



Universidade de Brasília

Instituto de Letras – IL

Departamento de Teoria Literária e Literaturas – TEL

Programa de Pós-Graduação em Literaturas

O romance-reportagem em História em Quadrinhos.

Antonio do Rêgo Barros Neto

Brasília

2015

Antonio do Rêgo Barros Neto

O romance-reportagem em História em Quadrinhos.

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura do Departamento de Teoria Literária e Literaturas do Instituto de Letras da Universidade de Brasília.

Orientadora: Cintia Schwantes.

Universidade de Brasília

Instituto de Letras

2015

Universidade de Brasília

Dissertação para obtenção do grau em Mestre em Literatura.

Prof.^a Dr.^a Cíntia Schwantes - Presidente

Prof. Dr. William Alves Bisera – Membro Interno

Prof. Dr. Ademir Santana – Membro externo

Prof.^a Dr.^a Fabrícia Wallace – Suplente

AGRADECIMENTOS

Rei, Rainha, Sabio...
personagens essenciais em
todas as sagas humanas. os
nomes mudam com o vento,
mas os papéis se mantêm os
mesmos...



PAI  Orfeu Maranhão Sempre em busca do correto, mesmo quando o tema lhe escapa, se apoia no que vê como verdade.	MÃE  Helena Barros Cujo suporte e apoio sempre se fazem presentes, mesmo quando invisíveis	PROFESSORA  Cintia Schwantes Está lá no início, está lá no meio, está lá no fim. Sempre mostrando o norte a se seguir.
---	---	---

...Sem eles, não há romance, conto ou novela. lições são esquecidas, erros repetidos e conflitos não são resolvidos. Sem esses personagens nada se faz. Ave Rei, Rainha e Sabios(as), pois são as bases de todas as narrativas humanas. assim diz Sonho dos Perpétuos, Lorde do Sonhar, Senhor de todas as historias.



E obrigado pela paciência com este aspirante a literato e quadrinista.

Estendo meus agradecimentos a CAPES. Sonho dos Perpétuos é um personagem da HQ *Sandman* de Neil Gaiman publicada pela DC comics.

Resumo

O presente trabalho procura analisar a obra de Joe Sacco, autor de história em quadrinhos conhecido por ser o principal exemplo de um gênero chamado de *quadrinho jornalístico*. A obra de Sacco se destaca por mostrar na forma de quadrinhos assuntos impactantes e de profundo interesse social, similar às grandes reportagens nos mais diversos jornais. Essa característica de usar uma abordagem jornalística em um formato geralmente usado para ficção é similar ao gênero literário conhecido como *non-fiction novel* ou romance-reportagem em português.

O trabalho analisará duas obras de Sacco: *Palestina*, de 1993 a 1995, e *Uma História de Sarajevo* de 2003, dois exemplos bem distintos de romance-reportagem em quadrinhos, que demonstram bem as possibilidades do gênero nessa linguagem. Também será analisada a obra *Brought to Light*, um antecedente dos quadrinhos jornalísticos que tem entre seus autores Alan Moore, um dos mais conceituados autores da atualidade. O trabalho também dedica um capítulo aos representantes do quadrinho jornalístico no Brasil e a situação do gênero no país.

Como teoria para a análise das HQs, será utilizada a metodologia criada por Scott McCloud em *Desvendando os quadrinhos*. A classificação do trabalho de Sacco como romance-reportagem é justificada através das teorias de Walter Mignolo e Mikhail Bakhtin, à luz do trabalho de Rildo Cosson em *O Livro e o Gênero: A Recepção Crítica de In Cold Blood e do Nonfiction Novel*.

O trabalho tem como objetivo mostrar as possibilidades da linguagem das histórias em quadrinhos em lidar com outros gêneros fora dos tradicionais para essa mídia.

Abstract

The present dissertation aims to analyze the work of Joe Sacco, comic book author known as the main example of a genre called *Comic Journalism*. The work of Sacco has the characteristic of showing in the form of comic books, themes and subjects of great impact and of great social interest, similar to journalistic articles on several newspapers. This characteristic of using a journalistic approach in a format usually applied for fiction is similar to the literary genre known as non-fiction novel, or *romance reportagem*, in Portuguese.

This work will analyze two books by Sacco: *Palestine*, 1993 to 1995, and *The Fixer: a Story from Sarajevo*, 2003, two very distinct works that show the possibilities of the genre when written on the comic book language. This work will also analyze *Brought to Light*, a book that precedes *comic journalism* and has among its authors Alan Moore, one of the most praised comic book authors today. The work will also dedicate a chapter to the *comic journalism* representatives in Brazil and the situation of the genre in the country.

The analysis uses the methodology created by Scott McCloud in *Understanding Comics*. To classify Sacco's work as non-fiction novel, it uses the theories of Walter Mignolo and Mikhail Bakhtin as well as the work of Rildo Cosson in *O Livro e o Gênero: A Recepção Crítica de In Cold Blood e do Nonfiction Novel*.

The objective of this work is to show the possibilities of comic book language when used with genres that are not the ones traditionally used by the media.



Trecho de "Discurso sobre a Dignidade do Homem" de Pico della Mirandola, filósofo italiano do século XV.
Tradução própria a partir da versão de Grant Morrison publicada em *Absolute All Star Superman*. Desenhos de Frank Quitely.

Sumário

1.0.	INTRODUÇÃO	9
2.0.	A Linguagem dos Quadrinhos.	18
3.0.	Jornalismo em quadrinhos: O romance-reportagem publicado em Graphic Novel	38
4.0.	<i>Brought to Light</i> : Antecedentes do quadrinho jornalístico.....	51
5.0.	Palestina: O romance-reportagem chega aos quadrinhos.....	64
6.0.	<i>Uma História de Sarajevo</i> : um repórter e seu quebra-galho	100
7.0.	O quadrinho jornalístico no Brasil.....	109
8.0.	CONCLUSÃO	122
9.0.	BIBLIOGRAFIA	125

1.0. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma das mais populares formas de entretenimento nos dias atuais. Por muito tempo considerada uma arte menor, cada vez mais a sociedade percebe o potencial da mídia e mostra interesse em explorá-la. Com uma linguagem que se baseia em um amálgama de imagens e textos usados para criar uma narrativa que prende o leitor, os quadrinhos permitem um grande nível de envolvimento. Esta linguagem está presente em vários momentos da vida moderna. Ela é usada em tiras de jornais, manuais técnicos, instruções de uso, e até mesmo versões ilustradas de clássicos da literatura.

As histórias em quadrinhos, assim como seu parente próximo, o cartum, são tão antigos quanto a própria mídia impressa, apesar de suas raízes serem consideradas muito mais antigas. O uso de imagens, para comunicação ou por razões lúdicas, acompanha a humanidade desde os tempos mais remotos. Arqueólogos encontraram em cavernas, desenhos de animais e de pessoas usando armas e ferramentas, como a mostrar os métodos de abate e os tipos de caça disponíveis. Alguns povos culturalmente sofisticados, como os Astecas e os Egípcios, deixaram o registro de sua cultura, por meio de ilustrações de seus costumes e lendas. Portanto, o uso de representações de temas por meio do desenho parece ser algo natural ao ser humano, e que se desenvolve independentemente do contexto histórico:



Figura 1 – Uso da Imagem nas sociedades Asteca (Esquerda) e Egípcia (Direita) (McCloud, 2005)

Muitas das gravuras feitas por povos antigos em pedras, madeira e argila, couro, ou quaisquer outros materiais disponíveis, são histórias “contadas” por

meio de desenhos. No entanto, as histórias em quadrinhos modernas têm um início mais recente, com o desenvolvimento da imprensa por Guttënberg. Mais tarde, na esteira da Primeira Revolução Industrial, os primeiros jornais começaram a circular. Inicialmente eram apenas boletins de chegada de navios, mas rapidamente foram acrescidos de charges, propagandas e notícias, paulatinamente tomando a forma que conhecemos hoje.

Junto com as publicações periódicas, populariza-se também uma nova forma de comunicação, que viria a ser conhecida como cartum, um desenho caricatural acompanhado de texto que geralmente apresenta visão humorística sobre algum tema de interesse público. No Brasil, o cartum também ficou conhecido como “charge”, principalmente quando apresentava uma conotação política.

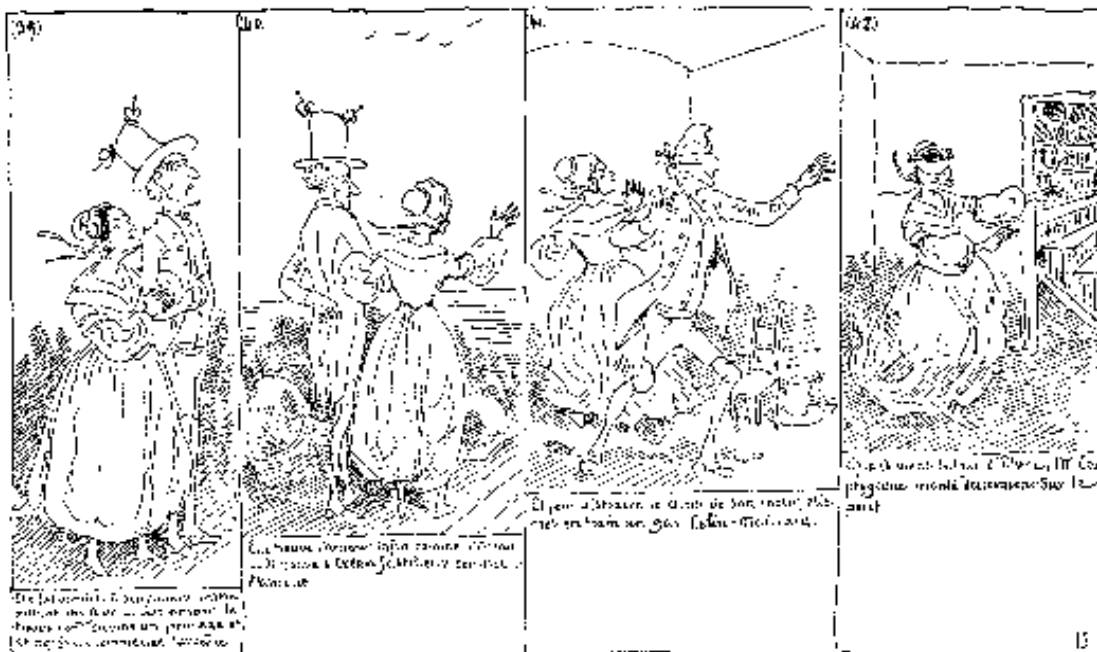


Figura 2 – “tira” de Rodolphe Töpffer, considerado um dos “pais” do quadrinho moderno (McCloud, 2005)

Posteriormente, desenvolveram-se as tiras, que diferentemente das charges, sempre foram focadas no entretenimento puro.

O códex de 22 páginas que atualmente reconhecemos como histórias em Quadrinhos (HQs, ou Gibi, como é conhecido no Brasil) foi criado no início do século XX, com objetivos comerciais. A intenção era vender as tiras sem a

necessidade de uma publicação em jornal, aproveitando seu sucesso entre as crianças.

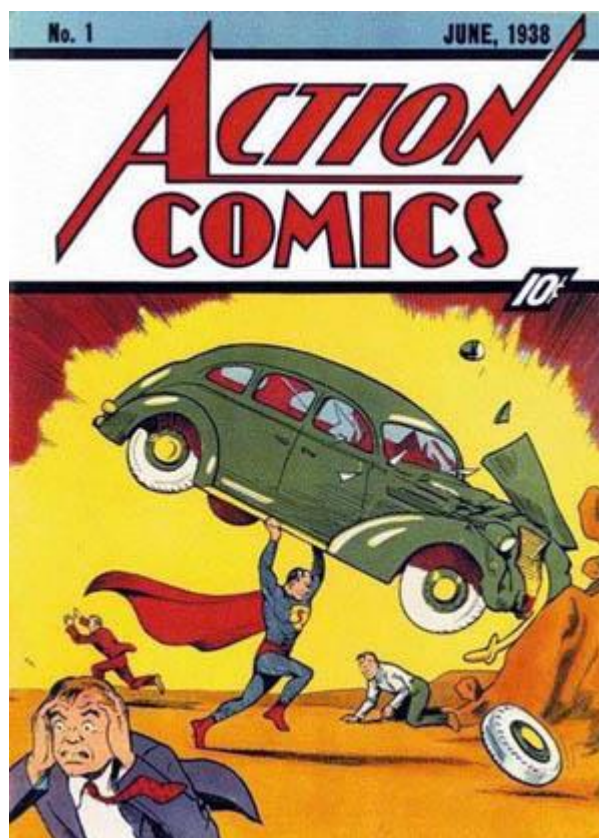


Figura 3 – *Action Comics* cria o gênero que viria a se tornar o gênero típico dos quadrinhos.

Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics

Atualmente, quando se fala em HQs, as imagens que vêm à mente são seres quase míticos, vestidos de roupas colantes, lidando com problemas incríveis. Desde a década de 50 do século passado, as HQs de histórias de “super-heróis” são dominantes na mídia. Mas, antes disso, tínhamos uma paisagem bem diferente. As HQs tratavam dos mais diversos temas, e serviam aos mais diversos propósitos, desde o simples entretenimento à doutrinação e à propaganda.

Esta mudança, que restringiu de certa forma os temas das HQs, foi causada por um movimento social nos EUA contra o uso dessa mídia. Seu auge se deu com a publicação do livro *A Sedução dos Inocentes* de Dr. Frederic Wertham, cujos efeitos se mantêm presentes na cultura popular até hoje. Nesse livro, Wertham acusava a nova mídia de provocar uma deterioração da juventude americana devido, principalmente, ao conteúdo ideológico das publicações, que eram consumidas com exagero pelos jovens americanos.

Apesar das severas críticas ao gênero super-heróis, acusadas entre outras coisas de promover comportamento homossexual, o grande alvo de Wertham eram as HQs de crime e horror, as mais populares da época. Nessas HQs, havia ilustrações muito detalhadas de decapitações, assassinatos e desmembramentos. Acreditava-se que a exposição dos jovens a esse conteúdo cruel poderia provocar uma definitiva deformação do caráter.

Na maior democracia do mundo e em pleno século 20, inicia-se uma verdadeira “caça às bruxas”, liderada por Wertham, a qual chega ao ponto de promover queima de quadrinhos em praça pública.

Essa campanha recebe grande apoio popular, incutindo na opinião pública uma aversão às HQs, de forma generalizada e irracional. Isso provoca uma profunda mudança no cenário da indústria: a *EC Comics*, então a maior empresa, declara falência; a revista *MAD* muda de formato para fugir da perseguição; e os super-heróis são obrigados a se adequar às novas regras impostas pelo mais novo conselho regulatório do governo americano: o *Comic Book Authority*.



Figura 4 – A Capa da primeira edição de *Fantastic Four*. Em destaque, o selo indicando aprovação pelo *comic book authority*.

Disponível em
<http://www.comicvine.com/fantastic-four-1-the-fantastic-four/4000-5558/>

A partir de então, nenhum quadrinho poderia ser publicado sem o selo de adequação ao *Comic Book Code*, conhecido entre os brasileiros como “o código dos quadrinhos”.

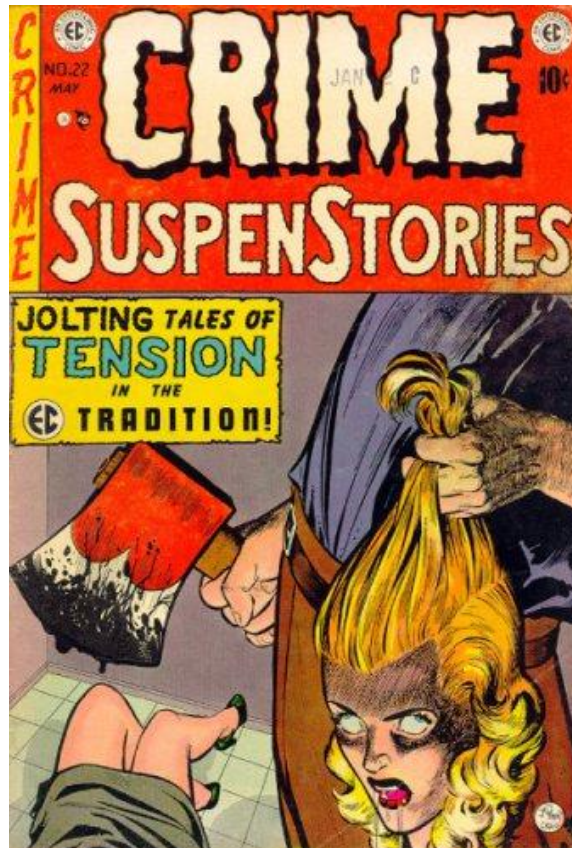


Figura 5 – Capa de *Crime Suspense Stories*, HQ da EC comics famosa por ser utilizada como evidencia nos estudos de Frederic Wertham, que levou à criação dos códigos dos quadrinhos

Disponível em <http://www.comicvine.com/crime-suspensestories-22/4000-1047/>

Por três décadas, o código reinou na indústria. Mas, já na década de 70, o movimento conhecido como *underground comix* começou a ganhar força. Essas publicações não se sujeitavam à autoridade do código. Por isso, os autores eram obrigados a publicá-las de forma independente, com tiragem limitada, uma vez que elas não seriam aceitas nas bancas e nas vias tradicionais de venda. Foi neste ambiente que muitos criadores influentes, como Spielman, Crumb, Shelton e Griffith, surgiram e ganharam notoriedade e respeito. Muitas dessas publicações voltaram aos velhos temas banidos pelo movimento liderado por Wertham, em desobediência direta ao próprio código.

A despeito disso, jornais e quadrinhos sempre tiveram uma relação próxima. Tiras e cartuns sempre fizeram parte dos periódicos diários, sendo o principal produto de entretenimento da publicação e uma importante pausa no meio da tensão das notícias. Aqui é oportuno citar *Mutt and Jeff*, que circulou de 1907 até 1983. Além do grande sucesso de público, ela era admirada por grande

parte da primeira geração de criadores, já que desenhar uma tira para um grande *syndicate*¹ era sinônimo de salário fixo e reconhecimento profissional.

Os cartuns se tornaram tão populares que, hoje em dia, chegam a ter um forte peso editorial. Um cartum político ofensivo pode gerar tantos problemas para a administração do jornal quanto uma reportagem falsa. Um cartum político relevante pode até mesmo ser premiado e reconhecido internacionalmente, como evidencia a categoria *Editorial Cartooning*, do mundialmente reconhecido prêmio Pulitzer.

As tiras são consideradas uma das seções mais populares dos grandes jornais. Ter uma tira publicada regularmente ainda é uma garantia de exposição e sucesso para o cartunista. As *Sunday Pages* dos jornais americanos são parte essencial da cultura daquele país, e exercem grande influência não apenas nos quadrinhos, seu derivado direto, mas também em programas de TV, filmes e várias outras das chamadas artes visuais.

Desse modo, as tiras são praticamente uma ilha no meio da publicação, um mundo à parte, com suas próprias regras e direcionamento. Isso não quer dizer que sejam alienadas. Muito pelo contrário, é comum que elas tenham comentários pertinentes ao mundo atual, desde situação políticas, aos valores da sociedade. Mas, mesmo assim, são consideradas histórias feitas para um público mais jovem, em geral crianças. Deste modo, é comum a imagem do pai que destaca a página de quadrinhos para o filho. Assim como as HQs, os gêneros das tiras podem variar desde aventuras de super-heróis a histórias do cotidiano.

Quando se fala em jornalismo, geralmente se pensa nos jornais de grande circulação, com suas notícias e reportagens, mostrando os fatos mais relevantes naquele momento, seguindo a linha editorial daquela publicação. Mas, como toda forma de comunicação, estes textos estão suscetíveis ao escrutínio público. Uma reportagem está sujeita a diversas exigências que, caso não atendidas, podem inviabilizar a publicação da matéria, tais como: comprovação dos fatos, conveniência de sua publicação e até mesmo ter de passar por censura por parte

¹ *Syndicates* (não confundir com *Unions*, que são os equivalentes aos sindicatos brasileiros) são grandes agências especializadas em vender conteúdo para as diversas empresas de mídia. Em quadrinhos, um dos *syndicates* mais famosos é o *King Features Syndicate*, que tem entre seus produtos Popeye, Recruta Zero, Gato Félix e vários personagens da Disney.

de autoridades constituídas. Isso pode vir a ser um obstáculo em certos casos, em que não se tem todos os aspectos necessários.

Na década de 60 surge o movimento conhecido com *New Journalism*, cujo principal expoente foi o jornalista Hunter S. Thompson. Entre vários formatos, um que se destaca ocorre fora dos jornais de grande publicação: é o chamado *non-fiction novel*.

De acordo com Cosson (2002), o *non-fiction novel* pode ser considerado “um jornalismo transvertido literatura” (Pág. 77). Com uma narrativa fortemente baseada em fatos reais, em geral acontecimentos contemporâneos à publicação, a *non-fiction novel* se destaca por se utilizar de pesquisas jornalísticas, sendo bastante comum seus autores serem repórteres. Os resultados destas pesquisas são considerados inadequados para ser publicados em um jornal de grande circulação, por motivos vários, entre eles a extensão (uma das interpretações correntes é de que a introdução do gênero no Brasil visava contornar a censura da ditadura militar). Desse modo, o autor se utiliza da liberdade de um romance, para dar o contexto necessário para que os eventos tratados pela pesquisa cheguem ao grande público. Um dos grandes exemplos é o romance *In Cold Blood* (1966), de Truman Capote, considerado o primeiro romance do gênero, que conta os eventos relacionados ao assassinato de uma família no interior dos EUA.

Quase 30 anos depois, um movimento análogo ocorreria na indústria de quadrinhos dos EUA.

Na década de 90, os quadrinhos *underground* se tornariam culturalmente influentes o suficiente para alterar o *status quo* dominado por *DC Comics* e *Marvel*, ainda hoje as duas maiores empresas da indústria. Com o surgimento da *Image Comics*, os mais emblemáticos criadores da época adotaram muito dos valores do movimento *underground*, permitindo a volta para o *mainstream* de gêneros como aventura e fantasia, e abrindo as portas para outros gêneros, como biografias e histórias com cunho mais político. Mesmo as HQs de super-heróis começaram a mostrar aqueles elementos que, antigamente, eram características das HQs de Horror e Suspense.

É nesse meio que surge uma HQ diferente, criada por um estudante de jornalismo chamado Joe Sacco. Ao invés de criar histórias fictícias, ele opta por representar situações reais. Contudo, o foco não estava em suas próprias experiências, como nas HQs de Crumb ou na graphic novel de Spiegelman, mas em uma situação de interesse geral. Sua HQ tratava do conflito entre israelitas e palestinos, da mesma forma que uma “grande reportagem” de um jornal da grande imprensa faria, mas com a possibilidade de aprofundamento, dada a sua extensão, de um romance-reportagem.

Assim, de forma inovadora, Sacco traz para as HQs os temas jornalísticos que sempre acompanharam as tiras nos jornais de grande circulação, mas que não eram habitualmente tratados por essa mídia.

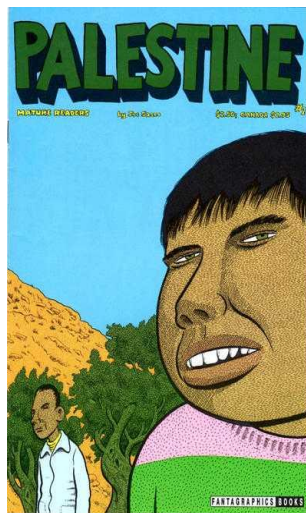


Figura 6 – Capa da primeira edição de Palestina de Joe Sacco (1993)

Disponível em <http://www.comicvine.com/palestine/4050-67486/>

Quando Sacco publicou a série *Palestina* em 1993, ele, de certa forma, trouxe para os quadrinhos, o *non-fiction novel*. Sua obra abre as portas para uma série de novas abordagens, novos gêneros e novas possibilidades narrativas. Até então, grande parte das histórias publicadas em quadrinhos eram histórias de ficção, principalmente fantasia e ficção científica, o que acabou influenciando não apenas a visão que o grande público tem da mídia, mas também as próprias técnicas narrativas usadas. Ao trazer um conteúdo não ficcional, Sacco traz novas necessidades narrativas e traça um novo parâmetro para a própria linguagem dos quadrinhos.

O escopo de presente trabalho é discutir a natureza da linguagem dos quadrinhos dentro desse novo contexto. Em um primeiro momento, aborda-se a linguagem dos quadrinhos e como a combinação de texto e imagens forma sua narrativa. Em um segundo momento, será abordada a obra de Sacco e a maneira como ele se utilizou desta linguagem para elaborar sua reportagem. E em um terceiro momento, olha-se para o quadrinho jornalístico que vem sendo feito no Brasil e seus paralelos com a obra de Sacco.

2.0. A Linguagem dos Quadrinhos.

As Histórias em quadrinhos (HQs) têm uma riquíssima tradição que data do início do século XX. Durante as primeiras décadas, a indústria dos quadrinhos passou por um enorme desenvolvimento, à medida que diminuía o custo da produção de papel. Entretanto, suas técnicas e práticas só passaram a ser objeto de estudos no final do século, mais em razão das necessidades dos comentaristas e críticos que pelo desenvolvimento de um padrão metodológico orientado pelas exigências da indústria editorial. Os manuais básicos de como fazer quadrinhos são uma demonstração disso: a maioria das técnicas indicadas para a confecção dos quadrinhos são as mesmas de outras artes visuais cujo objetivo é transportar uma figura tridimensional para um plano bidimensional, isto é, técnicas de desenho. Mesmo aquelas publicações dirigidas especificamente aos quadrinhos se dedicam mais a estas técnicas universais do que à habilidade que é realmente almejada pelos futuros profissionais dos quadrinhos, aprender como atrair a atenção do leitor por meio de uma história apresentada na forma das HQs. Quase todo o aprendizado de como fazer uma narrativa e como montar uma página eram deixados para o próprio artista adquirir de maneira quase que autodidata. O aprendizado, assim, se daria por meio da leitura atenta do trabalho dos grandes mestres. O quadrinista deveria desenvolver seu próprio estilo e sua própria maneira de contar histórias por meio da adaptação de técnicas de outras áreas. São raros os casos em que um mentor veterano mostrava a direção certa.

Foi apenas em meados da década de 90 que se começou a olhar as HQs como uma linguagem em si (por mais que o conceito já existisse há um bom tempo) e a estudar as melhores maneiras de utilizá-la. Apesar desse interesse nos quadrinhos por parte dos teóricos da comunicação, não havia ainda uma doutrina. Por exemplo: os guias publicados pelas grandes editoras não entravam nos detalhes da criação de um roteiro para HQs, mostrando preocupação apenas com as ideias guias e políticas empresariais. Mesmo o *Guia de Roteiros da DC Comics* apenas faz comentários superficiais sobre os vários tipos de quadrinhos produzidos pela empresa, dedicando mais páginas às

possibilidades do profissional de trabalhar com cada um dos tipos, e sobre as exigências da empresa quanto à experiência de trabalho.

Felizmente, há uma exceção à regra. Trata-se dos livros de Will Eisner, considerado por muitos o pai do quadrinho moderno. Em seus livros – que foram baseados em suas palestras e aulas – Eisner analisa com profundidade o “fazer quadrinhos” e inicia um estudo detalhado das técnicas específicas da mídia, em uma abordagem muito distinta da adotada pela maioria de seus contemporâneos, que considerava fazer quadrinhos como algo puramente instintivo. Eisner entra nos detalhes de como estruturar a narrativa, da importância do controle do ritmo da história, do cuidado que o desenhista deve ter com a anatomia e a linguagem corporal dos personagens. Ele aborda até mesmo a natureza da leitura nas HQs e ressalta a importância de uma boa tipologia a acompanhar a arte. Seus trabalhos são considerados de leitura indispensável para qualquer pessoa que queira trabalhar com a arte de fazer quadrinhos. Muito do conhecimento de Eisner e de suas conclusões vem de uma profunda análise da própria prática. Contudo, apesar da profundidade com que os conceitos são apresentados, discutidos e analisados, ainda lhe falta uma base teórica mais sólida a unir todo esse conhecimento.

A sistematização desses fundamentos conceituais foi finalmente apresentada por Scott McCloud, em sua obra que já se tornou um clássico, o livro *Desvendando os Quadrinhos*. Em sua abordagem, McCloud joga uma nova luz sobre a forma de se organizar os quadros na página, definindo quadrinhos como *Imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador* (2005. Pg.09). Essa definição é importante, pois expressa exatamente a natureza das HQs, naquilo que é essencial para entender do que se trata.

Com a definição de McCloud, os quadrinhos ganham uma inusitada importância histórica, pois ele afirma serem suas técnicas uma das primeiras artes praticadas pelo homem. Isso porque imagens justapostas em sequência, com o objetivo de produzir uma resposta específica no espectador, acompanham a humanidade desde seus primórdios, muito antes da própria palavra escrita. Afinal, as pinturas rupestres já mostravam caçadas e outros eventos importantes para as populações que as produziram. Mesmo depois do advento da escrita, a

humanidade continuou a contar histórias por meio de imagens. Nos vasos e murais gregos pode-se ver retratados os feitos de Hércules e de outros lendários heróis. Nas paredes das pirâmides, as pinturas destacam tanto os eventos marcantes quanto o cotidiano daquela sociedade. Essas obras se enquadram perfeitamente na definição de Eisner, compartilhando com os quadrinhos até mesmo a combinação de imagens e hieróglifos, os símbolos materiais representantes das palavras daquele povo.

Assim como aconteceu com a escrita, em que o advento da imprensa mudou a relação entre o texto e seu leitor, também houve uma consequência análoga nos quadrinhos. Segundo o autor, conhecimentos e hábitos que eram restritos à elite se tornaram populares, devido ao baixo custo de produção dos impressos. As imagens desenhadas passaram a fazer parte das publicações periódicas, uma vez que a atenção do leitor é mais fortemente atraída por essa forma de comunicação direta. Já se conhecia o efeito cômico da caricatura, que já era praticada desde a Roma antiga. Dessa forma, o uso da caricatura com fins de crítica social ocorre com frequência. Assim nasceu o cartum, ou “charges”, que são uma forma descontraída e bem humorada de comentar os eventos mais marcantes da matéria que é tratada naquela publicação.

Ressalte-se, porém, que o quadrinho moderno só passa a ter a forma atual na década de 30, quando começa a ser distribuído em formato de livreto. No princípio, esse formato foi a maneira encontrada para se republicar as tiras que eram impressas nos jornais periódicos, com objetivos comerciais, dado o grande interesse dos leitores. Contudo, devido às dificuldades de adquirir os direitos autorais dessas tiras, a *National Allied Publishing* (que viria depois a ser torna a *DC Comics*) decidiu produzir suas próprias tiras e publicá-las nesse novo formato.

O quadrinho se popularizou no formato de um códex de 22 páginas com lombada grampeada (na maior parte das vezes), em que os quadros são geralmente separados por um espaço conhecido por “sarjeta”. É sobre esse formato que McCloud começa sua análise da linguagem dos quadrinhos. Quadrinhos são imagens justapostas, geralmente no espaço de uma página de papel, em um livro ou livreto. As imagens são dispostas lado a lado na página, em sequência, em respeito a um princípio básico e estrutural de se utilizar o

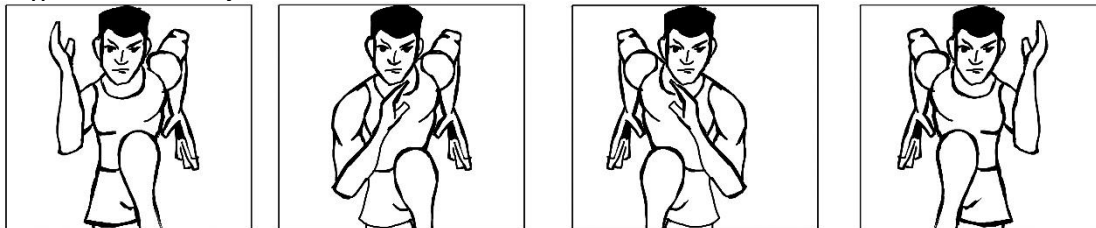
espaço para indicar a passagem do tempo. Assim, os quadros seguem a sequência da esquerda para a direita e de cima para baixo.

A correlação entre estas imagens, em que cada quadro mostra um ponto no tempo, é um acordo silencioso entre o autor e o leitor (ou autores, no caso da maioria dos quadrinhos modernos). A este processo mental de concluir que cada quadro está relacionado aos outros adjacentes por uma regra que indica a passagem do tempo se dá o nome de *conclusão*. Segundo McCloud, é no processo de conclusão que está o segredo da popularidade dos quadrinhos, e igualmente, o de outras artes visuais. Ao ler uma descrição em um livro, a mente do leitor precisa empregar certa energia imaginando os detalhes e montando as cenas. Assim, seu esforço mental é maior. Isso quer dizer que o processo de conclusão é mais lento e cansativo. Por apresentar as imagens já desenhadas ao leitor, os quadrinhos demandam um esforço mental menor, sendo, portanto, de leitura mais rápida, mas não menos rica e satisfatória.

São a complexidade e energia gastas neste esforço que vão definir os vários tipos de transição que podem ser utilizados pelos autores em suas HQs. Assim, McCloud define seis tipos diferentes de transição quadro a quadro: Momento-a-Momento, Ação-a-Ação, Elemento-a-Elemento², Cena-a-Cena, Aspecto-a-Aspecto e Non Sequitur.

² Esclarecimento: o nome da transição “Elemento-a-Elemento” é, no original em inglês, *Subject-to-Subject*. Em português, não existe um termo que corresponda exatamente a *Subject*, que pode ser traduzido como Elemento, Tema, Objeto, Sujeito... Na tradução de *Desenhando Quadrinhos* feita por Roger Maioli dos Santos, é usado o termo “Sujeito-a-Sujeito”, mas em *Desvendando os Quadrinhos*, na tradução feita por Hércio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro, foi utilizado o termo “Tema-a-Tema”. Durante a análise do corpus, notou-se que os termos escolhidos pelos tradutores poderiam levar a duplo sentido e obscurecer o entendimento, levando a situações como a confusão de que uma transição “sujeito-a-sujeito” seria apenas entre pessoas, ou qual seria a real diferença entre uma transição “tema-a-tema” e “Cena-a-Cena”. Para melhor se encaixar na gradação feita por McCloud e demonstrar mais clareza, neste trabalho foi escolhido o uso de uma tradução própria, “Elemento-a-Elemento”.

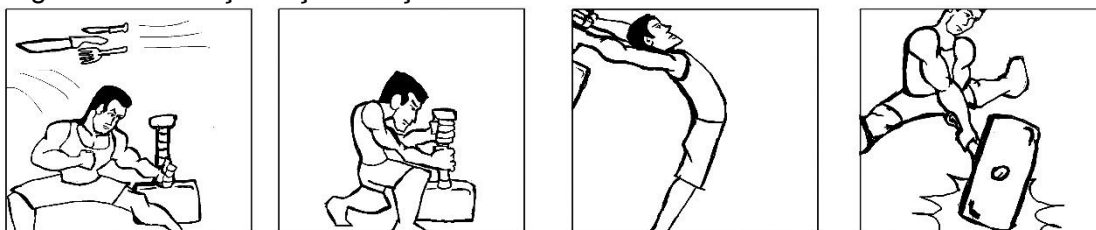
Figura 7 - Transição Momento-a-Momento



Exemplo didático criado pelo autor.

O tipo 1, Momento-a-Momento, ilustrado na figura 7, é a transição que exige menos esforço por parte do leitor, por ser a que exige a menor quantidade de esforço na conclusão entre os quadros. O uso mais comum dessa transição é o efeito de câmera lenta, em que a relação entre cada quadro é a mais óbvia possível, geralmente com diferença de apenas segundos, dando um efeito cinematográfico à página.

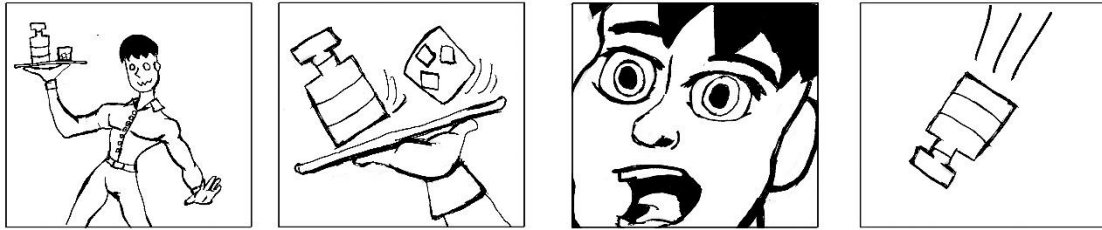
Figura 8 - Transição Ação-a-Ação



Exemplo didático criado pelo autor.

Já no Tipo 2, a transição Ação-a-Ação (figura 8) a complexidade do evento mostrado aumenta, pois mostra diversas ações feitas por um único personagem. Em alguns casos, cada quadro representa uma ação diferente, e, devido a essa característica, essa transição é extremamente eficiente em contar a história, sendo a mais encontrada em tirinhas, nos “comics” americanos, nos “fumetti” italianos e mesmo nos “mangás” japoneses.

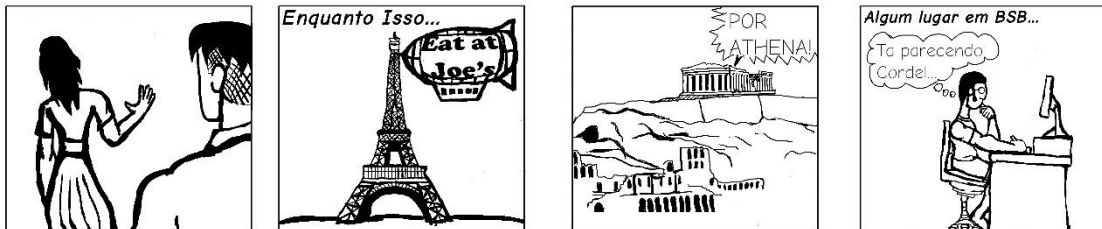
Figura 9- Transição Elemento-a-Elemento



Exemplo didático criado pelo autor.

Assim como a transição Ação-a-Ação, descrita no parágrafo anterior, o tipo 3, Elemento-a-Elemento, ilustrado na figura 9, é também usada com muita frequência, devido à eficiência com que conta a história. Como o próprio nome diz, há uma alternância de dois ou mais elementos nos quadros, que são mostrados em sequência. Apesar de ser a principal maneira de mostrar diálogos entre dois personagens, a natureza dos elementos da composição não influi na sua classificação. Assim, os elementos podem ser pessoas, coisas, agrupamentos, etc. A ênfase da narrativa não está na passagem do tempo, mas na alternância dos elementos que a compõem.

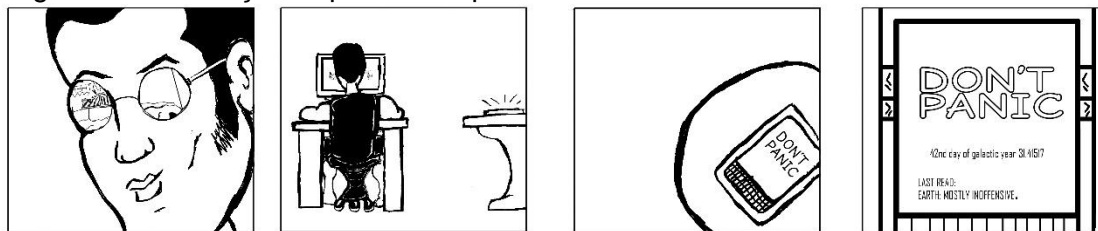
Figura 10 - Transição Cena-a-Cena



Exemplo didático criado pelo autor.

O tipo 4, Cena-a-Cena (figura 10) é outra transição muito utilizada e presente em quase todos os quadrinhos, mas ainda assim é menos utilizada que as duas últimas. O motivo desse menor uso é que essa transição indica grandes diferenças de tempo e espaço, geralmente correspondendo à mudança de cena do cinema. Neste tipo de transição, o esforço mental para a conclusão é maior, pois os dois quadros não estão imediatamente conectados, e mostram acontecimentos independentes. Esta transição é geralmente acompanhada da conveniente legenda “enquanto isso...” e similares.

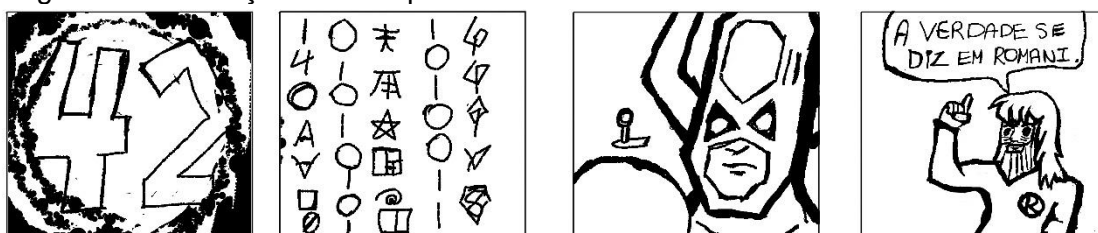
Figura 11 - Transição Aspecto-a-Aspecto



Exemplo didático criado pelo autor.

O tipo 5, Aspecto-a-Aspecto, ilustrado na figura 11, se destaca das outras transições pela seguinte particularidade: ao contrário dos tipos anteriores, nela não existe uma passagem real de tempo. O esforço mental exigido é maior devido ao fato de que vários quadros com detalhes de uma única cena são apresentados ao leitor, obrigando-o a montar a cena mentalmente. Para diminuir esse esforço, é comum que a sequência seja inteirada com um quadro mostrando o plano geral. Todavia, não há uma real passagem de tempo, e se houver, é ainda menor que a de primeiro tipo, ou irrelevante.

Figura 12 - Transição Non Sequitur



Exemplo didático criado pelo autor.

A transição Aspecto-a-Aspecto (figura 11) exige um nível de esforço mental considerável do leitor, mas ainda é menor que o esforço exigido pelo sexto tipo, se é que este pode ser considerado um tipo de transição. A transição Non Sequitur (figura 12) é caracterizada pela falta de conexão aparente entre os quadros, gerando um resultado considerado absurdo. Ela é comum nos quadrinhos *underground* e experimentais, nos quais o leitor deve concluir que há uma relação entre um quadro e outro, sem que haja um sinal obvio. Portanto, a relação entre os quadros pode ser tão tênue que passe despercebida, ou tão complexa que, em alguns casos, é necessário até mesmo conhecer a biografia do autor em questão para compreender o que está sendo representado ali. Em

geral, o significado dessas sequências só aparece depois da terceira ou quarta leitura, exigindo esforço e boa vontade do leitor.

A partir dessa divisão, McCloud iniciou a análise de diversas obras, das mais variadas culturas, para assim definir algumas diferenças básicas entre vários autores e entre vários mercados pelo mundo. O que se segue são algumas conclusões baseadas nestas análises.

Os tipos 2, 3 e 4 estão presentes em quase todos os quadrinhos, sendo um grande desafio para o autor escrever uma obra sem a utilização de um deles. O segundo tipo pode ser considerado essencial para uma narrativa por ser o mais eficiente para o ato de narrar. O terceiro aparentemente é usado com menor frequência, mas em qualquer história que requeira mais de um elemento ele se fará presente. O tipo 4 aparece mais em revistas em quadrinhos do que em tiras, uma vez que nestas últimas, por serem mais curtas, as mudanças em cenas geralmente coincidem com o fim da publicação. Mas, uma vez que se publique todas as tiras juntas, como é o caso de várias antologias, então se vê uma presença maciça do quarto tipo.

O tipo 5 é praticamente ausente nos *comics* americanos mais tradicionais, mas é a principal marca do *mangá* japonês. Nos *mangás*, esse tipo de transição serve para estabelecer o ambiente e o clima da cena, principalmente no início de uma grande luta ou evento. Em geral, ele é usado para dar relevância maior às emoções de cada personagem. Cada quadro mostra um detalhe, que o leitor acompanhará nas ações seguintes. Nos *comics*, esse tipo de transição começa a aparecer com mais frequência em meados da década de 90, por influência da concorrência com os *mangás*, e passa a ter um destaque maior na primeira década do século XXI, através da técnica conhecida como “descompressão”. Nessa técnica, o tipo 5 é utilizado para mostrar o maior número possível de detalhes de uma cena. Na prática, a descompressão tem como resultado aumentar a quantidade de páginas da história, muitas vezes além do que seria razoável. Por isso, entre os fãs americanos, é uma técnica, no mínimo, polêmica.

O tipo 1 era quase ausente dos “comics” em seu início, mas, na década de 80, passou a ser mais usada. Por influência do cinema de ação, os quadrinhos passaram a ter uma linguagem mais próxima da cinematográfica, em que é

comum aumentar a dramaticidade da cena por meio da diminuição da velocidade em que é apresentada. Ao adaptar esse artifício para os quadrinhos, aumenta-se a presença deste tipo de transição. Apesar deste uso, é interessante notar que, se o foco dos quadros for uma única ação (mesmo que envolva vários participantes) e mostre uma “velocidade normal”, essa transição deve ser considerada Momento-a-Momento.

O tipo 6 é a marca daqueles autores que se dedicam a explorar os limites da forma dos quadrinhos. Geralmente, são considerados inovadores e profundos conhecedores das possibilidades da mídia. E, talvez por isso, sejam os únicos dispostos a se utilizar desta ferramenta. Um exemplo clássico mas não tão exata de Non Sequitur pode ser encontrado na *graphic novel Watchmen*, quando a narrativa dos acontecimentos principais é interrompida para dar lugar à “HQ-dentro-da-HQ” *A Maldição do Cargueiro Negro*: uma outra narrativa, que de início parece desconectada; entretanto, no decorrer da leitura descobre-se sua importância para a narrativa principal.

Ao se deparar com *A Maldição do Cargueiro Negro*, o leitor não entende as razões para que a ação saia de uma Nova York futurista para a história de um naufrago. Porém, ao final da leitura, ou em uma releitura, ele vai notar os paralelos entre o comandante do cargueiro negro e diversos personagens de *Watchmen*.

Na *graphic novel Jimmy Corrigan: o garoto mais inteligente da terra* o autor também faz uso dessa transição para explorar o complexo modo de pensar do personagem principal, empregando imagens aparentemente desconexas, mas que se revelam coerentes no momento em que o leitor as analisa tanto individualmente quanto dentro do contexto em que estão situadas.

As diferentes transições têm seus empregos específicos na hora de contar a história, mas para sabermos qual usar, é preciso entender a maneira como as HQs lidam com a passagem do tempo. O domínio da técnica do uso do espaço do papel para mostrar passagem de tempo e movimento é crucial para a composição da narrativa, e tem como elemento principal, o próprio quadro.

McCloud começa com um preceito básico bastante conhecido: cada quadro representa um momento único no tempo. Vários quadros, portanto,

determinam vários momentos. A sequência desses momentos vai contar a história para o leitor. No entanto, essa simplicidade termina no momento em que se pergunta: quanto tempo leva um quadro?



Figura 13. McCloud (2005)

A fotografia nos ensinou a “ler” o quadro acima como sendo um único instante no tempo, sua menor fração. Mas ao se analisar mais atentamente percebe-se que essa leitura é contraditória: o Tio Henry não tem como dizer “sorria” ao mesmo tempo em que cega o seu sobrinho com o *flash* da câmera. A mãe não tem como reclamar antes ou ao mesmo tempo em que Henry usa a câmera e o último balão de fala não tem como acontecer antes do movimento da peça. McCloud explica a aparente contradição comparando o quadro acima com trabalhos artísticos do movimento futurista.

O *Futurismo* foi um movimento artístico-literário do início do século XX, que se caracterizou pelo abandono das noções estéticas do passado. Os criadores do Futurismo afirmavam que os valores estéticos vigentes distorciam as imagens por não mostrarem os objetos da pintura em movimento, e sim, de maneira estática, como em uma pose. Para os artistas do Futurismo a percepção dos objetos não se exaure na imagem aparente definida pelos traços e cores. Assim, o artista procura expressar o movimento real e a velocidade, por meio das figuras em movimento no espaço. O pintor futurista não representa a imagem aparente do objeto. Sua intenção é registrar de maneira

significativamente estética o movimento do objeto no espaço e sua velocidade, a verdadeira essência de nosso mundo³.

Dentre os vários legados do movimento, está o reconhecimento do valor estético da deformação aparente dos objetos. Esse pensamento, levado a suas últimas consequências, resultou no movimento cubista.

No Cubismo, o objetivo do artista é reduzir a imagem aos seus elementos básicos. Para isso, é permitido torcer as imagens para mostrar vários pontos de vista de uma única vez, criando um efeito de decomposição dos objetos em planos superpostos. Essa técnica foi inspirada na visão tridimensional, fenômeno que permite ao homem e outros animais a perceber a profundidade da imagem.

Nos quadrinhos as imagens são justapostas na mesma cena, mas representam o objeto em diversos momentos. Não se trata da decomposição da imagem, mas da própria cena. O que se vê no quadro acima é o resultado da aplicação desse princípio: são vários momentos diferentes no tempo, que ocorrem um logo após o outro, e por isso são mostrados no mesmo quadro como se constituíssem um único momento. O artista poderia até mesmo marcar os quadros, como na figura seguinte:



Figura 14. McCloud (2005)

Nota-se que a quantidade de tempo em cada quadro depende exclusivamente dos elementos dentro dele, dentre os quais está o som, que pode

³ Conforme o Manifesto Futurista de Marinetti (1909).

ser representando tanto pela fala dos personagens como através de onomatopeias. A unidade quadro, que numa determinada página pode representar poucos segundos, em outra pode representar meses.

O próprio Eisner comenta, no livro *História em Quadrinhos e Arte Sequencial*, que para uma boa história é essencial que o autor deixe claro quanto tempo se passou entre os quadros. É a partir daí que ele pode controlar o ritmo da história e passar sua mensagem de forma mais eficiente. Por isso, Eisner sempre recomenda ter algum elemento em comum nos quadros, de preferência algo facilmente reconhecível pelo leitor. Este elemento escolhido vai ser o padrão com o qual o leitor irá comparar o resto do quadro, e os quadros anteriores e seguintes.

Até agora, temos dado mais ênfase à transição entre os quadros, mas sabe-se que a força dos quadrinhos é também resultado da interação das imagens com as palavras. Para o leigo, as diferenças entre uma história em quadrinhos e um livro ilustrado parecem mínimas, já que ambos lidam com a combinação de texto e figuras. Mas, para uma obra ser considerada quadrinhos, essa combinação precisa ser feita de maneiras específicas.

A primeira delas é a combinação que McCloud chama de “específica de palavras” (figura 15). Nela, toda a descrição da cena é feita pelo texto, com a imagem apenas fazendo a ilustração. Pode-se dizer que esse é o relacionamento mais tênue entre texto e imagem, uma vez que a imagem é pouco mais que uma ilustração para o texto.



Figura 15.
McCloud (2005)

Na Segunda combinação, que ele chama de “específica de imagem” (figura 16), o texto lida apenas com aqueles fenômenos que a imagem não tem como exprimir, em geral sons. A relação aqui ainda é tênue, pois cada um está apenas fazendo seu papel técnico, sem muita influência na narrativa.



Figura 16.
McCloud (2005)

Já na combinação “específica da dupla”⁴ (Figura 17), imagem e texto transmitem a mesma mensagem, em geral confirmando um ao outro. O efeito aqui é similar ao dos livros de alfabetização, em que uma imagem é acompanhada de um texto que a descreve. Essa técnica é usada para reforçar a imagem na mente do leitor.



Figura 17.
McCloud (2005)

⁴ Aqui também houve divergência entre as traduções disponíveis para o público brasileiro. Em *Desvendando os Quadrinhos*, é utilizado o termo duo específica. Por ser mais recente e seguir a regra dos anteriores, escolhemos usar o termo de *Desenhando Quadrinhos*

Em uma “combinação Interseccional⁵” (Figura 18), as palavras ampliam ou elaboram o significado da imagem, esclarecendo o que está acontecendo. Essa combinação funciona bem quando é necessário lidar com características como emoções, habilidades que o personagem tenha, mas que seu leitor não tem, além de outras que não são possíveis exprimir diretamente pela imagem.



Figura 18.
McCloud (2005)

Em uma “combinação paralela” (Figura 19), texto e imagem são completamente independentes um do outro. Essa combinação é bastante utilizada para criar expectativa, principalmente quando as palavras lidam com eventos importantes para cenas adjacentes.



Figura 19.
McCloud (2005)

⁵ Em *Desvendando os quadrinhos*, essa combinação recebe o nome de “aditiva”.

Uma opção muito popular é a da montagem (Figura 20), quando o texto é integrado à imagem. Essa combinação é usada principalmente nas páginas que carregam o título da história. Eisner adotou a montagem como assinatura própria, tanto que uma das marcas da série *The Spirit* são as diferentes maneiras como ele conseguiu integrar o nome do personagem e o próprio nome na cena.

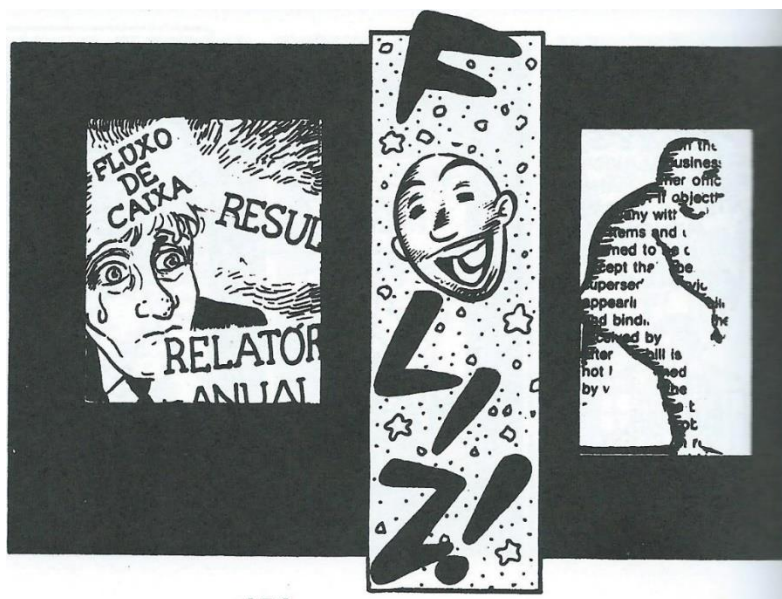


Figura 20.
McCloud (2005)

Existe ainda a combinação que McCloud chama de “interdependente” (Figura 21), em que a mensagem não resulta de apenas texto ou imagem, mas da justaposição de ambos. Caso se remova um desses elementos, o outro pode ficar sem sentido, ou até mesmo mudar de significado completamente. Esta combinação talvez seja a que melhor demonstra a potencialidade dos quadrinhos.



Figura 21.
McCloud (2005)

McCloud também afirma que a combinação interdependente pode ser classificada em dois tipos: tipo 1, em que a figura tem maior importância, e o tipo 2, em que as palavras têm maior importância. A essa altura, McCloud observa que, na prática, o uso de cada combinação (e prevalência de imagem ou palavra no último tipo), vai ser definido quase instintivamente pelo autor, mas que saber da existência delas e de suas características, pode auxiliar nos momentos de bloqueio criativo.

McCloud compara a relação entre imagem e palavras com parceiros de dança, que constantemente se revezam na condução. Se os dois disputam o controle, o objetivo pode não ser alcançado. Mas, se cada um sabe o que fazer e quando o fazer, assumindo o controle na hora certa, todo o potencial da arte pode ser mostrado. Em outras palavras, são as necessidades da narrativa que vão definir qual tipo de combinação será a melhor ou qual dos dois deve ser o mais importante, o texto ou as imagens. A importância de cada elemento não é algo definido pelo tipo combinação, ou pelo significado das palavras ou das imagens em si, mas sim, pelo que a narrativa exige de ambas e qual será a melhor maneira de expressar o que se pretende com a combinação delas.

Existe uma terceira característica, mais sutil, mas igualmente importante, que dever ser levada em consideração quando se analisa a linguagem das histórias em quadrinhos. Apesar de não ser exclusiva da mídia, é raro encontrar uma pessoa que não a identifique com as HQs. Essa característica é o traço simplificado, mas ainda reconhecível, que McCloud chamou de ícone.



Figura 22. McCloud (2005)

Para responder à pergunta de McCloud, na figura 22, temos que entender um pouco o que realmente está acontecendo. A figura mais à esquerda (emoldurada e oposta ao cartum) é a representação de uma fotografia; até o momento, essa é considerada a maneira mais realista de se representar um ser humano em uma mídia impressa. A fotografia, junto com o desenho hiper-realista, mostrado logo em seguida, são os estilos que mais se aproximam da realidade. O terceiro exemplo é o estilo usado por boa parte da produção norte-americana, e em geral, o estilo mais identificado como quadrinhos. Em todos esses casos, é muito óbvia a razão por que eles são identificados como rostos humanos: os detalhes estão corretos, a sombra cai nos lugares certos, as marcas do rosto são evidentes. Mas se tudo isso é necessário para reconhecer uma imagem como a de um ser humano, porque os dois últimos desenhos também são reconhecidos como sendo rostos?

Isso se deve à natureza da própria mente. É natural para a espécie humana procurar familiaridade, e neste processo, a mente humana acaba achando suas características aonde elas não existem de fato.

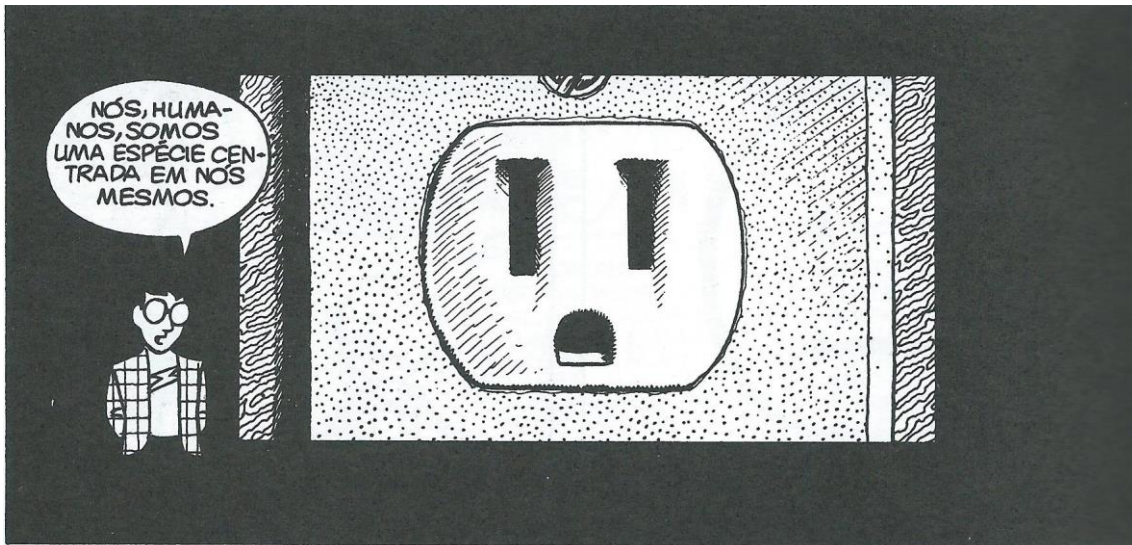


Figura 23. McCloud (2005)

A imagem de uma tomada de energia elétrica, na figura 23, não tem nenhum dos elementos de um rosto, mas mesmo assim, é possível ver um. E o mais interessante é que é praticamente impossível não reconhecer um rosto na tomada. O processo que explica esse fenômeno, chamado “pareidolia”, ocorre nas instancias mais profundas da mente humana, mas é extremamente importante para se compreender como funciona o ícone.

Um aspecto constantemente ignorado é o de que o ser humano não nasce sabendo como é o seu rosto e tem de aprender a reconhecer sua imagem em um espelho. É comum alguns bebês acreditarem que a imagem refletida no espelho é um outro bebê. A maioria de nós aprende, logo nos primeiros anos, a não ser enganado por ilusões desse tipo. Todavia, a compreensão desse fenômeno nos permite chegar à seguinte conclusão: nós nunca vemos nossos próprios rostos. Nós sentimos, tocamos, mas nunca realmente vemos. O mais próximo da realidade que percebemos é uma imagem espelhada, muito próxima do real, mas distorcida. Essa condição determina a maneira como a mente humana lida com a imagem de um rosto. Ao olhar para um conhecido, a mente tem todos os detalhes vívidos e necessários. Mas ao imaginar a si mesmo, o indivíduo tem apenas uma aproximação, um esboço geral, uma leve noção da

posição dos olhos e da boca e como eles são mapeados pela mente. Ao ver uma imagem detalhada, sua mente a processa como sendo uma outra pessoa. Uma imagem mais simples, apenas com um esboço geral, uma leve noção da posição dos olhos e da boca, é processada pela mente humana como sendo o próprio indivíduo. E quanto mais simples for o desenho, mais pessoas vão se identificar com ele.

É esse fenômeno que está na base do que McCloud chama de “amplificação por simplificação”. Ao simplificar o desenho, o autor despreza os detalhes que não interessam ou que poderiam dificultar a leitura. Desse modo, as características que sobram se tornam mais claras, levando ao leitor uma mensagem mais nítida e forte, pois ele focaliza apenas o que precisa para entender a cena. Assim, o desenho também passa a refletir a autoimagem do leitor, e dessa forma, as emoções e situações pelas quais o personagem passa tornam-se situações e emoções pelas quais o leitor passa.

Nos quadrinhos, essa simplificação vai além do rosto humano. Toda a cena pode ser simplificada para que reste apenas aquilo que é essencial. Saber como melhor simplificar uma cena é fundamental para que a ação empolgue o leitor.



Figura 24. Watterson Bill, *the Complete Calvin and Hobbes Book Two*. USA: Lionheart books Ltd. 2010 pg. 11.

As tiras de *Calvin and Hobbes* são um bom exemplo de como usar a simplificação de maneira eficiente. Note-se na figura 24, como o bosque em que Calvin brinca com seu tigre de pelúcia é apenas indicado pelos obstáculos pelos quais os dois têm que passar. O resto do fundo é branco, pois não adiciona muita

coisa à narrativa, já que nessa história não é necessária uma ambientação tão detalhada.

Mesmo em estilos mais realistas, pode-se ainda notar essa simplificação de maneira eficiente, como vemos na figura 25:



Figura 25. Ross, Alex *Wonder Woman: Spirit of Truth*. USA: DC comics. Páginas 24 e 25. Disponível em <http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=690322>

As páginas acima, que Alex Ross criou para a *graphic novel Wonder Woman Spirit of Truth*, são tão graficamente diferentes do trabalho de Watterson em *Calvin and Hobbes* quanto possível. Mas percebe-se que o fundo só está presente em 3 quadros: justamente aqueles em que a informação do local é necessária para a compreensão da imagem. Em todos os quadros que lidam com as emoções dos personagens, o fundo é tão simples quanto o da tira de Watterson.

Com base no que discutimos, a transição quadro a quadro, a combinação entre imagens e palavras, e o poder de “amplificação por simplificação” do ícone são o que faz dos quadrinhos uma poderosa linguagem, cujo sucesso vem sendo comprovado há décadas. Mas, somente agora estamos explorando todo o potencial dessa linguagem, com autores como Sacco, Bechdell (*Fun Home*), Craig Thompson (*Blankets*), entre outros, trazendo novos gêneros para o meio.

3.0. Jornalismo em quadrinhos: O romance-reportagem publicado em Graphic Novel

Em 1966, Truman Capote lançou o livro *In Cold Blood*, que trata dos fatos ocorridos em 1959, relacionados aos assassinatos de Hebert Clutter (um fazendeiro do Kansas, EUA), sua mulher e quatro filhos. Esse é o segundo dentre os mais vendidos livros sobre crimes reais da história, perdendo apenas para *Helter Skelter* (1974), de Vincent Bugliosi, que trata dos assassinatos perpetrados pela “família” Manson, em 1969. *In Cold Blood* é considerado por muitos o primeiro *non-fiction novel*, gênero literário denominado em português de romance-reportagem.

Grande sucesso de crítica, *In Cold Blood* pode ser descrito como uma narrativa que mistura jornalismo e literatura. O conteúdo literário e os fatos narrados no livro são resultado de uma pesquisa jornalística, feita por meio de entrevistas com testemunhas e investigadores envolvidos no caso. O trabalho não é diferente daquele que é feito usualmente por jornalistas para a criação de um artigo. O que diferencia o romance-reportagem do texto jornalístico é o quanto o autor se permite romancear os fatos. Esse é o ponto de maior polêmica que envolve esse tipo de publicação. O próprio Capote foi acusado de alterar fatos importantes da pesquisa e até mesmo de não ser fiel aos acontecimentos relacionados a alguns personagens, a fim de melhor encaixá-los no enredo do romance, além de adicionar cenas e reescrever diálogos. Um dos casos apontados diz respeito ao relacionamento entre a Sra. Meier e Perry Smith, um dos assassinos. No livro, o autor descreve o relacionamento dos dois como bastante próximo, mas a própria Sra. Meier afirma, em entrevistas posteriores ao livro, que ela passou pouco tempo com Smith e que os dois não se falavam muito. Em outro episódio, o investigador Alvin Dewey declarou que a última cena do romance, em que ele visita a cova dos Clutters foi inteiramente criada pela imaginação de Capote.

Essas “fabricações” não retiram de *In Cold Blood* seu status de obra-de-arte. Pelo contrário, exatamente por se posicionar entre realidade e ficção, o romance se torna mais forte. Nas palavras de um dos principais nomes do movimento *New Journalism*, Tom Wolfe, “o livro não é um *who-done-it* ou um

*will-they-be-caught*⁶, uma vez que as respostas para ambas as perguntas já estão disponíveis desde o início. O suspense do livro é baseado principalmente em uma ideia até então totalmente nova nas histórias de detetive: a promessa de divulgação de todos os detalhes grotescos do assassinato e a manutenção desses detalhes em segredo até o final”⁷. Este suspense se torna ainda mais poderoso por estar fortemente ligado a um fato ocorrido e não a criação ficcional.

Em *Fronteiras Contaminadas* (Editora UnB, 2007), Rildo Cosson defende que para melhor compreendermos o fenômeno do romance-reportagem não podemos abordá-lo por uma visão puramente literária ou puramente jornalística. É preciso respeitar a singularidade da interação entre literatura e jornalismo que se manifestou no gênero, suas peculiaridades, e observar o fenômeno por completo, tendo em mente o contexto histórico-temporal em que ele se manifestou. Essa abordagem de Cosson reflete os princípios do dialogismo, conceito literário e filosófico presente na obra do autor russo Mikhail Bakhtin.

Mikhail Bakhtin defende que a base de qualquer relação social está na interação com o outro, e que o próprio Ser⁸ precisa se ver no outro para definir sua identidade (princípio da alteridade). Essa característica torna a noção de Ser naturalmente inacabada, já que o indivíduo não tem acesso a todos os fatos necessários para se inteirar da própria existência⁹ (princípio do inacabamento); e essa incompletude torna o Ser um evento singular, que deve ser analisado no contexto temporal e espacial de suas relações com a sociedade, para melhor ser entendido (princípio do respeito a singularidade).

⁶ *Who-done-it* (conhecido também como *whodunit*) e *Will-they-be-caught* são os dois principais subgêneros das histórias de suspense conhecidas como *Histórias de detetive*. O primeiro, que também recebe em português o nome de “*Quem Matou?*” trata da investigação, criando a expectativa de quem foi o autor do crime. No segundo, o(s) criminoso(s) são conhecidos, mas a indagação é se eles vão conseguir ou não fugir da lei.

⁷ Tradução própria de “*The book is neither a who-done-it nor a will-they-be-caught, since the answers to both questions are known from the outset ... Instead, the book's suspense is based largely on a totally new idea in detective stories: the promise of gory details, and the withholding of them until the end*” Wolfe, Tom “*Mauve Gloves & madmen, Clutter & Vine*” páginas 163-164. Picador, 1990 APUD https://en.wikipedia.org/wiki/In_Cold_Blood (disponível em 08/12/2014)

⁸ O Ser seria a própria noção de indivíduo, levando em conta sua posição no sistema dialógico. Segundo nota em *Para uma filosofia do Ato responsável*, o termo original em russo, *Bytie*, traduzido como *Ser*, assim como (além do substantivo) o verbo em português, também engloba o sentido de *existir*, que é a noção mais utilizada no texto. Essa interpretação é corroborada pelas notas das traduções em inglês e francês (*Being* e *Être*, respectivamente) além de ser consistente com as notas do próprio original russo. (2010, Tradução: Valdemir Miotello & Carlos Alberto Farraco.)

⁹ Uma maneira de simplificar essa explicação é pensar no fato de que o Ser não tem como presenciar diretamente nem seu nascimento nem sua morte, logo, a própria existência do Ser não leva em conta nem seu começo ou seu fim.

Em literatura, esses princípios estão presentes na própria noção do romance como obra artística. A obra só existe no momento em que outros na sociedade tem acesso a ela, e seu valor literário não depende apenas das ideias mostradas na obra, mas também do julgamento pessoal de cada leitor, cujos valores são inacessíveis para o autor durante a escrita. Por essa razão, qualquer crítica posterior ao momento histórico da publicação da obra tem que levar em conta os aspectos sociais e culturais nos quais a obra foi primeiramente disponibilizada.

Com base nesses princípios, Bakhtin desenvolve uma análise do gênero romance, utilizando o conceito de cronótopo. O cronótopo pode também ser aplicado a outros gêneros literários, uma vez que é suficientemente abrangente.

Cunhado em 1937 por Mikhail Bakhtin, cronótopo é um conceito usado por ele para melhor definir e analisar os gêneros literários, mais especificamente, na forma como cada gênero lida com a passagem de tempo. Segundo Bakhtin, isso é essencial para distinguir os gêneros literários, embora não seja o único aspecto que necessita ser examinado. Bakhtin inicia o estudo por meio da classificação dos diversos gêneros, tomando emprestado um conceito das ciências exatas. Segundo a teoria da relatividade de Einstein, Tempo e Espaço são indissociáveis, sendo o tempo a quarta dimensão do espaço-tempo. O conceito físico em si não é importante para a literatura. A característica mais importante é esta noção de que tempo e espaço tem de ser tratados como uma mesma entidade. O próprio termo, cronótopo, é formado pela junção dos termos gregos *χρόνος* ("tempo") e *τόπος* ("espaço"), e serve justamente para reforçar esta característica. Para Bakhtin:

No cronótopo artístico literário, indicadores espaciais e temporais se fundem em um todo concreto, cuidadosamente elaborado. O Tempo não é mais o que era. Ele se solidifica e toma forma, se torna artisticamente visível. De mesmo modo, o espaço se torna imantado, e responsivo aos movimentos do tempo, do enredo e da história. Essa intersecção de eixos e

fusão de indicadores caracteriza o cronótopo artístico (Bakhtin, 1937)¹⁰

Essa fusão de tempo e espaço numa única entidade é apresentada como fundamental para a compreensão dos gêneros na literatura. As diferenças entre os gêneros seriam determinadas pelo cronótopo de cada um deles.

O cronótopo na literatura tem uma significação *genérica* intrínseca. Pode-se até mesmo dizer que é precisamente o cronótopo que define gênero e distinções genéricas, porque em literatura a categoria primária no cronótopo é o tempo [...] Estas formas genéricas, inicialmente produtivas, reforçadas pela tradição; em seu desenvolvimento subsequente continuaram a existir insistentemente, até o ponto em que perderam qualquer significado produtivo na atualidade ou adequado a situações históricas posteriores. (Bakhtin, 1937)¹¹

Essa diferença entre o cronótopo histórico e o cronótopo artístico-literário é de suma importância para se definir o lugar do romance-reportagem e sua relação com o texto jornalístico e o texto literário, afinal, enquanto o primeiro se compromete com a veracidade dos fatos, o segundo só necessita de que eles sejam verossímeis.

Para Walter Mignolo (2001), a *veracidade* é um comprometimento com fatos reconhecidos pela comunidade do leitor, estando este mesmo comprometimento sujeito a erro. O erro ocorre quando os eventos descritos pelo autor do texto não são reconhecidos pela comunidade, o que gera desconfiança em relação ao texto que o autor proclama verídico. Para mitigar essa desconfiança, o texto deve suportar o ônus da prova. É necessário apresentar

¹⁰ Tradução própria a partir da versão em inglês: In the literary artistic chronotope, spatial and temporal indicators are fused into one carefully thought-out, concrete whole. Time, as it were, thickens takes on flesh, becomes artistically visible, likewise, space becomes charged and responsive to the movements of time, plot and history. This intersection of axes and fusion of indicators characterizes the artistic chronotope. (*The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press, 1981)

¹¹ Tradução própria da versão em inglês: The chronotope in literature has an intrinsic *generic* significance. It can even be said that it is precisely the chronotope that defines genre and generic distinctions, for in literature the primary category in the chronotope is time. [...] These generic forms, at first productive, were then reinforced by tradition; in their subsequent development they continued stubbornly to exist, up and beyond the point at which they had lost any meaning that was productive in actuality or adequate to later historical situations. (*The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press, 1981)

as evidências de que aqueles acontecimentos são verídicos, evidências que sejam aceitas pela comunidade do leitor. Deste modo, um texto que se pretenda verídico, mas que falhe em apontar as evidências para tal, fica configurado como sendo uma mentira, uma ficção que se faz passar por verdade. Neste momento, o leitor despreza o texto.

Em contrapartida, a *ficcionalidade* não tem esse comprometimento com os fatos da comunidade do leitor, e sendo assim, não é passível de erro. Não importa se o fato realmente aconteceu, mas que faça sentido ele ter acontecido, de acordo com a própria lógica do texto e o contexto em que está inserido. É esse o conceito de *coerência interna*, e é isso que vai tornar o texto *verossímil*. O compromisso da ficcionalidade é para com esta coerência interna, essa *verossimilhança*. Assim, evita-se o ônus da prova. Em um texto ficcional, seja ele um conto fantástico ou um relato do cotidiano, não importa se os fatos ocorreram ou não, ou se aqueles personagens existiram ou não. Se forem coerentes com o mundo que o texto criou, o leitor há de aceitá-los normalmente como parte da narrativa, sem a necessidade de questionar se tal fenômeno seria realmente possível de ocorrer na realidade, ou não.

Para Cosson (2007) o romance-reportagem “... pertence ao jornalismo e à literatura simultaneamente, [e é] ambíguo, porque não permite uma definição que se incline indubitavelmente para um ou para outro dos discursos”. Baseando-se nas noções bakhtinianas, percebemos o porquê. O romance-reportagem, no princípio de sua publicação, depende do cronótopo histórico: ele lida com um evento relevante para aquele público, naquela época e de maneira específica àquele momento na história. Em outras palavras: a princípio ele está sujeito às regras de veracidade, mas, devido ao próprio status de evento recente na memória coletiva, o momento descrito não está acabado, ou suas influências ainda não foram esgotadas. Isso deixa o autor suscetível a que a própria realidade venha a contradizer os fatos do romance, como aconteceu a *In Cold Blood*. Após a publicação do livro, uma série de relatórios publicados pela justiça contradisse ou revelou impossíveis muitos dos eventos narrados no romance. Deste modo, o romance-reportagem (como qualquer obra literária) se torna inacabado no sentido bakhtiniano, em que a obra só cria valor no momento em que o leitor tem acesso a ela. Ademais, segundo, no sentido de que o cronótopo

histórico, no qual está inserida, ainda não está acabado; portanto o lugar histórico da obra será definido apenas no momento em que a influência desse fenômeno se esgotar. É neste momento, também, que a escolha da publicação como romance se torna evidente, pois, caso isto ocorra, a obra não necessita mais seguir as regras da veracidade, podendo manter-se simplesmente pelas regras da verossimilhança, a partir do próprio cronótopo artístico-literário.

As mesmas características do romance-reportagem estão presentes na obra de Joe Sacco e no que se convencionou chamar de “quadrinho jornalístico”. As mesmas considerações feitas em relação ao romance-reportagem também são pertinentes a ela. Nos quadrinhos, a natureza ambígua do texto se torna muito mais evidente, uma vez que a própria linguagem usada difere radicalmente do texto jornalístico tradicional, o que não ocorre com o romance-reportagem, que usa a mesma linguagem de um texto puramente jornalístico – ou puramente literário.

Assim como o romance-reportagem, o quadrinho jornalístico usa o cronótopo histórico real para se situar socialmente. O tema da obra é algo relevante para aquela sociedade, naquele momento. O autor se posiciona como alguém que quer mostrar para o público um ponto de vista que acredita não ter sido abordado ainda, e, assim, sua obra só se manifesta no momento em que o grande público toma ciência dela.

Como acontece no romance-reportagem, no quadrinho jornalístico o autor também não tem acesso a todos os fatos ocorridos. Seja porque o evento em questão ainda está em andamento, seja pelo fato de que os investigadores não conseguiram todas as pistas, ou por ter sido ignorado algum detalhe. Na verdade, qualquer pesquisa que o autor e os investigadores tenham feito jamais vai revelar completamente as causas que deram origem ao fato, mesmo que um e outro tentem esquadrihar o máximo de variáveis possíveis.

O trabalho de pesquisa também é semelhante ao que dá suporte tanto à reportagem jornalística, quanto ao romance-reportagem. O quadrinho jornalístico se baseia principalmente em entrevistas com testemunhas, deduções a partir das evidências e outros aspectos que auxiliam aquela obra a ter um valor de fato verídico.

Todavia, na hora de sua execução os gêneros se distinguem. O texto jornalístico se atém aos resultados dessa pesquisa, e dependerá exclusivamente da linha editorial da publicação para definir o quanto e quais partes dessa pesquisa serão consideradas, e qual mensagem o repórter pode passar, sempre se atendo aos critérios que o editor determina para distinguir o que é verídico. No romance-reportagem, certos eventos podem ser adaptados para melhor se encaixar na visão do autor, não necessitando serem verídicos, mas sim verossímeis, uma vez que o texto ainda é um romance. Assim, se desculpa qualquer distorção causada pelo texto. No quadrinho jornalístico, essa mesma distorção ocorre, e com mais força. De início, as imagens mostram as pessoas e lugares em que a história se passa. A “descrição” esperada pelo leitor é muito mais completa, de modo que qualquer detalhe que o leitor tome conhecimento de que está fora do lugar é passível de interromper sua ilusão. A veracidade do texto vai ser julgada por padrões e regras mais rígidas e severas que em um texto escrito, que tem como vantagem, deixar para o próprio leitor o trabalho de montar a cena a partir da descrição. É então que, assim como o romance-reportagem, o quadrinho jornalístico se protege através das regras da verossimilhança. Dado que essa precisão é inalcançável, alguns detalhes, como tipo físico dos personagens, nomes de pessoas ou de estabelecimentos comerciais do local, podem ser alterados, caso sua importância para a narrativa seja mínima ou nenhuma, e sua remoção não afete o cronótopo artístico-literário da obra.

Mas, isso não quer dizer que o autor vai alterar fatos a seu bel-prazer. A própria relação que esse texto tem com o gênero jornalístico força um certo nível de veracidade. As cidades têm de existir, as ruas têm de estar desenhadas corretamente, o bairro onde o fato ocorre e os bairros vizinhos têm de estar corretamente localizados, com as distancias apropriadamente mostradas. As pessoas e os tipos que habitam as ruas do relato tem de corresponder às pessoas e os tipos que realmente estão presentes naquela região. Os hábitos mostrados têm de ser os mesmos mantidos por aquela população.

Mas essa necessidade de rigor não ocorre em todos os casos. O julgamento sobre a veracidade de certos detalhes vai depender exclusivamente da narrativa, e deverá se basear não em fatos reconhecidos por aquela

comunidade, mas por eles fazerem sentido dentro da história contada no texto. Por exemplo: se um personagem era homem ou mulher, se um evento ocorreu ao norte ou ao sul de determinada loja, se uma loja existe ou não naquela esquina, se uma pessoa realmente agiria da maneira descrita ou se determinado evento se desenrolou da maneira desenhada ou não, nada disso afeta o valor da obra, caso não sejam importantes para a narrativa. Portanto, esses elementos não necessitam de ser verídicos e sim verossímeis. O autor, então, tem que decidir quando é necessário ser verídico e quando apenas a verossimilhança é suficiente.

É no momento de tratar a verossimilhança de uma história em quadrinhos que se evidencia o que é mais surpreendente na obra de Sacco. Não se trata de um rompimento em relação aos valores jornalísticos, mas do que o leitor está acostumado a considerar como sendo uma história em quadrinhos.

HQs verossímeis fizeram parte da mídia desde seus primórdios. Mesmo os quadrinhos de super-heróis, cuja ambientação é obviamente fantasiosa, são elaborados para ser verossímeis, sendo esta a característica mais marcante das HQs da *Marvel Comics*¹². O Homem-Aranha vive entre Manhattan e o bairro do Queens, em Nova York. O edifício Baxter do Quarteto Fantástico tem endereço certo no cruzamento da rua 42 com a avenida Madison. O personagem Demolidor é o protetor da área conhecida como *Hell's Kitchen*, que já foi uma das mais violentas da cidade. A base dos vingadores é vizinha ao Central Park, na famosíssima 5ª avenida.

Ao situar o Homem-Aranha no bairro do Queens, os autores dizem para seus leitores o que eles podem esperar dele, que tipo de pessoa ele é e, até mesmo, que escolas ele frequentou. Isso cria um forte vínculo entre o personagem e os leitores dessa área e uma referência para todos os outros. Essa ligação com a realidade sempre foi um dos fatores mais fortes da Marvel,

¹² E mesmo a *DC comics*, com suas cidades fictícias, também usa um certo nível de realidade: *Smallville* (ou Pequenópolis, como foi inicialmente traduzido no Brasil) sempre foi posicionada no Kansas, e descrita como uma típica cidade do interior estadunidense. Gotham City e Metrópolis são grandes cidades da costa leste, e então tem suas descrições sempre levando em conta as cidades dessa região (Nova York é uma grande inspiração para ambas, apesar de que em tempos recentes, os criadores vêm trabalhando Gotham como mais parecida com Chicago, que está mais para o centro do país). A Central City do Flash é apresentada como uma das grandes cidades do estado do Missouri.

e uma das principais características da empresa. Seus heróis, por mais que lidem com situações e histórias incríveis e extraordinárias, sempre foram mostrados, em suas identidades civis, como alguém que poderia ser seu vizinho ou que você poderia encontrar no supermercado (mesmo celebridades como Tony Stark, o homem-de-ferro, são mostradas do mesmo modo que as celebridades do mundo real). E ao usar Nova York, onde morava boa parte dos artistas do estúdio, a editora garantia o nível de realidade necessário em suas revistas.¹³

Mesmo os personagens fantásticos da *DC Comics* devem obedecer aos critérios de consistência interna. Dick Grayson, o primeiro Robin, constantemente lembra o leitor de suas raízes circenses, seja através dos malabarismos (em contraste com a força bruta do Batman), ou através de pequenos detalhes, como entender *circus speak*, dialeto específico dos profissionais circenses. Já o terceiro Robin, Tim Drake, mostra seus talentos de detetive amador, sempre à procura de resolver os problemas mais por meio da esperteza e menos pelo uso de soluções físicas. Em todos esses exemplos os personagens são verossímeis, pois mesmo que as situações de suas histórias sejam as mais incríveis e inimagináveis, eles ainda seguem uma consistência interna (Dick sempre será o garoto de circo, Tim sempre será o estrategista).

Em outro segmento, temos as HQs biográficas, popularizadas principalmente por duas obras, *MAUS*, de Art Spiegelman, e *American Splendor*, de Harvey Pekar. Em *MAUS*, Spiegelman conta a história de vida de seu pai, Vladek Spiegelman, sobrevivente do Holocausto. A história é famosa, principalmente pelo contraste de seu estilo simples (usando animais antropomórficos, em que ratos representam os judeus; gatos, os nazistas e sapos, os poloneses, entre outros) e seu conteúdo forte, que não esconde nenhum detalhe do relato de Vladek, incluindo a experiência do mesmo em

¹³ Essa política veio com seu preço: com o extremo sucesso da editora, criou-se a situação de que todos os heróis moram na cidade, criando uma superpopulação de super-heróis em NY, em contraste com o resto do país. Essa situação foi abordada algumas vezes, com um grupo de vingadores com base em Los Angeles (os vingadores da costa oeste) e recentemente, a partir de 2010, quando os X-men se mudaram para São Francisco. Outra situação interessante ocorreu durante as semanas seguintes aos ataques de 11 de Setembro, em que a empresa se viu no dever de mostrar como seus personagens residentes na cidade (a grande maioria deles) lidaram com a tragédia. Essa história pode ser vista na edição 36 de *Amazing Spiderman vol 2*.

Auschwitz. *American Splendor* lida com a vida cotidiana de Pekar em Cleveland, Ohio, em situações prosaicas, que incluem seu trabalho como arquivista, seu relacionamento com colegas e familiares e até mesmo suas ansiedades e problemas com o carro e a falta de dinheiro.

Essas obras acima referidas apresentam diferenças muito marcantes em relação ao que o leitor médio esperaria de uma história em quadrinhos. Elas mostraram que é possível usar quadrinhos para outros propósitos que não apenas o puro entretenimento das histórias fantásticas. Mais ainda, elas mostraram que é possível abordar temas intimistas e pessoais. São histórias cujo cronótopo histórico é muito particular, representando experiências tão únicas, que muitos leitores não têm como duvidar de sua veracidade, pela simples razão de não estarem presentes naquele lugar e naquela época. Nesses casos, apesar de que se tratem de histórias verídicas, o que os leitores usam para julgar é o princípio da verossimilhança. O fato de que essas histórias realmente aconteceram é um bônus.

Já a obra de Sacco é mais ambiciosa neste aspecto. Seu assunto é mais relevante, por se tratar de tema da política internacional e afetar um número maior de pessoas. Não é uma história pessoal ou com a qual ele tenha alguma ligação íntima. É um assunto geral, de modo que sua ligação a ele é a mesma de milhões de pessoas, o desejo de conhecer o lado oculto de um dos conflitos mais emblemáticos dos tempos modernos. A obra de Sacco está fora de qualquer possibilidade de se submeter ao cronótopo artístico-literário e se coloca a mercê do cronótopo histórico do seu tempo e de suas regras de veracidade. Seus personagens são pessoas reais (ou personagens compósitas, que utilizam dados de várias pessoas reais e assim se tornam paradigmáticas), e suas experiências são aquelas que ele usou para conseguir essas informações. O seu ponto de partida será seu público alvo: o americano médio, curioso como ele, que também procura saber algo mais que o mostrado nos grandes jornais do seu país. Para tal leitor, o julgamento sobre a veracidade dos eventos mostrados é uma tarefa tão complexa quanto a própria pesquisa usada para criar a obra. Nesse ponto, os cronótopos histórico e artístico-literário se confundem, e a obra passa a ser julgada pelo que o leitor conhece daquele povo que é descrito. Por isso, a obra tem de ser verossímil de tal maneira que não deixe alternativas ao

leitor: ou a obra concorda com tudo que o leitor sabe – e este tem de julgá-la verossímil – ou ela desmente todas as crenças do leitor – e ele se vê forçado a abandonar todas elas e aceitar as do autor, ou a recusar o texto como um todo. Um extremo ou outro, sem meio termo. Diante disso, a veracidade se apresenta com um aspecto posterior, que vai consolidar as novas crenças do leitor, ou prová-las falsas novamente, o que refletirá na própria reputação de Sacco.

Outro aspecto importante da obra de Sacco pode ser atribuído à influência do movimento *New Journalism* dos anos 60 em sua obra. Uma das principais críticas desse movimento ao jornalismo da época, que tinha como propósito a busca pela objetividade plena, era que é impossível que um texto, qualquer um, o jornalístico inclusive, não seja permeado pela subjetividade de quem o escreve. Para os adeptos do *New Journalism* essa objetividade era uma utopia, impossível de se realizar. Com isso, eles abraçavam a noção de que todo texto é naturalmente subjetivo, e que, mais do que tentar fingir uma objetividade inatingível, o repórter deveria admitir que, ao escrever o texto, ele passa a sua visão pessoal sobre aquele assunto. Diante disso, pode usar as técnicas que achar necessárias, incluindo técnicas literárias.

Foi esse entendimento que gerou publicações como *In Cold Blood* de Capote, e o gênero a que ele deu origem, o romance-reportagem. Alguns formatos literários são muito mais eficientes para transmitir a mensagem do que a descrição fria de relatos. Logo, se o repórter quer passar sua mensagem sobre aquele assunto, ele deve se utilizar a plena capacidade desses outros formatos.

Segundo Moisés (2003) o que diferencia os formatos literários é a natureza de seu núcleo narrativo. Dependendo da forma como esse núcleo é trabalhado, teremos um formato diferente.

O conto é aquele que só tem um único núcleo narrativo, e todos os eventos e personagens se relacionam àquele evento principal, geralmente com pouco desenvolvimento além do seu papel específico naquela história. Um exemplo é *A cartomante*, de Machado de Assis, em que todos os personagens e eventos giram ao redor do caso amoroso dos protagonistas, ilustrado na figura 26.

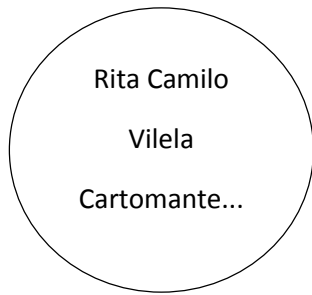


Figura 26. Estrutura de conto
Ilustração própria.

Já no Romance, além desse núcleo principal, existem diversos outros núcleos narrativos, geralmente focados em personagens secundários do núcleo principal. Um exemplo é o romance *O Primo Basílio* de Eça de Queiroz, em que temos um núcleo principal na história do triângulo amoroso entre Basílio, Luísa e Jorge. Em certos momentos, a história se afasta deste núcleo e se concentra em outros personagens: como Da. Felicidade, Sebastião e Juliana, cada um com sua própria história independente, que afeta em certo nível a história principal (figura 27).

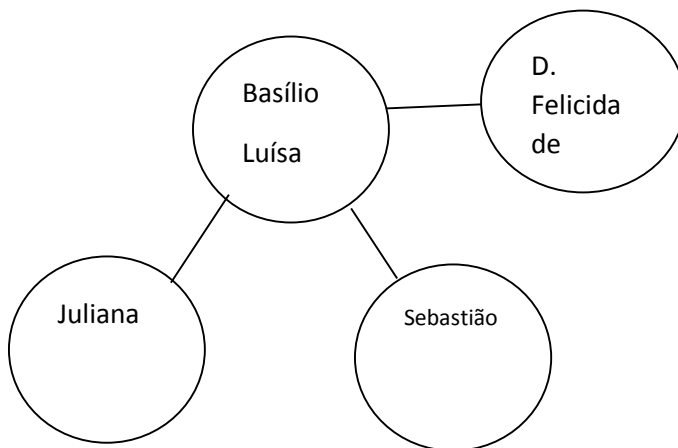


Figura 27. Estrutura de romance
Ilustração própria.

Outro formato muito utilizado é a de *Novela*¹⁴ cuja tradição é mais forte entre os países europeus. Nesse formato, os vários núcleos dramáticos têm uma ligação em comum, geralmente um único personagem que migra de um para o outro. Um exemplo é a novela *Lazarillo de Tormes*, em que o leitor acompanha o personagem título em diversas situações, sendo ele a única ligação entre essas histórias (figura 28).

¹⁴ Em inglês, o romance recebe o nome de *novel*, e por muito tempo foi considerado apenas uma forma longa de uma *novella*. O *novel* de *graphic novel*, tem suas origens aí. Mas as telenovelas brasileiras, na verdade usam a estrutura do romance.



Figura 28. Estrutura de *Novela*
Ilustração própria.

Sacco, em *Palestina*, utiliza a estrutura da *novela*. A adoção dessa estrutura é extremamente funcional, pois confere mais amplitude de alcance ao relato. No caso de *Palestina* é o próprio Sacco que serve como ligação, usando a visita dele como moldura para contar as histórias das pessoas visitadas.

Seguindo algumas das noções criadas pelo *New Journalism*, Sacco abraça a ideia de que o texto jornalístico vai mostrar a visão do autor sobre uma situação real. Por ser uma visão pessoal sobre uma situação real, ainda deve ser julgada pelos princípios da veracidade e pelo cronótopo histórico real. Mas também é uma visão subjetiva e, por isso, ele consegue uma maneira mais eficiente de chegar ao seu leitor, usando a estrutura da *novela*. E por ser uma história em quadrinhos, esses relatos vão chegar ao leitor de forma mais instantânea. A estrutura narrativa da *novela* por si só já permite uma aproximação maior do leitor, já que as histórias são contadas de uma maneira mais direta. Junto com a instantaneidade típica dos quadrinhos, o efeito emocional da história chega de maneira mais eficiente à consciência do leitor, tornando-se muito mais marcante.

São estas as contribuições de Sacco aos quadrinhos. Por escrever um texto jornalístico na linguagem híbrida de imagens e textos das HQs, ele criou um romance gráfico com raízes profundas na realidade, mostrando um aspecto importante do tempo em que está inserido e das preocupações de sua geração. Ele promoveu um afastamento da mera verossimilhança e uma busca pela veracidade; os primeiros indícios de que tal coisa era possível já podiam ser encontrados nas obras de Spiegelman e Pekar. Assim como no caso dos romance-reportagens em relação à literatura, as *graphic novels* de Sacco aproximaram os quadrinhos da realidade, expandindo sua abrangência às discussões contemporâneas. Além disso, eles mostraram uma forma poderosa de levar o leitor a se tornar mais próximo dos personagens reais, ao contar uma história cuja existência está na fronteira contaminada entre a realidade e a ficção.

4.0. *Brought to Light*: Antecedentes do quadrinho jornalístico.

No final da década de 80, os quadrinhos americanos começaram a sofrer uma invasão estrangeira. A revista *Miracleman*, criada na Inglaterra, que apresentava uma versão do Capitão Marvel, é publicado nos EUA. Para a felicidade dos editores da *Eclipse Comics*, a HQ escrita por Alan Moore é um sucesso absoluto de vendas. Isso dá início ao recrutamento pelas editoras americanas de uma grande leva de autores ingleses, entre eles, Neil Gaiman, Warren Ellis e Grant Morrison, que ainda estão extremamente ativos e influentes no meio.

Em 1989, a mesma *Eclipse Comics* publicou a primeira história de Alan Moore fora do gênero super-heróis. Trata-se da HQ *Brought to Light*, uma *graphic novel* que lida com as controversas ações da CIA na guerra do Vietnam e seu envolvimento no caso Iran-Contra. Boatos da época davam conta de que a entrada de Moore nos EUA havia sido barrada devido ao seu trabalho nessa HQ, mas ele mesmo desmentiu essa inferência, dizendo que o episódio foi um simples problema de renovação de seu passaporte.

Brought to Light é uma publicação com duas *graphic novels* publicadas pela Eclipse Comics em 1988. Elas foram baseadas em um processo judicial do *Christic Institute* com o objetivo de forçar o reconhecimento da responsabilidade do governo americano no atentado de La Penca, na Nicarágua, em que morreram cinco jornalistas americanos. Segundo a HQ, esse atentado foi organizado pela própria CIA. Com o processo, o *Christic Institute* trouxe ao conhecimento público uma intensa operação secreta da CIA para financiar guerrilhas na América do Sul, incluindo a operação que resultou na morte dos jornalistas. Essas operações incluíam o uso de tráfico de drogas e de armas como fonte de financiamento para a manutenção das guerrilhas pela CIA.

A primeira parte se chama *Flashpoint: The LA Penca Bombing*, escrita por Joyce Brabner e desenhada por Tom Yeates. A narrativa é baseada nos relatos de Martha Honey e Tony Avirgan, dois repórteres investigativos, vítimas do atentado, conforme depoimentos ao *Christic Institute*, uma banca de advocacia de interesse público, com objetivos humanitários. Essa *graphic novel* é um relato bem direto dos eventos que levaram ao atentado e ao processo judicial movido

pelo *Christic Institute*. A história começa com o acompanhamento dos fatos relacionados aos principais envolvidos no atentado: os repórteres (que viviam juntos numa pequena comunidade na Nicarágua); Eden Pastora, líder paramilitar, treinado pela própria CIA, e o real alvo do atentado; e “Per Anker Hansen”, cujo nome real seria Amac Galil, o autor do atentado e agente da CIA.

A história relata como os repórteres chegaram à Nicarágua, junto com “Per Anker Hansen”, revela as motivações de Eden Pastora e como ele agia, assim como os eventos que levaram ao atentado. Conta também o que motivou o *Christic Institute* a mover o processo judicial, e as primeiras providências nesse sentido. Como na época em que a *graphic novel* foi feita o processo ainda estava em andamento, não há na HQ o resultado final, mas ela apresenta uma análise contundente do que foi levantado até então.

A segunda parte se chama *Shadowplay: The Secret Team*, e foi escrita por Alan Moore e desenhada por Bill Sienkiewicz. A narrativa é fictícia, até mesmo onírica, mas apresenta de maneira mais visceral os dados levantados pelo *Christic Institute*. Trata-se, ou parece tratar-se, de uma história em primeira pessoa, em que surpreendentemente o próprio leitor tem que se imaginar entrando em um bar nas docas de Nova York, e encontrando uma águia antropomórfica, que representa a própria CIA e age como se fosse a incorporação da própria instituição. Enquanto bebe e se droga, até seus limites, a águia revela todos os detalhes sórdidos do trabalho da CIA na América do Sul, como, por exemplo, a utilização do tráfico de drogas e de armas, além de lavagem de dinheiro, para financiar operações de guerrilhas no continente. A arte de Bill Sienkiewicz ajuda bastante a manter o clima tenso e brutal das cenas, além de mostrar toda a insanidade da águia. Alan Moore conseguiu mostrar de maneira bem explícita e de fácil visualização a quantidade de mortos em tais operações. Logo no início, a águia comenta quantos litros de sangue seriam necessários para encher uma piscina (de 76.000 litros aproximadamente), e quantos humanos seriam necessários para isso (algo em torno de 20.000). Durante o discurso, a águia constantemente volta a essa metáfora, comentando quantas piscinas cada operação e cada evento encheria de sangue humano.

Como complemento da obra principal, é apresentada uma pequena história de uma consulta do Tio Sam, símbolo da política americana, ao médico.

O Tio Sam sente toda a corrupção e drama da população como se fosse uma doença. O médico diz a ele o que é necessário para que ele fique curado. Uma história bem direta, sem o mesmo trabalho de elaboração das histórias principais. Também é apresentado um mapa que indica as principais áreas de ação da CIA ao redor do mundo, nos trinta anos de operações denunciadas pelo *Christic Institute*.

As duas *graphic novels* são bem diferentes entre si: uma mais didática, a outra mais emocional. Ambas lidam com os mesmos eventos, e denunciam de maneira contundente as manipulações da CIA em território estrangeiro, contrariando pactos internacionais e a própria constituição americana. Para a época, esse era um gênero inédito, por isso a *graphic novel* traz o subtítulo “*Docudrama Gráfico*”, pois sua narrativa tem mais a ver com os documentários do *Discovery Channel* que com uma narrativa de uma *graphic novel* ou de uma história em quadrinhos da época.

A arte de Bill Sienkiewicz mostra uma organização insana e doente, apegada a uma visão de mundo distorcida e capaz de atrocidades para conseguir impor suas ideias. Já os relatos da primeira parte apontam de maneira direta e simples como décadas de manipulação aconteceram sem que o grande público americano tomasse conhecimento. Ambas demonstram muito bem o potencial das *graphic novels* como mídia, e de que maneira se pode mostrar histórias arrebatadoras usando o formato.

Nesse ponto, podemos considerar o *docudrama* como sendo uma forma próxima do romance-reportagem. Assim como as obras do gênero, *Brought To Light* se valeu de uma exaustiva pesquisa, e dos relatos oficiais do processo feito pelo *Christic Institute*. Sua busca pela veracidade o afasta dos cronótopo artístico-literário, e o aproxima mais do cronótopo histórico, assim como a obra de Capote. Mas as semelhanças terminam aí. *Flashpoint* tem natureza mais documental e não se permite adicionar nada além de situações óbvias. Por não ser romance, não há reviravoltas, mostrando uma forte busca pela veracidade. Em *Shadowplay*, a veracidade dá lugar à verossimilhança. A verdade mostrada pela história é apresentada de forma quase alegórica, mas utilizando de simbologia de fácil entendimento. O cronótopo de *Shadowplay* é o cronótopo

das narrativas de visões e sonhos. É um mundo onde a mais ínfima ligação com a realidade já o torna crível.

Menos de 10 anos depois, Joe Sacco traria o texto jornalístico de volta para os quadrinhos, com *Palestina*. Há contudo uma diferença: enquanto Sacco é um jornalista formado, Moore é um autor de ficção científica. Os artistas envolvidos na produção de Moore não tinham nenhuma experiência de como criar um texto jornalístico. Dessa forma, é importante ressaltar que não seria correto considerar o trabalho de Moore como um quadrinho jornalístico. A mensagem pode ter um conteúdo jornalístico, mas o modo como é apresentado, principalmente sua linguagem, é muito diferente.

Ao aplicarmos a teoria de McCloud, temos uma visão mais precisa do que diferencia esse *docudrama* do quadrinho jornalístico de Sacco. Começando por *Flashpoint*, observa-se o estilo realista, típico dos quadrinhos americanos, mas em razão da natureza do assunto, há um pouco mais de atenção à anatomia. Apesar de não ser hiper-realista como o trabalho de Ross, os desenhos são, com certeza, mais fidedignos que os de uma HQ de super-herói. Ainda assim, pode-se ver um pouco de dramatização, como por exemplo, nos dois quadros no início na página, bem como na escolha do modo de compor as cenas. Essas escolhas se mantêm as mesmas nas cenas as quais os artistas envolvidos na criação não tiveram acesso por não haver registros, como nos diálogos da vida pregressa das vítimas ou no caminho até o local do atentado de La Penca. Nas partes em que os autores tiveram acesso aos registros, as escolhas são muito mais sóbrias, como se quisessem mostrar fotografias ao leitor.



Figura 30 - *Brought To Light Flashpoint - The La Penca Bombing*, Pg. 07. Eclipse Comics, USA

As palavras fazem o trabalho pesado, sendo boa parte das combinações texto-imagem específica de palavras. De resto, encontra-se uma quantidade dentro do esperado em interseccional e interdependentes. A figura 30 mostra nos dois últimos quadros um dos poucos casos de combinação interdependente. Um bom exemplo de como a história é tratada em toda a *graphic novel* é mostrada a seguir na figura 31, a página 19, que lida com a chegada dos sobreviventes do atentado em La Penca ao hospital.



Figura 31 - Brought To Light Flashpoint - The La Penca Bombing, Pg. 19. Eclipse Comics, USA

Os recordatórios (quadros com narrações), muito usados aqui, são praticamente independentes das imagens, e não fazem muito mais que ilustrá-las, detalhe evidente principalmente nos recordatórios azuis. Nos recordatórios de cor laranja, temos uma combinação interdependente. Nesses quadros, o narrador “mostra” para o leitor uma fotografia da cena, como ela seria vista logo após o atentado, junto com a explicação de que nela não se veem ferimentos nos braços de “Hansen”, embora estes tenham sido tratados no hospital, o que levanta a suspeita de que eles podem ter sido auto infligidos, durante o percurso

a caminho do hospital. Como se pode ver no penúltimo quadro, muitas das falas dos personagens se restringem a explicar para o leitor o que está acontecendo. Raramente há um diálogo de fato, e quando há, fica evidente que ele foi incluído apenas para tirar um pouco a sensação de se estar lendo um relatório ilustrado da *Christic Institute*. É interessante observar que, em sua obra, Joe Sacco comenta que originalmente considerou ilustrar diversos relatórios sobre os direitos humanos, para mostrar a questão palestina. Mas não o fez pois, segundo ele, “estes se parecem demais com atas de tribunais e, como matéria-prima, acabariam resultando em textos e desenhos deprimentes (e maçantes) demais”.

Como era de se esperar, as transições Ação-a-Ação quase não aparecem, característica que aproxima essa *graphic novel* do trabalho de Joe Sacco. Na figura 32, que mostra um excerto da página 25 da HQ, temos uma das poucas cenas claramente de ação na história. Boa parte da HQ é formada por transições Cena-a-Cena e Momento-a-Momento, em um ritmo quase didático para o leitor. Não há surpresas ou suspenses além daqueles naturalmente presentes nas situações ocorridas, que é similar ao que acontece na obra de Sacco.



Figura 32 – *Brought To Light Flashpoint - The La Penca Bombing*, Page 25. Eclipse Comics, USA.

Em suma, *Flashpoint* marca de forma clara um rompimento com os parâmetros usuais dos quadrinhos, e, talvez por isso, sua aceitação pelo público tenha sido fraca. Isso, porém, não diminui a importância da inovação. Para os estudiosos dos quadrinhos, fica claro que essa *graphic novel* representa um pouco mais que apenas um veículo para o *Christic Institute* divulgar sua investigação, de maneira simples e atrativa para o grande público. Entretanto

essa não foi a maior surpresa. O verdadeiro impacto emocional aconteceu com a segunda metade da obra, *Shadowplay*.

A própria revista apresenta as duas *graphic novels* em ordem e posição inversa, de tal modo que é necessário colocar *Flashpoint* de cabeça para baixo para se ler *Shadowplay*. Essa disposição foi propositadamente planejada e funciona como metáfora para esclarecer a relação entre as duas histórias. A figura 33 mostra a primeira página de *Shadowplay*. De imediato, nota-se a diferença de tom da HQ. Se a tenebrosa imagem da estátua da liberdade carregando uma bomba no lugar da tocha e um saco de dinheiro no lugar de suas tabuletas não for por si só uma mensagem suficientemente explícita, a narração deixa evidente o ambiente onírico ou alucinógeno de que essa HQ se utiliza. Parte disso é obtida com a narração em primeira pessoa, em que o narrador tenta se convencer que não está sonhando, o que com certeza ajuda o leitor a entender com o que está lidando.



Figura 33 - *Brought To Light Shadowplay: The Secret Team. Pg 01.*
Eclipse Comics, USA

Além do narrador, o personagem principal dessa história é uma águia antropomórfica, representando a própria CIA. Sienkiewicz mostra nessa HQ as técnicas que o tornariam famoso nas capas de *Sandman*. Cada página é tratada como um quadro em si. Apesar disso, o autor consegue manter o ritmo e a unidade da narrativa. O ambiente mais fantasioso faz com que a “confissão” do “Agente” não pareça algo maçante ou documental, embora ele esteja simplesmente repetindo os fatos mostrados em *Flashpoint*. O texto de Moore também ajuda a conseguir o ritmo certo para que o discurso pareça ao leitor mais um desabafo de um agente bêbado do que um discurso político.



Figura 34 - Brought To Light Shadowplay: The Secret Team. Pg 04. Eclipse Comics, USA

Ademais, a arte de Sienkiewicz torna imprecisa a fronteira entre as combinações de imagens e palavras. A combinação do tipo montagem é usada de todas as maneiras possíveis. Mesmo com balões definidos e recordatórios desenhados, que torna boa parte deles em interdependentes ou interseccionais, é impossível negar que esses mesmos elementos façam parte da composição, como demonstra bem a figura 35. Os balões da Águia podem muito bem serem “lidos” como uma voz rouca e suja de anos tabagismo. Já a narração em azul pode ser “lida” como fria e seca, bem no tom que se espera de um relatório técnico de um agente.



Figura 35 - *Brought To Light Shadowplay: The Secret Team*. Pg 12. Eclipse Comics, USA

As transições Ação-a-Ação nessa história são bem mais presentes que em *Flashpoint*, mas isso se deve à atitude teatral do Agente, que gesticula e exagera a cada simples movimento, como demonstra a figura 36, quando ele tira um charuto (cubano legítimo) do terno.



Figura 36 - Brought To Light Shadowplay: The Secret Team. Pg 07. Eclipse Comics, USA

É frequente a transição Cena-a-Cena, principalmente porque a história volta sempre para o ambiente do bar. Igualmente presente está a transição Momento-a-Momento, que é muito usada nas longas sequências de monólogo da Águia. É interessante lembrar que não há outro elemento aqui para a alternância necessária para se considerar algumas dessas transições Elemento-

a-Elemento. E quando não há Momento-a-Momento, temos ação-a-ação. E assim, o foco é colocado exclusivamente na águia, que está falando com o próprio leitor, que seria o “segundo elemento”. Desse modo, Sienkiewicz coloca o leitor no centro da narrativa, e assim, quando chega o momento da chocante cena final, o impacto emocional se torna bem mais forte. Mas, ao contrário de uma HQ de ficção, não há como escapar dessas conclusões, pois elas são todas baseadas em dados verídicos, em situações que ocorreram realmente a pouco mais de meia década (no momento da publicação da HQ).

Este talvez seja o motivo de o assunto ser abordado dessa forma: de um lado, temos os fatos, frios e certos; do outro, toda a raiva e distorção que ela provoca. De um lado, os fatos são apresentados sem muita dramatização, a não ser onde é necessário juntar peças que faltam; do outro, um sentimento de revolta, mostrado de uma maneira tão visceral, que seria ofensivo se publicado de outra forma. De um lado, um relato burocrático de ações implementadas por grandes organizações; do outro, um sentimento público de revolta, que seria sentido por qualquer um que tomasse conhecimento da história. Ir de um relato frio a algo com tamanha ligação emocional é algo que apenas os quadrinhos conseguem fazer com tanta intensidade, e que Joe Sacco viria muito bem a aproveitar em seu primeiro trabalho, *Palestina*.

5.0. Palestina: O romance-reportagem chega aos quadrinhos.

Publicada pela Fantagraphics em 9 edições, entre 1993 e 1995¹⁵, *Palestina* é considerada a obra mais emblemática de Joe Sacco, e também a mais pessoal. Sendo sua primeira publicação, ela ainda carrega muita influência do seu passado elaborando pôsteres de bandas de rock de Berlim, conferindo-lhe o que o autor chama de “Estilo *Big Foot*”. O estilo caricatural ainda é influência deste trabalho. Apesar disso, foi aqui que ele desenvolveu o estilo próprio, dentro de uma narrativa que seria chamada posteriormente de jornalismo em quadrinhos. Vê-se claramente, ao longo dos capítulos das edições compiladas, que a cada história, há uma maior preocupação em dramatizar menos e reportar mais os fatos que ele encontra.

A obra trabalha em dois níveis: a parte principal consiste de relatos de vários palestinos, suas histórias pessoais, e suas preocupações, em uma tentativa do autor de mostrar como é a vida nos territórios ocupados. Todas essas histórias de diferentes pessoas são conectadas pelo relato da própria experiência do autor durante uma viagem de dois meses, que ele realizou na maior parte do tempo na dependência dos guias, os quais também funcionavam como interpretes e contatos com a população local.

Sacco ouviu e registrou tudo que podia, através de fotos, anotações e diários. Ele tinha desde o princípio a convicção de que o resultado daquela pesquisa seria uma história em quadrinhos. Essa preocupação fica clara nas ocasiões em que o narrador revela que certos momentos de tensão e perigo são excitantes, pois seriam ótimos como cenas duplas e *splash pages* de uma HQ.

É justamente esse o grande trunfo da obra: as histórias não são apresentadas como apenas uma dramatização dos fatos, mas como sendo eventos em si. O leitor consegue se conectar às histórias no momento em que lê, como se as vivenciasse, da mesma maneira que se conecta com histórias no cinema ou quando contadas por um conhecido. Esse efeito é conseguido por meio da técnica de contar as histórias com os mesmos clichês e “vícios” de linguagem que são comuns aos gêneros mais tradicionais da mídia.

¹⁵ Para a nossa análise, foi utilizada a edição especial, publicada em português pela editora Conrad do Brasil em 2012

Dessa forma, Sacco mostra nos quadrinhos as mesmas preocupações que se vê no romance-reportagem, como a busca pela veracidade ao invés da verossimilhança. Assim, Sacco precisa em sua pesquisa, prestar atenção em alguns aspectos que seriam secundários para um autor de um romance-reportagem, como por exemplo: o modo de vestir de seus personagens, hábitos cotidianos, modo de agir e a arquitetura local. Essas características se tornam exclusivas do quadrinho jornalístico em razão do uso de imagens. Mas o cronótopo ainda é o mesmo usado pelo romance-reportagem. O momento histórico ainda tem que ser descrito de maneira verídica, não verossímil. Adicionar imagens nessa equação aumenta o trabalho do autor para chegar ao seu objetivo, que continua o mesmo.

Como mencionado anteriormente, as histórias em quadrinhos sempre foram alvo de uma forte censura e escrutínio. Durante a era do *Comic Book Authority Code*, o repertório que podia ser publicado em quadrinhos *mainstream* era muito limitado. O que restou era confeccionado com a intenção clara de não contrariar o que era considerado como adequado para o público e, na maioria das vezes, evitando assuntos que pudessem ser considerados polêmicos ou inapropriados para o público alvo de garotos de treze anos de idade.

Com isso em mente, não é surpresa descobrir que a maioria das técnicas narrativas foram adaptadas a partir daquelas que eram usadas para escrever ficção científica e fantasia. A maioria dos manuais de como se fazer HQ se limita às necessidades destes dois gêneros, ou, de um ponto de vista ainda mais específico, às necessidades de uma história de ação dentro desses gêneros. Em *“How to draw comics the MARVEL way”* (*Como desenhar no estilo MARVEL*, em português), considerado por muitos como sendo uma das principais obras sobre o assunto, vários dos sinais indicativos de uma boa história, conforme apontados por Stan Lee, configuram nada mais que as necessidades de uma história ou cena de ação de um quadrinho da época. Como se pode demonstrar pelo exemplo da figura 37, relativo ao desenho do movimento de um soco:

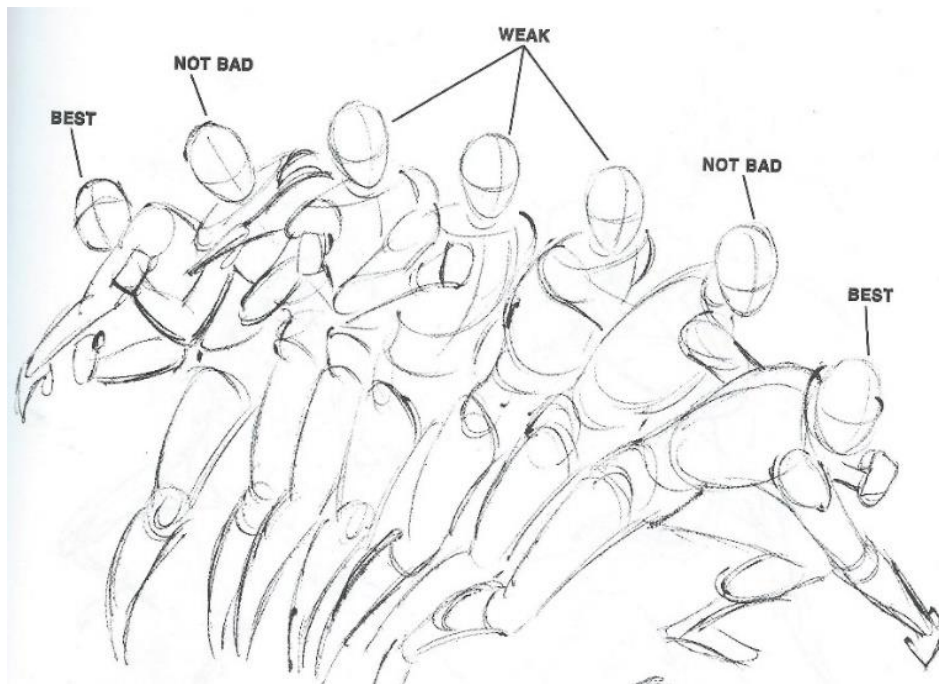


Figura 37 – Lee, Stan. Buscema, John. *How to draw comics the marvel way*. New York City: Touchstone, 1984. Pg. 61

É digno de nota que as poses indicadas com o nome BEST na figura 37 sejam justamente as mais extremas: numa história de ação o uso desses dois momentos marca bem, na página, o movimento que está sendo mostrado e também auxilia na clareza, uma vez que esse não será o único acontecimento na página.

Um animador vai reconhecer facilmente as diversas etapas desta sequência como sendo necessárias para dar a ilusão de movimento. Mas, nos quadrinhos, as posições mais centrais são supérfluas e não trazem nenhuma informação nova ao leitor. Mesmo a posição central, geralmente utilizada, pode ser omitida na página. Este exagero, que reflete bastante a era dos filmes mudos de Hollywood, é considerado essencial para o quadrinho de ação.

A Figura 38, retirada do mesmo manual, é usada para ilustrar esse conceito: apesar de serem considerados a mesma pose, o quadro 38.2 tem mais energia e empolga mais que o 38.1. Assim, um escritor Marvel deve preferir usar 38.2 para manter o ritmo da história. Da mesma forma 38.4 é preferível à 38.3, mesmo que ambos sejam um simples movimento de apontar.



Figura 38 - Lee, Stan. Buscema, John. *How to draw comics the marvel way*. New York City: Touchstone, 1984. Pg 117

Por muitos anos, estes foram reconhecidamente os sinais indicativos de uma história em quadrinhos bem escrita. Fiel a essa doutrina, em *Palestina*, Sacco procura mostrar o ritmo da vida no Cairo, usando o melhor do Estilo Marvel® (Figura 39).

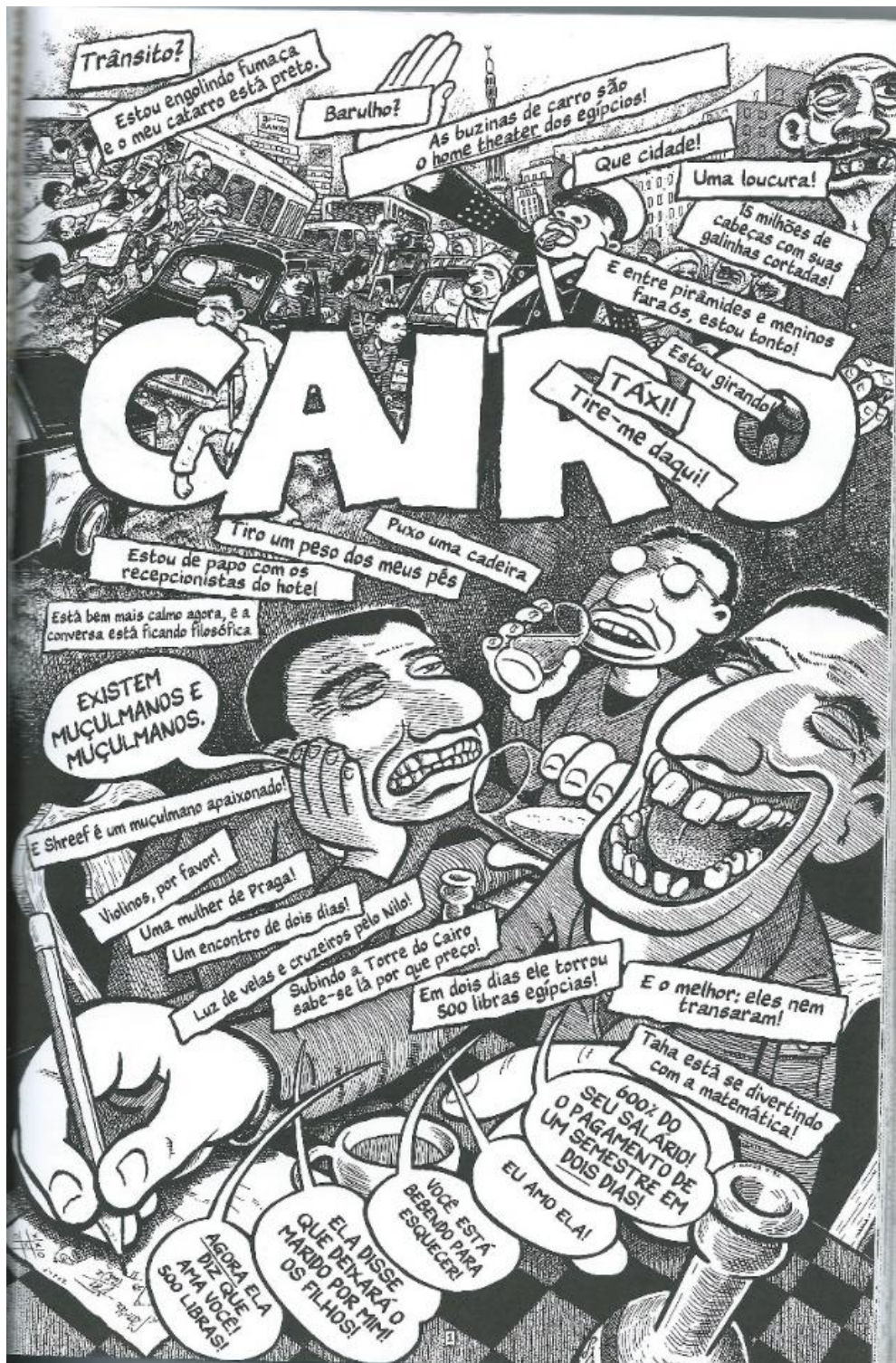


Figura 39 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 01

Seja por meio do trânsito caótico do início da página, seja por meio da gargalhada frenética de Taha, personagem em primeiro plano, no primeiro contato do leitor com a HQ ele já pode perceber toda a energia de uma história de super-herói da década de 70, caracterizada, principalmente, pelo exagero,

que na época era a regra para demonstrar drama e um ritmo de ação desenfreada. Mas, aqui, a mesma linguagem é utilizada para deixar claras as emoções fortes da cena.

O mesmo ocorre na segunda página (Figura 40), só que dessa vez ele se utiliza do movimento de Taha. É digno de nota que Sacco segue à risca o Estilo Marvel®, usando as poses de início e fim para demonstrar a violência do movimento de Taha. Traços como as linhas de ação ajudando a demarcar o movimento; o próprio enquadramento, dando uma relevância maior a Taha, tornando-o até mesmo maior que Sacco e Shreef, seguem à risca as diretrizes clássicas de um quadrinho Marvel. Seus movimentos são extremos, mas demonstram com toda intensidade a raiva que ele sente. Cada momento é devidamente marcado, dramático, com o próprio Taha usado como eixo para o leitor ordenar a leitura (a posição dele entre os 3 quadros não muda). Todas essas marcas são bem comuns e bastante familiares, e qualquer leitor de quadrinhos pode identificá-las. Contudo, ao invés de uma grande batalha ou uma guerra, a técnica está sendo empregada em uma situação extremamente cotidiana: uma discussão em mesa de bar.



Figura 40 -- SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 02

É interessante notar que *Palestina* tem a mesma densidade que se espera de um texto jornalístico. São pouquíssimos os quadrinhos que se utilizam tanto de recordatórios quanto de descrições. Mas, ao contrário de outras obras, não é algo independente da imagem: as densas descrições e históricos narrados pelo quadrinista são essenciais para que o leitor compreenda o contexto das imagens e para que elas se tornem mais fortes e eficientes emocionalmente. Junte-se a isso o próprio ritmo emocional dessa narração, resultando em uma combinação poderosíssima.

Essa vinculação entre imagem e texto releva o grande contraste entre *Palestina* com o *docudrama* apoiado por Moore: enquanto em *“Brought to Light”*

temos a impressão de estar lendo um livro ilustrado, em que as imagens são usadas para acompanhar um texto denso, em *Palestina*, o quadrinista se utiliza da mesma linguagem e estilo; no entanto, os quadrinhos são usados para trazer ritmo às cenas, tratando os “atores” desses eventos como personagens em uma história de ficção. Mesmo com a forte narrativa do próprio Sacco, ainda há uma profunda identificação do leitor com as emoções destes personagens, como demonstra a página mostrada na figura 41. Assim como em uma obra de ficção – em que a narração em “off” é utilizada para guiar o leitor e expressar sentimentos que por algum motivo as imagens e as falas não consigam expressar – na obra de Sacco ela é usada também para guiar o olhar do leitor.



Figura 41 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 121 (original)

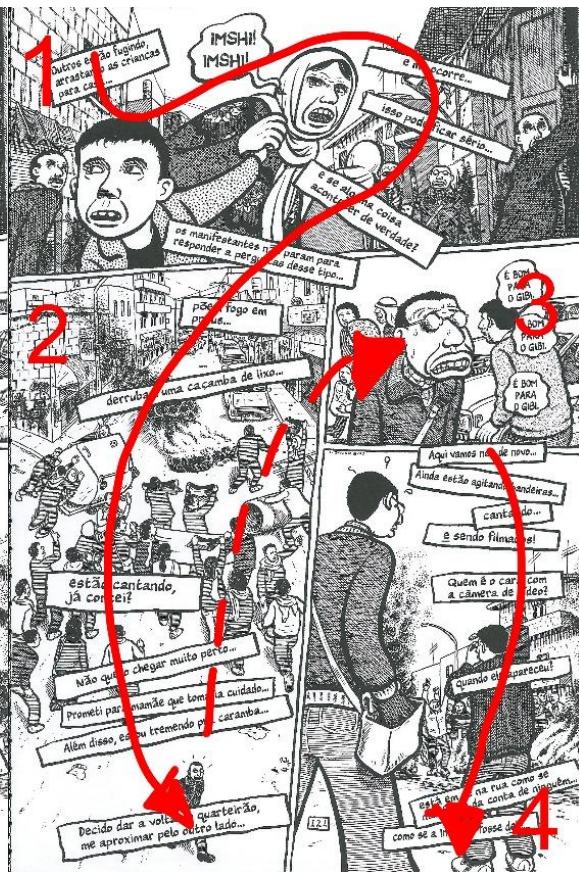


Figura 42 – destaque da ordem de leitura da figura 41.

Um dos preços que o quadrinista tem que pagar por um enquadramento mais dinâmico é a perda da clareza a respeito da ordem que o leitor deve seguir

para ler os quadros da página. A Figura 42 destaca a solução que Sacco encontrou para esse problema: ao posicionar criativamente os recordatórios no quadro, ele dita para o leitor a ordem em que eles devem ser lidos. Contribuindo para a atmosfera mais tensa da cena, até mesmo o ritmo do texto depende desse posicionamento, que se segue de maneira ininterrupta do quadro 1 para o 2. Já a transição para o 3 acontece de maneira mais inconsciente, pois os olhos se voltam naturalmente para o centro da página. Entretanto, essa transição é reforçada pela posição do personagem, que é essencialmente um “zoom” da pose em que ele está no quadro 2. O ritmo anterior é retomado pela narração na transição para o quadro 4.

Em outros momentos, o leitor da edição especial é lembrado de que, originalmente, *Palestina* foi publicada em edições individuais, e que cada história demanda soluções diferentes para ser contada.

No capítulo 4, a história “Pressão Moderada parte 2” troca o enquadramento dinâmico, comum à maioria dos capítulos, por uma estrutura mais rígida e sóbria, para contar a história de uma vítima de tortura do exército israelense. A história começa com quadros grandes e abertos, como na figura 43.1. À medida que vai progredindo, refletindo o isolamento do personagem, os quadros vão ficando menores, até chegar a uma incrível grade de 20 quadros (figura 43.3), que pode ser vista como simbolizando as grades da prisão. No final da história, com a libertação do personagem, volta-se à liberdade dos quadros maiores, terminando com uma panorâmica. Interessante notar também que a cor da sarjeta muda para preta, auxiliando na composição geral do clima da história.

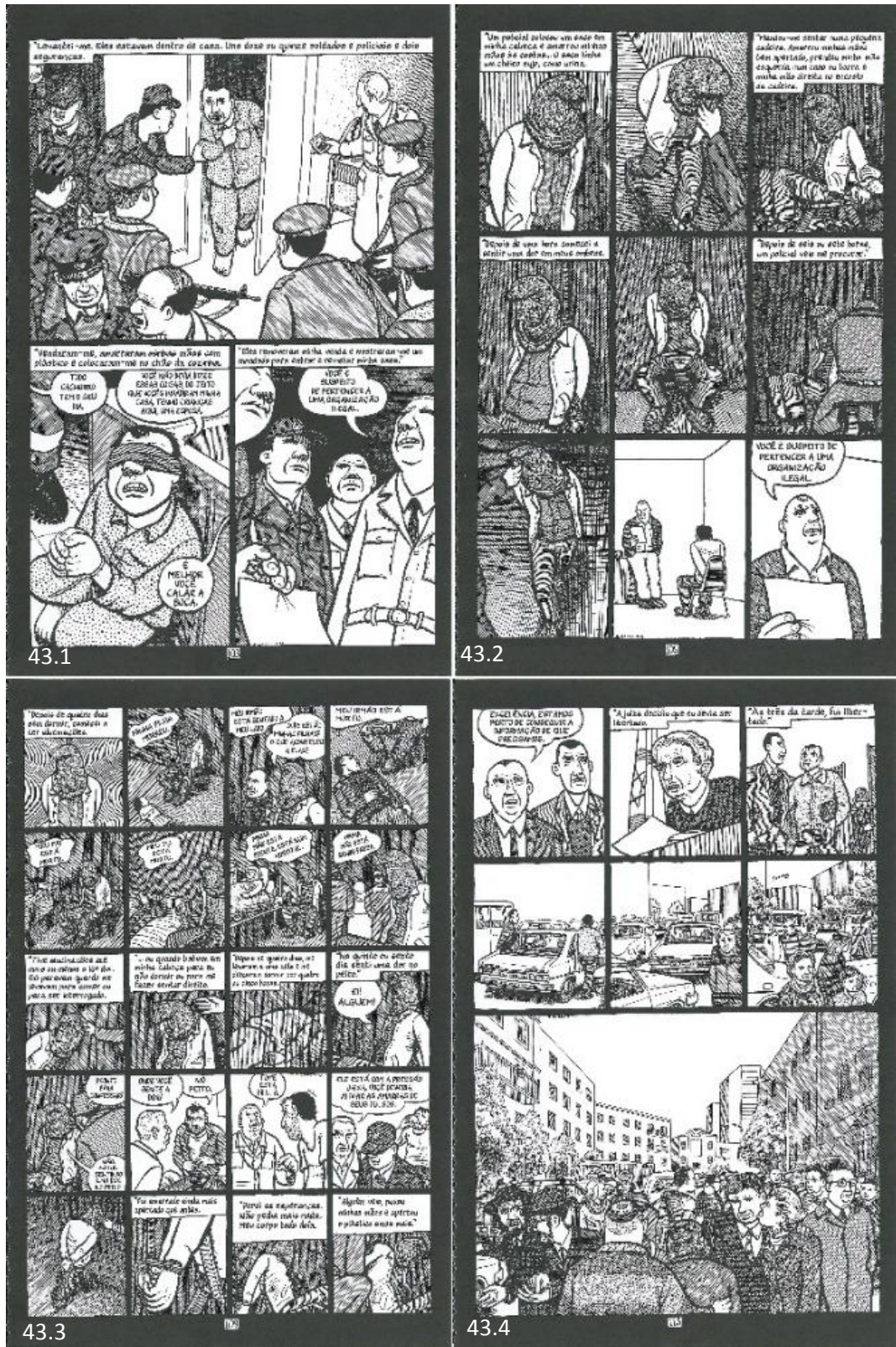
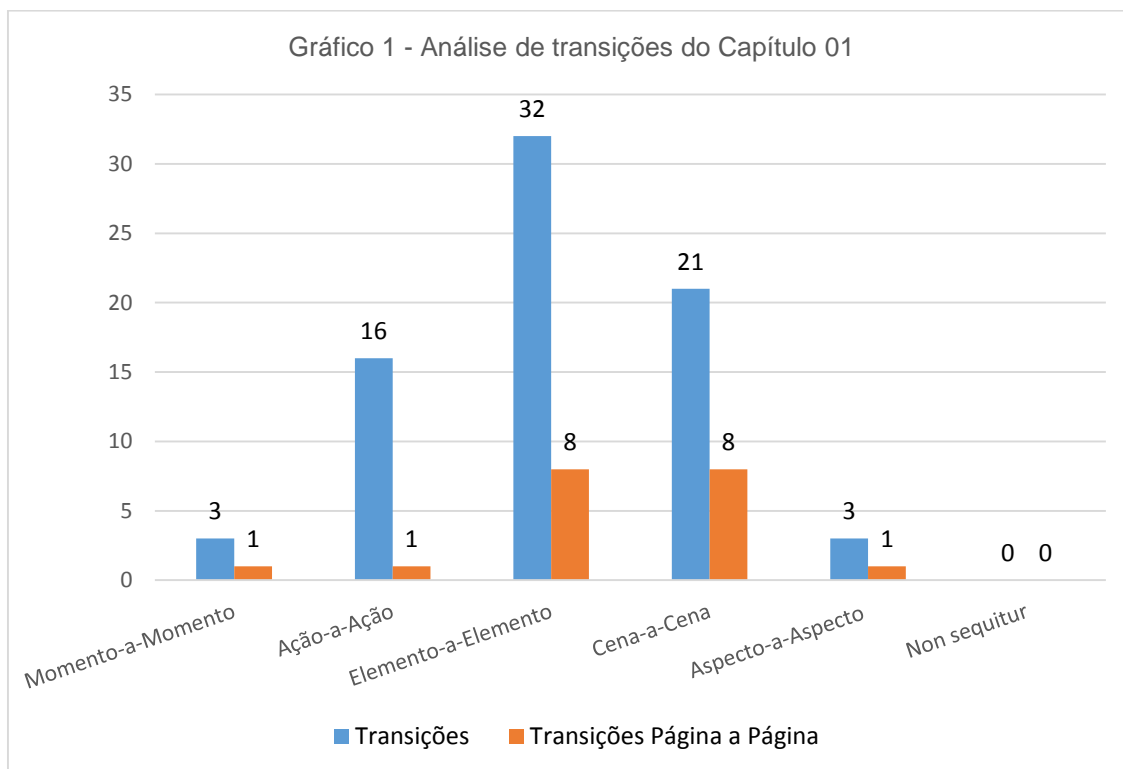


Figura 43 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pgs. 103 (43.1), 105 (43.2), 109 (43.3), 113 (43.4)

Usando a teoria das transições de quadro de McCloud, no primeiro capítulo da edição analisada (equivalente à primeira edição publicada pela

Fantagraphics) já se nota uma organização muito diferente da que se espera de um quadrinho tradicional. As barras azuis indicam as quantidades totais de cada tipo de transição, enquanto as laranjas são especificamente as quantidades de transições entre páginas. O destaque que é dado a essas transições se justifica, pois o ato voluntário de virar a página é intrínseco ao ato de ler quadrinhos, e vários profissionais da área defendem a ideia de que um bom autor de quadrinhos sabe como usar o ato de virar a página para surpreender o leitor.



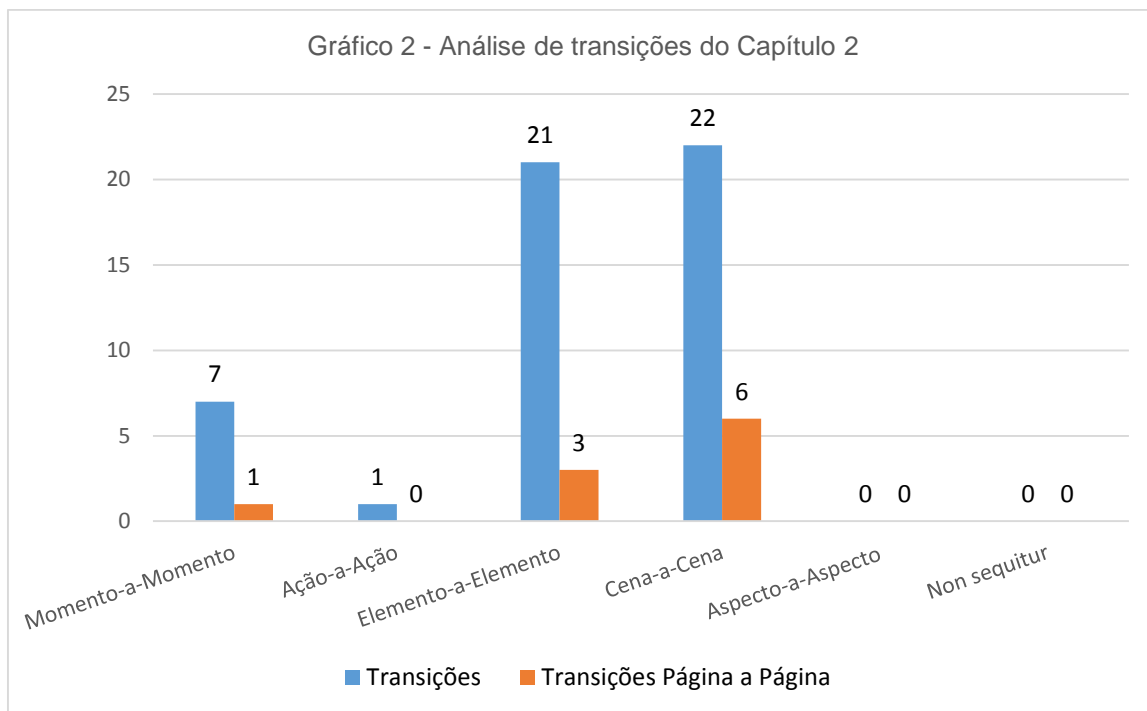
Olhando apenas as barras azuis, nota-se que a distribuição de transições nessa primeira edição já se diferencia bastante do esperado. Pode-se observar uma presença intensa da transição Elemento-a-Elemento. Em segundo lugar em frequência temos a transição Cena-a-Cena, com uma leve presença de Aspecto-a-Aspecto, empatado com Momento-a-Momento. Já o tipo de transição Ação-a-Ação, que em um quadrinho americano tradicional é predominante e fica sempre no primeiro lugar, aparece aqui em terceiro lugar.

Obviamente, esses são indícios que corroboram a hipótese de que se trata de um novo gênero de quadrinhos e, por isso, é natural que surjam novas exigências da linguagem: em uma reportagem o autor deve dar mais importância às pessoas que participam do evento narrado. Sacco descreve relatos dos quais ele tomou conhecimento por meio de entrevistas. Ele optou por descrever as

próprias entrevistas, fiel ao modo como elas ocorreram. Isso explica a predominância da transição Elemento-a-Elemento. Também já se pode ver aqui uma presença da transição Aspecto-a-Aspecto, que mesmo em números tão baixos, já caracteriza um corte em relação aos estilos mais tradicionais de quadrinhos.

As barras laranja mostram as transições de página a página, ou seja, aquelas em que o leitor passa de uma página para outra. É interessante notar que elas não chegam a exatamente seguir a mesma distribuição que os outros tipos de transição. A alta frequência de transição Cena-a-Cena já era esperada; contudo, devido ao conteúdo mais intimista da HQ, pode-se observar também uma frequência alta de transições Elemento-a-Elemento. Não há elementos suficientes para decidir se essa particularidade é exigência do gênero ou apenas uma escolha pessoal do autor, uma vez que Sacco não imprime um ritmo de suspense em suas histórias. Em alguns casos, observa-se algo semelhante, mas não é um aspecto consistentemente trabalhado pelo autor. Nesses casos, o ritmo de suspense aparece por que aquela situação tinha esta característica quando ocorreu.

Conforme já comentamos antes neste texto, muitas das tradições narrativas dos quadrinhos estavam restritas às histórias de ação nos gêneros de fantasia e ficção científica. Por isso, uma das características dessas histórias, quase um lugar comum, são as grandes revelações e as brincadeiras com as expectativas do leitor. Nesses casos, o mais usual é que se tenha mais transições página-a-página do tipo Ação-a-Ação. Também é interessante notar uma segunda característica peculiar: cada relato de Sacco é tratado como uma história independente, um “micro capítulo” dentro de cada capítulo. Diante disso, foi necessário tratar essas histórias como capítulos de fato, e, por isso, as transições entre um relato e outro não foram contabilizadas. De outra forma, as frequências poderiam ser distorcidas e as conclusões poderiam ser enviesadas por um erro metodológico.

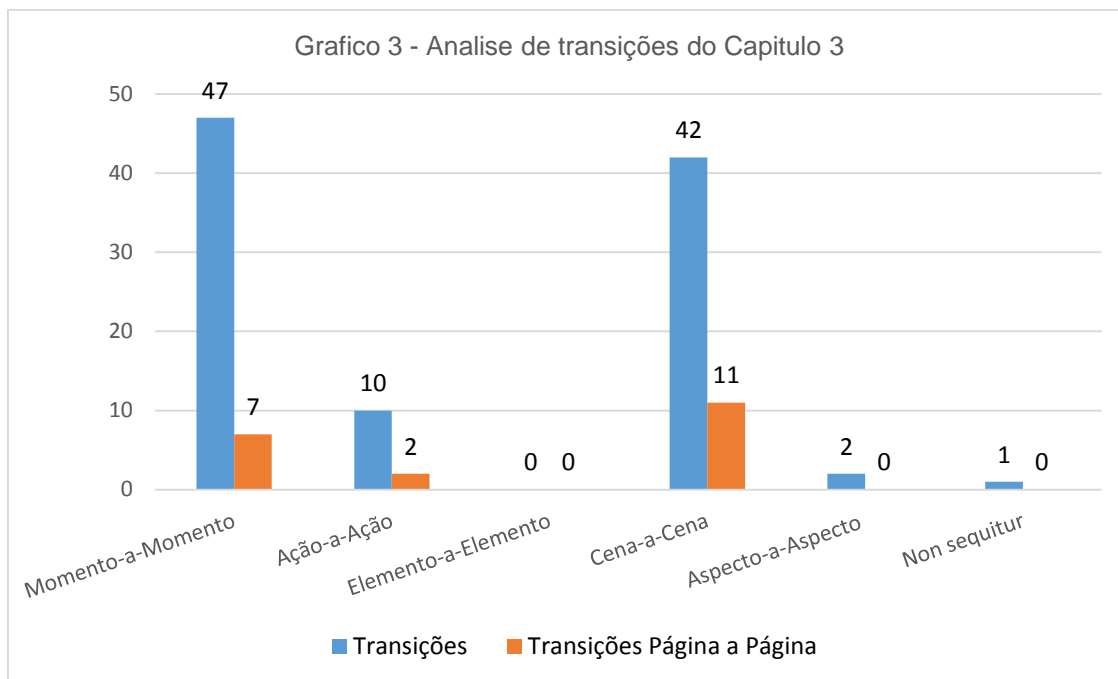


No Segundo capítulo, as transições se mantêm seguindo a mesma regra, com Cena-a-Cena e Elemento-a-Elemento monopolizando toda a narrativa. Extraordinário é que aqui a toda poderosa transição ação-a-ação aparece apenas uma única vez em 13 páginas. Isso ocorre na página 39 e pode ser vista na Figura 44. O mais interessante é que, em uma leitura apressada, parece se tratar de uma transição Cena-a-Cena, e em uma leitura um pouco mais atenta, poderia mesmo se confundir com uma transição Elemento-a-Elemento. Mas, nesta transição Sacco e seu Guia se afastam do grupo de colonos judeus, o que confirma mais uma vez a intenção do narrador de dar relevância às pessoas ao invés da ação.



Figura 44 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 39

A única exceção é o último relato, em que Sacco narra uma noite que passou em uma casa em Nablus. Na ocasião, ele conheceu um fotojornalista japonês chamado Saburo. Nessa parte da obra, Sacco abandona a história em quadrinhos e parte para a prosa, com a ocasional ilustração. Os motivos para que o autor tenha optado por esse formato são múltiplos, mas suspeita-se que seja devido ao número de eventos relevantes ocorridos neste relato específico. A maior parte da experiência do autor em Nablus ocorre nessa história. Escrivê-la em quadrinhos provavelmente requereria cerca de cinco edições extras e tomaria mais tempo do que o autor estava disposto a gastar com essa parte da viagem. Por isso ele teria optado por usar a prosa.



O Capítulo 3 se destaca devido ao tipo de transição escolhido. Nele, mais do que nos outros capítulos anteriores, Sacco relata fatos baseados nas memórias dos entrevistados. Por isso, as transições Momento-a-Momento praticamente substituem as transições Elemento-a-Elemento. O uso desse tipo de transição, acompanhado de seus recordatórios em relação interdependente, traz para a linguagem dos quadrinhos o discurso indireto. Contudo, a transição ação-a-ação ainda encontra espaço e, surpreendentemente, observam-se nesse capítulo os primeiros casos de transições Aspecto-a-Aspecto e Non Sequitur.

Em tese, a Figura 45 é uma página *splash* comum, com o recordatório dinâmico, típico do quadrinista. Mas, no meio do recordatório, ele faz questão de adicionar uma “caricatura” do primeiro ministro de Israel à época, para deixar claro que aquelas palavras do balão foram as palavras dele. No entanto, não existe nenhum tipo de sequência ou transição óbvia para o leitor. Com esse recordatório transformado, temos um quadro que aparentemente não segue uma lógica – uma transição non sequitur.

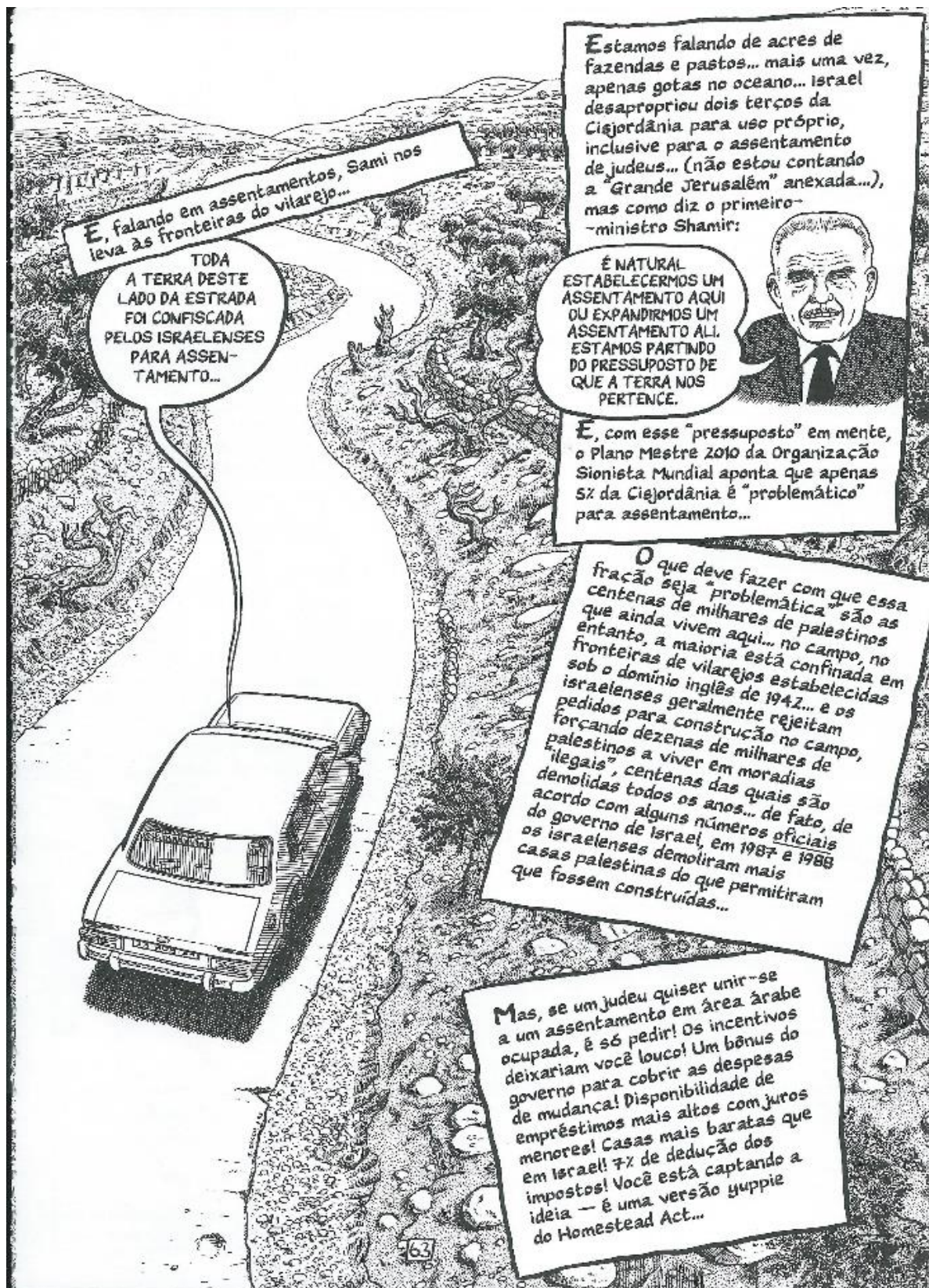


Figura 45 - SACCO, Joe. *Palestina* – Edição Especial. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 63

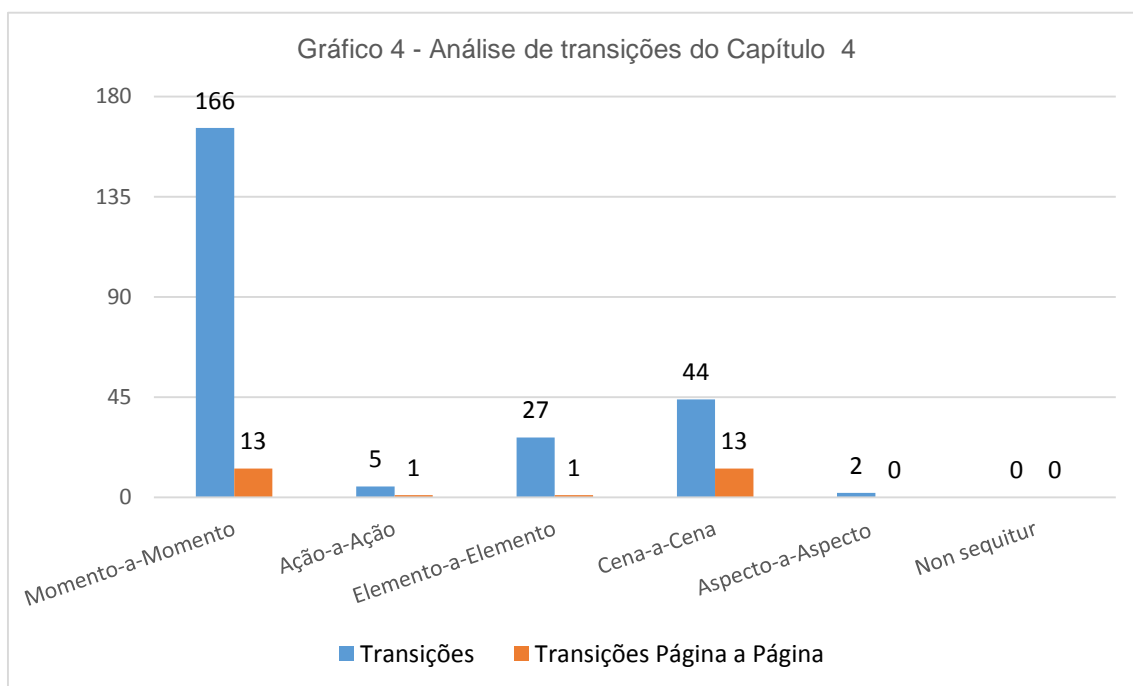
Já na figura 46 é possível observar as transições Aspecto-a-Aspecto, entre o primeiro e segundo quadro, e entre o segundo e o terceiro, (sentido anti-horário). Nela não existe uma real passagem de tempo, pois, como se pode ver, as janelas já estão quebradas, e os cacos de vidro já estão espalhados.



Figura 46 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 65

No primeiro quadro, apenas se observa o aspecto externo da rua, enquanto no segundo a atenção muda para o aspecto interno da casa. Apesar de que no terceiro quadro o entrevistado começa a contar sua história, não se pode afirmar que existe uma sequência de ação que una esses quadros. Quanto à passagem de tempo, por mais que ela esteja definida pela fala do personagem, é irrelevante para a sequência. O que está sendo mostrado na cena são os aspectos do local onde vive o entrevistado. Se uma transição Aspecto-a-Aspecto tradicional é comparada à câmera/olho percorrendo os detalhes de uma cena, neste caso ela faz o mesmo, apenas percorrendo uma série maior de ambientes.

O capítulo 4 pode ser considerado o mais experimental de todo o livro, ao ponto que cada relato demanda uma atenção separada



Em “Ansar III”, história sobre uma das maiores prisões do governo de Israel, vemos novamente o efeito que Sacco já havia usado anteriormente, que consiste em colocar retratos dentro dos recordatórios, criando um discurso direto dentro deles.

À primeira vista, parece ser uma transição Non Sequitur como apareceu anteriormente (Figura 45), mas o contexto em que elas são usados difere, devido à presença do quadro na segunda página da HQ, logo abaixo do título (Figura 47). Neste quadro, o autor apresenta os narradores e o contexto do relato, a entrevista. Deste modo, quando um deles aparece, o leitor conclui rapidamente que isso quer dizer que é essa pessoa narrando aquele quadro, criando com os recordatórios a mesma relação de uma transição Elemento-a-Elemento. Assim, Sacco cria toda uma narrativa exclusivamente com transições Cena-a-Cena e Elemento-a-Elemento, desafiando o status da transição Ação-a-Ação como essencial para uma narrativa em quadrinhos, e aumentando consideravelmente o status da transição Cena-a-Cena no processo, como transição primária para o relato de memórias.

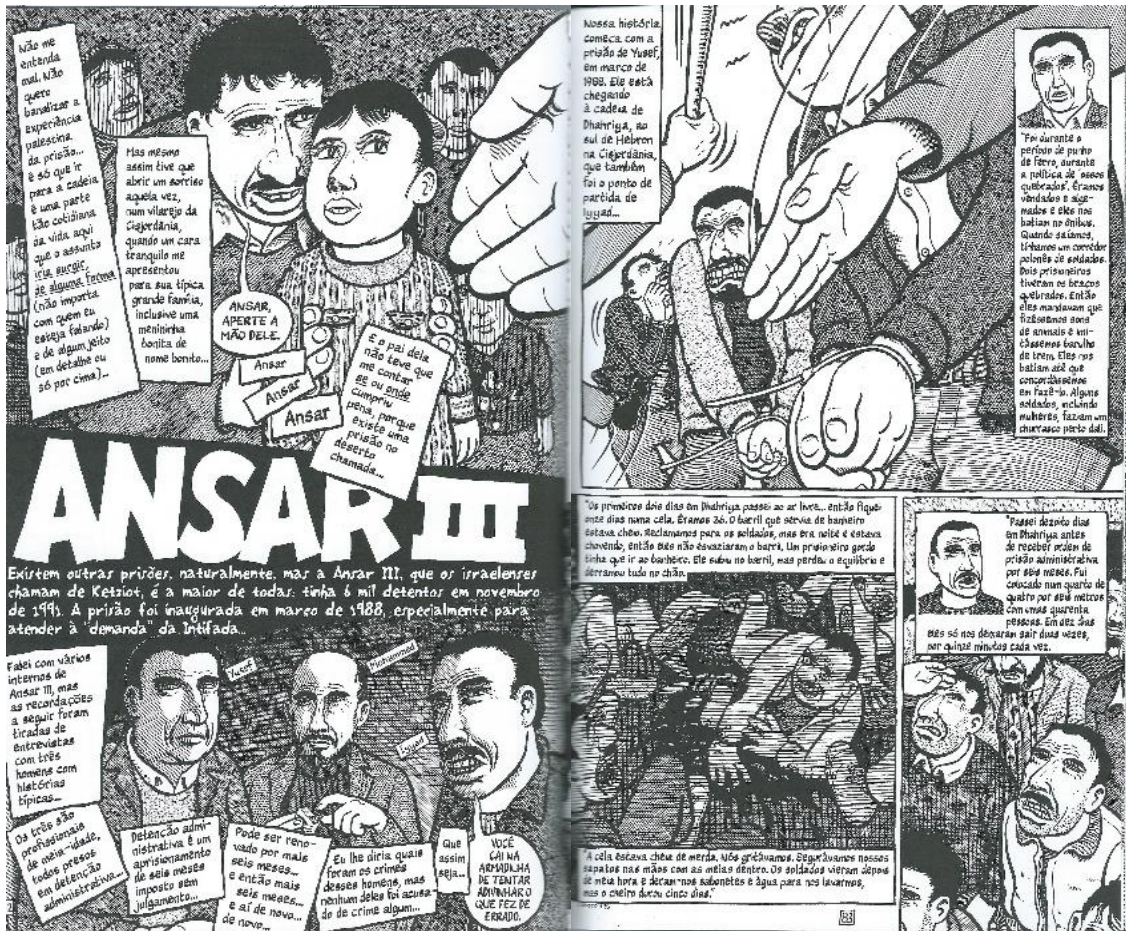


Figura 47 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 82

Em “Pressão Moderada Parte 1” o primeiro e o segundo quadros da segunda página (figura 48) na verdade são dois quadros cada, mostrando as únicas transições Ação-a-Ação do capítulo (tecnicamente, a transição da página anterior para esta é a única outra Ação-a-Ação presente além destas). O primeiro quadro pode ser dividido em dois, cada um lidando com um dos momentos da ação (Palestino pedindo a Sacco para sentar (A); Palestino empurrando Sacco na cadeira (B)). O mesmo acontece com o segundo quadro (quando o Palestino golpeia Sacco (C) e se afasta (D)). Mas Sacco deixa uma última sarjeta, justamente entre o primeiro e o segundo quadro. A falta de sarjeta entre as ações internas (A/B, C/D), faz com que as respectivas ações sejam apresentadas mais naturalmente. Mas, em comparação a isso, a sarjeta presente entre o primeiro e o segundo quadro (B/C), ajuda a passar para o leitor a ideia da força com que o

palestino golpeou Sacco, um soco tão forte, que o segundo quadro se destacou do primeiro).



Figura 48 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 94

Em “Uma piada palestina”, Sacco usa exclusivamente 11 transições Momento-a-Momento, derrubando a noção de que essa transição é usada exclusivamente para efeitos de câmera lenta.

Em “Os Bravos e os Mortos”, um número praticamente igual de transições Cena-a-Cena e Momento-a-Momento traz de volta o uso da primeira como a melhor maneira de se mostrar memórias em quadrinhos, ao passo que a transição Momento-a-Momento cria um efeito de montagem na cobertura do enterro de Mustafa Akkawi, morto durante uma sessão de tortura pelo Shin Bet israelense.

Mas é em “Pressão Moderada parte II”, o último relato do capítulo, que se observa o uso da transição Momento-a-Momento de forma mais intensa. O número total de quadrinhos desse capítulo é 244 (até então o máximo chegava a 102), sendo que a maioria deles é do tipo Momento-a-Momento, em um total de impressionantes 166 quadros.

Examinando a Figura 49 (uma reprodução da figura 43), descobrimos o porquê disso: o efeito de isolamento e aprisionamento utilizado pelo autor para emoldurar a história se utiliza exclusivamente das transições Momento-a-Momento, para representar a própria sensação da passagem de tempo do personagem principal. A única exceção está nos últimos quadros da página 105 (representada aqui na figura 49.2) nos quais o foco dos quadros muda para o torturador. Já na página 106 (não mostrada), em que o foco retorna para o personagem principal, o autor volta a usar a transição Elemento-a-Elemento. Mesmo assim, a moldura opressiva se mantém, com o ambiente claro e minimalista desses quadros contrastando com o extremo detalhe escuro dos outros.

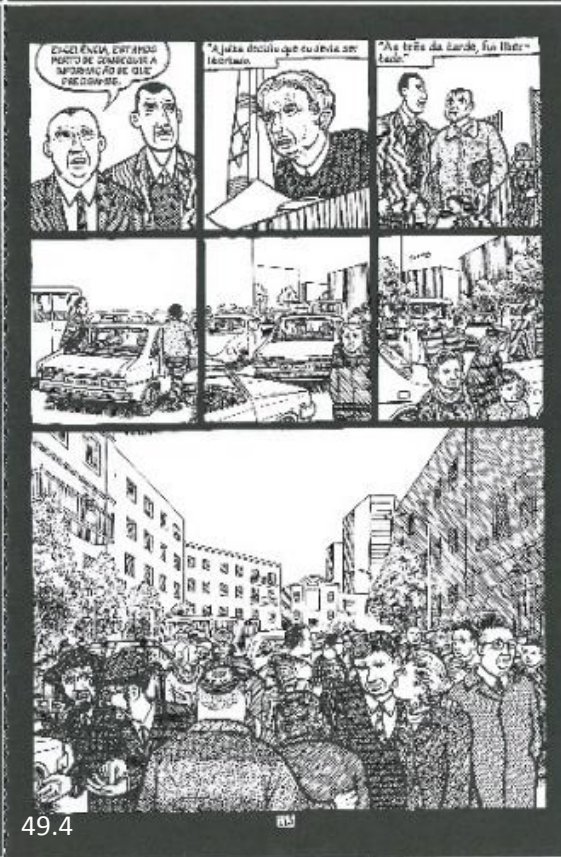
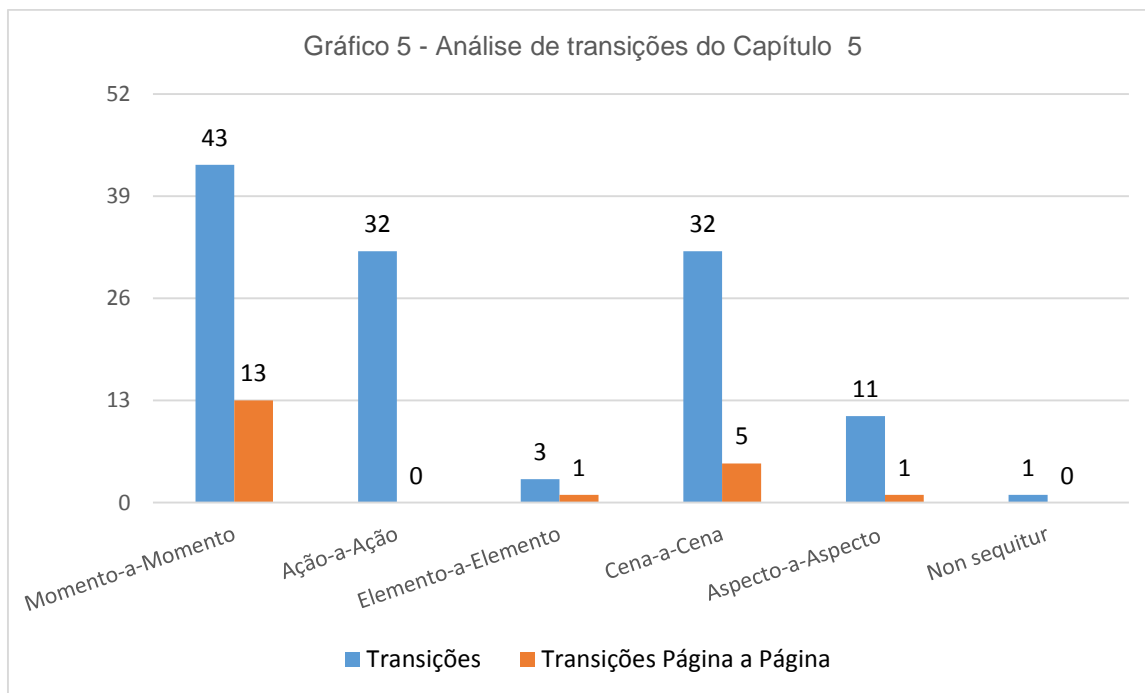


Figura 49 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pgs. 103 (49.1), 105 (49.2), 109 (49.3), 113 (49.4)



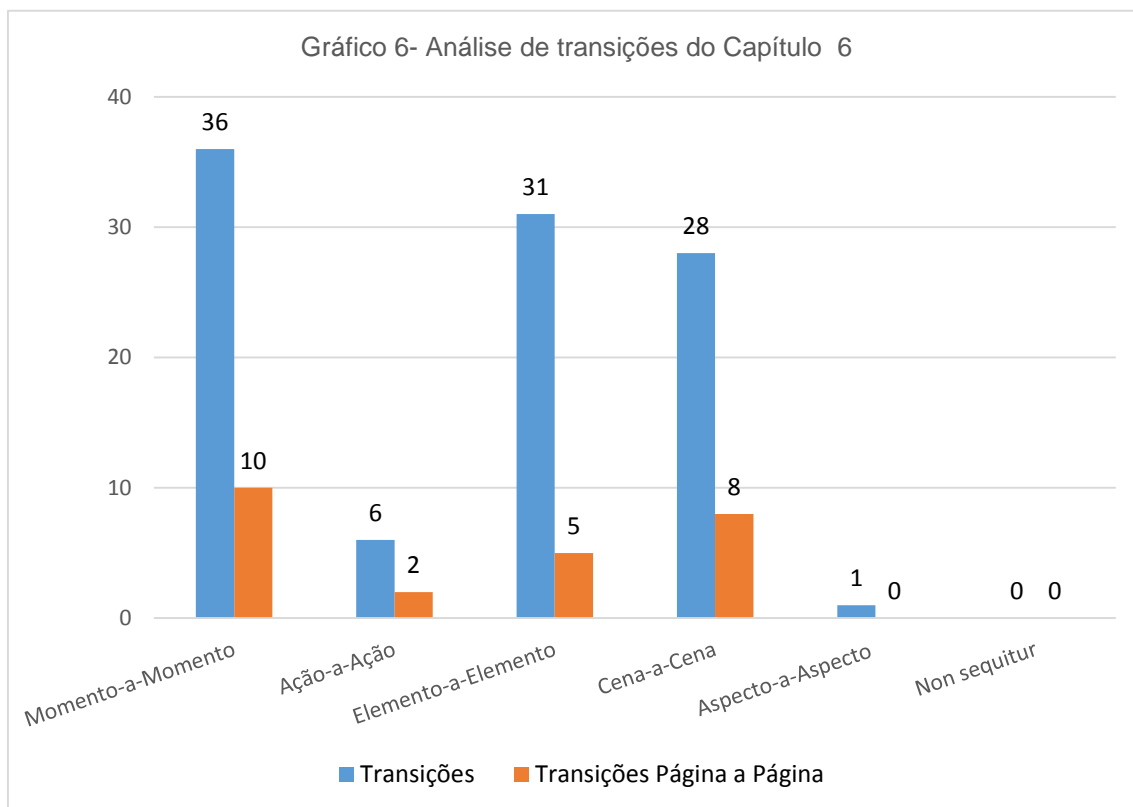
No Capítulo 5, o tipo de transição Ação-a-Ação volta com toda a força, numa história com um toque metalinguístico, com o próprio autor comentando que “Uma HQ precisa de um pouco de banguê banguê”. O primeiro relato, Ramalah, que apresenta doze transições Ação-a-Ação, mostra um protesto de palestinos na região. É interessante notar como a disposição caótica dos quadros de Sacco ajuda a dar a noção de movimento, como vemos na figura 50.

Pelo que já foi mostrado até aqui, pode-se dizer que Sacco não é do tipo que tem medo de desenhar uma multidão. Mas, ao invés de desenhar a massa de pessoas se movendo como um único ser de várias cabeças, ele usa os quadros para separar o grupo maior em grupos menores. Em tese, seria uma transição Aspecto-a-Aspecto. Entretanto, ele mostra esses grupos em diversos momentos, cada um escolhido como sendo uma etapa do movimento que todos os membros do grupo fizeram ao mesmo tempo. Ao fazer isso, ele indica que todos os membros do grupo fizeram o movimento que está sendo descrito. O próprio número de quadros desenhados se encarrega de passar ao leitor a sensação de uma multidão ocupando um espaço limitado, já que é exatamente isso que os próprios quadros estão fazendo: ocupando o espaço limitado da folha. A inclinação e o próprio movimento dos manifestantes indicam que metade deles deve ser lida como “indo” e a outra metade como “voltando”.



Figura 50 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 123

O Non sequitur desse capítulo é representado pela transição para um recorte de jornal, mostrando a “versão oficial” dos fatos narrados no terceiro relato.



A transição do tipo Elemento-a-Elemento volta a aparecer com grande frequência no capítulo 6. Em termos de transições, a narrativa volta àquela impressão inicial que se espera para o texto jornalístico. Mas nas outras características, surgem algumas novidades: aparece nesse capítulo a primeira página dupla da série (Figura 51).

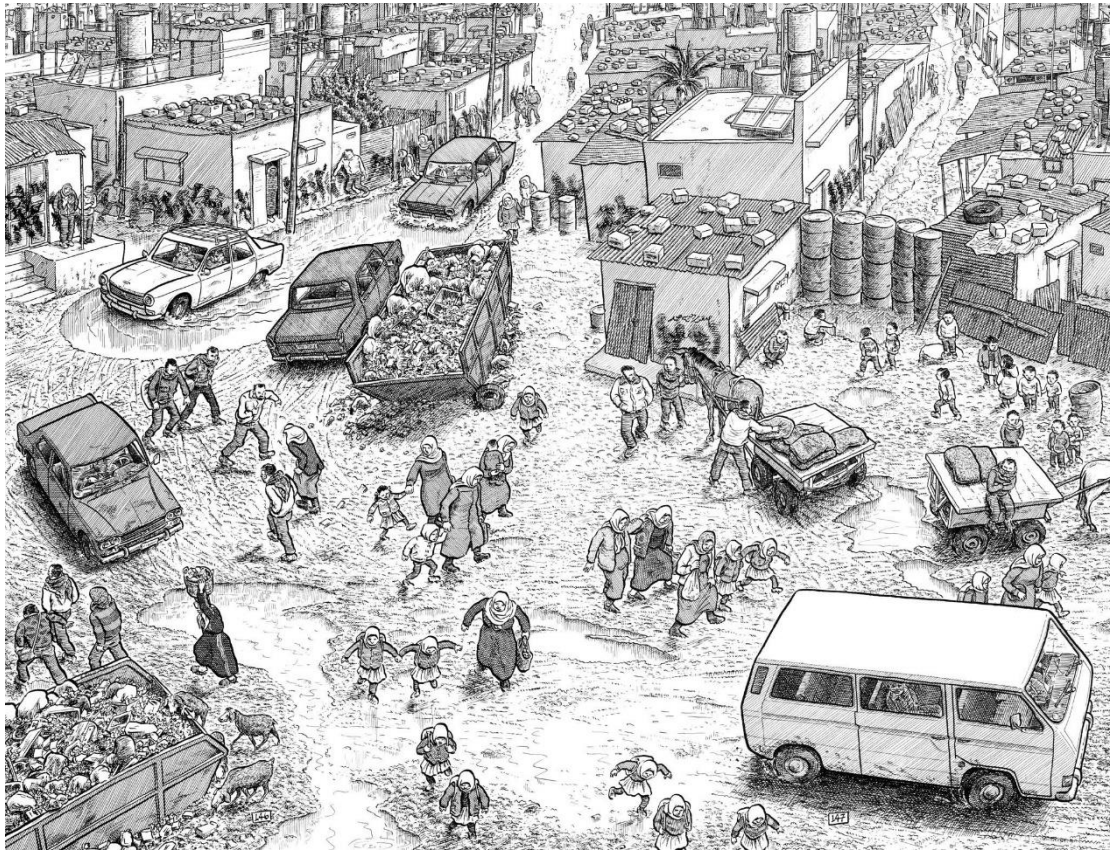
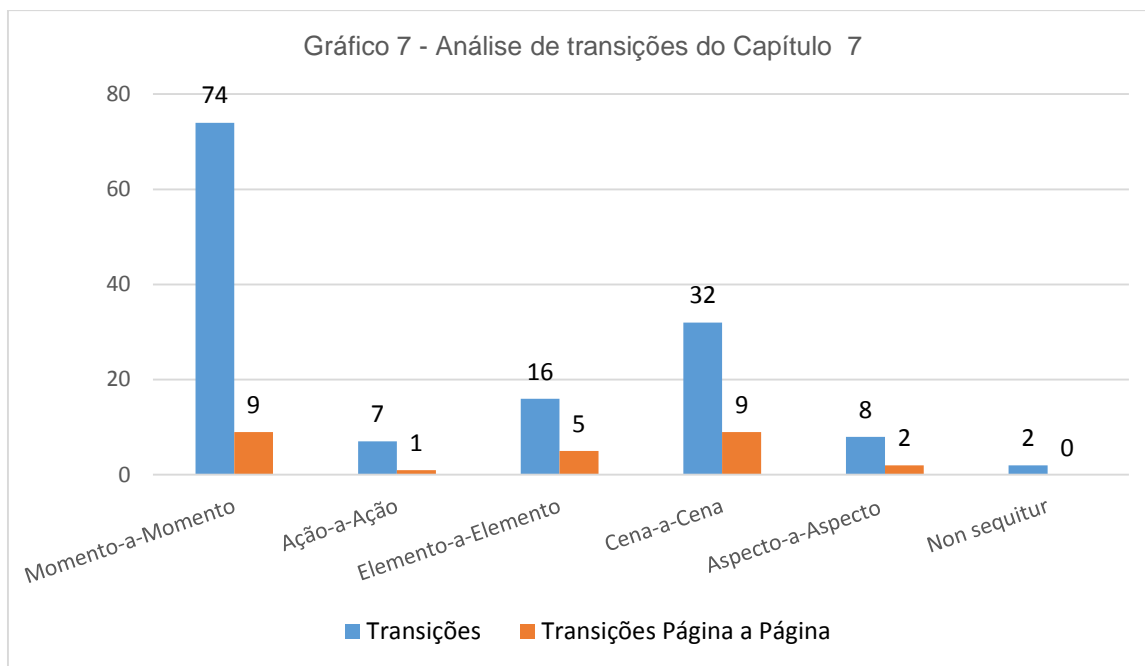


Figura 51 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pgs. 146 e 147

O termo “dupla” vem do fato que uma única imagem cobre duas páginas adjacentes. Nos gêneros mais tradicionais, é costume que tal artifício apareça na segunda página de cada edição e que, por definição, ocupe a terceira também. A teoria é que a página deve causar impacto no leitor devido ao tamanho¹⁶, forçando-o a procurar detalhes, não muito diferente do efeito de uma transição Aspecto-a-Aspecto, mas sem os quadros para guiar o olhar do leitor. Então é interessante investigar o que nessa imagem pode ser tão importante para que Sacco tenha escolhido usar uma página dupla. Uma explicação plausível seria o fato de que este capítulo aborda a Faixa de Gaza, que é uma área urbana apenas no sentido mais técnico da expressão, pois lhe faltam os equipamentos mais básicos para uma região urbana: o chão de barro e os prédios improvisados formam um contraste evidente com os bairros mostrados até então. Mais do que qualquer outro, aqui o ambiente dita a vida das pessoas.

¹⁶ Esse efeito é tão utilizado que se tornou lugar comum, o que tirou um pouco da força que ele tinha originalmente. Em resposta a isso, vários autores começaram a experimentar com páginas triplas e quadruplas, para trazer de volta esse impacto. Um dos casos mais extremos foi o de Bryan Hitch, na revista *The Ultimates 2* # 13, em que há uma *spread page* de 8 páginas.

Um dos temas desse capítulo é a semelhança entre as histórias que Sacco ouviu e que começam a se embaralhar em sua mente. Mas em Gaza aparecem suas próprias dificuldades. Seguindo o manual do criador de quadrinhos, para impactar o leitor com tal paisagem, nada melhor que a página dupla, que também aparece aqui na segunda página da edição.



No capítulo 7, o autor continua a seguir ritmo estabelecido pelos capítulos anteriores, com uma boa dose de memórias, o que exigiu 32 transições cenas-a-cenas. O próprio Sameh, o guia de Sacco, é a moldura deste capítulo, e o foco da história sempre se volta pra ele, apesar da constante companhia de Sacco. A página 194 (figura 52) traz uma montagem interessante, cuja técnica era muito defendida por Eisner:

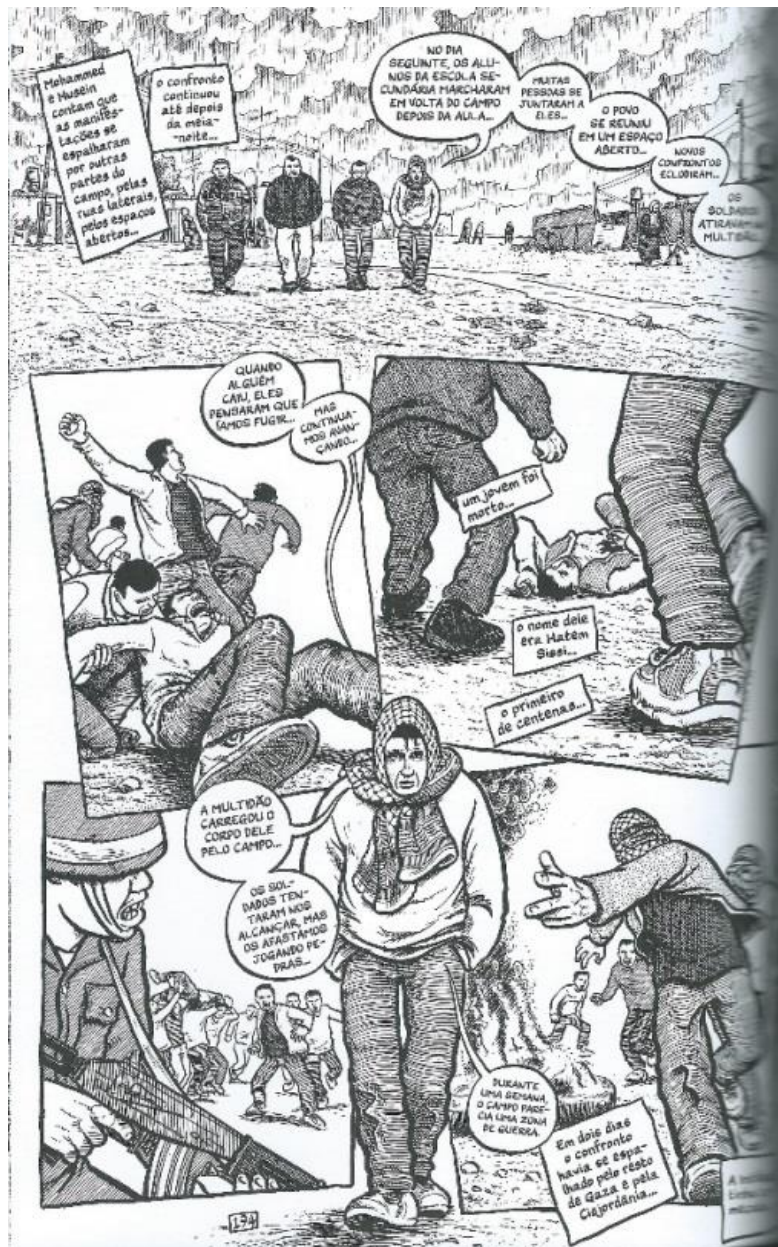


Figura 52 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 194

A página traz Mohammed, que está narrando o que presenciou na primeira Intifada. Os eventos que descreve são mostrados nos quadros, mas ele próprio é usado como moldura para eles. Não apenas isso, ademais, ele próprio indica um quadro maior subtendido, que abarca os outros quatro, mas que não apresenta bordas definidas, e consiste no quadro final do relato. Eisner utilizava esse efeito com frequência em seus quadrinhos, principalmente para mostrar algumas possibilidades exclusivas da arte dos quadrinhos, que são virtualmente impossíveis de serem transpostas para outras mídias contemporâneas.

A edição especial que foi utilizada para essa análise, traz a versão inicial da página 212 (reproduzida na Figura 53, junto com uma reprodução parcial da versão final).

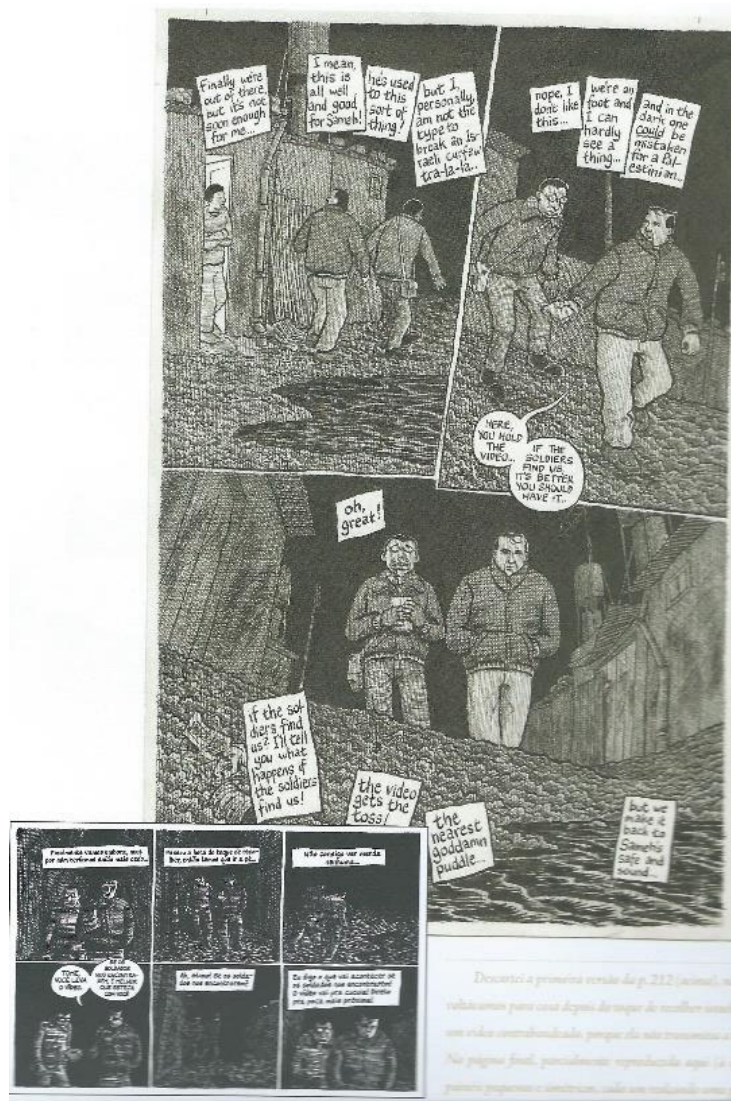
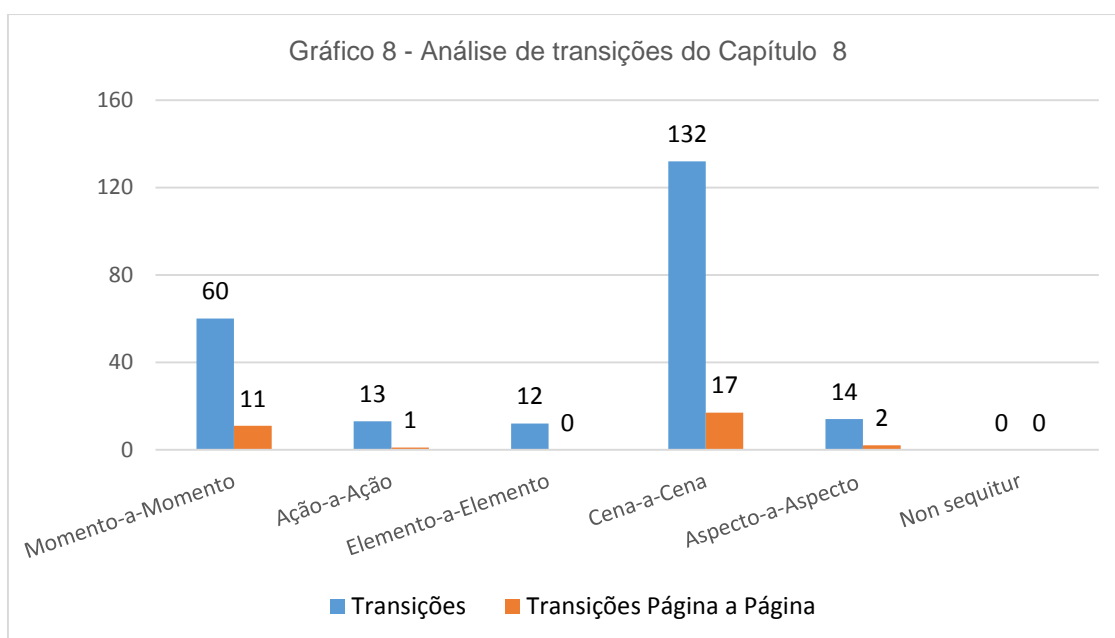


Figura 53 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg.XXXII

Como mostrado na figura, originalmente essa página era composta de 3 grandes quadros, no típico estilo dinâmico do autor. Sacco considerou que eles não estavam funcionando, e na versão final, transformou essa sequência em 12 quadros pequenos, quadrados e uniformes, que passam para o leitor a sensação de tensão necessária para a cena, que mostra Sacco e Sameh enquanto carregavam uma fita considerada proibida pelo governo israelense. O motivo para isso é simples: o estilo de Sacco é normalmente dinâmico, e ele já havia estabelecido, em páginas passadas, que isso seria o “normal”. O leitor já procura

automaticamente as direções e distorções dos quadros, bem como o posicionamento dos recordatórios, como guias para a leitura. A falta desses guias e a estrutura rígida, contrastando com o que seria considerado “normal”, indicam para o leitor que algo está “errado” e que alguma coisa de ruim pode acontecer a qualquer momento. É a proverbial “calmaria antes da tempestade”, o equivalente em quadrinhos do efeito cinematográfico de retirar a trilha sonora de uma cena antes de uma grande explosão. Felizmente para Sacco, mas nem tanto para os leitores, de certa forma, esse medo e paranoia de alguma ação por parte da polícia israelense, não se concretizou.



O capítulo 8 é, sem dúvida nenhuma, o clímax da série. Aqui, toda a emoção e pesar se tornam quase tangíveis, um efeito potencializado pela leitura da edição especial de uma vez só.

O contraste dele com os outros capítulos já se torna evidente pela total ausência do enquadramento dinâmico, frequentemente utilizado por Sacco. A rigidez dos quadros foi anunciada de uma maneira até humorística, o único momento de humor durante toda esta edição: um comentário de como a viagem de burro, uma “autêntica experiência do campo de refugiados”, daria uma ótima *splash page* para o gibi, logo na primeira página.

Assim que o leitor vira a página, começa um aumento na quantidade de quadros perfeitamente retangulares, com sarjetas grossas e pretas, que informa o leitor da situação naquele momento, seguindo a lição de Stan Lee, de que todo quadrinho é o primeiro quadrinho de alguém. Quando a viagem termina, temos a notícia de que Sameh provavelmente será rebaixado em seu emprego e a suspeita de que a própria presença de Sacco pode ter sido a catalisadora desse processo. Aqui entra um outro aspecto interessante: na figura 54, temos a capa desse capítulo, na publicação como uma edição separada. A primeira parada de Sacco é não por acaso, a cova mostrada na capa, onde está enterrada a primeira pessoa morta na primeira intifada (que na época da HQ, ainda era a única intifada):

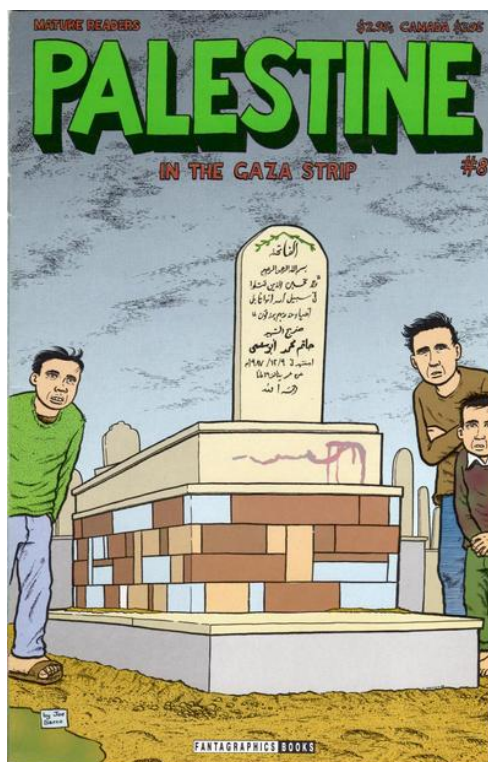


Figura 54 – Capa da edição 8 pela editora Fantagraphic Books, disponível em <http://www.comicvine.com/palestine/4050-67486/>

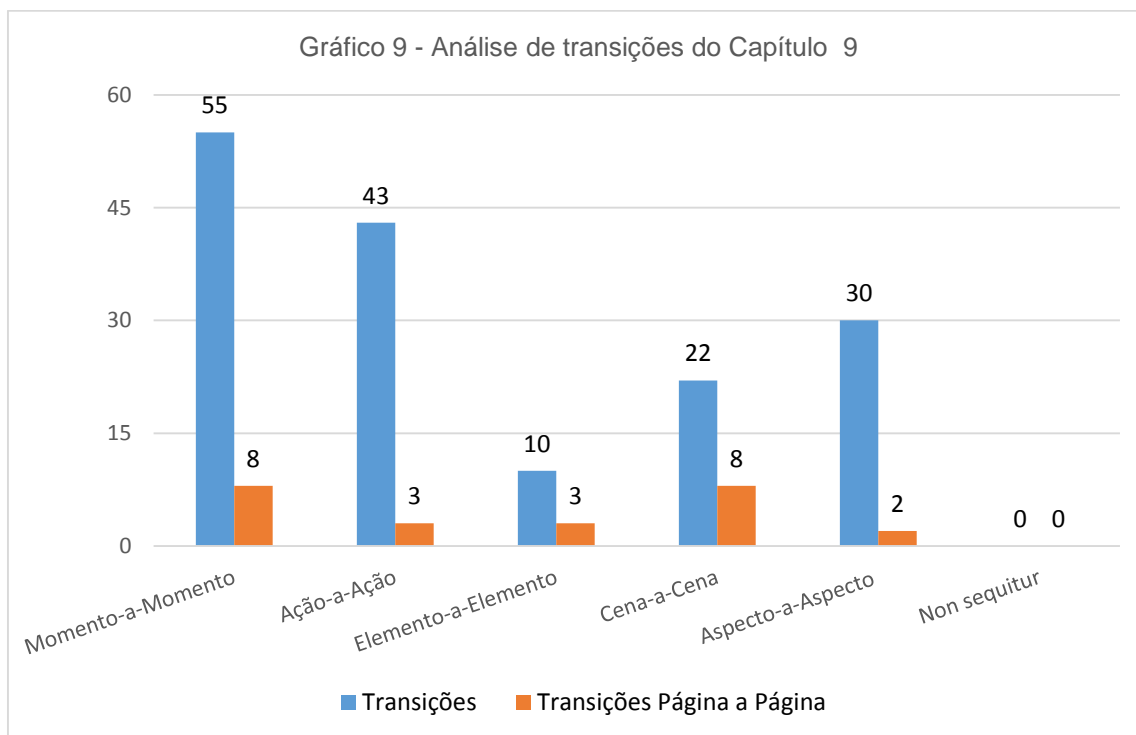
Grande parte das 132 transições Cena-a-Cena, emolduradas com suas sarjetas grossas e pretas (figura 55), são dedicadas a uma memória mais trágica: a história de uma mulher que perdeu dois filhos em pouco menos de uma semana, devido à ação dos soldados israelenses:



Figura 55 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 236

Com toda essa atmosfera carregada, não surpreende a decisão de Sacco de deixar seu estilo habitual de lado. Desse modo, o leitor não perde muito tempo, pois se entretém menos. No entanto, ele se envolve mais com o evento mostrado. Mas é bom frisar que muito desse impacto se deve ao fato de que

todo o resto da série tem um estilo diferente e mais despojado, evidenciado pelo próprio enquadramento utilizado. Caso a HQ fosse toda nesse estilo sóbrio, ela se tornaria monótona e mecânica, afastando o leitor.



O capítulo 9 fecha o livro de uma maneira bem mais leve, mostrando os últimos dias da viagem e uma memória dos primeiros. Nesse capítulo, observa-se um pouco mais de ação que o habitual, devida à morte de 3 soldados israelenses na época, o que reflete no número de transições Ação-a-Ação no capítulo.

As transições Aspecto-a-Aspecto dão um salto na frequência na página 258 (Figura 56), em que mais uma vez, Sacco se utiliza do espaço da folha como metáfora para o espaço real representado na história, nesse caso, um mercado palestino em Jerusalém. Se o leitor prestar atenção no fundo da página (que novamente serve como um quadro em si, na melhor tradição de Eisner), pode notar o movimento de Sacco e sua companheira de turismo através da repetição dos mesmos na multidão.

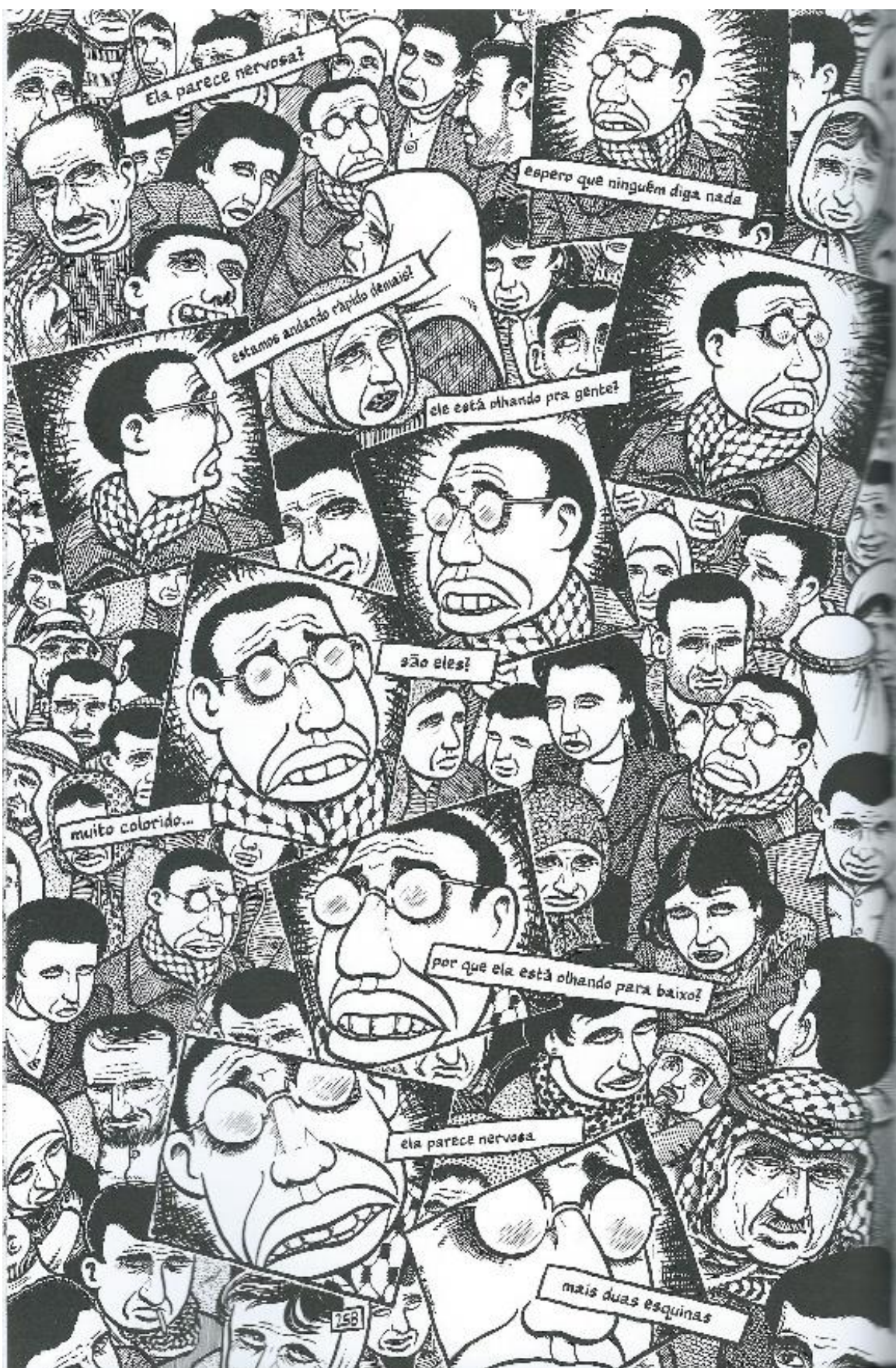


Figura 56 - SACCO, Joe. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Pg. 258

Com base nesses dados podemos tirar algumas conclusões: Sacco deixa claro que fazer jornalismo em quadrinhos vai exigir uma sensibilidade diferente daquela requerida para os quadrinhos de ação. Uma conversa longa é uma série de momentos e não uma série de ações. O efeito de montagem, que em primeira mão acredita-se ser alcançado apenas com Cena-a-Cena, pode ser também mostrado com Momento-a-Momento, sendo que a diferença básica será a presença de um elemento comum aos quadros (Bennet, 2014): caso haja um elemento comum, será a transição Momento-a-Momento. Em caso negativo, Cena-a-Cena.

O ritmo do texto é mais lento, mas isso não impede que o leitor se empolgue. Cenas de ação apenas não são mais o foco da narrativa, pois uma série de elementos, desde jogos de câmera e organização dos quadros na página, pode ajudar o leitor a entender até os elementos menos evidentes, embora existentes, na cena.

Isso confirma que um texto jornalismo ganha impacto emocional com o uso das imagens, e o uso dos quadrinhos intensifica ainda mais esse fenômeno. O processo de conclusão de uma história em quadrinhos ocorre muito mais rápido que aquele da leitura de um artigo; ainda assim, dá ao leitor a oportunidade de absorver aquela informação no seu próprio ritmo, ao contrário de outras artes visuais, como cinema e TV.

O próprio texto do capítulo 8 se torna muito mais impactante para o leitor com as imagens que demonstram as emoções dos personagens de uma maneira natural, do ponto de vista do próprio leitor, que não precisa se dedicar a, primeiramente, montar a cena ou posicionar os personagens. Uma fotografia tem um impacto emocional muito forte. Mas, ao ver uma foto, o leitor considera aquela imagem como acontecendo com outra pessoa.

Segundo McCloud (2005), estilos caricaturais e simplificados com o de Sacco possuem o poder de representar não a imagem de uma outra pessoa para o leitor, mas sua autoimagem. Ao olhar outra pessoa, o indivíduo percebe detalhes muito evidentes do ser olhado. Isso marca a presença desses detalhes como sendo sempre um outro. De maneira inversa, mas análoga, a falta deles indica o eu. Esse despojamento constitui a força do estilo simples do cartum e a principal diferença da imagem desenhada para uma fotografia. Uma imagem

desenhada coloca o leitor como agente, e assim os eventos daquela história passam a acontecer com ele. Em uma fotonovela, que usa imagens realísticas, os fotogramas, o leitor é um mero espectador da vida de outros.

E assim, os quadrinhos se tornam muito mais ricos, provando serem capazes de comportar vários gêneros e lidar com todos os tipos de situações e assuntos, de maneiras únicas, que terão em seus leitores um impacto imenso, da forma que apenas uma página cheia de imagens justapostas de maneira deliberada pode fazer.

6.0. Uma História de Sarajevo: um repórter e seu quebra-galho

Publicado pela primeira vez em 2003 pela editora *Drawn & Quarterly*, *Uma História de Sarajevo* (em inglês *The Fixer: A Story from Sarajevo*) é a terceira obra de Joe Sacco a respeito do conflito Bósnio. Apesar disso, ela conta uma história que começa durante a primeira estada de Sacco na cidade. Diferente de *Palestina*, *Sarajevo* não foi publicada em edições individuais e sim diretamente no formato *graphic novel*.

Em *Sarajevo*, o foco da história não é Sacco, e sim Neven, um ex-combatente sérvio, de descendência mulçumana, e desempregado, que sobrevive na cidade como contato e facilitador de vários jornalistas (incluindo o próprio Sacco), ou como ele é chamado, um *fixer* (termo que foi traduzido na edição nacional da Conrad Editora como “quebra-galho”). Neven foi a pessoa que guiou Sacco em sua primeira visita à cidade e um de seus principais contatos locais. Neven também é famoso na região por ter acesso a várias informações sobre a guerra e, em geral, conhecer as pessoas certas e ter bons contatos, por mais que estes mesmos contatos o considerem desequilibrado.

A HQ segue as histórias que o próprio Neven contou a Sacco, alternadas com descrições das ações dos principais “senhores-da-guerra” no conflito (comentadas pelo próprio Neven), incluindo Ismet Bajramovic, sob o qual Neven serviu. Essa visão de Neven se mostra um tanto pessoal. Em certo momento alguns outros conhecidos de Sacco questionam a veracidade dos relatos, principalmente uma história em que o próprio Neven e seu batalhão teriam destruído quatro tanques com apenas seis granadas. Essa história é considerada falsa, pois chega a Sacco (e ao leitor) a informação de que nunca houve relato de tal acontecimento, oficialmente ou não. Tudo isso, aliado ao comportamento errático do próprio Neven, é suficiente para criar dúvidas sobre suas histórias. Mas em defesa de Neven, há o fato de que ele é muito conhecido e tem muitos contatos na cidade entre os militares, posição que só pode ser explicada pelas mesmas histórias que são postas em cheque. Com isso em mente, evidencia-se até mesmo o motivo de dar o palco central da HQ ao próprio Neven: essa é a história dele, e de sua relação com Sacco. O próprio relato feito por Sacco é pouco confiável, dada a sua amizade e afeto pelo “quebra-galho”. Assim, temos um relato autobiográfico dessa relação, e das condições extremas

em que ela ocorre: o conflito nos Balcãs, que serve de guia para a história da *graphic novel*.

O estilo de *Sarajevo* contrasta muito com *Palestina*: enquanto *Palestina* era bem mais caricatural e dinâmica, *Sarajevo* parece mais sóbria, estática. O enquadramento aqui é mais tradicional e a HQ mostra um estilo mais documental. O traço de Sacco também está mais anatômico e menos exagerado, fato acentuado pela maior variedade de rostos e tipos físicos preenchendo as páginas, como se poderia esperar de um local em que pessoas de diferentes etnias convivem, o que, segundo Neven, era a marca de Sarajevo antes da guerra:



Figura 57 – *Uma História de Sarajevo*, página 27. Editora Conrad do Brasil.



Figura 58 – Uma História de Sarajevo, página 73. Editora Conrad do Brasil.

As decisões narrativas de Sacco em *Sarajevo* envolvem um contraste entre o que ele pesquisou de outras formas e o que foi narrado por Neven. Os relatos dos “senhores-da-guerra” são mostrados usando transições Momento-a-Momento (quando as sequencias abordam principalmente o “senhor-da-guerra” em questão, como na figura 59) e Cena-a-Cena (quando mostram suas milícias, como na figura 60).



Figura 59 – Uma História de Sarajevo, página 29. Editora Conrad do Brasil.



Figura 60 – Uma História de Sarajevo, página 36. Editora Conrad do Brasil.

Essa forma de relato revela as diferenças entre as próprias fontes. O que foi pesquisado em relatórios, jornais e outros documentos adquire um tom documental, ao passo que o que veio a ele por depoimentos pessoais, seja de Neven ou de outras pessoas, se configura como uma narrativa mais fluida. Nas passagens com Neven, são utilizadas muitas transições Elemento-a-Elemento, fazendo seu papel mais tradicional. Momento-a-Momento aparece nas conversas mais longas. Mas, em alguns quadros, Momento-a-Momento se confunde com ação-a-ação, como mostrado a seguir, na figura 61:

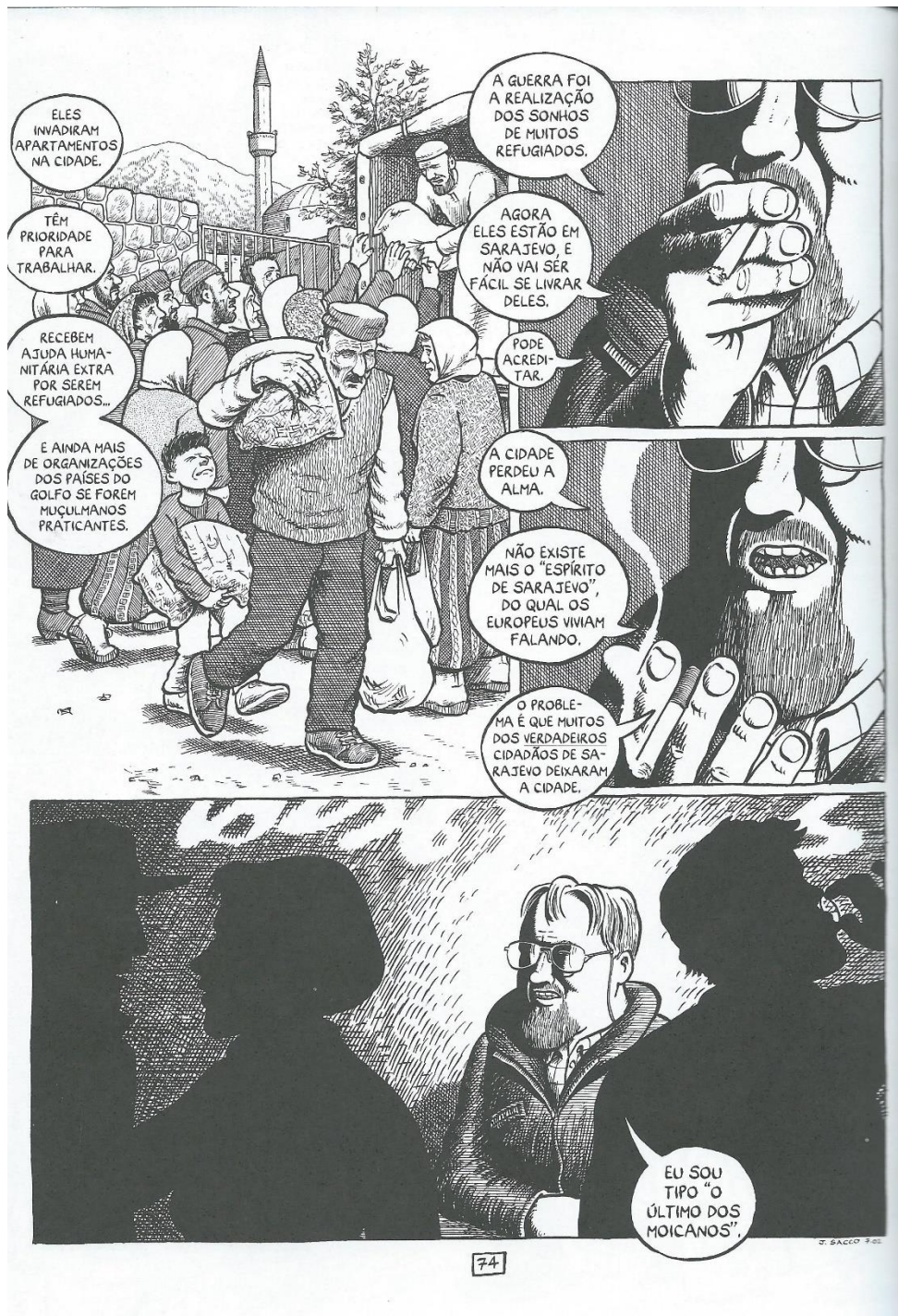


Figura 61 – Uma História de Sarajevo, página 74. Editora Conrad do Brasil.

A transição do primeiro quadro para o segundo é Cena-a-Cena, sem muitos problemas. Mas os outros três quadros podem ser lidos de maneiras diferentes: É a ação de fumar, ou mais precisamente, de tirar o cigarro da boca. Assim podemos classificar essas transições como ação-a-ação. Mas essa ação não tem força narrativa nenhuma. As imagens estão apenas ilustrando a conversa, o que torna a transição Momento-a-Momento, já que estão sendo

mostrados apenas momentos de uma única ação (seja ela a conversa ou a retirada do cigarro da boca).

Sarajevo também conta com mais transições ação-a-ação que *Palestina*, uma vez que ele foca a vida de um combatente e não dos civis. Podemos notar também um detalhe interessante: enquanto as partes da história no “presente”, e narradas por Sacco, são mostradas com sarjetas brancas, as do passado, em geral narradas por Neven, vem com sarjetas pretas.

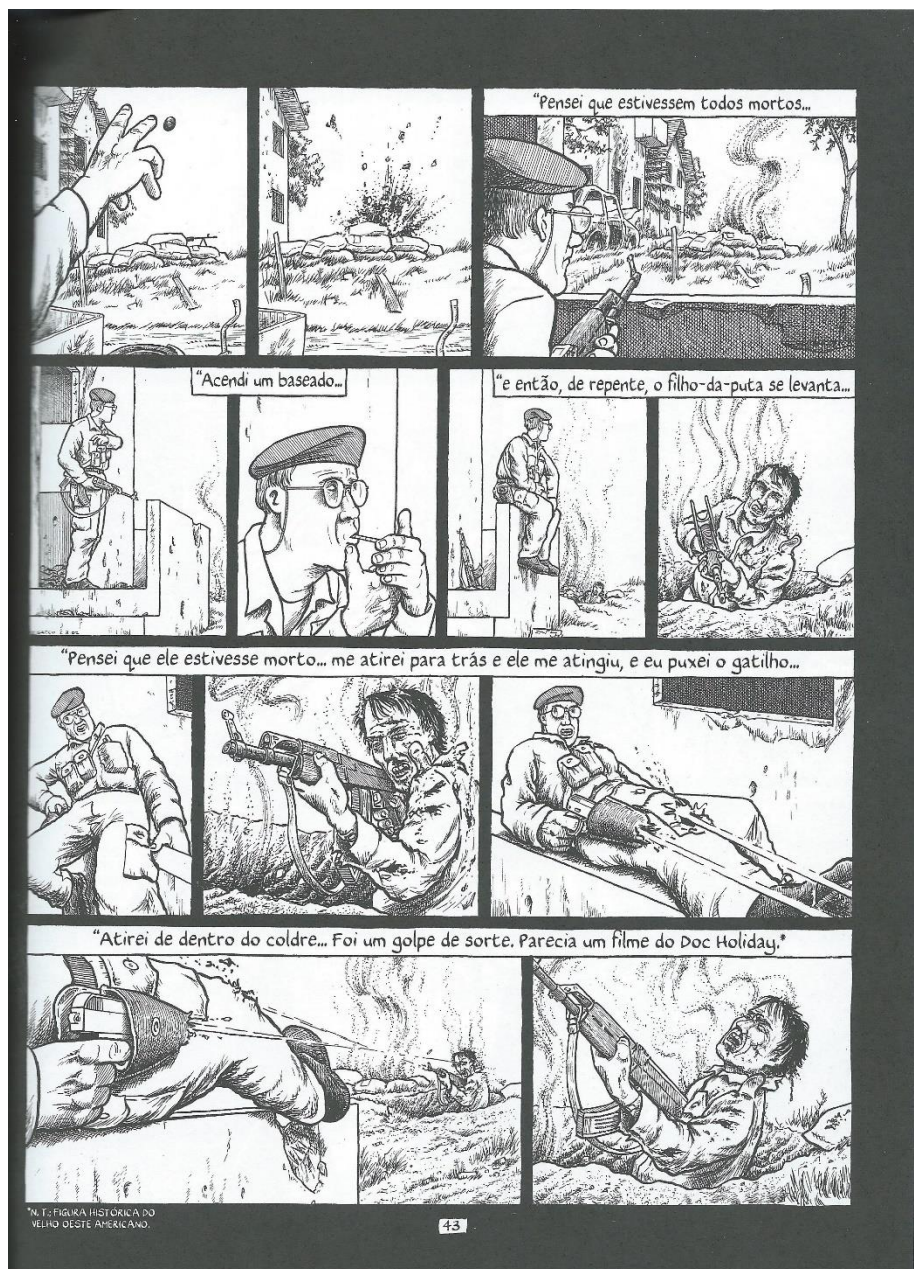


Figura 62 – *Uma História de Sarajevo*, página 43. Editora Conrad do Brasil.

Como mostra a figura 62, as combinações de palavras e imagens predominantes irão vir em três categorias: Específica de Dupla, interseccional e

interdependente. As interdependentes são as mais usadas, principalmente para esclarecer o contexto de algumas cenas. As combinações específica-de-dupla e interseccional ditam o tom, contribuindo para o afastamento já mencionado, delimitando o texto documental. E é interessante notar que, por mais que haja muito poucas combinações específicas de palavras, são as palavras que fazem o trabalho pesado, ditando o fluxo e ritmo da história. As imagens trabalham como simples descrições, como se Sacco quisesse passar para o leitor não a sensação de estar no lugar de Neven, mas de estar num bar em Sarajevo, ouvindo Neven contar a história entre um cigarro e outro.

Se considerarmos *Palestina* a “grande reportagem”, *Sarajevo* vai ser um texto autobiográfico. Mais especificamente, uma memória. Segundo Lejeune (APUD Pace, 2012), pode-se definir autobiografia como “o engajamento de um autor em contar diretamente sua vida (ou parte, ou um aspecto de sua vida) num (sic) espírito de verdade”. O “espírito da verdade” pode ser lido como a busca pela veracidade que marcou a obra anterior e ainda se faz presente. E Sacco está contando diretamente a história de seus encontros com Neven e as histórias da vida fantástica que ele contou. Isso força Sacco a manter uma posição mais afastada e deixar claro quando Neven é o narrador. Ainda que pouco críveis, como a história dos tanques derrotados por Neven, elas são verossímeis, pois fazem parte da composição do personagem. Neven é um fanfarrão, um jogador inveterado, um beberrão – um homem com Síndrome de Stress Pós-Traumático, como tantos outros soldados, lá e em outros lugares, e que lida como pode com sua doença. Suas histórias seguem os cronótopos das histórias de guerra, algo marcado pelo aspecto real e histórico, mas tão fantásticas que beiram a ficção.

Juntando esses elementos teremos em *Sarajevo* uma história um pouco mais tradicional, mais próxima do esperado e bem menos ambiciosa que *Palestina*. Uma história que foi criada não porque Sacco queria mostrar um ponto de vista ou um momento histórico, mas porque ele conheceu alguém único, alguém cuja vida era uma história esperando para ser contada. Neven é o tipo de pessoa de quem se fala, sobre a qual os boatos criam-se ao redor, um evento ambulante. A melhor maneira de se descrever Neven talvez seja justamente a última página da *graphic novel*, que nos leva a seguinte conclusão: O que mais

surpreende em Neven não são suas histórias. É ele ter sobrevivido para contá-las.

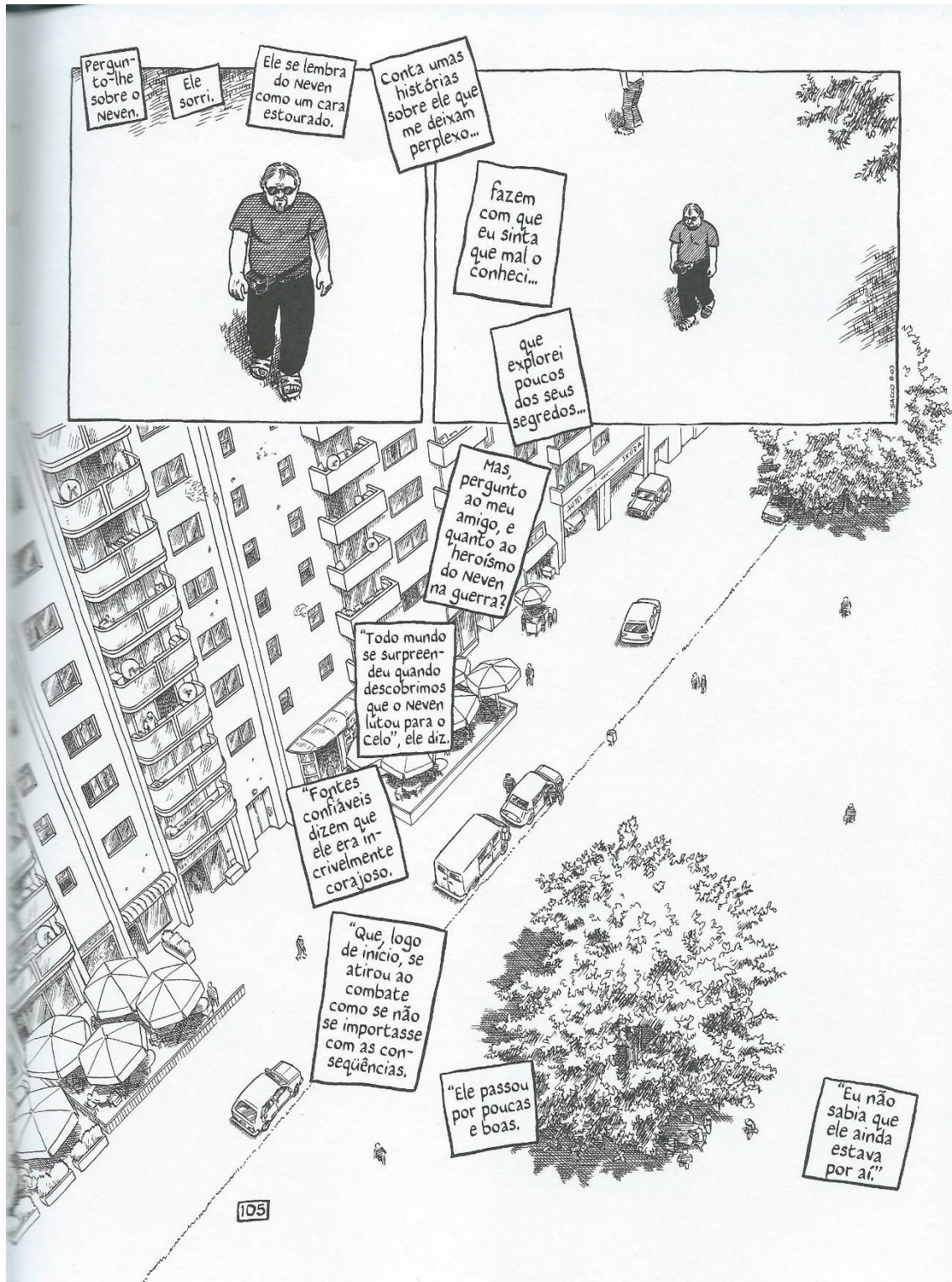


Figura 63 – Uma História de Sarajevo, página 105. Editora Conrad do Brasil.

Assim, *Sarajevo* configura-se como um romance-reportagem na medida que, relatando fatos de cuja ocorrência há abundantes fontes jornalísticas e documentais, ele as reveste em uma roupagem especificamente literária, a do relato autobiográfico. *Sarajevo* não é apenas a história da Guerra nos Balcãs, é o relato da relação de Sacco com um personagem específico (que pode igualmente ser um personagem compósito) e de seus sentimentos em relação a ele. Isso é reforçado pelo fato de que, sem encontrar Neven em sua última estada em Sarajevo, Sacco sente-se perdido e isolado, dizendo reiteradamente que ninguém fala com ele. No entanto, nas páginas finais, ele revela que uma “fonte confiável” comenta sobre Neven. Ora, se ele tinha uma fonte confiável, não estava tão isolado assim, e sua sensação de solidão pode melhor ser atribuída ao sentimento de falta em relação ao amigo.

A moldura dessa relação que é pessoal e afetiva confere mais fluidez ao que, do contrário, seria um relato árido do conflito em suas diversas fases. Dessa forma, o elemento literário, com sua carga de pessoalidade, serve para melhor expor um evento que é coletivo, histórico e que poderia, de outra maneira, ficar muito distante para o leitor.

7.0. O quadrinho jornalístico no Brasil.

Partimos, aqui, da premissa de que os quadrinhos são uma linguagem que comporta uma grande quantidade de gêneros. Muitos dos gêneros textuais, típicos da literatura e do jornalismo, têm seus correspondentes nos quadrinhos. A crença de que a linguagem dos quadrinhos não poderia ser usada em coberturas jornalísticas, por exemplo, ficou abalada com o trabalho de Joe Sacco. Sua obra vem sendo objeto de estudos pelos interessados nesse novo gênero, que passou a ser conhecido no Brasil como quadrinho jornalístico.

Joe Sacco é maltês, mas sua carreira de cartunista aconteceu nos Estados Unidos da América. Por esse motivo, muitos dos eventos e fatos históricos relatados neste trabalho são relacionados ao mercado estadunidense, principal referência da arte, uma vez que os principais criadores, os mais famosos personagens e as técnicas mais utilizadas foram ali desenvolvidas.

A influência dos quadrinhos americanos nos quadrinhos de outros países é exageradamente maior que a influência dos quadrinhos de outros países nos EUA. O consumidor médio americano não tem o costume de ler quadrinhos de outros países. Dessa forma, a produção americana não sofre a concorrência dos quadrinhos estrangeiros tão pesadamente como acontece no Brasil, por exemplo. Em outros países, as edições nacionais de *Superman*, *Spider-man*, entre outros, concorrem fortemente com os produtos locais pela preferência dos consumidores de quadrinhos. Embora algumas pesquisas indiquem que os mercados japonês e europeu sejam maiores que o dos Estados Unidos da América, em demanda e volume de vendas, a influência dos quadrinhos americanos é ainda predominante, apesar de que já se pode observar uma aproximação cada vez maior destes três eixos.

No Brasil, essa situação de desequilíbrio apresenta-se mais extrema, uma vez que não há aqui uma tradição forte de produção nacional. Talvez por isso, há muitos artistas brasileiros trabalhando na indústria de quadrinhos dos EUA, tais como: Ivan Reis, Ed Benes e Joe Prado (*DC comics*) e Mike Deodato (Marvel Comics). A produção nacional é praticamente dividida entre independentes, que raramente conseguem trabalhar exclusivamente com quadrinhos no país; e a *Turma da Mônica*, produto principal do único grande

produtor nacional de quadrinhos, a *MSP Produções*. A alternativa é composta de importações, principalmente japonesas e americanas, sendo que há um considerável espaço para as italianas, francesas e até mesmo coreanas. Mesmo nas tiras de jornais, se observa os resultados desse domínio cultural. É raro encontrar um jornal de grande circulação cuja seção de quadrinhos ofereça exclusivamente tiras nacionais.

A despeito dessa situação, o Brasil conta com uma grande quantidade de artistas profissionais da área. Isso se deve ao fato de que, apesar dos artistas encontrarem muitas dificuldades, que acabam afetando a produção de quadrinhos individualmente (principalmente entre os independentes), há uma grande quantidade de artistas constantemente lançando diversos produtos usando a linguagem.

Grande parte da demanda por profissionais de quadrinhos não vem do mercado de HQ, mas de outras áreas com interesse na linguagem e em suas possibilidades. É possível que a indústria de quadrinhos do Brasil, devido ao incipiente desenvolvimento do setor, ainda não tenha consciência do quão versátil e popular é a linguagem dos quadrinhos, de modo que não se vê o uso dessa linguagem em aplicações tão variadas como no mercado dos países desenvolvidos. Um caso interessante e emblemático é o de uma HQ especial da revista *Super Interessante* que narrava várias histórias reais de assassinos seriais. Esta revista pertence à Editora Abril, que também era a responsável pela importação dos quadrinhos *Marvel* e *DC* à época, e que, ocasionalmente, encomendava capas exclusivas feitas por artistas nacionais. A ideia de se fazer uma HQ não veio da equipe de quadrinhos da Abril, e sim da própria equipe da *Super Interessante*, que, segundo consta, não tinha nenhum contato com a equipe de quadrinhos da Abril. Este episódio mostra que, em certos casos, os profissionais da área não têm informações sobre a demanda pelo produto, além de haver uma grande carência de pesquisas de mercado para se detectar demandas não atendidas.

Como costuma acontecer na indústria do entretenimento e na produção cultural, o interesse por um tipo de produto é induzido pela publicidade. O consumidor deve ser conquistado por meio da oferta e disponibilidade fácil de produtos de qualidade. Diante disso, cria-se um círculo vicioso: a produção

nacional é muito restrita e não gera recursos suficientes para o desenvolvimento de novos produtos capazes de concorrer com os produtos importados e, com isso, não são criadas as condições necessárias para que a criatividade dos artistas brasileiros possa aparecer. Pode-se, no entanto, afirmar que há um grande interesse pelos quadrinhos no Brasil. Esse interesse e importância da linguagem dos quadrinhos no Brasil são bem ilustrados pelo peso que publicações como *O Pasquim* e cartunistas como Ziraldo e Henfil tem na cultura do país.

Nesse contexto, a situação do quadrinho jornalístico é ainda mais difícil. O público brasileiro não está habituado a consumir esse gênero de reportagens. Por outro lado, a própria indústria nacional dos quadrinhos parece não ter interesse no desenvolvimento desse tipo de produto. Assim, a demanda e o interesse pelo quadrinho jornalístico devem vir de outros setores da produção cultural. Até agora, as obras produzidas no Brasil que podem ser consideradas quadrinhos jornalísticos geralmente são encomendas por outras indústrias, que por motivos próprios, decidiram usar a linguagem dos quadrinhos em determinado produto. Portanto, o mais provável é que a indústria brasileira de quadrinho jornalístico, que está ainda por se formar, seja criada a partir das demandas de outros setores do mercado cultural e de entretenimento a partir da infraestrutura já implantada para produção dos quadrinhos dirigidos ao público jovem.

Um exemplo do que se afirmou é a história *O Incrível Mensalão*, publicada no caderno *Poder*, da *Folha de São Paulo* em 2012. Essa HQ especial, que tem muito em comum com as *Sunday Pages* dos jornais americanos, é longa demais pra que seja considerada uma simples tira. Ela foi elaborada com o propósito de explicar ao leitor o complexo caso de corrupção envolvendo políticos importantes, que ficou conhecido como mensalão. Para a criação da HQ, foi convocado o talento do cartunista Angeli:



Figura 64 – ANGELI et al. O incrível Mensalão. São Paulo: Folha de São Paulo, Cd. Poder 19/08/2012. Em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/poder/61728-o-incivel-mensalao.shtml>> visto no dia 12/04/2013

O excerto reproduzido na Figura 64 é uma amostra representativa do trabalho que foi feito na HQ. O estilo caricatural de Angeli é detalhista o suficiente para identificar com precisão os personagens envolvidos e marcar suas feições para o leitor. A narrativa é bem didática, com muitas combinações de imagem e palavras dos tipos “específica de palavras”, “interseccionais” e “específicas de dupla”. As imagens trabalham em conjunto com o texto, apesar de essa interação ser diáfana. Ainda assim, é difícil dizer que elas são apenas ilustrações. A figura 65 mostra uma das poucas combinações Interdependentes presentes na HQ.



Figura 65 – ANGELI et al. O incrível Mensalão. São Paulo: Folha de São Paulo, Cd. Poder 19/08/2012. Em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/poder/61728-o-incrivel-mensalao.shtml>> visto no dia 12/04/2013

Os tipos de transições quadro a quadro, Momento-a-Momento e Cena-a-Cena são predominantes, enquanto se nota uma ausência total de transições ação-a-ação. Isso se explica pela natureza documental da história, já que foi baseada no material que tinha sido publicado sobre assunto até então. A natureza verídica dos fatos se confirma com uma simples pesquisa sobre o assunto, principalmente nos documentos oficiais e reportagens até então publicadas.

Assim, essa tira se aproxima de uma reportagem *de facto* (ao contrario do trabalho de Sacco, que se configura como romance-reportagem). Não apenas tem as dimensões mais coerentes com uma publicação de jornal, mas também está mais em sintonia com o que a editoria do jornal pediria de uma pesquisa do tipo. Nesse caso, poderíamos considera-la um segundo tipo de quadrinho jornalístico, que tenta ser uma reportagem em si, e não uma história baseada em fatos reais.

Outro caso é *A Marcha da Maconha*, publicada na edição número 6 de 2008 da revista soteropolitana *Fraude*. A revista é uma publicação do Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia e trabalha diversos aspectos da cultura moderna, algumas vezes se utilizando de quadrinhos, apesar de não ser uma obra dedicada aos quadrinhos ou mesmo escrita em quadrinhos. Mesmo assim, o editor decidiu que a melhor maneira de abordar o então crescente movimento da *marcha da maconha* seria no formato de uma HQ.

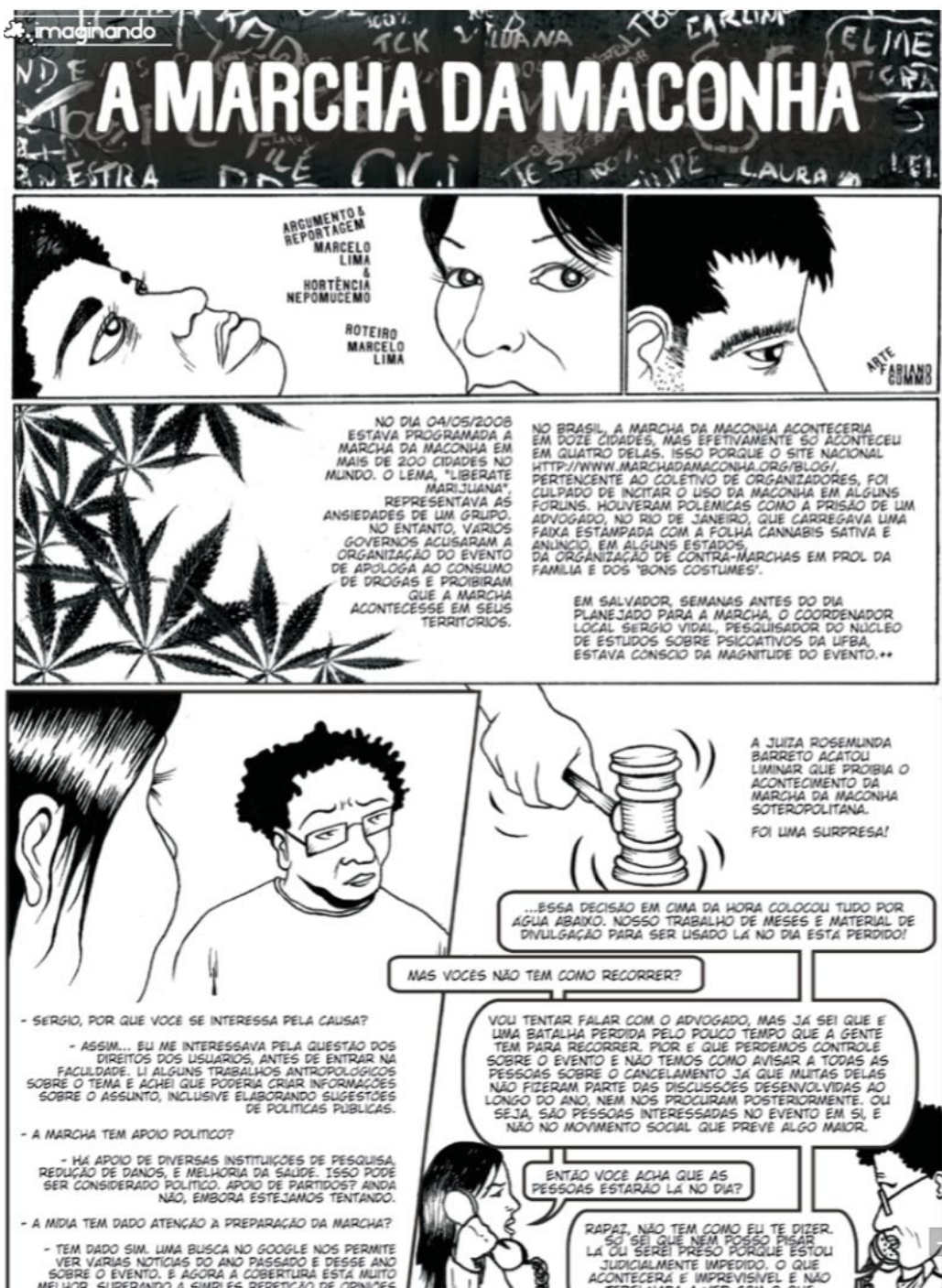


Figura 66 – MARCHA da Maconha, a. Revista Fraude Ed. 6. Bahia: Setembro, Ano 05 – nº 6, Pág. 38, Agosto 2008

Na figura 66, pode-se ver porque é apropriado dizer que a *marcha da maconha* foi publicada *no formato de uma HQ*, mas não se pode chama-la de HQ, de fato. Apesar de haver uma combinação de imagens com palavras, não há uma narrativa ou mesmo um enredo. Embora o texto seja apresentado por meio de quadros e balões, pode-se dizer que se trata de apenas um texto densamente ilustrado.



Figura 67 – MARCHA da Maconha, a. Revista Fraude Ed. 6. Bahia: Setembro, Ano 05 – nº 6, Pág. 39, Agosto 2008

A segunda página (figura 67) apresenta algo mais parecido com uma HQ. Os diálogos já passam a ideia de que há de fato uma narrativa, embora eles sejam demasiadamente explicativos. A sarjeta preta no meio da página serve para indicar que as duas metades são eventos ocorrendo ao mesmo tempo, mas independentes um do outro. Um efeito que se perde nos dois últimos quadros, que deveriam representar o encontro dos dois grupos.

O resto da matéria segue no mesmo estilo: com imagens desconexas, bastante uso de *close-ups* e predominância do texto como principal meio de passar a mensagem.

Em um levantamento de transições na obra, pode-se dizer que há um uso predominante da transição Elemento-a-Elemento, com poucas ocorrências de transição Cena-a-Cena. Diferente do que se encontra da obra de Sacco, não fica claro o local onde se encontram os repórteres, Marcelo Lima e Hortência Nepomuceno, durante a reportagem. Nem mesmo o artista, Fabiano Gummo, oferece alguma explicação sobre sua relação com os textos ou os eventos descritos. O leitor só consegue descobrir que o trabalho foi feito por Hortência porque quem faz a entrevista com Sérgio Vidal é uma mulher, e Hortência é a única mulher da equipe. As combinações são sempre “especifica de palavras”, uma vez que as imagens pouco adicionam à mensagem. E apesar da falta de cenários e foco nos rostos, nota-se que a intenção do artista era apresentar um traço mais realista.

Com isso em mente, pode-se afirmar que a HQ pelo menos tenta ser uma reportagem. Houve pesquisa e entrevistas, e fica claro que Marcelo ou Hortência estiveram presentes nos eventos, ou que, pelo menos, eles acompanharam os relatos pela grande mídia. Esse pode não ser um exemplo de bom jornalismo, mas não se pode negar o trabalho por trás da obra. Um texto que depende fortemente do cronótopo de seu tempo, e busca a veracidade.

O interesse de outras indústrias nos quadrinhos tem até agora representado as melhores oportunidades para os profissionais da área. Mas essa situação pode estar em vias de sofrer mudanças substanciais. A internet facilita a exposição dos trabalhos pelos artistas e torna seus trabalhos acessíveis a todos os interessados. Há uma grande quantidade de *sites*, portais e comunidades dedicadas ao assunto. A livre publicação on-line permite que muitas histórias, que de outra forma poderiam passar despercebidas, cheguem ao público. Um exemplo disso é o site *Cartoon Movement* (www.cartoonmovement.com), que se autoproclama a plataforma número 1 para cartuns políticos e quadrinho jornalístico.

Além de disponibilizar uma grande variedade de cartuns já publicados em mídia impressa, o site traz um dos mais interessantes quadrinhos, o *Webcomic*, que é publicado diretamente na internet. Trata-se do quadrinho com o título *Inside The Favelas (part 1)* e sua continuação *Inside The Maré*¹⁷, criados pela dupla Augusto Paim e MauMau. Embora tenham sido criados por dois brasileiros, os *Webcomics* foram publicados em inglês. Nessas histórias, os autores exploram a situação das favelas pacificadas do Rio de Janeiro, tentando se contrapor à visão fornecida pela grande mídia na época.



Figura 68 – PAIM, agosto. MAUMAU. *Inside the favelas (part 1)*. 2011 Disponível Em <<http://www.cartoonmovement.com/comic/18>> Visto no dia 15/12/2014

A figura 68 mostra como o quadrinho é apresentado no site. Nota-se que é bem diferente do que se espera de uma história em quadrinhos tradicional. Este formato, que lembra muito uma apresentação de *Powerpoint*, é uma das alternativas para a publicação na internet, um pouco diferente dos formatos tradicionais. O “virar a página” aqui é substituído por clicar o botão “▼” para ir para próxima página e o botão “▲” para a anterior. Além disso, esse formato apresenta uma mistura interessante entre a natureza dos quadrinhos (imagens justapostas, ou seja, lado a lado) e a natureza dos filmes/TV, em que as imagens

¹⁷ Oficialmente chamada *Inside the Favelas (part 2)*, mas o título da HQ em si, o que está escrito nas páginas, é *Inside the Maré*. Para diferenciar melhor as duas obras, escolhemos usar *Inside the Maré*.

sempre ocupam o mesmo espaço. A seguir, uma mistura melhor mostrada pela página 69 da HQ:

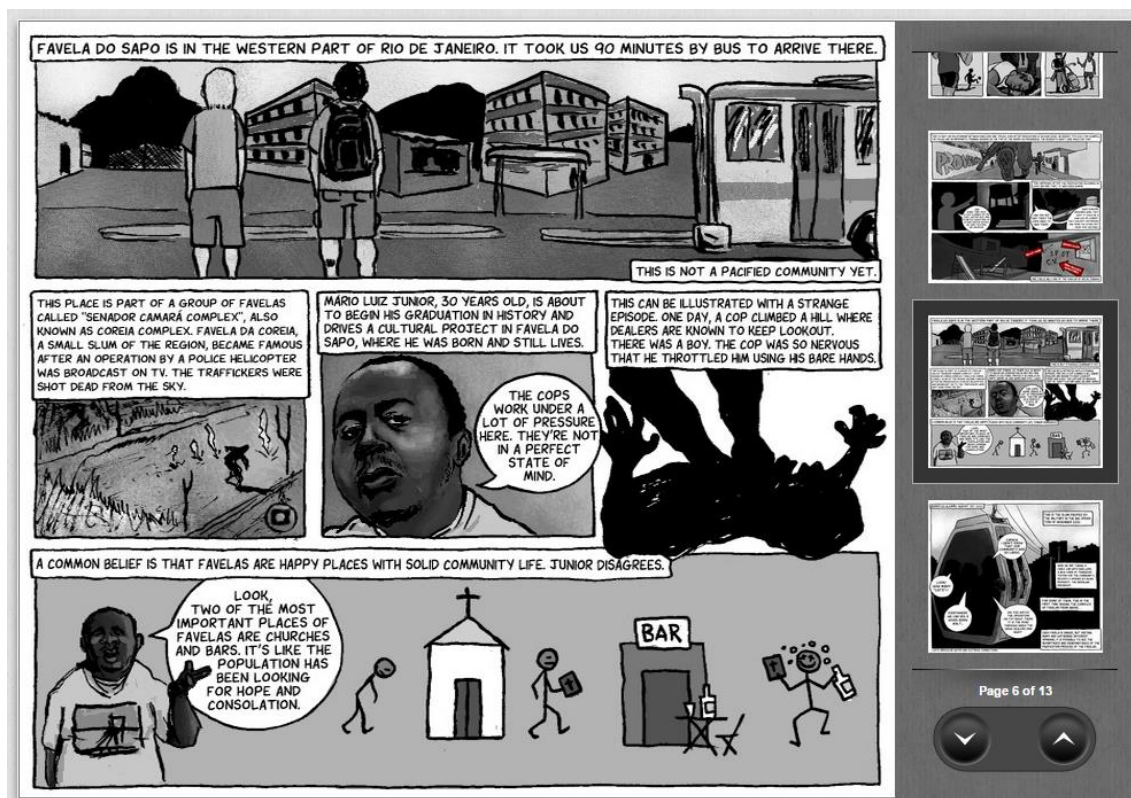


Figura 69 – PAIM, Augusto. MAUMAUA. *Inside the favelas (part 1)*. 2011 Disponível Em <<http://www.cartoonmovement.com/comic/18>> Visto no dia 15/12/2014

Obviamente, a maior similaridade ainda é com os quadrinhos: o leitor tem o poder de decidir quando mudar de página, podendo igualmente prestar atenção em todos os detalhes da cena, seu olhar tem que navegar pela figura. Mas, ao mudar de página, o efeito resultante é mais similar à mudança de quadro de uma animação. Infelizmente, as possibilidades desse efeito não foram exploradas pela dupla de criadores em todas a sua potencialidade, resultando em uma história tradicional, com um bom uso de *splash page*. Uma outra característica interessante é que, assim como ocorre na obra de Sacco, temos a presença dos autores na história, que contam as visitas que eles fizeram. Diferente de Sacco, contudo, a presença deles em *Inside The Favelas* é quase imperceptível, de modo que o leitor tem que estar bem atento às cenas, para encontra-los. Já em *Inside The Maré*, eles assumem um papel mais central, mas apenas ao lidar com a história de sua “última visita”, que, aliás, não ocorreu,

entre outros motivos, por acreditarem estar em risco. Nas histórias das duas visitas anteriores à favela da Maré, eles novamente tomam a posição de meros espectadores dos eventos.

O estilo é bastante realista, mas como mostrado na própria figura 69, em alguns momentos os autores usam cartum. Em geral, o estilo das treze páginas da HQ se mantém similar ao mostrado na Figura 68. A mesma variação de estilo também está presente em *Inside The Maré*, apesar de que nesta última, os autores decidiram usar uma pintura mais aquarelada

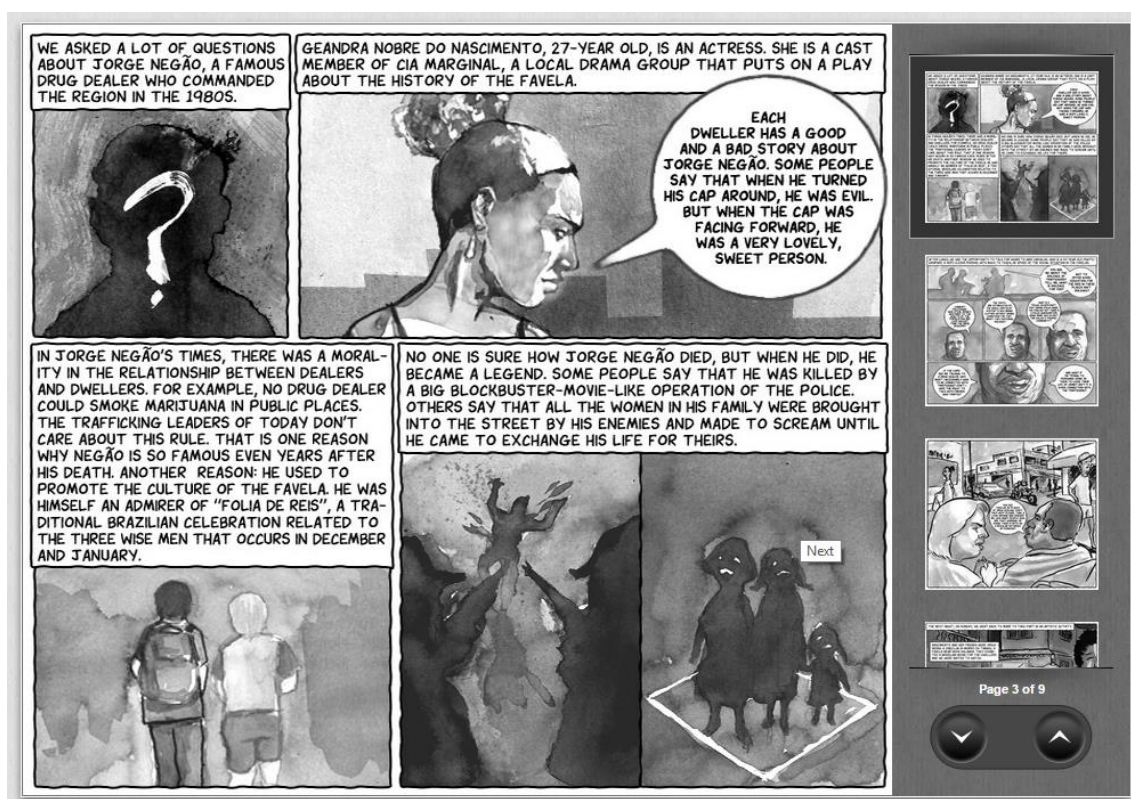


Figura 70 – PAIM, Augusto. MAUMAU. *Inside the favelas (part 2)*. 2011 Disponível Em <<http://www.cartoonmovement.com/comic/19>> Visto no dia 15/12/2014

Em termos de transições, as duas HQs se mostram bem semelhantes, com um grande uso de transições Momento-a-Momento, e Cena-a-Cena, o que é muito interessante, pois, ao final, tem-se a sensação de que não são histórias sobre as pessoas que moram ali, ou sobre dois quadrinistas visitando as favelas, mas sim sobre as favelas mesmas, como se o próprio lugar fosse um tipo de ser vivo com suas histórias. O mais próximo de um verdadeiro “personagem” é Jorge Negão, um traficante da Maré morto ainda na década de oitenta. Na época da HQ, sua história já era uma lenda, um mito entre os moradores. Assim, o que se

tem nessas histórias é mais uma visão dos autores sobre o lugar. Mesmo nas entrevistas com os moradores, o foco não são as pessoas, e sim o próprio ambiente das favelas. Por isso a falta de transição ação-a-ação ou Elemento-a-Elemento. Até mesmo os momentos em que os autores estavam sendo ameaçados foram tratados sem o uso de transição ação-a-ação.

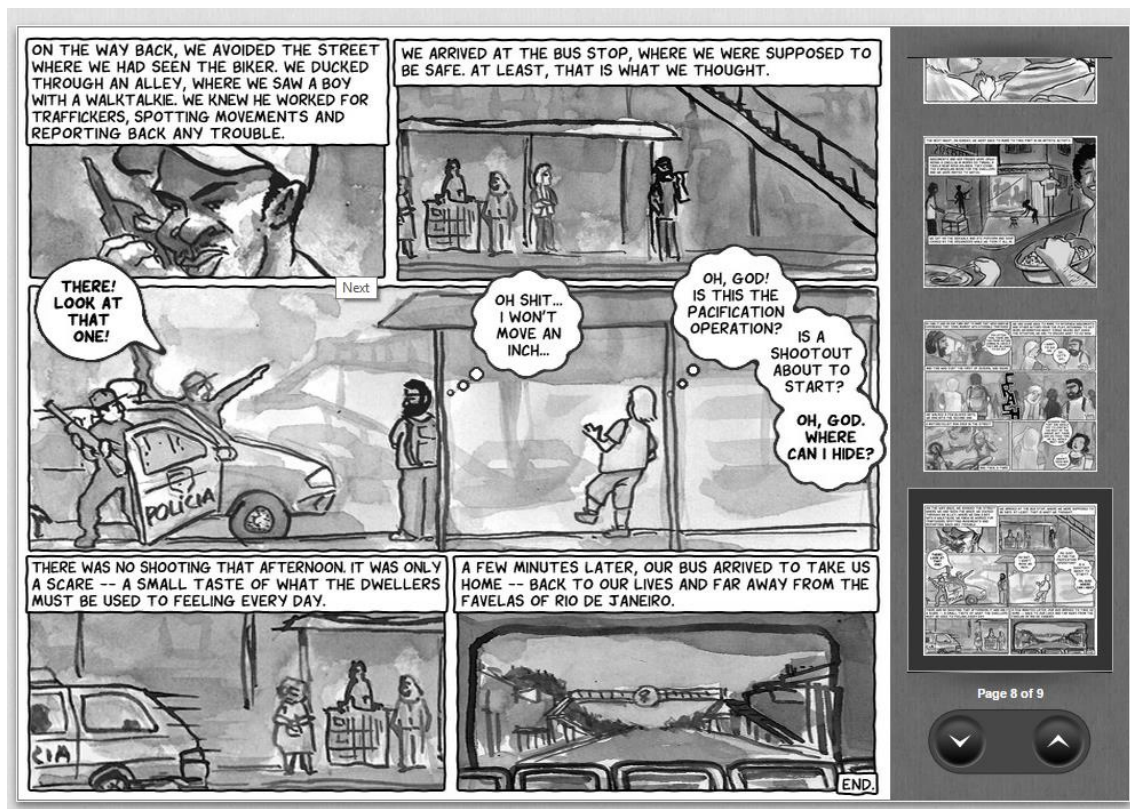


Figura 71 – PAIM, agosto. MAUMAU. *Inside the favelas (part 2)*. 2011 Disponível Em <<http://www.cartoonmovement.com/comic/19>> Visto no dia 15/12/2014

Essas três HQs mostram bem como o quadrinho jornalístico está presente no Brasil. Em todas elas, podemos ver elementos similares ao trabalho de Sacco e a presença de uma pesquisa prévia do assunto abordado. O que caracteriza o quadrinho brasileiro é que o espaço dele não está vinculado ao mercado de quadrinhos do país, mas sim à necessidade da linguagem por outras mídias ou indústrias. Mesmo um *Webcomic* como a dupla *Inside The Favelas* se mostra bem afastado dos círculos nacionais.

Desta forma, notamos que existe no Brasil um interesse do público leitor pelas reportagens em quadrinhos. Esse formato é frequentemente usado, o suficiente para não ser considerado inexistente ou uma exceção à regra. O que não se encontra ainda no mercado são obras mais trabalhadas, que tenham o

nível de sofisticação de um romance-reportagem de fato. Isso se explica pelo cenário da indústria nacional: Analogamente ao que acontece com os romances-reportagens, que são publicados pelas editoras de livros de ficção, os quadrinhos jornalísticos deveriam ser publicados pela indústria de quadrinhos. Contudo, este setor no Brasil se encontra em estado de estagnação, com pouquíssimas mudanças e nenhum interesse em expandir ou ir além do que já é feito. E o que ela já faz é importar, trazer conteúdo de outros países para cá. Sem uma forte produção nacional, todo quadrinho publicado se torna um forte risco para o autor, tanto em termos de reputação quanto econômicos. Se esse risco for muito alto (como é atualmente), os autores vão preferir gêneros com mais retorno financeiro (como ficção científica, fantasia ou comédia) e evitar gêneros mais arriscados.

8.0. CONCLUSÃO

Esse trabalho tem como tema a história em quadrinho e seu uso como meio de comunicação e expressão artística. A hipótese que norteou a elaboração desta dissertação é a de que, como linguagem, a história em quadrinho comporta diversos gêneros, de forma semelhante ao que acontece com os diversos tipos de textos escritos. O paralelismo entre ambos os meios de comunicação se estende ao texto jornalístico e o seu correspondente nas HQs – o quadrinho jornalístico, gênero que vêm ganhando o reconhecimento da crítica especializada, principalmente a partir do trabalho de Joe Sacco. Assim, três assuntos foram abordados neste trabalho: primeiro, a caracterização dos quadrinhos como linguagem específica; segundo, a existência de um gênero específico dentro do quadrinho jornalístico correlato ao romance-reportagem, vertido na linguagem dos quadrinhos, e suas semelhanças e diferenças em relação ao texto jornalístico, tomando como exemplo, especialmente, a obra de Joe Sacco; e, por último, a produção do quadrinho jornalístico no Brasil e sua inserção no mercado nacional.

Em relação ao primeiro tópico, é interessante notar que a noção de quadrinhos como linguagem ainda é uma questão polêmica e pouco estudada. Por ser uma mídia visual, a história em quadrinho tem muito em comum com o cinema e a televisão, de modo que as possibilidades e limitações dessas linguagens acabam tendo grande influência sobre os quadrinhos e suas decisões artísticas. Contudo, o fato de ser uma mídia impressa determina uma série de características, que faz com que a HQ tenha mais aspectos em comum com a literatura que com as outras mídias citadas. Além disso, é digna de nota a enorme quantidade de gêneros textuais que podem ser transpostos para o formato de HQ. Apesar disso, ao longo de sua história, os quadrinhos sempre foram vistos como de “leitura fácil” ou “para crianças”, em comparação ao texto literário, cuja leitura e interpretação se acredita exigirem um preparo intelectual considerável. Essa crença, porém, vem sofrendo mudanças importantes recentemente, como resultado do reconhecimento de trabalhos no formato de HQ de altíssima sofisticação técnica e intelectual. Assim, pode-se afirmar que o potencial dos quadrinhos como linguagem é extremamente vasto e que quanto

maior for a quantidade de gêneros estruturados no formato de HQ, maior será o desenvolvimento das técnicas e do próprio vocabulário dessa linguagem.

McCloud foi o primeiro a estudar os quadrinhos de forma sistemática, buscando unificar os seus princípios e expor suas técnicas, mas com o objetivo prático de aprender e ensinar como escrever em quadrinhos. Outros estudiosos deram prosseguimento aos seus estudos, de modo que atualmente há uma grande quantidade de trabalhos teóricos disponíveis sobre o tema.

Entre os pioneiros, outro autor que contribuiu muito para o desenvolvimento de novas maneiras de escrever quadrinhos foi Joe Sacco, que, com sua obra, trouxe para os quadrinhos o gênero do romance-reportagem, além de outros relacionados ao jornalismo. Seu trabalho ganha especial importância em razão do seu ineditismo. Embora os quadrinhos sempre tenham dividido espaço com o gênero jornalístico, sua incursão neste campo só veio acontecer recentemente. Os temas abordados pelo jornalismo pedem níveis de verossimilhança a que a indústria dos quadrinhos não estava acostumada. Joe Sacco, além de romper essa barreira, mostrou de forma clara as potencialidades dos quadrinhos nessa nova forma de comunicação, jogando uma nova luz sobre o próprio jornalismo e seus critérios de objetividade.

Antes de Sacco, os quadrinhos com viés jornalísticos apresentavam em geral dois tipos de textos: aqueles extremamente documentais, como *Flashpoint*; ou textos metafóricos, como *Shadowplay*. As preocupações com a veracidade em quadrinhos estavam restritas aos manuais de instruções. Uma reportagem apresentada em quadrinhos era algo impensável. Sacco não apenas provou que é possível usar a linguagem dos quadrinhos para abordar os grandes temas da atualidade, da mesma maneira que se faz em um texto estritamente jornalístico, como também mostrou que o impacto que esse texto causa no leitor se torna muito mais intenso, devido à principal característica da linguagem: a de colocar o leitor no centro dos eventos e das emoções descritas. É difícil conseguir tal fenômeno com tanta eficácia quanto nas histórias em quadrinhos. Sacco mostrou que todos os gêneros e cronótopos estão à disposição, apenas à espera dos artistas para atualizá-los. Podemos afirmar que as duas obras analisadas aqui são romances reportagens pois se ancoram em fatos reais, de conhecimento públicos, emoldurado por técnicas vindas da literatura. No caso

de *Palestina*, o autor utilizou a estrutura de uma novela, e em *Uma História de Sarajevo*, as características de uma escrita de si.

No Brasil, os quadrinhos são uma linguagem extremamente popular, embora a indústria nacional de HQ esteja estagnada. De modo análogo ao que acontece em outros países, a linguagem dos quadrinhos é empregada nas mais diversas formas, o que comprova que o público brasileiro é também muito receptivo à linguagem. Contudo, a indústria dos quadrinhos parece sofrer dos mesmos problemas que se observa em outros setores da comunicação de massa: a produção nacional sofre a concorrência da importação de produtos oriundos de outros países culturalmente dominantes, principalmente os Estados Unidos, de modo que a produção nacional tem de ocupar nichos de mercado mais restritos. Apesar desses problemas, nota-se que a indústria dos quadrinhos vem crescendo, com uma importante expansão das *graphic novels* brasileiras nas livrarias. Apesar, ou por causa, da estagnação do setor, o Brasil exporta muitos profissionais para o exterior.

Diante do panorama descrito, pode-se concluir que os quadrinhos são uma linguagem com um grande potencial ainda despercebido. Uma mídia única, que coloca o leitor no centro dos eventos que descreve, dando a ele a sensação de participar da história, mas ainda permite que ele absorva os eventos no seu próprio ritmo e tenha um papel mais ativo que em outras mídias impressas.

Essa característica, quando usada para expor eventos reais, revela um forte potencial para dar ao leitor uma visão única e emocional daqueles acontecimentos e da vida daquelas personagens. Ao ser escrita em quadrinhos, uma história não é apenas uma descrição de fatos, mas sim, uma vida que refletirá na própria vida do leitor, e esse fenômeno é algo que apenas a alquimia entre imagens e palavras dos quadrinhos consegue fazer.

9.0. BIBLIOGRAFIA

Corpus:

ANGELI et all. *O incrível Mensalão*. São Paulo: Folha de São Paulo, Cd. Poder 19/08/2012. Em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/poder/61728-o-incrivei-mensalao.shtml>> visto no dia 12/04/2013.

MARCHA da Maconha, A. Revista Fraude Ed. 6. Bahia: Setembro, Ano 05 – nº 6, Pág 38-41, Agosto 2008.

MOORE, Alan et all. *Brought to Light: a Graphic Docudrama*. Chicago: Eclipse Comics, 1988.

SACCO, Joe. *Uma História de Sarajevo*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

_____. *Palestina – Edição Especial*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012.

Aporte teórico:

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e estética: a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec Editora, 2010.

_____. *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Texas: University of Texas Press, 1981.

PACE, Ana Amelia Barros Coelho. *Lendo e escrevendo sobre o pacto autobiográfico de Philippe Lejeune* [online]. São Paulo : Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2012. Dissertação de Mestrado em Língua e Literatura Francesa. [acesso 2015-01-07]. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8146/tde-06122012-143422/>>.

COUTINHO, Eduardo F.; Carvalho, Tania F. (Org.) *Literatura comparada: textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco Editora, 2011.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ª ed., São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EVAN-ZOHAR, Itamar. 1990 *Polysystem Studies* [=Poetics Today 11:1]. Durham: Duke University Press.

LEE, Stan. *How to Write Comics*. New York City: Watson-Guption Publications, 2005.

LEE, Stan e BUSCEMA, John. *How to draw comics the marvel way*. New York City: Touchstone, 1984.

_____. *How to Draw Comics*. New York City: Watson-Guption Publications, 2010.

LEJEUNE, Philippe. *O guarda-memória*. Revista Estudos Históricos, v. 10, n. 19, p. 111-120, 1997.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

_____. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2008.

MOISÉS, Massaud. *A Criação Literária: Prosa I*. 19ª ed. São Paulo: Cutrix, 2003.

MORRISON, Grant. Quitely, FRANK. et al. *Absolute All Star Superman*. New York City: DC Comics.2010.

NITRINI, Sandra. *Literatura Comparada*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

O'NEIL, Dennis. *Guia oficial da DC Comics: Roteiros*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

PIETROFIRTE, Antônio Vicente; GÊ, Luiz. *Análise Textual da História em Quadrinhos: Uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2009.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

VAN LENTE, Fred e DUNVALEY, Ryan. *The Comic Book History of Comic Books*. San Diego: IDW publishing, 2012

WATTERSON, Bill. *The Complete Calvin and Hobbes Book Two*. USA: Lionheart Books Ltd. 2010.