

## **História de pescador: O uso do Quadrinho no jornalismo popular da revista Mixtura<sup>1</sup>**

Bruna Rodrigues da Silva<sup>2</sup>

Rosana Dias da Silva<sup>3</sup>

João José Alencar<sup>4</sup>

Higor Reis<sup>5</sup>

Lawrenberg Advíncula da SILVA<sup>6</sup>

Universidade do Estado de Mato Grosso, Unemat

### **Resumo:**

A linguagem dos quadrinhos tem seu registro já nos primeiros resquícios de arte sequencial, isto há cerca de 4 mil anos A.C. Trata-se de uma narrativa visual que estabelece um pacto silencioso com o leitor que, no presente trabalho, será desenvolvido com uma proposta bastante irreverente. História de pescador é um conto anedótico (falácia popular) que foi publicado na primeira edição da revista Mixtura, um projeto desenvolvido como TCC, voltado para a cobertura da cultura e culinária popular. Do ponto de vista estético, o quadrinho se utiliza de traços e silhuetas simplórias, bastante comuns nas tirinhas do cartunista do Henfil, vide jornais diários como Folha de São Paulo e Gazeta de Cuiabá. Mas, acima de tudo, deslinda o universo complexo das artes visuais aplicados à produção editorial aos alunos de jornalismo envolvidos no processo.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em quadrinho; contos populares; design gráfico; produção editorial.

## **1 INTRODUÇÃO**

A tradição oral sempre marcou a memória social e cultural dos povos primitivos até a existência da imprensa de Gutemberg em 1450. Os primeiros povos transmitiam conhecimento e crenças por meio de histórias contadas de pai para filho, enquanto modo e tradição. Na tradição oral o texto se fundamenta na língua falada, nas marcas orais, caracterizando por construções discursivas mais próximas do cotidiano. O boato, a fofoca, a prosa, constituem exemplos desta tradição oral, que, do ponto de vista dos estudos de Comunicação, podem ser notados como manifestações comunicativas de cunho sonoro a partir da teoria da Folkcomunicação. No livro *Mídia e Cultura Popular*, de José Marques de

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade História em Quadrinhos..

<sup>2</sup> Aluna líder do trabalho. 2º Semestre de Jornalismo, email: brunaandressa@gmail.com

<sup>3</sup> Aluna membro do trabalho. 8º Semestre de Jornalismo. Email: rosanasilva1971@gmail.com

<sup>4</sup> Membro do trabalho. Jornalista, email: jjaspc@gmail.com

<sup>5</sup> Aluno membro do trabalho. 1º Semestre de Computação, email: higor.reis@bol.com.br

<sup>6</sup> Orientador do trabalho. Professor Mestre do Curso de Comunicação Social/Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso, email: lawrenberg@gmail.com

Melo (2008), esta tradição oral se enquadra dentro do que se denomina de folkcomunicação oral, constituída por um canal auditivo e códigos verbais e musicais.

Não muito diferente, os contos de pescador registram traços emblemáticos desta cultura oral que ainda permanecem em tempo de predominância da mídia escrita, televisiva e digital. Neste sentido, buscando valorizar esta tradição oral e propriamente as camadas populares, a presente história em quadrinho desenvolve de forma cômica um enredo que abrange o imaginário popular das comunidades de pescadores, caracterizado pela visão arquetípica do pescador simples, pacato e erigado.

De acordo com o professor Lawrenberg A. Silva, em palestra proferida na semana do calouro (14/03/2014):

A história em quadrinho se apresenta como uma arte sequencial, feita a partir da combinação harmoniosa entre figuras, imagens, textos, de modo a suscitar uma narrativa que seja compreendida dentro de um pacto silencioso entre quadrinista e leitor.

Trata-se de uma definição clara sobre os quadrinhos, mas que coaduna com um conceito mais geral trabalhado por muitos estudiosos como Steve McCloud e Eisner, quando esses a definem como toda representação composta por uma serie de imagens dispostas em sequencia. (INTERSTÍCIOS, outubro de 2009).

No Brasil, os quadrinhos podem ser resumidos em tiras críticas publicadas diariamente em jornais de grande circulação. Já no Japão a sua arte é explorada sob a denominação de *mangás*, contagiando multidões de jovens e efervescendo um mercado editorial que perpassa os impressos tradicionais de tamanho de bolso e se estende em desenhos 3D com veiculação televisionada.

De acordo com a estudiosa Gêisa Fernandes D'Oliveira (2004: p.78-93), o conceito de quadrinho é de uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes onde este espaço-temporal será preenchido pelo imaginário do leitor. Enquanto para o pesquisador mexicano Nestor Garcia Canclini (2003), através de sua obra *Culturas Híbridas*, os quadrinhos constituem um gênero impuro, pelo fato de transitarem entre a imagem e a palavra, entre o erudito e o popular, entre o artesanal e a produção de massa. “É senão uma combinação de técnicas de narrativas “oblíquas”, que evidenciam o potencial

visual da escrita e a capacidade de dramatização de imagens estáticas.” (CANCLINI apud REZENDE, SILVA, 2012: p.3)

## **2 OBJETIVO**

Valorizar a tradição oral dos contos de pescadores por meio da linguagem dos quadrinhos.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Com o advento das redes sociais da internet e demais meios de comunicação que valorizam a cultura escrita e visual, a cultura oral perdeu espaço no cotidiano das pessoas. Nesse sentido, torna-se importante reiterar a importância desses contos como registros do imaginário popular dos nossos antepassados e ainda presentes nos dias atuais. E ainda mais pertinente quando esta reiteração surge a partir dos quadrinhos, que constitui um formato de grande aceitação nos públicos mais jovens, e que, quando disposta numa revista de linha editorial voltada para as camadas populares, atesta uma oportuna interação entre os quadrinhos e jornalismo de revista no resgate de valores tradicionais, senão folclóricos.

## **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Durante o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso da Revista *Mixtura*, foi definido, no projeto gráfico-editorial, a elaboração de seções que tivessem uma linguagem mais irreverente e adequada ao público-leitor, caracterizado por pessoas mais simples, a maioria com o ensino médio incompleto e rendimento médio de um a três salários mínimos. A partir disso, sugeriu-se uma história em quadrinhos, dado a grande aceitação que o formato possui perante o público-leitor, mas também pelo poder de comunicação das imagens.

Escolhido o formato, houve uma reunião para a definição do tema. Durante a reunião participou tanto os alunos envolvidos no projeto da revista *Mixtura* quanto os alunos dos semestres iniciais de Jornalismo, além do acadêmico Higor Reis, já que esse tinha experiência na produção de quadrinhos e cartuns.

Após uma breve pesquisa na região acerca de temas a serem explorados pelo projeto, chegou-se a conclusão que a história em quadrinhos seria voltada para traduzir a realidade de um morador ribeirinho. Na região, há a presença do rio Araguaia que influencia direto e indiretamente nos hábitos alimentares da pequena população das cidades

de Alto Araguaia e Santa Rita do Araguaia, estado de Goiás. Nesse sentido, optou-se por explorar a vida dos pescadores como figura emblemática deste imaginário local, marcado pela presença do rio e pelo peixe como principal elemento do cardápio.

Definido o tema, realizou-se uma pesquisa iconográfica com símbolos e referências visuais ligados ao universo dos pescadores e da pesca. A pesquisa possibilitou um entendimento amplo acerca da importância do uso adequado da linguagem visual na produção de quadrinhos. Isto porque, de acordo com Dondis (1997):

“A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana. As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade.”

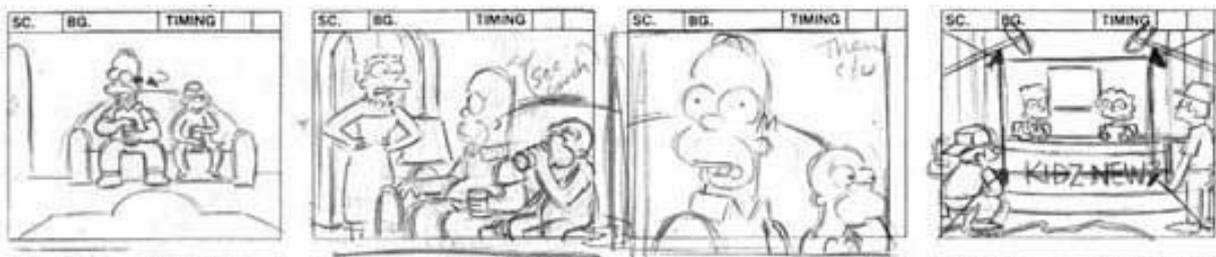
Depois da pesquisa, desenvolveu-se um story board que funcionou como um esboço do que seria o quadrinho. O story board é uma técnica de roteirização, caracterizado pela montagem de ilustrações ou imagens em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

O Storyboard constitui uma técnica de projetar uma cena através de desenhos.

É praticamente impossível você ver um storyboard e não se encantar com o estilo dos traços, quase sempre rabiscados, traduzindo a velocidade do pensamento do autor. Inicialmente, essa arte foi desenvolvida para conter detalhes técnicos de enquadramento de câmera, posicionamento dos atores e principais ações em uma gravação.

([www.caligrafitti.com.br](http://www.caligrafitti.com.br), 16.09.2008)

Na ilustração abaixo, consta uma parte do story board feito para o desenho Os Simpsons, que apropriamos para o desenvolvimento das cenas fotográficas da fotonovela.



Crédito:Uno de Oliveira

Do story board possibilitou o trabalho de desenho e finalização da história em quadrinho, sendo que o texto foi revisado pelo professor da disciplina de Planejamento Gráfico, Lawrenberg Advíncula da Silva. Houve uma preocupação sociolinguística na construção do texto.

O desenho foi realizado via lápis HB de bico 4, inspirado no estilo utilizado nas charges e tirinhas do cartunista Ziraldo e Henfil.

Por final, houve o trabalho de arte finalização e disposição visual do quadrinho na página da revista Mixtura.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

A história em quadrinho foi apresentada como uma seção Porção Extra da revista Mixtura, na página 21 e disposta em A4 cada. O papel couche valorizou os traços do desenho à lápis HB e em preto e branco que, apesar de simplório, gerou uma boa identificação com o público-leitor da revista Mixtura. O desenho em preto e branco vislumbrou o contraste das silhuetas e formas.

O roteiro da estória trabalhou com 10 cenas em enquadramentos de Plano Geral, Plano Médio e Plano Próximo. O plano geral busca contemplar o cenário e foi utilizado na introdução da narrativa, enquanto os planos médios e próximos perfilaram os personagens e sua interação com o meio ambiente.

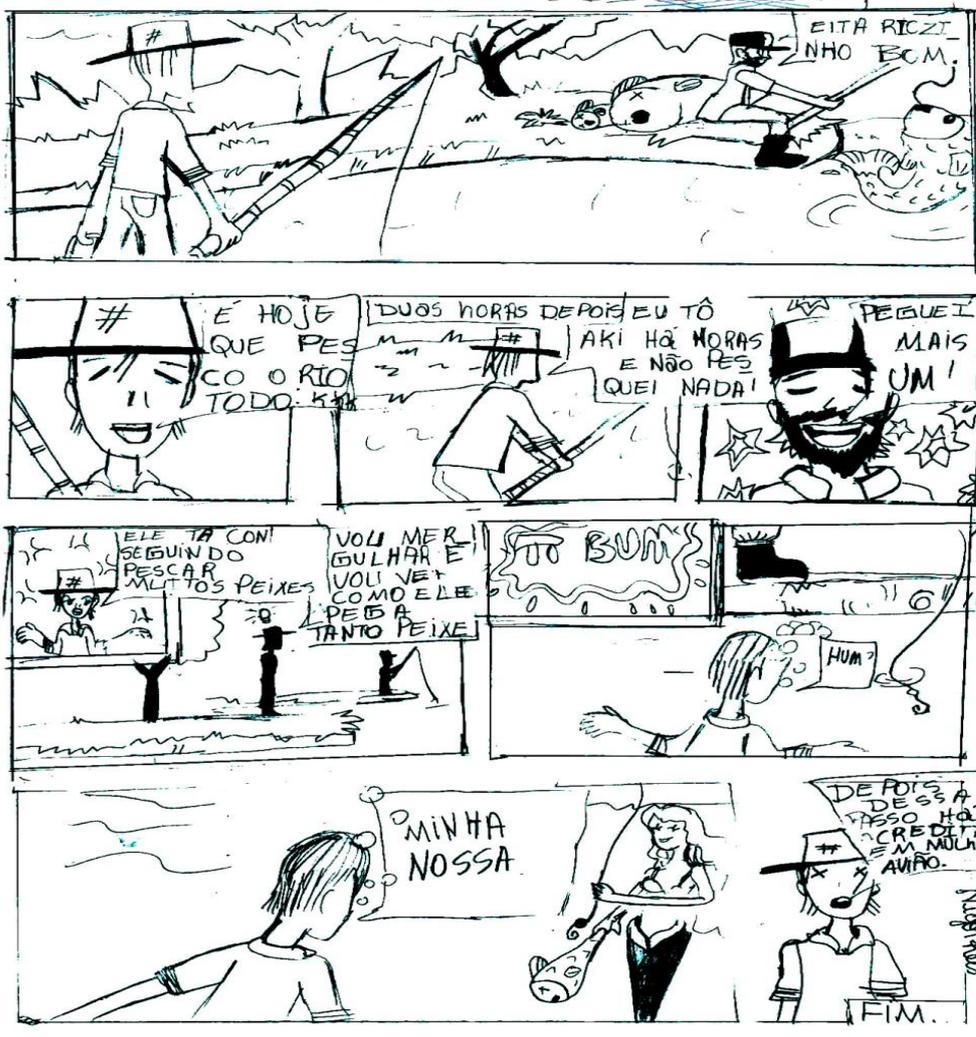
O texto privilegia a sátira, a ironia e a paródia. Esta tática é utilizada pensando no perfil de público, que se caracteriza pela grande preferência a programas de humor feitos por comediantes de stand up comedy, tais como, CQC e o Pânico da Band.

Em linguagem coloquial, o texto ficou disposto em balões com formas circulares e com tipografia lapidária e escrita à mão. O que marca os primeiros trabalhos em quadrinho desenvolvidos nos séculos XVII e XVIII pelos franceses e italianos. Isto porque valoriza o desenho à mão livre e, mais amplamente, o processo artesanal.

A trama em si se desenvolve a partir do diálogo irreverente entre dois pescadores que depois são surpreendidos pela presença de uma sereia.

A história em quadrinho segue na íntegra.

## História de Pescador



## 6 CONSIDERAÇÕES

A experiência de produzir uma história em quadrinho para o jornalismo de revista permite uma reflexão acerca da função social e cultural do formato para uma cidade pequena no interior brasileiro como é o caso de Alto Araguaia, Mato Grosso. Mas, ao mesmo tempo, reinventa o quadrinho a partir do momento que o mesmo age como memória histórica da tradição de uma determinada comunidade.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**. entrada e saída na modernidade. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

D'OLIVEIRA, G. F. **Cultura em quadrinhos: reflexões sobre as Histórias em Quadrinhosna perspectiva dos Estudos Culturais**. Revista ALCEU. v.4. n.8. jan./jun. 2004

DONDIS, D. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HABERT, A. B. **Fotonovela e Indústria Cultural**. Rio de Janeiro: Vozes, 1974.

Mídia e cultura popular: história, taxionomia e metodologia da folkcomunicação  
(MELO, José Marques de., São Paulo: Paulus, 2008. 235 p.

MILLARCH, A. **As Fotonovelas**. Curitiba: Jornal Estado do Paraná, 10/02/1974

CRUZ, Bruno Luiz S.; CRUZ, Gabriel Filipe S.; MARTINS, India Mara; PINNA, Daniel M. S. (orgs.). **Interstícios**, v.1., 2ª edição. Rio de Janeiro: Pães e Rosas, out. 2009, 128p

Uno de Oliveira. **Story Board**. Disponível em: [www.caligrafitti.com.br](http://www.caligrafitti.com.br). Acessado em Setembro/2011.

WATTS, H. **On Camera**. São Paulo: Summus, 1990.