

### Curvas:

## Reportagem Sobre o Trânsito de Ouro Preto por meio do Jornalismo em Quadrinhos<sup>1</sup>

José Sampaio de MEDEIROS NETO<sup>2</sup>

Cláudio CORAÇÃO<sup>3</sup>

Universidade Federal de Ouro Preto, MG

### RESUMO

Amparado pelas técnicas do *Jornalismo em Quadrinhos*, pretende-se com este trabalho explorar as potencialidades deste tipo de narrativa para confeccionar uma HQ cujo tema é o trânsito de Ouro Preto. Para isso, averiguamos referenciais teóricos sobre as histórias em quadrinhos, convergências textuais de linguagens, a relação existente no binômio jornalismo e quadrinhos, ou a relação híbrida entre ambos. Salienta-se o papel de destaque que os quadrinhos ocupam na cultura mundial, constituindo peça fundamental na construção simbólica da sociedade, na comunicação, na arte e no campo educacional. As HQ'S possuem valor semiótico independente, e é o Jornalismo que se apropria dele para informar, não o contrário, como foi feito em *Curvas: uma Graphic Novel* narrada em primeira pessoa, com o repórter inserido na história, que retrata algumas particularidades do trânsito ouro-pretano.

**PALAVRAS-CHAVE:** jornalismo; quadrinhos; trânsito; Ouro Preto.

### 1 INTRODUÇÃO

Desde muito cedo cultivo uma atração fascinante pelo mundo mágico dos quadrinhos. Quando criança, junto com meus primeiros passos e traços, surgiu também meu interesse pelos gibis. Antes mesmo de me alfabetizar, já quase que obrigava meu irmão mais velho a ler as histórias em quadrinhos para mim. Viajava. Minha infância foi permeada por bolas, “piques”, “rolezinhos” e pelas narrativas dos personagens do mestre Maurício de Sousa.

Também comecei a fazer minhas próprias histórias bem cedo. Enquanto a maioria dos garotos de minha idade passava o tempo jogando bola ou empinando pipas, eu preferia ficar recluso em minha imaginação fértil construindo minhas HQ'S. Foram dezenas de histórias autorais. Todas elas perdidas pelo tempo e por um hábito desaconselhável: o empréstimo.

Passados os anos, ingressei na universidade. Após um tempo, um vizinho me apresentou algo que mexeria comigo: *Palestina*. Quando me deparei com a obra de Joe Sacco percebi que quadrinhos e jornalismo podiam se misturar, tive um *insight*. Minha preocupação com o TCC havia terminado e, de quebra, lembraria minha infância.

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria PT 08, modalidade História em quadrinhos.

<sup>2</sup> Aluno líder e recém-graduado em Jornalismo. 2º Semestre 2014, email: netomedeirosgr@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso Jornalismo, email: crcorao@gmail.com.

Talvez Joe Sacco tenha sido um dos pioneiros do chamado *Jornalismo em Quadrinhos*. Sua forma de narrar os acontecimentos em *Palestina* é vanguardista porque materializa em suas páginas a figura do repórter como agente transformador de toda a história. Os acontecimentos são contados em seu estado puro, por meio do olhar atento do narrador repórter. O “recorte” do real aproxima o receptor da narrativa a ponto de levá-lo para o Oriente Médio, por exemplo. Os traços precisos em preto e branco contam de forma peculiar sua estadia na Terra Santa para confeccionar seu livro reportagem. Polifonia e hibridismo marcam sua obra. Outros autores também se utilizaram do JHQ, como o próprio mestre das HQ’S, Will Eisner.

O jornalismo pode ser muito mais do que o *lead* ou o conceito dúbio de objetividade. O jornalismo não precisa ser “careta”. Todas as metodologias e paradigmas eram quebrados pela forma envolvente do universo em quadrinhos.

Além do potencial didático e sensorial, o *Jornalismo em Quadrinhos* quebra o modelo do jornalismo convencional. Elimina padrões. Propõe outra forma de estética e de pensamento. Une literatura, arte, poesia e informação, mantendo sua originalidade e especificidade. Cumpre seu papel social e evidencia a potencialidade do campo comunicacional.

O *Jornalismo em Quadrinhos*, além de ser um campo relativamente novo na comunicação, também proporciona uma forma única de contar e absorver histórias. Em uma analogia simples, é como se realizássemos uma receita típica mineira: Junta-se água (jornalismo) e o fubá (HQ) para se obter o Angu (Jornalismo em quadrinhos ou JHQ).

## **2 OBJETIVO**

Pretende-se com este trabalho identificar a relação dos quadrinhos com a arte e o jornalismo, e refletir sobre como o sujeito (repórter/quadrinista) pós-moderno pode flutuar por entre a amálgama comunicacional e artística. Nessa apropriação da linguagem em quadrinhos, procura-se construir uma linha narrativa, quase que como um documentário participativo, mostrando alguns aspectos e especificidades de Ouro Preto, em especial o seu trânsito, objeto de análise e pesquisa do projeto, bem como de sua *reportagem narrativa* em quadrinhos.

### 3 JUSTIFICATIVA

A representação da realidade feita pela notícia e/ou reportagem em forma de quadrinhos possibilita uma experiência diferente no processo comunicacional, sobretudo em sua relação com o receptor. Além de lúdica, experimentar uma reportagem na forma do *Jornalismo em Quadrinhos* faz com que a obra se propague no tempo, eliminando a efemeridade da notícia e ampliando o potencial semiótico, isso sem mensurar seu caráter didático.

Além disso, é notória a contribuição dos jornais para a ascensão e consolidação do gênero. Os quadrinhos passam então a vigorar como manifestação cultural, e com o passar do tempo se afirmam também como manifestação artística. As revistas em quadrinhos ganham bancas e lares, contribuindo no processo de formação da sociedade. Os leitores se multiplicam e por consequência, as tiragens aumentam. Surgem os *comic books* na América e o setor começa a “pipocar” novos personagens ao longo da década de 30.

Waldomiro Vergueiro (2008) em seu artigo intitulado *As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado* destaca como os quadrinhos ganham finalmente o *status* de arte, apesar de terem influenciado alguns artistas que começaram a *pop art* duas décadas antes, como veremos a seguir:

A partir da década de 1980, as histórias em quadrinhos passaram a ser referenciadas como a 9ª Arte. Nisso, completavam um conjunto formado por artes mais tradicionais (as seis primeiras: música, dança, pintura, escultura, literatura e teatro), acrescidas de duas outras de criação mais recente, o cinema e a fotografia (embora não fique muito claro porque o cinema, posterior à fotografia, mereceu a 7ª colocação...). Quase que paralelamente, as histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial, uma denominação pouco satisfatória, uma vez que, a rigor, poderia se referir não apenas às histórias em quadrinhos, mas também a outras artes com as mesmas características, como o cinema e a animação (VERGUEIRO, 2008, pg. 28).

A *pop Art* nasceu na década de 1960 quando Andy Warhol e Roy Lichtenstein ampliaram um quadrinho de *Dick Tracy*. Assim como os *ready-mades* de Duchamp, também aqui surge um questionamento sobre a arte, já que o meio era modificado, sendo exposto em galerias algo que era impresso e distribuído massivamente.

Nesse contexto, surge também o underground e seu mestre Robert Crumb. No início da década de 1950 surge também a revista MAD que satirizava a própria indústria dos quadrinhos com famosas paródias sobre os heróis.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

*Curvas* foi desenvolvido durante todo o ano de 2014. Como se trata de um produto, o trabalho aliou duas linhas simultâneas de pesquisa: produto e memorial. Em um primeiro momento foi realizada a coleta de informações para o embasamento teórico acerca de elementos jornalísticos e do trânsito de Ouro Preto, bem como das HQ'S e do JHQ.

Para a confecção do memorial foram analisados aspectos jornalísticos e de narrativas que imergem o leitor na história (jornalismo imersivo). Também foram levantados alguns dados em relação à história dos quadrinhos na sociedade e sua influência na cultura popular. Finalmente, a análise sobre a junção de Quadrinhos e Jornalismo (JHQ).

Apuração, coleta de dados, entrevistas, confecção dos *storyboards*, roteiro e elaboração do memorial/produto foram feitos durante 2014. A maioria dos desenhos e as artes finais (finalização) do produto, bem como a elaboração da capa e arte para a impressão final foram feitas no 2º semestre do mesmo ano. A revisão se estendeu para além da banca examinadora, realizada em dezembro, para uma última “lapidada” no memorial.

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

Ao tratar da abordagem deste tema em específico, procurou-se utilizar, com o produto, uma linguagem potencializada pela forma *underground* dos quadrinhos, explorada em zines e, principalmente, livremente inspirada pelo autor Robert Crumb, norte-americano conhecido por sua forma e personagens peculiares, além de algumas de suas histórias em que ele é o protagonista. Crumb inclusive é quem abre o produto, numa espécie de epílogo, sintetizando o que são os quadrinhos. Mesmo que de forma subjetiva, Crumb se insere na história como faz Sacco, conduzindo a narrativa e lançando mão de experiências próprias, como em *Curvas*.

O trânsito é um dos alicerces para a construção de qualquer sociedade e por seu caráter de utilidade pública. Ao retratar esse objeto, bem como as paisagens de Ouro Preto através do JHQ, e, em específico, utilizando a linguagem *underground* e em P&B, pretende-se aproximar e imergir o leitor/receptor em uma linguagem lúdica e direta.

*Curvas* pode ser editada de duas formas. Embora tenha sido pensado inicialmente em formato *Graphic Novel* (formato A3 dobrado), sua impressão em versão mais simples, em gibi ou HQ propriamente dita (A4 dobrado) também se mostra bastante acessível.

O processo de confecção do produto foi pensado em referendar a relevância das histórias em quadrinhos na construção da cultura popular. Para isso, também foram levados em conta todos os estratagemas contidos em uma HQ clássica (requadros – tempo/espaço,

balões, etc.) bem como de algumas “pequenas” homenagens a alguns clássicos da 9ª arte (como o botão de *smile* inserido na história, em referência a Watchmen).

## 6 CONSIDERAÇÕES

Hoje, após a luta e a pesquisa de inúmeros artistas, desenhistas e jornalistas que passaram a vida, e ainda o fazem, na busca de esmiuçar as nuances e potencialidades da 9ª arte, é possível perceber um tratamento de menor prestígio destinado a esta forma comunicacional. Por mais que centenas de iniciativas inovadoras, contemporâneas ou ultramodernas se apropriem da HQ, a sociedade ainda acredita que este tipo de leitura é destinado aos semiadultos, às crianças ou até mesmo a um público de menor intelecto.

Talvez a indústria cultural ou as demandas de mercado tenham contribuído diretamente para que a sociedade formasse ao longo do tempo uma visão hegemonicamente deturpada em relação aos quadrinhos. Para além do apelo que este tipo de linguagem provoca no público “teen” ou infanto-juvenil e, também, para além da visão preconceituosa formada pelo senso comum, a HQ possui um alto potencial comunicativo, pedagógico, emotivo e lúdico. O estigma carregado por este tipo de linguagem faz com que o público ignore o flerte dos quadrinhos com a arte, a literatura, o jornalismo, a história e a própria sociedade, preferindo destinar a elas um espaço dentre aqueles de menor valor intelectual.

O jornalismo em quadrinhos (JHQ), ou a pretensão em fazê-lo, propõe, além de uma “pausa” na velocidade cotidiana, um contraponto à banalização da imagem em que vivemos. Se nas primeiras experiências de registro imagético o homem tinha somente a intenção de guardar o real, hoje ele sente a necessidade em aparecer o tempo todo, “entupindo” redes sociais de *selfies* ou imagens sem contexto, tornando os registros de momento cada vez mais fugaz.

Desde as cavernas, passando por revoluções, escolas e lares, as HQ’S existem para estimular sentimentos e memórias. A ampliação dos debates e interpretações em torno desta linguagem contribuirá para a evolução do meio e um maior esclarecimento de todos com relação às nuances e potencialidades deste objeto.

Continuar a “dar de ombros” em relação às histórias em quadrinhos é continuar a negar uma linguagem utilizada em demasia pelo cinema, publicidade, arte e memória. O JHQ, portanto, contribui para desmistificar a visão geral sobre ele, misturando linguagens e estilos, tornando a comunicação híbrida, resultando em algo inovador e claro, fortalecendo jornalismo e quadrinhos de uma vez só.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. **O Complô**: A história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- GOMES, Yuri Barbosa. **Jornalismo em quadrinhos: Território de linguagens**. Porto Velho: Congresso Intercom Norte, 2008.
- JOÃO DO RIO. **A alma encantadora das ruas**. São Paulo: Cia das letras, 2008.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- NEVEU, Érik. **Sociologia do jornalismo**. São Paulo: Loyola, 2006.
- PENA, Felipe. **Jornalismo Literário**. São Paulo: Contexto, 2006.
- RESENDE, Fernando. **Textuações: ficção e fato no novo jornalismo de Tom Wolfe**. São Paulo: Fapesp, 2002.
- SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad Editora, 2000.
- SODRÉ, Muniz. **A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- SOUZA JR, Juscelino Neco de. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2010. Dissertação de mestrado.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público**. São Paulo: Revista História, imagem e narrativas, nº 5, ano 3, setembro de 2007.
- \_\_\_\_\_. **As histórias em quadrinhos no limiar dos novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado**. Goiânia: Revista do programa de mestrado em cultura visual, 2008.