
A Mediação do Urbano na HQ Menina Infinito: Histórias Cotidianas e o Sujeito Comum¹

Henrique PERINI²
PUC Minas, Belo Horizonte, MG

RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs), enquanto portadoras de sentido, são lentes para se enxergar o mundo. Esse gênero foi consagrado por apresentar aventuras de super-heróis, tendo as metrópoles como lugar a ser salvo, fonte de oportunidades para atos heroicos. No caso dos quadrinhos cotidianos, a cidade atua como personagem e como cenário para tratar dos dilemas diários das pessoas comuns. A retratação do cotidiano pelas HQs, traz grande identificação por parte do receptor: são situações corriqueiras, mas que carregam consigo uma grande miríade de sentidos. Estas situações refletem questões do cotidiano pautado no âmbito dos sentidos, tão pertinentes para a compreensão do contexto urbano atual. O presente artigo busca relacionar esse ambiente citadino com as narrativas do “sujeito comum”, do banal, do cotidiano, utilizando como objeto de estudo o quadrinho *Menina Infinito* de Fábio Lyra.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos; cotidiano; urbano; super-herói; banal.

1. Quadrinhos e suas origens

As histórias em quadrinhos (HQs) são presença constante no cenário midiático, seja através de sua estética ou pela crescente popularização deste meio através das adaptações para o cinema de *Hollywood*. Essa forma de arte possui uma natureza única, que mescla texto e imagens, utilizando o espaço entre os quadros (sarjeta) para indicar a ação. Segundo Ahrens e Meteling (2010, p. 2, tradução nossa), “não apenas as inúmeras adaptações para o cinema das revistas em quadrinhos enfatizam a influência cultural que elas têm, mas a estética específica e o estilo de narrativa modificam o universo global de signos, exercendo influência na dinâmica da comunicação cultural”. Os autores apontam que “os quadrinhos não são apenas refletidos pelo grande número de adaptações cinematográficas ou o constante crescimento global cultural dos fãs, mas também o uso onipresente de seu conteúdo, ícones e estéticas em todos os aspectos da vida moderna” (2010, p. 2, tradução nossa). Exemplos dessa estética podem ser encontrados extensamente na publicidade, nas mídias sociais e nos meios audiovisuais.

¹ Trabalho apresentado na DT 8–Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Mestrando do Curso de Comunicação da PUC-MG, e-mail: henriqueperini@hotmail.com

Definir o termo “História em Quadrinhos” parece ser tarefa tão difícil quanto rastrear suas várias origens. Scott McCloud (1995), sugere estabelecer uma separação entre conteúdo e forma e, principalmente, sustenta que o processo de definição não é algo estático, mas sim constante e longe de ser conclusivo: “nossa tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo e que não terminará logo” (MCCLLOUD, 1995, p. 23). Por fim, o autor define quadrinhos como “imagem pictórica justaposta e outras em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 1995, p. 18). Will Eisner (1985) cunhou o termo “Arte Sequencial” e se refere à modalidade artística que emprega o uso em sequência de ilustrações para formar uma narrativa, contar histórias ou simplesmente transmitir uma informação gráfica. O melhor exemplo da chamada “Arte Sequencial” seriam as Histórias em Quadrinhos (HQs). O marco oficial do nascimento desse tipo de arte se deu com a criação do personagem *Yellow Kid*, de Richard Outcault. O artista publicava tiras cômicas no jornal novaiorquino *The World* e inovou ao inserir balões em 1896, desenvolvendo uma linguagem estética que persiste até os dias de hoje.

Alimentadas pelos processos de mediação, as constantes transformações culturais vão conferindo identidade à cultura de massa. As Histórias em Quadrinhos são um dos produtos dessa cultura e carregam consigo ideologias, perspectivas e outros fenômenos contendo valores de uma cultura. Em um mundo agora globalizado, os produtos da cultura de massa influenciam a sociedade que os consome, atingindo um grande número de pessoas. No cenário brasileiro onde as referências são as HQs de Batman e Homem Aranha norte americanos, ou mesmo aventuras infantis da Turma da Mônica, surgem histórias que retratam o cotidiano. Sem superpoderes ou ações heroicas, nascem personagens comuns vivendo suas aventuras banais do dia a dia.

A emergência de histórias em quadrinhos sobre nosso cotidiano no Brasil indica um caminho mais local para essas produções. Para Lopes (2012), os quadrinhos nacionais foram marcados pela importação de representações. O Brasil não possui um esquema de criação industrial estruturado e expressivo (salvo aquele do quadrinista Maurício de Souza) como os Estados Unidos, Japão e muitos países da Europa, sendo o nosso mercado, portanto, alimentado pela reprodução de conteúdo das corporações de franquias globais, como a *Marvel Comics* e *DC Comics* (consagradas pelos super-heróis). Essas narrativas importadas “disseminam em suas produções pelo mundo tanto a ideologia quanto a cultura de seu contexto de origem” (LOPES, 2012, p.3). Como

consequência, o referencial teórico no Brasil foi diretamente influenciado pelas escolas estadunidenses. Apesar disso, pesquisadores brasileiros têm feito importantes contribuições para o estudo das HQs nacionais através das análises da linguagem, pesquisas histórico-documentais e dos estudos acerca dos conteúdos e contextos dentro das HQs³. A mudança de cenário se inicia na década de 1990, quando emerge, nas narrativas, a preocupação com o “sujeito comum” e o cotidiano das cidades. Isso se deve, em parte, à internet, que foi fundamental para inclusão de artistas independentes no cenário anteriormente hegemônico das mídias massivas, o que possibilitou que aparecessem mais trabalhos com temáticas diferentes, entre elas a do cotidiano.

Este artigo busca analisar a representação do cotidiano urbano na HQ de Fábio Lyra, *Menina Infinito* (2008). A obra aborda o cotidiano e explora o banal, seus atores são personagens ordinárias, que vivem situações comuns. As Histórias em Quadrinhos são uma forma cultural conhecida pelos super-heróis, no entanto, hoje, volta-se para a representação do banal, produzindo narrativas para a discussão da vida mais imediata em nossas cidades, seus espaços, suas instâncias de sociabilidade e referências culturais. O trabalho visa discutir de que forma ocorre a mediação do banal nas HQs brasileiras, buscando identificar e analisar os aspectos ordinários do dia a dia e seus valores retratados nas histórias.

2. O Urbano nas HQs Brasileiras

As primeiras experiências gráficas sequenciais no Brasil aconteceram por meio das obras do ítalo-brasileiro Angelo Agostini, um dos precursores deste tipo de arte no mundo. *As aventuras de Nhô Quim ou As impressões de uma viagem à Corte* (1869) trazia um personagem familiarizado com o meio rural, no caso, as fazendas do interior de Minas Gerais do fim do século XIX. Para a trama, esse ambiente campestre funciona como contraparte ao meio urbano, para que o personagem enfrente situações cômicas, apresentando uma justaposição de dois universos, o rural e o citadino. Nhô Quim é um

³ Um dos precursores deste tipo de estudo no Brasil foi Moacyr Cirne, que, na década de 1970, estudou os quadrinhos por meio dos conceitos da indústria cultural, considerando seus aspectos ideológicos e dialéticos. Sonia Luyten posteriormente realizou contribuições aos estudos, seguindo uma abordagem a partir da perspectiva crítica e através de intensa atuação acadêmica, iniciando o primeiro acervo de HQs em uma universidade no Brasil (Núcleo de Documentação de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo). Em 1975, através de sua obra *Os Quadrinhos*, Antonio Luiz Cagnin estabelece bases para o estudo de HQs por meio de sua análise narrativa ou da linguagem. Com a criação do Intercom (1977), os quadrinhos ganharam mais visibilidade na discussão acadêmica do país, angariando mais pesquisadores interessados nesse tipo de linguagem artística.

homem do campo, sua terra natal é local de paz e tranquilidade, enquanto o meio urbano (no caso, Rio de Janeiro, então capital do país) é um lugar novo, hostil e estranho. Agostini explora as situações satíricas decorrentes do choque cultural de um caipira na cidade grande, enfatizando a discrepância entre os dois ambientes.

Para Santos e Vergueiro (2016), as narrativas gráficas produzidas no país vão aos poucos incorporando o mundo urbano. Segundo os autores, “a Revolução de 1930⁴ rompeu com a visão política que evidenciava apenas a produção agrícola como a principal forma de geração de riqueza, que havia sido abalada pela crise de 1929” (2016, p. 134). É relevante citar a influência que as revistas estadunidenses tiveram na trajetória desta arte no Brasil. Ainda de acordo com Santos e Vergueiro (2016, p. 134), “a publicação de *comics* estadunidenses em jornais e suplementos brasileiros vai ser responsável pela associação dos signos de urbanidade com a ideia de progresso”. As histórias em quadrinhos no Brasil evoluíram de elementos rurais e folclóricos para a ambientação na cidade, acompanhando a urbanização crescente no país. Grandes cidades como Rio de Janeiro ou São Paulo passavam pelo processo de urbanização durante a metade do século XX (se intensificando a partir da década de 1960), as histórias produzidas após a Segunda Guerra Mundial eram ambientadas nas cidades, locais onde os setores industriais se desenvolveram velozmente durante esse período. A partir dessa época, popularizaram as histórias de super-heróis no país, fortemente inspiradas pelos quadrinhos estadunidenses, com predominância do meio urbano em suas tramas.

Historicamente, as aventuras dos super-heróis acontecem em metrópoles, geralmente inspiradas em Nova Iorque (onde eram sediadas as principais editoras). A maioria das tramas dos quadrinhos estadunidenses têm grandes cidades como cenário, isto se dá “em decorrência ao nascimento dos quadrinhos, que teve lugar nos suplementos em grandes jornais da Costa Leste” (PLATTHAUS, 2010, p. 261, tradução nossa). As tiras eram feitas por artistas que viviam em centros urbanos da época, técnicas estéticas e textuais contextualizavam o ambiente no qual estavam inseridos os seus personagens.

⁴ A quebra da bolsa de Nova Iorque em 1929 acarretou uma crise econômica mundial. No Brasil, as exportações de café foram prejudicadas e em 1930 teve fim a República Velha, encerrando a política do *café com leite* (revesamento na presidência do país pelos cafeicultores paulistas e produtores de leite mineiros).

As cidades fictícias nas HQs de super-heróis (como, por exemplo, a Gotham, de Batman, ou a Metropolis, de Superman) surgiram como pastiches de Nova Iorque, apresentando ao leitor um ambiente estilizado, com os espaços urbanos enquanto lugares propícios para que os heróis vivam suas aventuras e enfrentem seus conflitos. Esses ambientes atuam também como personagens, proporcionando motivação aos heróis e sendo o ponto central de diversas tramas, exercendo a função de representação do espaço real e provocando reflexões sobre a sociedade a qual se refere. Rama (2006) aponta que mesmo sendo um pastiche, a metrópole fictícia opera como uma alusão ao mundo urbano, carregando diferentes significados para o leitor. Segundo a autora, “nas histórias de super-heróis, as cidades são (re) produzidas de acordo com o modelo existente na sociedade em que foram geradas, para atender um mercado que tem o mesmo referencial de paisagem da metrópole” (2006, p. 25). Ainda para Rama (2006, p. 25), “os espaços retratados nos quadrinhos podem ser considerados espaços de representação, já que são repletos de símbolos, imagens que resultam da criação e da imaginação do artista a partir de sua vivência espacial”. Ou seja, a metrópole não opera apenas como palco para os atos heroicos, mas também como alusão ao mundo real, gerando identificação na narrativa por parte do leitor. A cidade só pode ser compreendida através de suas referências, são as relações entre seus habitantes que constroem o sentido de “lugar”, concreto e que diz respeito à vida cotidiana. O dia a dia significa a oportunidade de possíveis situações de interação social e o espaço é construído a partir de seus diferentes usos. Aponta Carlos (2017):

O lugar é a porção do espaço apropriável para a vida, revelando o plano da microescala; o bairro a praça, a rua, o pequeno e restrito comércio que pipoca na metrópole aproximando seus moradores, que podem ser mais do que pontos de troca de mercadorias, pois criam possibilidades de encontro e guardam uma significação como elementos de sociabilidade. A análise da vida cotidiana envolve o uso do espaço, pelo corpo, o espaço imediato da vida das relações cotidianas mais finas: as relações de vizinhança o ato de ir as compras, o caminhar, o encontro, os jogos, as brincadeiras, o percurso reconhecido de uma prática vivida / reconhecida em pequenos atos corriqueiros e, aparentemente, sem sentido que criam laços profundos de identidade, habitante - habitante e habitante – lugar, marcada pela presença (Carlos, 2017, p.31).

O meio urbano funciona como fonte de oportunidades para atos heroicos mas também possui potencial para tratar questões mais “mundanas”, como aquelas que

acontecem no dia a dia. De acordo com Rama (2006, p. 26), “a metrópole aparece rotineiramente nos quadrinhos, não apenas como um pano de fundo (o que a aproximaria de uma representação do espaço) onde se passam as ações, mas também como um espaço repositório de muitos símbolos e significados”. A autora afirma que as histórias em quadrinhos, por mais fictícias que sejam, “acabam por possibilitar uma visão da sociedade na qual são criadas, podendo servir como fonte de informação para a análise das práticas sócio espaciais que caracterizam esta mesma sociedade” (2006, p. 9). As representações do urbano estão ligadas aos espaços dominantes na sociedade, às relações de produção e de poder. Este espaço está vinculado à produção humana, um produto histórico-cultural representado, no caso, de forma textual e gráfica.

O urbano nos quadrinhos que tratam sobre o cotidiano funciona como fonte inesgotável de referências ao mundo real, além de proporcionar um cenário de fácil identificação com o dia a dia. Os personagens são conduzidos às situações corriqueiras a quais estão sujeitos todos aqueles que habitam este ambiente da cidade grande.

3. Considerações Teóricas

Faro (2011) sugere em seu trabalho que as narrativas são ancoradas na complexa diversidade de manifestações do cotidiano. Ele propõe que o ato de contar histórias “é carregado de elementos discursivos que se constituem num vínculo com ingredientes que operam no âmbito das mediações culturais instituídas pelo cotidiano” (2011, p.112). Os componentes do cotidiano são diversos e de difícil entendimento no sistema de circulação de mensagens. Segundo Faro (2011, p. 106), “o dia a dia povoa nossa relação com o mundo e interfere fortemente na leitura que fazemos de tudo quanto cerca a existência”. Consideramos que há uma emergência de quadrinhos que tratam dessa temática, apresentando a vida cotidiana como uma realidade a ser interpretada pelo leitor e subjetivamente dotada de sentidos, na construção de um mundo compreensível. Esse aspecto do dia a dia é abordado inserido no ambiente da cidade grande, atribuindo valores simbólicos que acentuam a presença do banal.

Faro (2011) estuda os elementos dos processos comunicacionais que estão presentes na narrativa e operam no sentido de sua eficácia simbólica. O autor ainda aponta que:

Estamos lidando com os modos de vida de todos os dias, carregados de significações que se colocam um pouco além da materialidade com que se manifestam na sua aparência. São traçados do imaginário e de construções míticas diante das quais as narrativas incorporam parte importante do vínculo que permite à sua audiência a compreensão da história narrada. Ela só é eficaz, como entendemos, se localizar esse núcleo sistematicamente reiterado nas práticas cotidianas (FARO, 2011, p. 112).

Aspectos essenciais para a investigação da representação do cotidiano se encontram na obra de Martín-Barbero, Segundo o autor, para se compreender o funcionamento da sociedade popular, uma outra realidade nos é apresentada pelos relatos que começam a contar o que acontece por dentro da vida dos bairros populares. Para Martín-Barbeiro (1997, p. 274), o bairro é produtor de significação simbólica dos setores populares da cidade. Segundo o autor, “o bairro surge, então como o grande mediador entre o universo privado da casa e o mundo público da cidade, um espaço que se estrutura com base em certos tipos específicos de sociabilidade e, em última análise, de *comunicação*: entre *parentes* e entre *vizinhos*”. O “bairro” como personagem das ficções atribui características da vida cotidiana à narrativa. Os conflitos do dia a dia acontecem também no interior das casas, na intimidade do lar. Ainda de acordo com o autor, “a cotidianidade familiar é ao mesmo tempo um dos poucos lugares onde os indivíduos se confrontam como pessoas e onde encontram alguma possibilidade de manifestar suas ânsias e frustrações” (Martin-Barbero, 1997, p. 293).

Em seu trabalho *Cumplicidade e Conluio na Mediação da Vida Cotidiana*, Silverstone (2002) discute o cotidiano mediado sob quatro aspectos: sua ambiguidade e paradoxalidade, sua fisicalidade, sua sociabilidade e, por último, sua ética. Para o autor, a vida cotidiana é comumente vista como um lugar para a tolerância, com efeito de celebração, de ambiguidade, um lugar para a criatividade, a transcendência e o lúdico, lugar do diverso, imprevisível e o tático. No entanto, Silverstone alerta que essas leituras são equivocadas. As ambiguidades são ameaças e não conforto nas lutas materiais do cotidiano. Segundo o autor, a vida cotidiana é difícil para a maioria das pessoas e consiste em uma batalha contínua contra a incerteza e por mais clareza e confiança na condução da existência diária. O paradoxo e a ambiguidade persistem na vida das pessoas em oposição às representações estetizadas do cotidiano, como uma estratégia de resistência, visando diferentes tipos de ordem. O dia a dia é pautado no corpo físico, sujeito a gênero e idade, aos recursos materiais e às circunstâncias do

acaso, recusando o dualismo em que corpos e mentes são separados. São nas repetições de atividades diárias (familiares e previsíveis) que o corpo encontra conforto e segurança (material e simbólica). Para Silverstone (2002, p. 4, tradução nossa), a experiência da vida cotidiana não está contida dentro de um espaço físico, “a mídia tem oferecido uma alternativa, cada vez mais disponível e cada vez mais insistente, que dá suporte através das identificações com personagens, a sedução da narrativa, jogos obsessivos ou bate-papo de internet, a possibilidade de transcendência corporal”.

Para Silverstone (2002), o que também está em jogo na mediação da vida cotidiana é a relação entre o indivíduo e o social. Por um lado, tem-se as estratégias de uniformidade, onde as indústrias culturais trabalham para uma homogeneização dos meios de comunicação cujo distanciamento representacional evita o impacto do face a face. Por outro, tem-se a ameaça da fragmentação e da individualização. Segundo Silverstone (2002, p. 5, tradução nossa), “a qualidade da vida cotidiana muitas vezes é vista como ameaçada pela modernidade, principalmente pela implacável ascensão do individualismo como ideologia e realidade”. A possibilidade da vida pública depende da mutualidade de ver e ouvir, e ver e ouvir, por sua vez, dependem do reconhecimento da diferença e da identidade entre os envolvidos na interação. Por último, o autor cita a questão da ética do cotidiano envolvida no relacionamento com o outro. Para, ele, “esses relacionamentos precisam ser baseados no reconhecimento da diferença, sobre as diferenças legítimas e indeléveis entre nós” (2002, p. 6, tradução nossa). De acordo com o autor, “o mundo do cotidiano é vívido e essa vivacidade é baseada na sensibilidade e experiência corporal” (2002, p. 4, tradução nossa).

4. O Urbano Cotidiano

Para uma análise da vida cotidiana é necessário considerar o uso dos espaços urbanos imediatos. O cotidiano e a cidade são intimamente relacionados, segundo Carlos (2007, p.11), as reflexões sobre do urbano são também reflexões acerca das práticas socioespaciais, que dizem respeito “ao modo pelo qual se realiza a vida na cidade, enquanto formas e momentos de apropriação do espaço como elemento constitutivo da realização da existência humana”. O uso desse espaço se revela como condição, meio e produto da ação humana, desconstruindo a ideia da cidade apenas enquanto local geográfico para considera-la como fonte de sentido para a vida cotidiana.

É através de seus corpos que os indivíduos mantêm relações com os lugares habitados, “se exprimem todos os dias nos modos do uso, nas condições mais banais, no acidental; momentos do cotidiano dos habitantes em sua relação com os lugares da vida” (Carlos, 2007, p. 43). A autora ainda reitera a ideia do espaço urbano como construção humana e produto histórico-social, que devem ser pensados de forma conjunta e dentro do contexto temporal: “a cidade contém e revela ações passadas, ao mesmo tempo em que o futuro, que se constrói nas tramas do presente – o que nos coloca diante da impossibilidade de pensar a cidade separada da sociedade e do momento histórico analisado” (Carlos, 2007, p. 11).

Para Faro (2011, p. 107), a vida cotidiana “está longe de ser traduzida em calma rotina – como supõe o senso comum – mas em ambivalência sistemática e tensionada no interior da qual a comunicação consome um outro papel”. O papel que o autor se refere é o de agente que vincula o que a comunicação produz e a demanda do receptor. As HQs são produtos midiáticos, e refletem a sociedade apresentando uma narrativa midiaticizada do cotidiano através de identificações e de arquétipos para o leitor (ativo), que interpreta e produz sentidos. A construção da cultura tem a ver com o comum, pois a cultura é vista como prática do cotidiano. Essas situações corriqueiras do dia a dia povoam nossas relações com o mundo e influenciam a maneira como o interpretamos. Para Faro (2011, p. 106), “é nesse espaço imediato em que se confina o cotidiano que a história da cultura demonstra a presença dos processos lógicos e míticos com os quais as informações que preenchem o universo comunicacional tornam-se sensíveis à observação e à compreensão” (2011, p. 106). Personagens comuns geram empatia com o receptor, que também habita os mesmos contextos urbanos. Faro (2011, p. 113) aponta como um dos elementos primordiais da comunicação o apelo ao sensível nas suas conformações históricas e culturais, “as narrativas articulam essa coerência de sentidos mas na medida em que guardam sintonia com essa percepção do público” (2011, p. 113). Para ele, o cotidiano é uma vida interpretada pelos homens e povoada de sentidos subjetivos na formação deste mundo compreensível.

5. O Banal Citadino na HQ *Menina Infinito*

De autoria de Fábio Lyra, o quadrinho *Menina Infinito* foi Lançado em 2008 pela editora Desiderata. Vencedor do 19º troféu *HQ Mix* como desenhista revelação em

2007, Lyra nos apresenta a história de Mônica, uma garota jovem do Rio de Janeiro. Acompanhada de seus amigos Pedro e Malu, Mônica vive seus dramas pessoais, inseguranças, suas tristezas e alegrias. Como a própria protagonista se define, ela é “apenas uma garota normal” (FIG. 1). Por meio de referências relativas à cultura pop o autor contextualiza o cenário cotidiano, como por exemplo os zumbis de George Romero ou filmes cultuados como Cidade de Deus, O Fabuloso Destino de Amélie Poulain e Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças. Lyra cita constantemente bandas de rock (como Radiohead, Morrissey, She Wants Revenge, Neil Jung), fazendo novamente alusão a meios urbanos em sua narrativa.

Figura 1. Mônica se apresenta



Fonte: *Menina Infinito* (2008, p. 09)

A HQ é preenchida de menções ao universo indie, sendo apresentadas em forma textual ou através das ilustrações (como capas de discos, camisetas ou pôsteres). A

trama se desenrola basicamente contando a rotina de Mônica, seus relacionamentos amorosos e os conflitos inerentes a esses tipos de situações. Inicialmente, a protagonista encontra o ex namorado, acabam discutindo e Mônica o agride fisicamente. Em um segundo momento, ela conhece uma nova pessoa, Maurício, com quem inicia um relacionamento que não vinga por ele ainda estar preso à ex. Por fim, Lyra foca na relação entre os amigos Pedro e Mônica, relatando os motivos pelos quais não dividem mais o mesmo apartamento: a namorada de Pedro tinha uma relação conflituosa com a protagonista e, após o término do namoro, a amizade nunca mais foi a mesma.

Figura 2. Referências da cultura pop na HQ



Fonte: *Menina Infinito* (2008, p. 54)

Mônica tem sonhos recorrentes com Morrissey⁵ (FIG. 2), fazendo assim, mais uma referência à cultura musical presente nas cidades grandes. A história acontece dentro de um cenário urbano (no caso, a cidade do Rio de Janeiro) e os personagens circulam nesses lugares durante toda a narrativa. Bares, cinemas, metrô, lojas de discos, são o pano de fundo para as situações que movem a trama. Ações como pintar cabelo, viajar de metrô, fazer as unhas, sentar em um café, ir a um show de rock ou a

⁵ Steven Patrick Morrissey é um cantor e compositor inglês, conhecido por ter sido vocalista da banda *The Smiths*, atingindo enorme sucesso mundial de 1984 a 1987.

uma balada noturna funcionam como ambientação para a abordagem de assuntos relativos ao cotidiano banal.

No caso de *Menina Infinito*, os elementos estéticos têm papel fundamental para estabelecer o cenário da cidade grande. A forma como o artista descreve o despertar da cidade, por exemplo, sem o uso de texto, contribui para que a leitura opere mais aguçadamente no âmbito sensorial do que no racional (FIG. 3). A posição do sol ou um relógio de rua marcando o horário matutino funcionam como contextualização da cena, remetendo ao amanhecer citadino.

Figura 3. Amanhecer urbano



Fonte: *Menina Infinito* (2008, p. 59)

Menina Infinito apresenta retratos do cotidiano de uma grande cidade brasileira (Rio de Janeiro) e é recheada de referências midiáticas estrangeiras que influenciam fortemente a cultura popular no Brasil. Por meio das ações das personagens da história, acontecem situações corriqueiras (inseridas em um ambiente circundado de referências pop) que refletem anseios do “sujeito comum” dentro do meio urbano. O uso na narrativa de locações características de cidades grandes, auxilia no processo de imersão ao mundo fictício, mas com referências diretas ao nosso mundo real (FIG. 4).

Figura 4. Signos de urbanidade são presentes na narrativa



Fonte: *Menina Infinito* (2008, p.72)

A obra analisada apresenta situações corriqueiras inseridas no ambiente urbano. São interações que costumam ficar em segundo plano quando examinamos as histórias de super-heróis, tão consagradas no gênero dos quadrinhos. A cidade é ponto de encontro entre os personagens, que absorvem a cultura midiática típica de centros urbanos e recorrem à racionalidade/ individualidade como estratégia de sobrevivência. *Menina Infinito* aborda tramas sob pontos de vistas pautados no dia a dia do sujeito comum e faz isso através da linguagem que caracteriza as Histórias em Quadrinhos: a junção de texto e imagem.

6. Conclusões

Assistimos a uma virada realista das HQs, que passam a privilegiar o “sujeito comum” e, com isso, buscar uma outra forma de reflexão com o cotidiano, menos alegórica como a feita até então, por meio dos super-heróis. A cidade acabou se tornando um elemento importante de narrativa, um protagonista simbólico e foco de atenção de vários gêneros. Partindo deste ponto de vista, as HQs funcionam como instrumento de autorreflexão sempre que agem como mediadores legítimos da era moderna urbana e adotam os pré requisitos culturais desta era. A natureza autorreflexiva pode ser encontrada particularmente nos quadrinhos que tratam, narram e perpetuam as manifestações simbólicas do cotidiano urbano. As HQs possuem habilidades únicas que capturam os espaços urbanos e a vida cidadina devido à sua natureza híbrida, constituída de palavras, ilustrações e sequências. Estes aspectos formais dos quadrinhos podem também ser encontrados no próprio cenário urbano, ou seja, é possível notar a influência da estética das HQs no ambiente da cidade. Diversas metrópoles ficcionais também marcaram a memória cultural mundial: a Patópolis dos patos da Disney, Gotham do Batman ou Metrópolis do Super-homem. Este cenário não funciona somente como fonte de oportunidades para atos heroicos, mas também possui potencial para tratar questões mais “mundanas”, como aquelas que acontecem no dia a dia. De acordo com Rama (2006, p. 26), “a metrópole aparece rotineiramente nos quadrinhos, não apenas como um pano de fundo (o que a aproximaria de uma representação do espaço) onde se passam as ações, mas também como um espaço repositório de muitos símbolos e significados”. Enquanto nas HQs de super-heróis o urbano funciona como lugar a ser salvo, fonte de crimes que possibilitam a intervenção dos personagens e construção da imagem heroica,

nas narrativas do banal, as cidades operam como espaços de racionalidade e, conseqüentemente, de individualidade.

Carlos (2017) aponta a racionalidade como mantenedora do complexo sistema citadino. Para a autora, a racionalidade é estratégia para alívio de estímulo e isenção das restrições sociais, produzindo uma experiência ambivalente da individualidade: “libera o indivíduo para que concentre em si mesmo ou si mesma, porque eles não podem e não precisam mais se importar com os outros; no outro sentido essa mesma libertação pode produzir solidão e isolamento” (Carlos, 2017, p. 241). É mais difícil ser reconhecido enquanto indivíduo em um ambiente de indiferença geral. Os habitantes das cidades não seriam capazes de superar as proximidades e discrepâncias entre espaço público e privado sem a racionalidade atuando como indiferença: “o espaço privado para recreação e atividades individuais fica menor e menor, enquanto o espaço público torna-se território da frequente intimidade involuntária” (2017, p. 240). Esta “indiferença racional” leva à perda da identidade. Para o cidadão metropolitano, o meio urbano é visto como uma exuberante e grandiosa representação do novo mundo, moderno e tecnológico, traduzido pelos arranha céus, avenidas movimentadas ou pelos letreiros luminosos, conferindo à cidade a noção de progresso. Carlos (2007, p. 45) chama a atenção para o descompasso entre os tempos da forma urbana e o tempo da vida humana, acarretado pelo ritmo acelerado das transformações das cidades: “o espaço se torna instável, o profundo processo de mutação cria a destruição dos referenciais que sustentam a vida cotidiana, jogando o cidadão em meio à agitação da multidão cada vez mais densa e amorfa, confrontado com a perda de sua identidade”.

A retratação do cotidiano pelas histórias em quadrinhos traz identificação maior por parte do receptor como apontou Faro (2011). São situações corriqueiras, mas que carregam consigo uma grande miríade de sentidos. Estas situações refletem inquietações do cotidiano urbano, tão importantes para se entender a época e os meios nos quais nos inserimos e aos quais estamos sujeitos. A obra de Lyra, *Menina Infinito* é um exemplo de como uma HQ pode trazer questões relativas ao “sujeito comum” inserido na cidade grande, apresentando uma história pautada mais no sentimento do que na ação. Reforçada pelas opções estéticas do autor, a obra provoca uma aproximação com o leitor ao tratar de situações corriqueiras do dia a dia, em contrapartida às ações épicas dos super-heróis dos gibis.

REFERÊNCIAS

AHRENS, Jörn; METELING, Arno. **Comics and the city: urban space in print, picture and sequence.** Continnum, New Zealand, 2010.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O Espaço Urbano: Novos Escritos sobre a Cidade.** FFLCH, São Paulo. 2007.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **Espaço-Tempo da Vida Cotidiana na Metrópole.** Labur Edições, 2ª ed, São Paulo. 2017.

FARO, José Salvador. **À flor da pele: narrativas híbridas, cotidiano e comunicação.** Intexto, v. 2, n. 25, p. 105-114, Porto Alegre, 2011.

LOPES, Romildo Sérgio. **Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Ouro Preto, MG, 2012.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações.** Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

PLATTHAUS, Andreas. **Calisota or bust: Duckburg vs Entenhausen in the comics of Carl Barks.** In: AHRENS, Jörn; METELING, Arno. **Comics and the city: urban space in print, picture and sequence.** Continnum, New Zealand, 247-264, 2010.

RAMA, Maria Angela Gomez. A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de batman.

Dissertação (mestrado em Geografia Humana), USP. São Paulo. 2006.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. A representação do Brasil nos quadrinhos nacionais: rural, o urbano e o pop. In: FRANÇA; ALDE; RAMOS.

Teorias da comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas. Compós, Líbero, São Paulo, v. 19, n. 38, p. 131-142, 2016.

SILVERSTONE, R. **Complicity and collusion in the mediation of everyday life.** New Literary History, 33. p. 761-780. 2002a.