

Errante no Centro:
andanças quadrinísticas na cidade de Fortaleza¹

Straying Downtown:
comic wanderings in the city of Fortaleza

Lya Brasil CALVET²

Resumo

Na produção das histórias em quadrinhos, novos suportes físicos se apresentam no campo experimental da linguagem. Além de subverter formatos convencionais como o livro e a revista, os quadrinhos demonstram a capacidade de sair da escala da mão e atingir a escala da cidade. Diante das potencialidades desse panorama, o presente trabalho propõe um projeto de quadrinhos situado na paisagem urbana de Fortaleza. *Errante no Centro* consiste em cinco conjuntos de lambes distribuídos pelo Centro da cidade e retrata os percursos de um personagem, o Errante, pelo bairro. A representação dos lugares conhecidos convida as pessoas que transitam a parar, decodificar a narrativa e interagir com os artefatos. Tem-se como principal objetivo a reconfiguração de espaços transitórios em lugares afetivos, isto é, a construção de sentido por parte de quem habita e vivencia a cidade.

Palavras-chave: Quadrinhos. Quadrinhos urbanos. Cidade. Flâneur. Fortaleza.

Abstract

In the production of comics, innovative physical media are presented in the experimental field of language. Besides subverting conventional formats such as books and magazines, comics demonstrate the capacity to move beyond the scale of the hand and reach the scale of the city. Given the potential of this panorama, this work proposes a comics project situated in the urban landscape of Fortaleza. *Straying Downtown* consists of five sets of posters distributed throughout the city center and portrays the journeys of a character, the Stray, through the neighborhood. The representation of familiar places invites passersby to stop, decode the narrative, and interact with the artifacts. The main objective is the reconfiguration of transitory spaces into affective places, that is, the construction of meaning by those who inhabit and experience the city.

Keywords: Comics. Urban comics. City. Flâneur. Fortaleza.

¹ Trabalho resultante do resumo expandido apresentado nos GT Quadrinhos, Design e Narrativas Gráficas e no GT Design de Informação e Infografia no Jornalismo, do XXVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Intercom Nordeste, realizado em julho de 2026 em Caruaru, na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

² Doutoranda em Arquitetura, Urbanismo e Design pela Universidade Federal do Ceará (UFCE). Integrante dos grupos de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e Laboratório de Design da Informação. Professora dos cursos de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Christus e de Produção Multimídia (EAD) da Universidade Federal do Cariri. E-mail: lya.calvet@unichristus.edu.br

Introdução

A justaposição de imagens em uma superfície é uma característica definidora das histórias em quadrinhos, que Cirne (2001) descreve como “labirintos semióticos”. Os enquadramentos informam graficamente sobre as relações espaço-temporais, que podem ou não seguir uma ordem linear. Um conjunto de quadros pode tanto representar a progressão do tempo quanto capturar diferentes ângulos de um mesmo instante. Entendida por Groensteen (2015) como *solidariedade icônica*, a coexistência dos quadros nos oferece uma dupla leitura, tanto narrativa quanto estética: ao mesmo tempo que buscamos uma sequência de eventos, também contemplamos a maneira com que as imagens se organizam na superfície – que não necessariamente é uma página.

Em experimentos recentes no campo dos quadrinhos em suportes físicos, se observam algumas fugas à forma convencional de revista ou livro. Ao discutir *historietas expandidas*³, o livro *Comics beyond the page in Latin America* (Scorer, 2020) traz à tona uma translocação das páginas às paredes. Conforme Scorer (2020), os quadrinhos podem se transformar em espaços interativos e performativos, como no quadrinho-instalação de Dave McKean, *The Rut*, cujos quadros são dispostos por paredes, estandes e chão, em diferentes tamanhos e formatos, do painel convencional até a dobradura e o mobiliário. Dedicado a explorar a expansão da linguagem dos quadrinhos na América Latina, *Comics beyond the page* traz um estudo de caso de quadrinhos integrados ao espaço urbano a partir de *Zé Ninguém*, criação de Alberto “Tito na Rua” Serrano, artista nascido nos Estados Unidos e de descendência porto-riquenha. O projeto materializa uma história em quadrinhos em grafite, disposta pela cidade do Rio de Janeiro (fig. 1). O personagem principal, Zé, percorre as ruas da cidade em busca de sua namorada desaparecida, Ana.

³ Termo empregado no livro para descrever trabalhos de estudantes de Design da Universidad de Buenos Aires, que combinam performance, interatividade e quadrinhos.

Figura 1 – Painel de *Zé Ninguém*.Fonte: Tito na Rua (2015).⁴

Conforme descrito por Gomes (2020), o emprego de muros, fachadas e mobiliários urbanos como suporte para os quadrinhos resulta em uma dissolução do sentido tradicional de leitura: a narrativa em escala humana, disposta em diferentes locais e sem ordem evidente, permite que cada leitor encontre Zé de maneira única, a partir de seus próprios caminhos fisicamente percorridos, construindo sua própria sequência de eventos.

Diante da potência dos quadrinhos além da página enquanto linguagem e dos quadrinhos em si como instrumento comunicacional, proponho como experimento uma história em quadrinhos aplicada à cidade de Fortaleza. O projeto, intitulado *Errante no Centro*, incorpora os processos comunicacionais da cidade à construção da narrativa, de modo a estimular tanto sua decodificação quanto a vivência atenta dos diferentes espaços ocupados por ela. O recorte geográfico do Centro se justifica por sua familiaridade para mim: moro no bairro desde que nasci, de modo que o trânsito a pé necessário para a

⁴ Disponível em: <https://titonarua.com/>. Acesso em: 03 ago. 2026.

aplicação do projeto se torna mais prático e eficiente. A escolha também se dá pelos aspectos de consumo e de contemplação, presentes no Centro em similares proporções, que oferecem insumos criativos para a construção da narrativa. Para o desenvolvimento do projeto, são mobilizados principalmente os conceitos de espaço, lugar e experiência, conforme Tuan (1983), e de flâneur, conforme Rouanet (1990) – este sobre os alicerces de Walter Benjamin –, bem como a teoria da produção do espaço de Lefebvre (2000).

Percursos teóricos: flâneur no espaço-lugar do Centro

A vivência do espaço urbano possui uma natureza dicotômica. Ora passamos pela cidade de modo programático, quando seguimos rotas definidas por mapas e guias, compramos onde devemos comprar, fotografamos onde devemos fotografar e comemos onde devemos comer; ora trilhamos nossos próprios caminhos, auxiliados por habitantes mais experientes ou pela memória de passeios anteriores, desvelando passagens secretas ou incomuns. Seja devido a um plano ou a uma vivência real, como discorre Tuan (1983), a cultura – em outras palavras, o desenvolvimento de hábitos – se apresenta como um fator organizador do espaço e responsável pela transformação desse espaço em lugar.

Na experiência, o significado de espaço frequentemente se funde com o de lugar. “Espaço” é mais abstrato do que “lugar”. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor. (Tuan, 1983, p. 6)

O espaço, portanto, é potencial: sua concretude ganha significados a partir do que conhecemos ou produzimos sobre ele. Na perspectiva de Tuan, o espaço está relacionado ao movimento e o lugar, à pausa. Damos sentido ao espaço quando paramos em meio a ele e o experienciamos para além de uma via ou passagem: “cada pausa no movimento torna possível que a localização se transforme em lugar” (ibidem). Essa concepção é incorporada ao projeto *Errante no Centro* na medida em que a aplicação da história em quadrinhos exige que a pessoa transeunte do Centro interrompa seu fluxo pré-definido e passe algum tempo diante da intervenção. Espera-se que, nesse intervalo, os ambientes retratados e o ambiente ao redor ganhem a devida atenção. A transição da passagem para a permanência também desafia o caráter de ameaça, uma vez que, para parar, é necessária

a sensação de segurança – outro atributo que Tuan julga estar presente na definição de lugar.

No ato de conhecer e dar sentido à realidade, é intrínseca a ideia de experiência. Para Tuan (1983), experienciar é aprender pela vivência com um dado objeto, que, no espaço urbano, pode se dar de três formas: *conhecer* (saber identificar locais significantes), *aprender a andar por* e *conhecer conceitualmente* (estudar sobre). Conforme demonstra o autor, a experiência é o contraponto à propaganda, à representação midiática dos espaços: a experiência permite aos usuários uma abstração própria, que pode ou não estar de acordo com os poderes políticos que gerem o espaço. Aqui, traçamos um paralelo com a crítica de Lefebvre: “Suprema ilusão: considerar os arquitetos, urbanistas ou planejadores como peritos em espaço, juízes supremos da espacialidade” (2000, p. 141). Uma vez que o planejamento urbano não necessariamente é feito a partir de reais demandas ou trajetos, desvios ou reapropriações são frequentes e desafiam os objetivos programáticos.

Um mapa turístico que designa monumentos históricos, conforme cita Lefebvre, pode deliberadamente selecionar e descartar monumentos que não contribuem à imagem da cidade como produto vendável. Em meio à confecção cuidadosa dessa cidade-produto, as rotas alternativas só são conhecidas e acessadas pela experiência direta. O mapeamento surge então como um assunto de interesse a este trabalho: toma-se como referência as cartografia sociais⁵ para propor, como parte do projeto em quadrinhos, um mapeamento participativo, que instiga participantes a correlacionarem os espaços retratados na narrativa com os lugares que vivenciam no Centro. Ao vasculhar, na memória, por esses lugares, as pessoas assumem uma postura investigativa que as relaciona à figura do flâneur.

O flâneur, arquétipo oriundo dos escritos de Walter Benjamin, possui interesse na cidade de modo geral. Caminha pela rua e se direciona ao passado, rememorando a história dos lugares, como um detetive ocioso (Rouanet, 1990). Possui certo fascínio pelas ruínas e pelas transformações tecnológicas do século XIX, associadas ao mercado e ao progresso. O flâneur enxerga uma camada fantasmagórica nas passagens, que remetem a objetos, personagens e acontecimentos de outros tempos e lugares. As fantasmagorias

⁵ “(...) a Cartografia Social se dedica ao reconhecimento de aspectos ligados ao âmbito social a partir da experiência vivida pelas pessoas, sendo uma cartografia construída a partir do próprio exercício técnico e criativo destas.” (Moraes, Alves, Nascimento, 2019, p. 1233)

assumem ares fantásticos e criam analogias: uma passagem em forma de cruz, uma galeria que parece uma nave de igreja, a sombra de uma catedral que remete a um bosque, uma iluminação feérica (Rouanet, 1990). A perspectiva do flâneur, que vivencia a realidade objetiva da cidade como um sonho labiríntico, empresta então alguns aspectos à história em quadrinhos aqui desenvolvida. O primeiro deles é a construção do personagem que dá nome à história, Errante, que passeia sem uma noção pré-definida dos caminhos a serem trilhados. O segundo é a inserção de elementos fantásticos: embora Errante passeie por ambientes corriqueiros do Centro, há algo neles que aponta para uma realidade alternativa ou futura, diferente da nossa. Assim, o mapeamento a ser realizado por quem participa do projeto ganha uma nova camada de interpretação. O terceiro aspecto, por fim, são os vieses do consumo e da história, ambos de interesse do flâneur, que estruturam os eventos da narrativa.

Caminhos bifurcados: estrutura narrativa de *Errante no Centro*

Errante no Centro é uma narrativa de 15 quadros, cada um correspondente à uma vivência do personagem no Centro de Fortaleza. Os quadros se dividem em subconjuntos, sendo estes distribuídos em diferentes espaços do bairro. A narrativa contém uma bifurcação denominada *consumo/contemplação*: o personagem vive duas histórias, que começam e terminam no mesmo ponto, mas seguem rotas distintas. A rota de *consumo* retrata situações que envolvem transações financeiras, enquanto a rota de *contemplação* perpassa modos gratuitos de vivenciar a cidade.

Embora apresentadas como opostas, é notável que as rotas podem se confundir: a contemplação, em si, pode se dar por um viés de consumo. Quando se contempla unicamente rotas pré-determinadas, como pontos turísticos, não estaríamos consumindo o produto-cidade em vez de experienciar a cidade subjetivamente? Ciente dessa reflexão, a distribuição dos quadros na cidade garante que quadros-consumo e quadros-contemplação apareçam sempre juntos, indicando que entre os dois pólos não há uma distância tão grande – a rota pode se transformar rapidamente.

A estratégia de mapeamento participativo previamente mencionada se dá por meio de uma peça extra, que acompanha cada subconjunto. Esta contém uma breve explicação sobre o projeto e o mapa do perímetro retratado (fig. 2), que inclui os seguintes lugares: Terminal Sagrado Coração de Jesus, Cidade da Criança, Museu do Bode Ioiô,

Supermercado Super Lagoa, Casa do Chocolate, Praça do Ferreira, Cineteatro São Luiz, Tiamate Coffee, Galeria Pedro Jorge (Galeria do Rock), Farmácia Pague Menos, Unidade do Programa Estadual de Proteção e Defesa do Consumidor – DECON, Theatro José de Alencar, Praça dos Mártires (Passeio Público), Feira do Buraco da Gia e Catedral Metropolitana. Na peça, há uma pergunta sobre quais lugares Errante passou, incitando a pessoa participante a marcar no mapa os pontos que ela identifica nos quadros. O texto informa ainda a hashtag do projeto e o nome de meu perfil no Instagram, tornando possível o retorno sobre a iniciativa através da rede social.

Figura 2 - Peça do mapeamento.

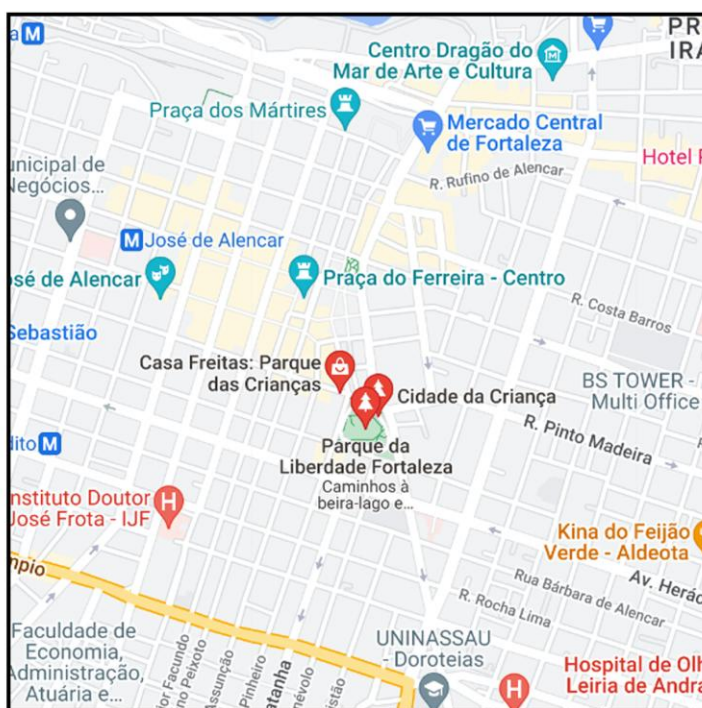
POR ONDE
ERRANTE
PASSOU?



Errante passou a manhã caminhando no Centro e parou em alguns **lugares conhecidos**.

Você identificou algum? Use a caneta para marcar no mapa.

Divulgue este projeto no Instagram usando a tag **#ErranteNoCentro**



Errante no Centro é um projeto criado por Lya Calvet (@lyacalvet no Instagram)

Fonte: produzido pela autora.

A escolha quanto à disposição dos quadros se deu por inspiração no OuBaPo, movimento surgido na França, que tem como objetivo a experimentação estilística das restrições da linguagem dos quadrinhos, promovendo um fazer autoconsciente do meio (Carneiro, 2015). Incorpora-se a técnica da narrativa em dominó, que consiste em dois eventos distintos provenientes de um mesmo quadro, assim gerando linhas espaço-temporais distintas.

Figura 3 - Dominó oubapiano.

Revista Beleléu (2010).⁶

A narrativa por fim desenvolvida contempla uma manhã no Centro, na qual Errante usufrui de serviços e paisagens. Em referência à menor frequência de pessoas no Centro após o período pandêmico, observada pelo público frequentador do bairro, Errante é o único ser que caminha pelas ruas durante a maior parte da narrativa. Eventualmente, aparecem robôs-trabalhadores, que representam a automatização de diversos serviços, cada vez mais comum no cotidiano, e outros personagens pitorescos. As ações de Errante se assemelham ao que costumamos fazer no Centro, mas não de forma idêntica.

Subconjunto 1 (fig. 4)

O **quadro 1**, que funciona tanto como começo quanto como fim da narrativa, mostra Errante atrás da janela de um ônibus, que intenciona representar qualquer ônibus que passe pelo *Terminal Sagrado Coração de Jesus*. Como ponto nodal⁷, o terminal traz

⁶ Disponível em: <https://revistabeleleu.wordpress.com/>

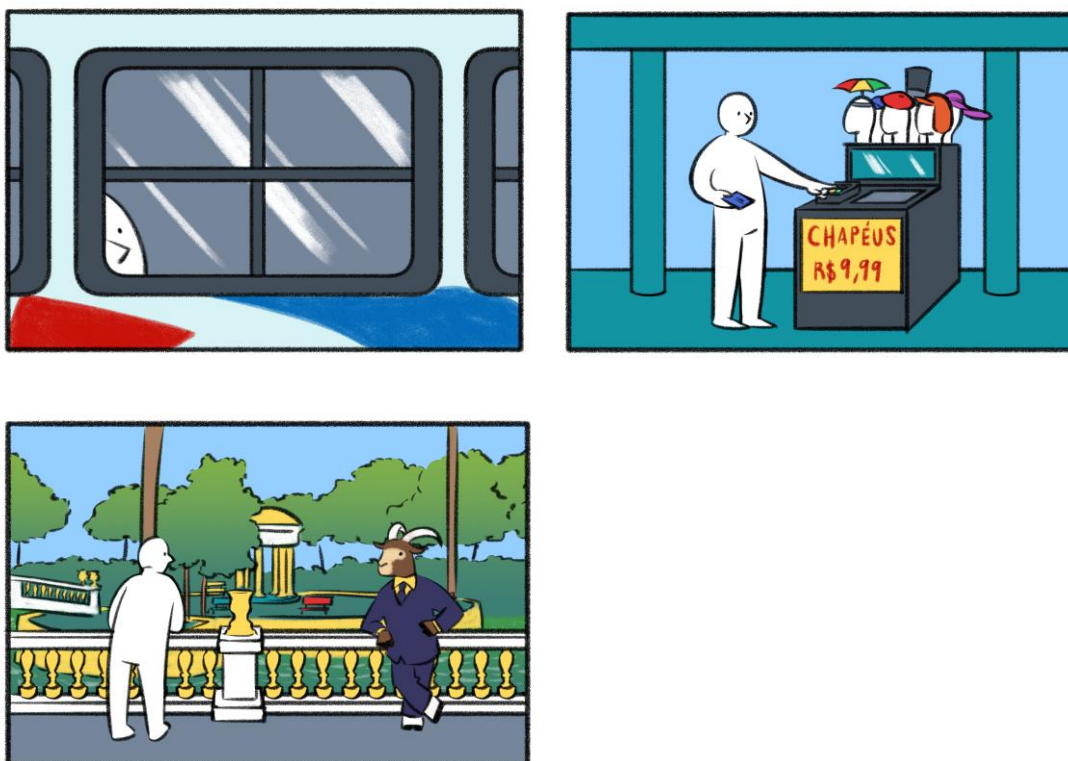
⁷ Também chamados de cruzamentos, os pontos nodais são “loais estratégicos de uma cidade, através dos quais o observador nela pode entrar e constituem intensivos focos para os quais e dos quais ele se desloca”. (Lynch, 1960, p. 58)

consigo a experiência quase universal do público que não mora tão perto da região, mas que a frequenta: a chegada ou partida por meio de ônibus, independente do objetivo da visita, seja ela voltada ao consumo ou à contemplação.

O **quadro 1a**⁸ é o primeiro da rota-consumo. O personagem agora está no *Terminal* e utiliza uma máquina de autoatendimento em que se vendem chapéus sortidos.

O **quadro 1b**⁹ é o primeiro da rota-contemplação. O personagem está na calçada da *Cidade da Criança*, contemplando a paisagem do parque. Ao lado dele está um bode antropomórfico em referência ao *Museu do Bode Ioiô*, que fica dentro do parque.

Figura 4 - Subconjunto 1: quadros 1, 1a e 1b.



Fonte: produzido pela autora.

⁸ Todos os quadros da rota-consumo possuem a terminação **a**.

⁹ Todos os quadros da rota-contemplação possuem a terminação **b**.

Subconjunto 2a (fig. 5)

O **quadro 2a** retrata Errante, agora trajando um chapéu de guarda-sol, fazendo compras no *Supermercado Super Lagoa*.

No **quadro 2aa**, o personagem adquire um ovo de páscoa da *Casa do Chocolate*.

No **quadro 2ab**, o personagem contempla a cidade do topo da torre do relógio da *Praça do Ferreira*.

Figura 5 - Subconjunto 2a: quadros 2a, 2aa e 2ab.



Fonte: produzido pela autora.

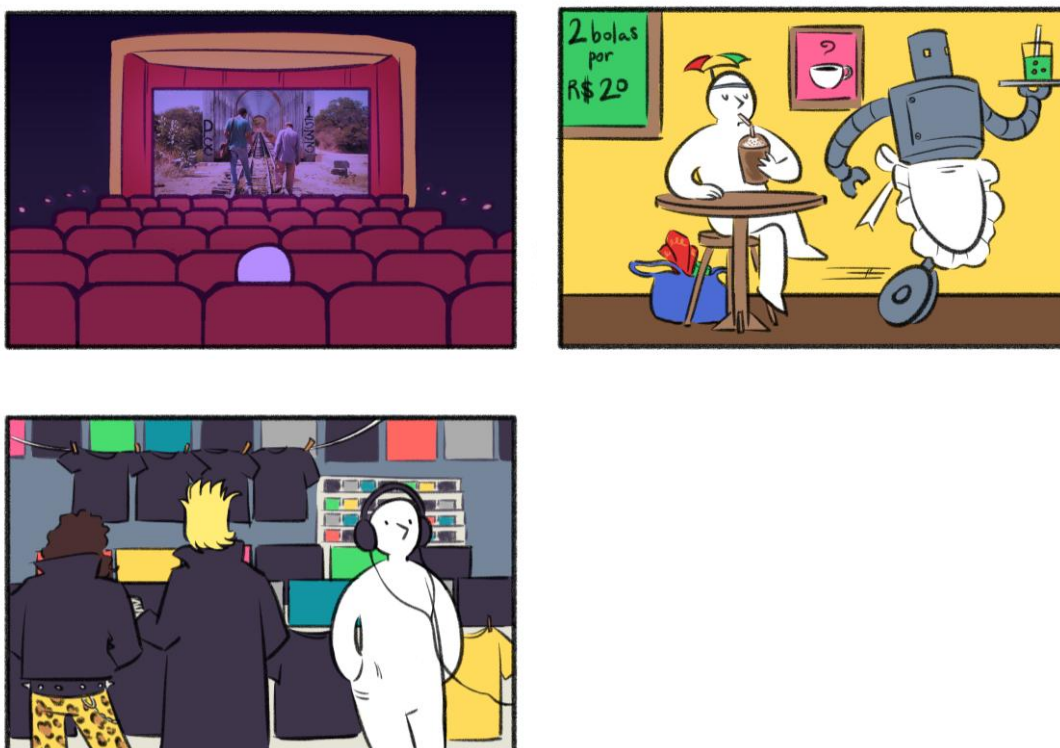
Subconjunto 2b (fig. 6)

No **quadro 2b**, Errante assiste a um espetáculo gratuito – uma exibição do filme *Currais*, de 2019 – no *Cineteatro São Luiz*.

O **quadro 2ba** mostra o personagem sentado a uma mesa na cafeteria *Tiamate Coffee*, tomando um café gourmet, ao lado de um robô-garçom que leva uma bandeja.

No **quadro 2bb**, o personagem ouve música nos fones de ouvido em uma loja da *Galeria Pedro Jorge*, a antiga *Galeria do Rock*. Dois seres roqueiros aparecem conferindo os discos da loja.

Figura 6 - Subconjunto 2b: quadros 2b, 2ba e 2bb.



Fonte: produzido pela autora.

Subconjunto 3a (fig. 7)

No **quadro 3a**, Errante compra remédios na farmácia *Pague Menos*.

O **quadro 3aa** traz uma situação de atendimento ao consumidor no *DECON*. Há uma fileira de robôs-atendentes e Errante é o único cliente.

No **quadro 3ab**, o personagem sobe as escadas do *Theatro José de Alencar*, agora trajando um bracelete com espinhos.

Figura 7 - Subconjunto 3a: quadros 3a, 3aa e 3ab.



Fonte: produzido pela autora.

Subconjunto 3b (fig. 7)

O **quadro 3b** mostra Errante imitando a pose de uma estátua da *Praça dos Mártires*.

No **quadro 3ba**, o personagem experimenta roupas na *Feira do Buraco da Gia* enquanto um robô segura um espelho para que ele veja seu reflexo.

No **quadro 3bb**, o personagem olha a cidade por trás de um vitral da *Catedral Metropolitana*.

Figura 7 - Subconjunto 3b: quadros 3b, 3ba e 3bb.



Fonte: produzido pela autora.

Embora a narrativa contenha uma ordem lógica em seus acontecimentos (observada na continuidade de elementos como o bracelete de espinhos, possivelmente adquirido após a visita de Errante à Galeria Pedro Jorge), a distribuição dos subconjuntos no espaço urbano e as situações prosaicas oferecem certa liberdade à construção da história por parte dos leitores.

Aplicação e usos: *Errante nas ruas*

A implementação do projeto no Centro¹⁰ se deu a partir da impressão das peças e da aplicação destas por meio de lambes¹¹. A escolha dos locais para a aplicação se deu a partir de sua proximidade com os ambientes retratados em cada subconjunto da narrativa,

¹⁰ Os lambes foram implementados com a ajuda da colega pesquisadora Beatriz Rabelo Cavalcante.

¹¹ Técnica de colagem de cartazes em três passos: mistura de água e cola, passagem da mistura na superfície que recebe o cartaz por meio de uma esponja e posicionamento do cartaz no local, que ganha uma segunda camada da mistura.

conforme figuras 8, 9, 10, 11 e 12. Cada aplicação acompanha, para a marcação no mapa, um pincel de lousa, amarrado em um barbante colado com fita ao lado dos quadros.

Figura 8 - Aplicação do subconjunto 1: proximidades do Terminal Sagrado Coração de Jesus.



Fonte: acervo da autora.

Figura 9 - Aplicação do subconjunto 2a: proximidades do Supermercado Super Lagoa.



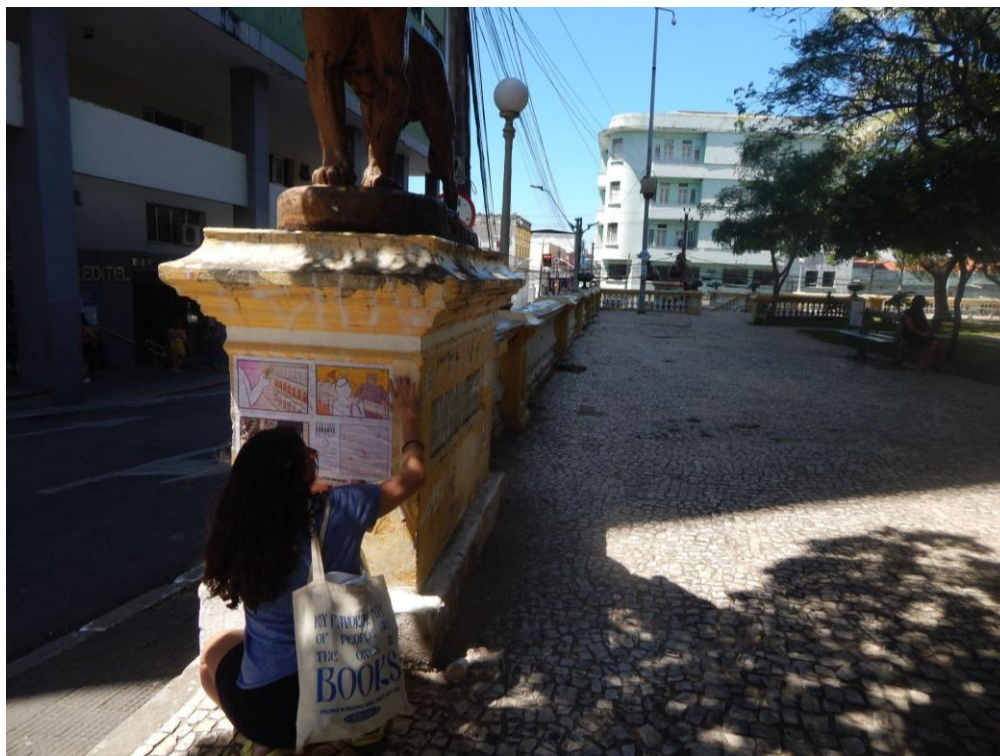
Fonte: acervo da autora.

Figura 10 - Aplicação do subconjunto 2b: Praça do Ferreira.



Fonte: acervo da autora.

Figura 11 - Aplicação do subconjunto 3a: Praça dos Leões.



Fonte: acervo da autora.

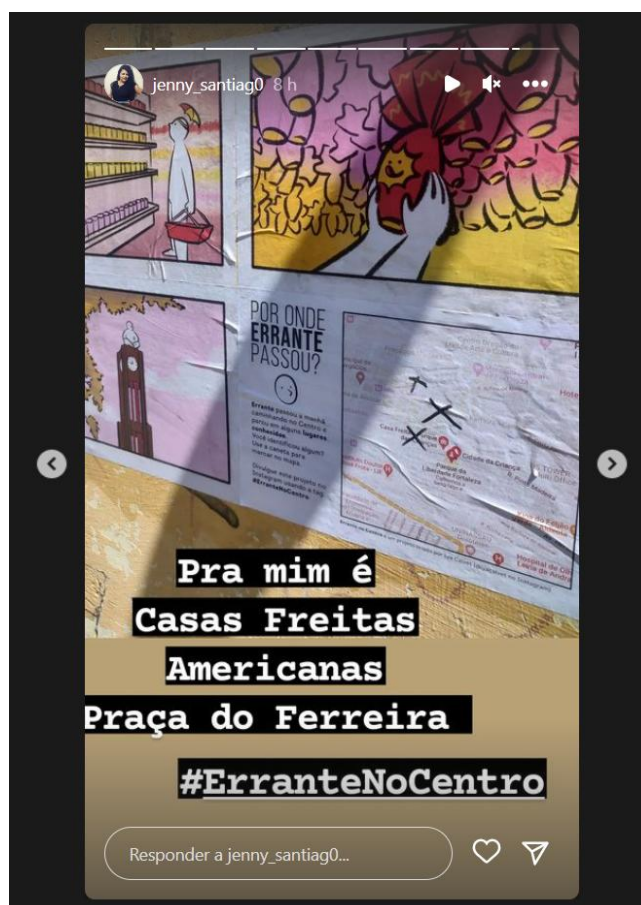
Figura 12 - Aplicação do subconjunto 3b: proximidades da Catedral Metropolitana.



Fonte: acervo da autora.

Desde então, as aplicações foram revisitadas in loco, com traços de interação diversos: marcação de ponto no mapa, desenhos livres e pincel ausente. No mesmo dia da implementação, a possibilidade de contato via Instagram se concretizou. Uma pessoa marcou a autora e utilizou a hashtag do projeto junto a um registro de sua própria interação (fig. 13).

Figura 13 - registro em stories do Instagram.



Fonte: acervo da autora.

Percebeu-se que a liberdade pretendida pela narrativa se efetivou: a participante marcou dois lugares que não foram imaginados pela autora (Casas Freitas e Lojas Americanas), mas que se assemelham aos cenários representados e trazem um pouco dos próprios percursos da participante.

Conclusão

As revisitas aos pontos de intervenção possibilitaram a observação de lacunas, falhas e potencialidades. Apresentou-se a problemática do baixo contato via rede social – apenas uma pessoa utilizou a hashtag e marcou a autora no Instagram. Acredita-se que para tratar esse problema, o ambiente de intervenção pode sofrer alterações de modo a torná-lo mais visualmente atrativo e convidativo. Além disso, a narrativa requer desenvolvimentos em seu enredo, de modo a complexificá-lo e torná-lo mais instigante, para além da apresentação de cenas do cotidiano. No que diz respeito aos produtos gráficos, o mapa, que até então é uma captura de tela do Google Maps, deve ser redesenhado para se adequar à linguagem visual do projeto. Pondera-se também o redesenho de Errante de modo a torná-lo mais autêntico, visto que o atual design de personagem já foi utilizado em outros projetos da autora, como um personagem curinga, que se adapta a vários contextos e histórias. Considera-se também a troca do pincel como instrumento de marcação por uma cartela de adesivos.

Embora necessitem de ajustes, os lambes criados têm potencial para prolongar a permanência das pessoas nos espaços e ativar memórias urbanas. Encaramos, portanto, que o objetivo de promover a criação de lugares por meio da experiência se deu de maneira eficiente, com ainda alguns percursos a percorrer.

Referências

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. **A metalinguagem em quadrinhos**: estudo de Contre la band dessinée de Jochen Gerner. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura, Rio de Janeiro, 2015.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Ed Vozes, 2000.

GOMES, Ivan L. Tradução de Sarah Rebecca Kersley. In: SCORER, James (ed.). **Comics beyond the page in Latin America**. Londres: UCL Press, 2020.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: La production de l'espace. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000), fev. 2006.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Lisboa: Edições 70, 1960.

MORAES, Mariana A. S.; ALVES, Eduardo R.; NASCIMENTO, Marcos Vinícius V. A cartografia social na elaboração de mapas afetivos sobre o espaço escolar e sua(s) representatividade(s). In: **14º Encontro Nacional de Prática de Ensino em Geografia: políticas, linguagens e trajetórias**, Unicamp, 2019, p. 1233-1242.

ROUANET, Sérgio P. É a cidade que habita os homens ou são eles que moram nela? **Revista USP**, São Paulo, v. 1, n. 15, set./nov. 1990, p. 49-75.

SCORER, James (ed.). **Comics beyond the page in Latin America**. Londres: UCL Press, 2020.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: Difel, 1983.