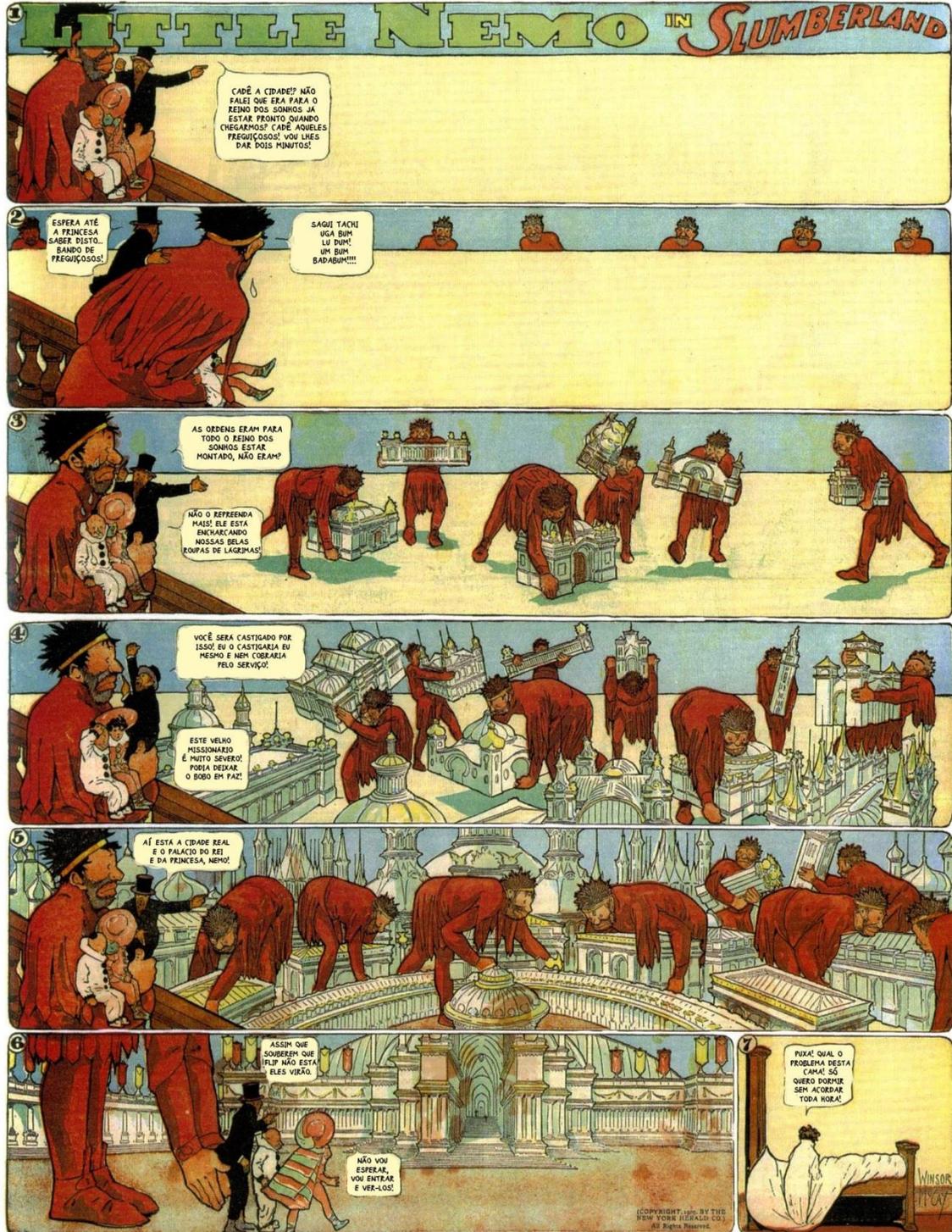


Fig. 9: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 23 de maio de 1909 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

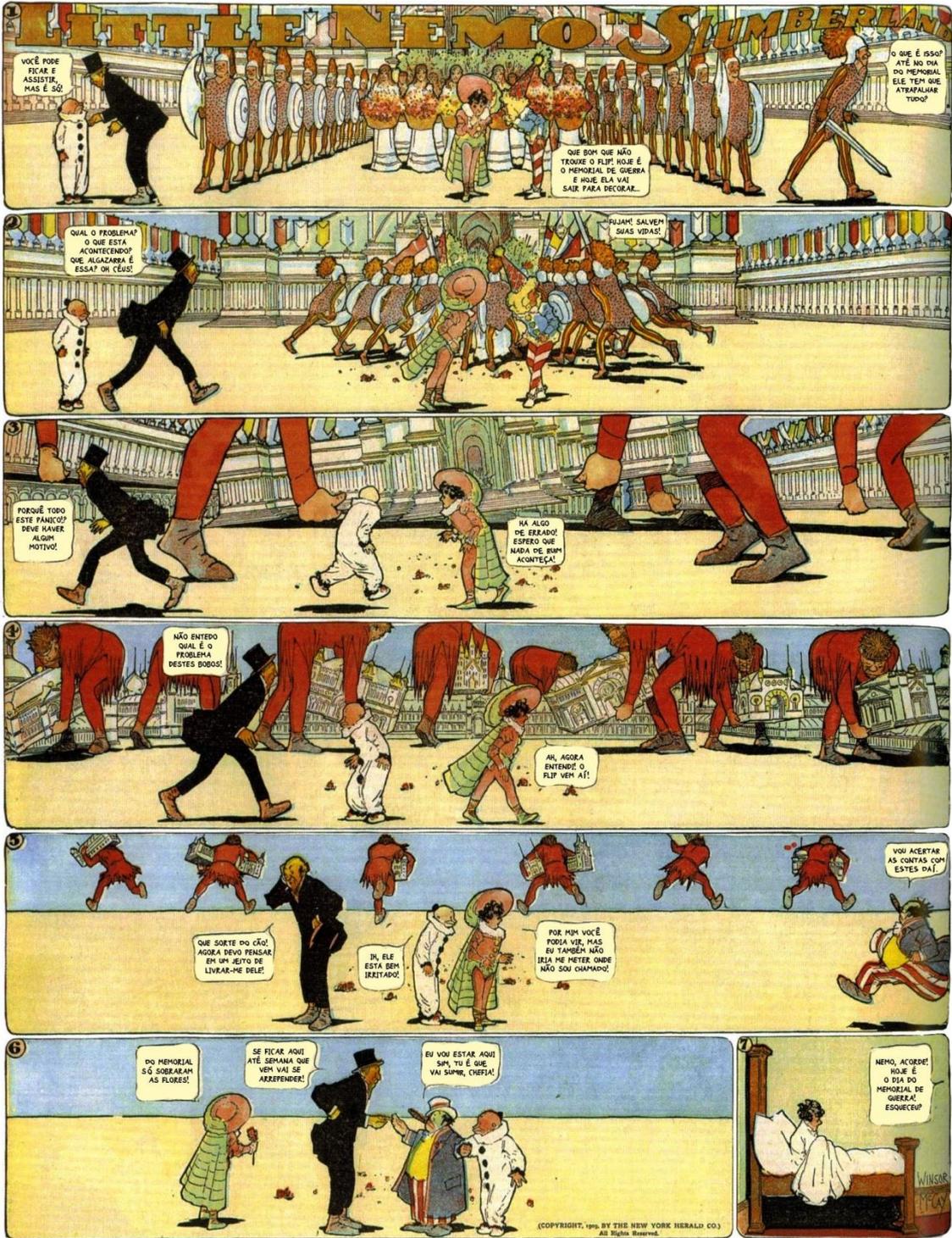


Fig. 10: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 30 de maio de 1909 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

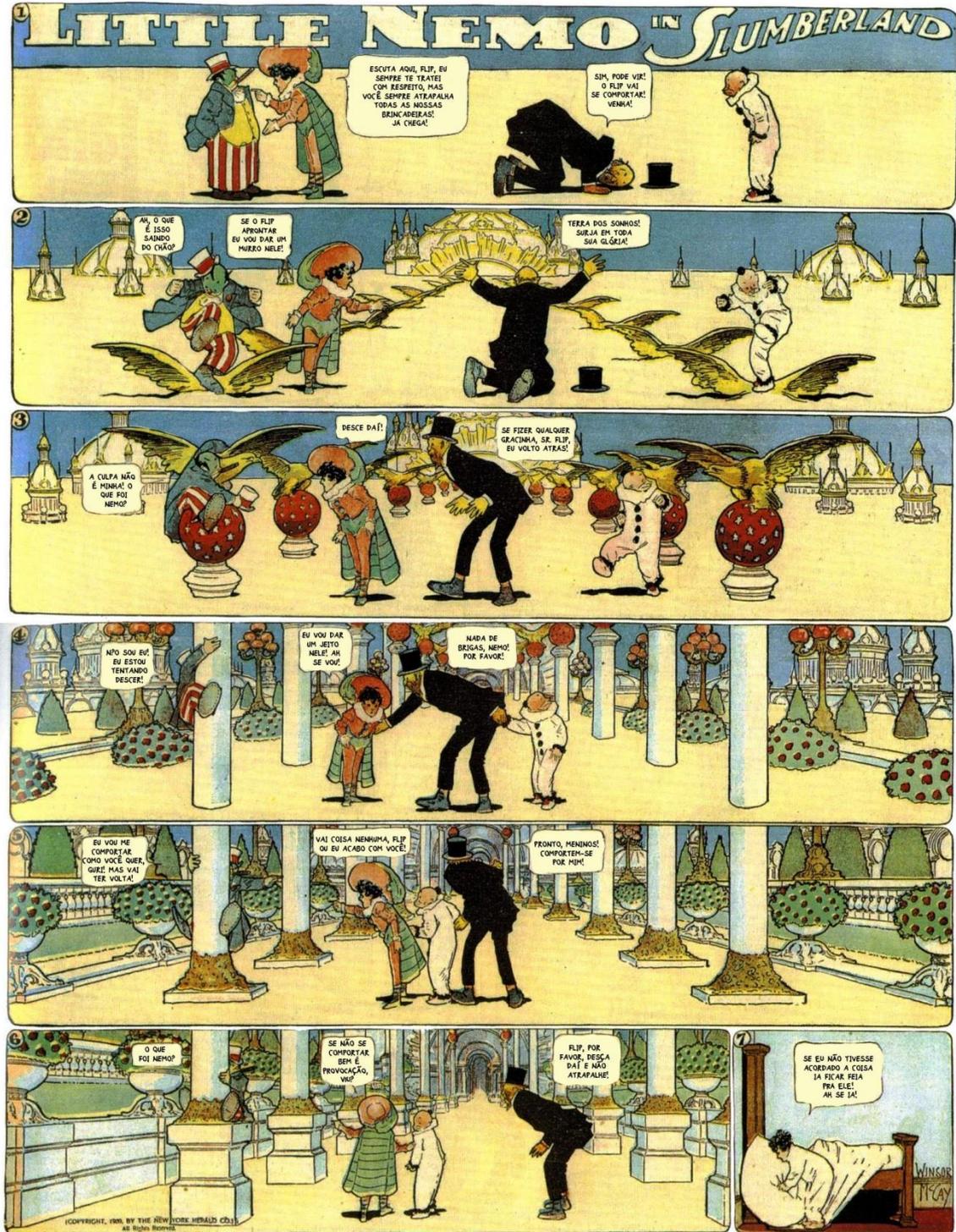


Fig. 11: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 6 de junho de 1909 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.

Parece ser uma resposta a uma sequência anterior que mostra a erosão do estilo *Art Nouveau* em rabiscos infantis por um sabotador. Qual a diferença entre a imaginação do personagem *Flip*, uma criança pertencente ao Povo do Amanhecer, com seus rabiscos, e do mágico que, como um *city-planner*, planeia e resolve todos os problemas da cidade comandando um exército de gigantes capazes de instalar



em um piscar de olhos a Cidade Branca. A cidade deixa de ser um simples cenário e torna-se a promessa de um mundo novo: um símbolo do sonho americano (THÉVÈNET; RAMBERT, 2010, p.2 4; SMOLDEREN, 2010, p. 29).

McCay criou as imagens mais surreais como cidades nas quais às casas crescem pernas e que vão caminhando ao longo da rua, cidades que encolhem e nas quais *Nemo* se torna um gigante, jardins repletos de cogumelos gigantes, animais falantes e outras situações oníricas (DORIGATTI, 2011). O autor utiliza a linguagem própria da HQ para intensificar estas imagens surreais e as ações na narrativa.

Na prancha de 22 de Outubro de 1905, em que *Nemo* caminha por uma floresta de cogumelos gigantes, a altura dos quadros vai aumentando até ao momento em que o menino derruba um, tido como o momento do clímax da narrativa. A partir daí a altura dos quadros começa a diminuir à medida que a floresta desaba passando uma sensação de claustrofobia e agonia; o mesmo estilo gráfico repete-se noutras pranchas, como a de 26 de Julho de 1908, na qual a sua cama ganha pernas cada vez maiores e, à medida que a narrativa se desenrola, o grafismo acompanha esse crescimento.

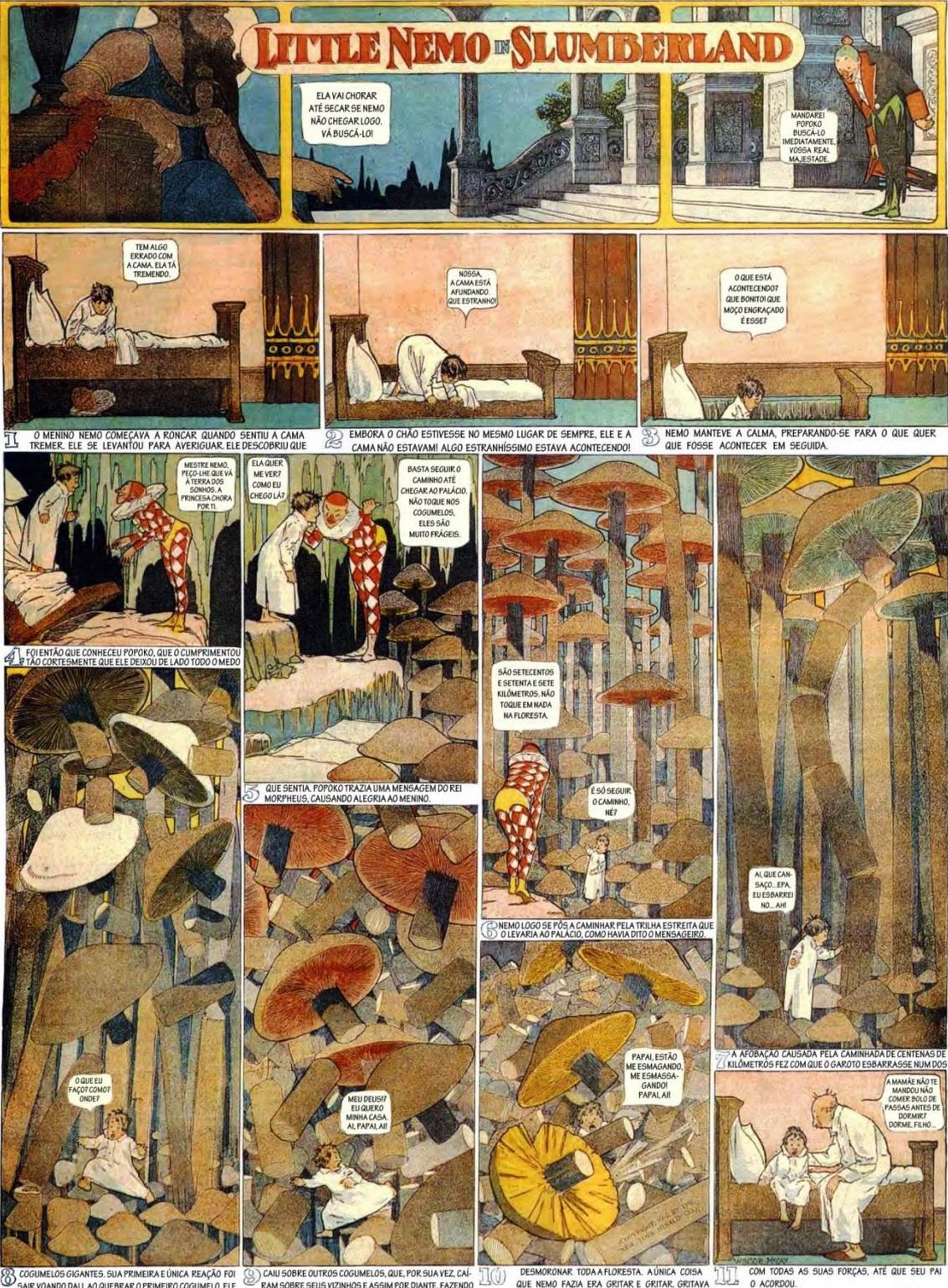


Fig. 12: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay; Tira publicada originalmente no dia 22 de outubro de 1905 no New York Herald. Créditos: Domínio público. Trad. Muraktama Lemos e Yuri Riccaldone.



inovadora à concepção e *layout* da prancha mostrou o potencial das HQs ao experimentar com a escala, transformação, perspectiva e com a transmissão do seu ponto de vista (GRAVETT, 2006).

CONCLUSÃO

As grandes transformações urbanas nas cidades modernas na passagem do século XIX para o século XX foram particularmente inspiradoras para os autores das mais variadas áreas. Há uma constante procura pela cidade ideal, longe dos problemas e das graves questões das cidades modernas como a superpopulação, a pobreza, o crescimento informal, a confusão, a sujeira ou o barulho.

Em *Little Nemo*, é notório o desejo e a necessidade de controlo sobre o seu crescimento na representação da cidade. O autor procura representar principalmente o medo da complexidade e da falta de controlo do ritmo urbano. “O desejo de controlar é maior que o desejo de se perder¹¹” (FRAHM, 2010, p. 40) e neste sentido o olhar panótico é aquilo que limpa a cidade de todas as suas contradições tornando-a um elemento intemporal e controlável (FRAHM, 2010, p. 43).

[...] nos sonhos de *Little Nemo*, este olhar [**disperso**] não ganha controlo sobre a cidade. O mesmo é verdade em relação à página de HQ. O olhar é forçado a mover-se e desenvolve a sua própria retórica ambivalente entre controlo e perda dele. Esta é a luta entre poderes na cidade moderna que as HQs revelam (FRAHM, 2010, p. 44, grifo nosso, tradução nossa¹²).

McCay procura a beleza, o controle e a harmonia nas suas cidades e os seus personagens refletem os pensamentos autocratas dos planeadores da época. O autor acreditava em um ideal de cidade baseado no movimento *City Beautiful* e pretendia transmitir através das viagens de *Nemo* a maravilhosa imaginação da época refletindo esse espírito na representação das cidades oníricas, da terra dos sonhos. Ao mesmo tempo e através da utilização de signos visuais, da forma dos edifícios e da sua escala em relação ao menino, queria mostrar o cenário terrível que é perder-se na confusão citadina das cidades não ordenadas e não harmoniosas.

Para Josep-Maria Montaner (1999, p. 148) o componente essencial de qualquer ficção é o fator tempo considerando que o “autor toma como premissa crítica certos fenômenos da sociedade contemporânea [...] e extrapola essa situação até uma data concreta [...]” onde a cidade e a sociedade são descritas partindo destas premissas, representando-as de forma muito verosímil. Para o autor, as arquiteturas desenhadas são vínculos comuns entre as várias ficções utópicas, sejam literárias, cinematográficas ou em HQ, baseando-se na “faculdade de representar através do desenho uma realidade espacial e narrativa” (MONTANER, 1999, p.152).

¹¹ **Do original em inglês:** “The desire for control is stronger than the lust to get lost” (FRAHM, 2010, p. 40).

¹² **Do original em inglês:** “[...] in the dreams of *Little Nemo*, this gaze gains no control over the city. The same is true for the comic page. The gaze is forced to move and develops its own rhetoric of ambivalence between control and the loss of control. This is the struggle of power in the modern city that comics reveal. [...]” (FRAHM, 2010, p. 44).



Os artistas utilizam a HQ como um elemento de entretenimento no qual podem representar e criticar de forma ativa a vida urbana ou as questões cidadinas relacionadas com o crescimento da metrópole, procurando transmitir uma mensagem através de metáforas e comparações com as cidades profetizadas nos textos e nos projetos dos vários artistas, arquitetos e estudiosos desta época.

A obra de McCay não poderia ter sido criada separadamente dos tempos vibrantes da viragem do século XIX para o XX. O seu trabalho alude à crescente introspeção e consciência cívica da época refletindo as questões, as transformações cidadinas e o seu próprio comentário. A intrusão da realidade no mundo dos sonhos de *Little Nemo* mostra que McCay é verdadeiramente um moderno radical ao estimular a experimentação no meio gráfico e ao promover uma reflexão crítica através dessa linguagem (CANEMAKER, 1987, p. 259; O'SULLIVAN, 1990, p. 38).

Little Nemo foi a grande criação de McCay e revolucionou toda uma indústria não só pela qualidade gráfica e experimentação visual mas também pelo comentário social que não era típico nas HQs da época. Ainda hoje, artistas como Moebius, Peeters & Schuiten na sua série de HQs, as "Cidades Obscuras", Marc-Antoine Mathieu, Jean Philippe Bramanti; arquitetos como Archigram e os Superstudio, nos anos 1960, e, mais recentemente, Jimenez Lai, Rem Koolhaas ou Jean Nouvel, formulam questões pertinentes relacionadas com o presente e com o futuro através de metáforas baseadas em premissas e projetos das cidades modernas, numa mistura de questionamento e admiração.

Através do olhar crítico do autor e da sua interpretação da realidade é possível criar novos mundos fantásticos. Esta realidade é metamorfoseada e expandida por via da manipulação da linguagem gráfica da HQ e da sua capacidade narrativa. Desta forma constrói significados reais de locais imaginários que são posteriormente decodificados pelo leitor.

É notório o potencial da HQ como modo de representação da cidade e dos seus significados capaz de propor um olhar crítico em relação aos modos e ideais da vida moderna. A *City Beautiful* teve a capacidade de mostrar cidades "de um passado que a América nunca conheceu" (SCOTT, 1971 [1969], p. 108) e através da HQ essas cidades eram plenamente vividas e experimentadas pelos leitores.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas, vol. I: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BORGES, M. **Comunicando a cidade em quadradinhos:** do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner. 2012. 217 p. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.
- CANEMAKER, J. **Winsor McCay: His Life and Art.** Nova Iorque: Abbeville, 1987.
- CAÚLA E SILVA, A. **Cidades Imaginárias:** Utopia, urbanismo e quadradinhos. 2002. Dissertação (Mestrado em Urbanismo) - Programa de Pós-graduação em Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.
- CHOAY, F. **O Urbanismo.** 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992. 1a ed. em 1965.
- DA SILVA, R. Da Cidade ao Urbanismo: Do Urbanismo à Cidade. **Penélope: Fazer e desfazer a História,** Lisboa, n. 7, p. 71-81, 1992. Disponível em:



<http://www.penelope.ics.ul.pt/indices/penelope_07/07_08_RSilva.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2013.

DORIGATTI, B. **Little Nemo em português**, 2011. Blog. Disponível em: <<http://www.riocomicon.com.br/little-nemo-em-portugues/>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

ECO, U. **Semiotics and the Philosophy of Language**. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1984.

FRAHM, O. Every window tells a story: remarks on the urbanity of early comic strips. In: AHRENS, J.; METELING, A. (Eds.). **Comics and the city**. Londres: The Continuum International, 2010. p. 32-44.

FRANCO, E. **História em Quadrinhos e Arquitetura**. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

FOUCAULT, M., **As palavras e as coisas**, trad. S. T. Muchail, São Paulo: Martins fontes, 2002.

GRAVETT, P. **Winsor McCay**. 2006. Disponível em: <http://www.paulgravett.com/articles/article/winsor_mccay1>. Acesso em: 17 maio. 2016.

HINES, T. S. Architecture: The city beautiful movement. In: GROSSMAN, J.; KEATING, A. D.; REIFF, J. (Eds.). **The encyclopedia of Chicago**. Londres: University of Chicago Press, 2000.

MONTANER, J.-M. Ciudades imaginárias: utopias e distopias en el cinema y en los cómics. In: FUÃO, F. (Ed.). **Arquiteturas Fantásticas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1999. p. 147-163.

MOYA, Á. DE. **SHAZAM!** 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

O'SULLIVAN, J. **The Great American Comic Strip: One Hundred Years of Cartoon Art**. Boston: Bulfinch Press, 1990.

QUIRING, B. A fiction that we must inhabit: Sense production in urban spaces according to Alan Moore and Eddie Campbell's From Hell. In: AHRENS, J.; METELING, A. (Eds.). **Comics and the city**. Londres: The Continuum International, 2010. p. 199-213.

SANTOS, M. **A natureza do espaço: espaço e tempo, razão e emoção**. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

SCOTT, M. **American City Planning Since 1890**. Berkeley; Los Angeles; Londres: University of California Press, 1971. 1a ed. em 1969.

SEDAK, M. Foreword. In: CANEMAKER, J. **Winsor McCay: His Life and Art**. Nova Iorque: Abbeville, 1987.

SMOLDEREN, T. Winsor McCay et ses héritiers. In: THÉVENET, J.; RAMBERT, F. (Eds.). **Archi&BD: La ville dessinée**. Paris: Monografik éditions, 2010. p. 26-35.

SØRENSEN, B. The concept of metaphor according to the philosophers C. S. Peirce and U. Eco: a tentative comparison. **Signs**, v. 5, p. 29, 2011.

THÉVENET, J.; RAMBERT, F. **Archi&BD: La ville dessinée**. Paris: monografik éditions, 2010.

WARNER JR., S. B. **The Urban Wilderness: A History of the American City**. Nova Iorque: Harper & Row, 1972.