



Os Quadrinhos e o Jornalismo: Um Breve Percorso¹

Marciano Palácio de Queiroz NETO²

Tiago Coutinho PARENTE³

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

RESUMO

Este estudo aborda o desenvolvimento do diálogo entre os quadrinhos e o jornalismo, a fim de perceber como essas linguagens interagem. A importação de elementos característicos do discurso jornalístico, como a entrevista, pelos quadrinhos, vem transformando a forma de se produzir jornalismo, e apresentando os quadrinhos ao público como uma mídia capaz de abordar temas socialmente relevantes, como as guerras.

PALAVRAS-CHAVE: jornalismo; quadrinhos; mídia.

1. INTRODUÇÃO

Os quadrinhos enfrentaram diferentes mudanças ao longo do século XX, tanto em forma de produção quanto em conteúdo. Essas alterações culminaram no amadurecimento das HQ's como uma mídia de experimentação para temas que se aproximassem da realidade, oferecendo conteúdos relevantes aos leitores e, aos poucos, desvinculando-as do âmbito restrito de produção imposto pela indústria cultural.

Neste artigo, trazemos essas transformações para o centro da discussão, a fim de compreender como se deu o diálogo entre os quadrinhos e o jornalismo, e como a importação de elementos do discurso jornalístico para as HQ's, como a entrevista e o compromisso com a transmissão dos fatos, vêm tomando espaço e inovando a forma de fazer jornalismo e quadrinhos. Dessa maneira, verificamos quais as implicações dessa relação.

Não pretendemos aqui traçar uma definição exata do que seja história em quadrinhos ou jornalismo, mas compreender como essas linguagens se apresentam e como ocorre o diálogo entre elas.

¹ Trabalho apresentado no IJ1 – Jornalismo do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Recém-graduado em Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará - UFC, email: marciano_net@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri - UFCA, email: tiagocoutinho@cariri.ufc.br.



2. O DESENVOLVIMENTO DOS QUADRINHOS

Desde a pré-história, o homem sempre estabeleceu uma relação direta com a imagem. Ela representava os elementos do cotidiano e traduzia a visão de seus autores sobre as mais diferentes situações. De acordo com Graça Proença (2007), as primeiras manifestações imagéticas de que se tem registro, como as pinturas encontradas nas cavernas de Chauvet e Lascaux, na França, e de Altamira, na Espanha, datam do Paleolítico:

as primeiras expressões eram muito simples. Consistiam em traços feitos nas paredes das cavernas, ou nas mãos em negativo. Somente muito tempo depois de dominar a técnica das mãos em negativo é que o ser humano da Pré-História começou a desenhar e a pintar animais (PROENÇA, 2007, p.10).

No entanto, ainda no Paleolítico, há indícios de representações de animais nas paredes das cavernas. O que remete ao desejo e à necessidade de construir uma narrativa com o auxílio de imagens ainda na pré-história.

Posteriormente, no período Neolítico, o homem passa a inserir-se nas representações imagéticas construídas por ele. As formas criam sugestões. Em vez de uma representação que busca imitar a natureza, o que está sendo representado passa a sugestionar e representar as práticas e atividades cotidianas por eles realizadas, evidenciando uma mudança tanto estética, quanto temática (PROENÇA, 2007).

É importante ressaltarmos que, mesmo com os indícios de histórias narradas através de imagens nas paredes das cavernas - o que acaba entrando na definição de “arte sequencial” proposta por Will Eisner⁴ (1985) - é somente pelo desenvolvimento e o avanço das técnicas de reprodução gráfica, no século XVIII, que teremos o surgimento dos precursores das histórias em quadrinhos, da forma que conhecemos atualmente.

No Egito, a utilização de imagens sequenciais era algo de grande importância, pois refletia o cotidiano e as crenças de um povo. Os hieróglifos eram uma escrita figurativa utilizada pelos povos egípcios nas escrituras mortuárias com a intenção de registrar os seus feitos para a posteridade (PROENÇA, 2007).

Desde então, muitas outras civilizações tomaram a imagem como uma ferramenta básica de comunicação. A tradição de transmitir mensagens por meio de

⁴ Para o autor, uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, quando usados uma inúmeras vezes para exprimir ideias similares, tornam-se uma linguagem, e essa é "aplicação disciplinada que cria a 'gramática' de arte sequencial" (EISNER, 1985, p.8).



representações imagéticas tomou espaço no mundo inteiro e refletiu-se em todos os momentos da história da humanidade, auxiliando o ser humano na representação de suas práticas cotidianas, religiosas e artísticas. Segundo Jaques Aumont (1993, p.78), “a produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos”. Dessa forma, podemos percebê-las como um elemento essencial e dotado de expressão própria.

O século XX foi um momento histórico de transformações culturais e sociais. Ele marca uma série de novos fatos para se pensar a arte e a imagem. Com a revolução industrial, na segunda metade do século XVIII, as máquinas possibilitaram ao homem realizar uma produção em série, reproduzindo uma imagem ou um objeto inúmeras vezes. A civilização europeia, segundo Campos e Lomboglia (1985), inicia o processo de nascimento dos quadrinhos, com o aparecimento das técnicas de reprodução gráfica, proporcionando a união do texto com a imagem.

As histórias em quadrinhos passaram por constantes transformações desde sua fase inicial até os dias atuais. Os cartunistas estão sempre buscando sofisticar o traço, aliando os recursos disponíveis para melhorar o que está sendo produzido. É possível afirmar que as HQ's “[...] se tornaram mídia gráfica de experimentação artística refinada” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 9). De acordo com Santiago García (2012), os quadrinhos, além de possuírem suas próprias regras, carregam suas próprias virtudes e limitações. “Não são um híbrido de palavra e imagem, [...] pertencem a uma estirpe distinta, e se realizam em um plano diferente daquele em que se realizam cada uma dessas artes” (GARCÍA, 2012, p. 301).

O processo de industrialização marcou o nascimento dessa nova forma de mídia que, desde então, se tornou um objeto de consumo popular mundial.

“O desenvolvimento dos quadrinhos como entretenimento industrializado (de massa ou não) está ligado à capacidade de sedução e de comunicação de desenhos feitos para serem impressos e lidos em sequência, interagindo direta ou indiretamente com palavras” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 20).

Mesmo com todo esse processo de difusão e aceitação dos quadrinhos pelo público, foi apenas no final do século XIX, com o auxílio das grandes empresas jornalísticas, que os quadrinhos ganharam autonomia e se solidificaram como um meio de expressão própria. Para Carlos Patati e Flávio Braga (2006), o impacto cultural gerado pelos quadrinhos, como uma mídia barata e de grande alcance de público, foi

imediate e duradouro. Segundo eles, “[...] as histórias em quadrinhos foram, e são ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais” (PATATI; BRAGA, 2006, p.12).

Não existem definições exatas do que possa ser considerada uma história em quadrinho. Para Will Eisner (1985), elas são arte sequencial que lidam com dois dispositivos de comunicação: imagem e palavras. Em sua obra *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud busca definir o que seria essa "Arte Sequencial", mesmo considerando este termo, cunhado por Will Eisner, suficiente para entender o que são histórias em quadrinhos. McCloud chega a seguinte conclusão: histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 1995, p.9).

Já para Carlos Patati e Flávio Braga (2006, p.9), elas são:

[...] desenhos (e textos, ainda que “invisíveis”) sequenciais feitos para serem lidos como reprodução impressa. Isto é, sem que seja necessário ver o original. São produto cujo tratamento final se dá na gráfica, uma instância industrial do trabalho. Esse detalhe é de suma importância, não só porque permitiu o encontro com o público, mas a interação com ele.

Campos e Lomboglia (1985, p.13), ainda apontam que as histórias em quadrinhos podem ser definidas como:

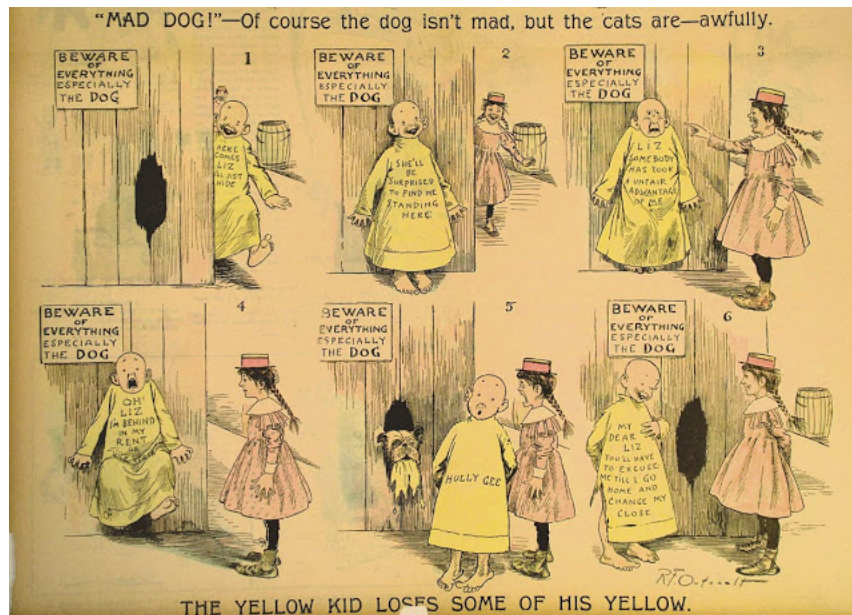
[...] uma forma de expressão artística constituída por dois tipos de linguagem: a linguagem gráfica (a imagem) e a linguagem verbal (o texto). A história é feita em sequência, no sentido esquerda-direita (como a leitura habitual dos ocidentais) e de cima para baixo.

Podemos perceber uma proximidade entre as três definições, visto que elas estão sempre apontando os quadrinhos como um conjunto de imagens que são colocadas em sequência para serem lidas e interpretadas. Sendo assim, ao longo desse trabalho, utilizaremos a ideia de Arte Sequencial proposta por Will Eisner (1985), que consiste em qualquer manifestação de arte através de imagens postas em sequência, buscando uma resposta no leitor. Uma expressão independente, que associa imagens e palavras.

O precursor da evolução dos quadrinhos, que se intensificaria na década de 1930 no cenário norte-americano, com o estabelecimento de outros gêneros, como ficção científica, aventura, etc., e o surgimento de personagens marcantes (super-heróis), seria a criação do *The Yellow Kid* - O Garoto Amarelo - (Figura 1), de Richard Fenton

Outcalt, em 1895, e que, em 1896, ganharia espaço nas páginas do jornal *New York World*, sendo considerado o primeiro personagem dos quadrinhos por apresentar os elementos característicos de uma HQ da forma como compreendemos hoje: inclusão do texto na imagem, uso de balões indicativos de fala e pensamento, etc.

Figura 1 - 31 de outubro de 1897 "*The Yellow Kid Loses Some of His Yellow*" - *New York Journal*



Fonte: <http://quadrinhoscoletivos.blogspot.com.br/2012/05/historia-das-historias-em-quadrinhos.html>

Como já ressaltado anteriormente, os jornais tiveram um papel de suma importância no processo de difusão dos quadrinhos e do seu fácil contato com o público. Já que, no início “[...] as aventuras em HQ’s eram acompanhadas pelos leitores nos jornais diários. Ainda não existia o nível de industrialização e o consumo específico de revistas, álbuns e livros em HQ” (PATATI; BRAGA, 2006, p.16).

O espaço cedido aos quadrinhos, dentro dos jornais diários, marcou a época de eclosão dessa nova mídia na imprensa popular e diária. No período inicial, as histórias eram dotadas de um tom humorístico e de fácil entendimento e assimilação. Tinham a intenção de divertir o público. Com o passar do tempo, os temas foram começando a variar, passando para histórias de aventura, fantasia, ficção científica, entre outros. Depois de *The Yellow Kid*, muitos outros personagens foram criados e caíram nas graças do público, como os super-heróis: Super-Homem e Batman, por exemplo. Carregando os

ideais de um período e possuindo um sentido de escapismo diante dos problemas enfrentados pela sociedade da época.

Vale ressaltar que os quadrinhos em suas primeiras décadas eram essencialmente humorísticos, e que a partir da segunda metade do século XX, com o surgimento do *Comic Code* (que será explorado no tópico seguinte), os quadrinhos, ou *comics* (como ficaram conhecidos os de linha comercial), enfrentaram uma grande crise criativa em suas histórias. Essa situação seria contornada com o surgimento dos quadrinhos *underground*, garantindo uma livre produção de conteúdo e o estreitamento com outras áreas de discurso, como o jornalismo.

3. QUADRINHOS UNDERGROUND

As histórias em quadrinhos passaram por constantes mudanças ao longo dos anos e os autores experimentaram novas formas de produzir um discurso. Os quadrinhos, antes tidos como uma mídia infantil e com características que a associavam ao humor, também passaram a abordar e construir narrativas não-ficcionais, refletidas, por exemplo, nas obras reportagens, de Joe Sacco, e em “Maus”, de Art Spiegelman.

Ainda no início da segunda metade do século XX, precisamente na década de 60, ocorrem dois grandes fatos socialmente significativos: A Guerra do Vietnã e o movimento "hippie", que revelaria e trataria abertamente sobre temas que eram considerados tabus até então, como drogas, liberdade sexual, minorias, homossexualidade, entre outros. Pela primeira vez na história, esses temas entraram em evidência, e no que concerne aos quadrinhos, como afirma Cleide Furlan (1985), ganharam voz por meio do movimento *underground*.

A partir da produção *underground*, os quadrinhos passaram a tratar de temas políticos, sátiras da vida cotidiana, sexo e drogas, aproximando a narrativa da vida real por tratar os temas referentes a ela. Eles estavam direcionados a um público mais adulto, diferente dos *comics*, eles nascem como um meio de expressão própria e de valorização da contracultura.

Destacamos ainda que, na década anterior, os quadrinhos já galgavam espaço também na arte, através de movimentos como a *pop art*. Artistas como *Andy Warhol* e *Roy Lichtenstein*, por meio da exploração estética da linguagem visual utilizada pelos quadrinhos, abriram o caminho para as HQ's nos museus, podendo, neste momento, ser apontado como uma incitação ao seu reconhecimento enquanto um meio de expressão artística.



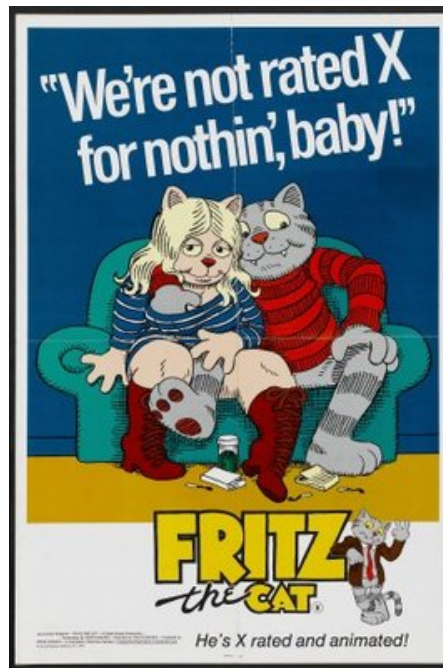
Uma das figuras mais relevantes dentro do cenário *underground* é *Fritz The Cat*, de Robert Crumb, uma personagem anárquica que explora a natureza dos temas polêmicos retratados pelo movimento. De acordo com Cleide Furlan (1985, p. 31), “o nome mais significativo das HQ's marginais é o de seu iniciador, Robert Crumb, criador do porno-gato 'Fritz' (1965) e do extravagante 'Mr. Natural' (1968), cujas personagens atuarão, como a tantas outras do movimento, contra o 'way of life' norte-americano”.

Um dos problemas levantados pelo psiquiatra *Fredric Wertham*, na obra *Seduction of The Innocent*, que incentivou a implementação do *Comic Code* na década de 50, e o consequente movimento *underground* na década seguinte, era justamente a ameaça nociva, que as histórias em quadrinhos, na época tida como uma mídia infantil, exercia nas crianças. Sendo assim, o novo código impôs sérias normas de censura ao conteúdo que deveria ser veiculado, como a ausência de nudez de qualquer tipo, de vocabulário obsceno, cenas de violência, entre outras⁵. Sendo assim, podemos perceber esse momento como um fator crucial para a mudança de produção e a busca por novas alternativas de criação através dos quadrinhos.

Fritz, além de anunciar essa nova alternativa de representação que o movimento *underground* trouxe aos quadrinhos, tornou-se popular ao ponto de ganhar uma versão em animação (Figura 2), dirigida por Ralph Bakshi, em 1972, com boa aceitação por parte do público. Por essa razão, o personagem sai do campo da marginalidade e é apropriado pela cultura de massa, o que aos poucos foi abrindo espaço para que as HQ's pudessem explorar uma maior diversidade de temas e estabelecer um diálogo com áreas distintas.

⁵ Disponível em: <http://www.lambiek.net/comics/code.htm> <Acessado em Outubro de 2014>.

Figura 2 - Poster da animação *Fritz The Cat*



Fonte: <http://hotpeasandbutta.com/diggin-in-the-tapes-fritz-the-cat-vhs/>

Uma das maiores vantagens exploradas pelos quadrinhos *underground* é justamente o fato de que, por não serem vinculados a nenhuma grande editora e estarem de fora do circuito comercial, não precisavam se submeter ao *Comic Code*, o que lhes proporcionava total liberdade narrativa.

De acordo com Paulo Ramos (2009), os quadrinhos emergem enquanto uma ferramenta de linguagem autônoma. Assim como outras formas de linguagem (literatura e cinema), eles possuem o seu próprio nicho de exploração. Mesmo dialogando com elementos característicos de outras linguagens, como a ilustração e a literatura, eles possuem recursos narrativos característicos que compõem sua distinção. É através dessa autonomia proporcionada pelos quadrinhos que Art Spiegelman, por exemplo, constrói a narrativa de *Maus*.

É importante ressaltar essa liberdade cedida pelos quadrinhos em “*Maus*” - uma das obras precursoras do que viria a ser o jornalismo em quadrinhos - como um facilitador do processo de comunicação que liga o autor com o público. Segundo Ismar de Oliveira Soares (1985), os quadrinhos podem funcionar como condutores do processo comunicacional.

Spiegelman é um artista sueco e importante autor de histórias em quadrinhos, que emerge do cenário *underground* norte-americano. Entre seus trabalhos, podemos



destacar *Real Pulp*, *Bizarre Sex*, *Raw* - uma revista de quadrinhos não convencionais, fundada em 1980, juntamente com sua esposa, a artista Fracoise Mouly⁶ - e *Maus*, sua principal obra, que acabou ultrapassando os limites do *underground*, superando as próprias expectativas de Spiegelman⁷ garantindo a Art o prêmio *Pulitzer*⁸, e sua consagração como um expoente no cenário dos quadrinhos. O primeiro volume foi publicado em 1986 (*My father bleeds history - Meu pai sangra história*) e o segundo em 1991 (*And here my troubles began - E aqui começam meus problemas*).

A obra narra a história do pai de Spiegelman, o Judeu polonês Vlodek, sobrevivente do holocausto. Na obra, Vlodek descreve os horrores da guerra e como foi difícil para ele e sua esposa Anja escaparem com vida dessas atrocidades. Spiegelman retrata os Judeus como ratos, os nazistas como gatos, os poloneses como porcos e os americanos como cães. Em meio às metáforas criadas pelo autor para representar as diferentes nacionalidades envolvidas no conflito, e a crítica de alguns leitores que afirmam que a “animalização” das personagens apontava uma visão racista por parte do autor⁹, Art cria a história de acordo com os relatos de seu pai. Ele mantém na obra todo o processo de construção da mesma, desde os momentos em que ele chega para realizar as entrevistas, até as situações de brigas com seu pai e *flashbacks* da infância do autor.

Ao abordar uma das maiores catástrofes do século XX no Ocidente (o Holocausto), *Maus* foge totalmente da infantilização denunciada pelos críticos das HQ's. A obra carrega ainda elementos da linguagem jornalística, como a entrevista e a integridade com a transmissão dos fatos, chamando a atenção para seu conteúdo, porém sem desvalorizar o estilo pessoal e único do quadrinista, aproximando-a da reportagem. Segundo Nilson Lage (2005), a reportagem exige um relato detalhado, com base em testemunhos, forçando uma maior profundidade e autonomia no processo de construção da narrativa, característica que é evidenciada em *Maus*, onde Spiegelman realiza um denso trabalho de pesquisa e apuração dos fatos que compõem sua obra, evidenciando a possibilidade de uma relação mais próxima entre quadrinhos e jornalismo.

⁶ Disponível em: <http://www.gradesaver.com/author/art-spiegelman/>. <Acessado em Outubro de 2014>.

⁷ Disponível em: <http://www.thirteen.org/nyvoices/transcripts/spiegelman.html>. <Acessado em Outubro de 2014>

⁸ Prêmio concedido a pessoas que realizam trabalho com excelência nas áreas de Jornalismo e Artes desde 1917. Mais informações disponíveis em: <http://www.pulitzer.org>

⁹ Disponível em: <http://mausgraphicmemoir.blogspot.com.br/2012/07/maus-criticism.html?view=magazine>. <Acessado em outubro de 2014>.

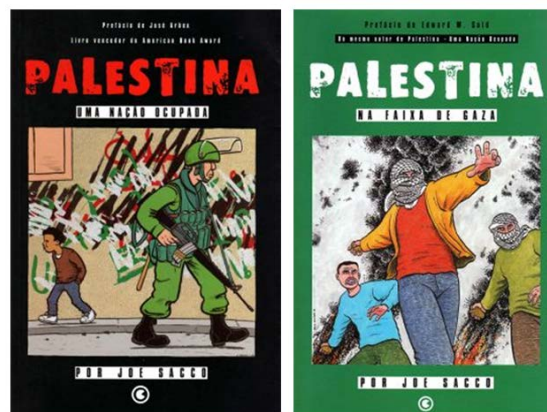
4. DIÁLOGO ENTRE JORNALISMO E QUADRINHOS

A relação entre o jornalismo e os quadrinhos começa desde o momento de difusão destes como um meio de comunicação de massa. Os quadrinhos tinham um lugar garantido nas páginas de jornal, buscando entreter o público e garantir leitores. Como afirma Campos e Lomboglia: “foi através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, no fim do século XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1985, p.10).

No entanto, a relação estabelecida entre os dois campos de comunicação vai além disso, tomando outra forma no chamado Jornalismo em Quadrinhos. Um texto híbrido que utiliza recursos técnicos e narrativos das duas linguagens. Uma das obras pioneiras dessa nova vertente é *Maus*, de Art Spiegelman, que até hoje é a única do gênero a receber um prêmio *Pulitzer* (1992) concedido em uma categoria especial.

Em seguida, mais precisamente ainda no início da década de 1990, Joe Sacco, jornalista e ilustrador maltês, passa a retratar situações de guerra e lança livros reportagem sobre os conflitos entre israelenses e palestinos em sua obra *Palestina: Uma Nação Ocupada* (1993) (Figura 3), que venceu o prêmio HQ Mix como melhor *Graphic Novel* estrangeira, e *Palestina: Na Faixa de Gaza* (1995) (Figura 4), ambos produzidos após uma viagem ao Oriente Médio. De acordo com Suzanna Ferreira (2012), Sacco foi o primeiro a utilizar o termo "Jornalismo em Quadrinhos" para definir sua produção¹⁰.

Figura 3 e 4 respectivamente - Na esquerda, capa brasileira da obra *Palestina: Uma Nação Ocupada*; na direita, capa brasileira da obra *Palestina: Na faixa de Gaza*.



Fonte: <http://retratosdeumconflito.blogspot.com.br/2011/01/palestina-joe-sacco.html>

¹⁰ Disponível em: <http://www.saraivaconteudo.com.br/Materias/Post/45244>. <Acessado em Outubro de 2014>.



Contudo, é importante ressaltar que, apesar de nomear essa nova forma de construção narrativa e contribuir para a sua visibilidade, Joe Sacco não é o pioneiro dessa manifestação. A aceitação ao trabalho de Sacco se dá através do caminho percorrido por seus antecessores, como Will Eisner e Art Spiegelman¹¹. Enquanto o primeiro conseguiu a aceitação da crítica por retratar temas que explorassem a realidade dos cortiços e suas experiências na guerra do Vietnã, Spiegelman traz uma narrativa documental, intensa, que, de acordo com Scott McCloud (1995), deixou todos "boquiabertos" com seu estilo. Essas obras contribuíram não apenas para a iminência dessa nova possibilidade de construção narrativa, que é o Jornalismo em Quadrinhos, mas também para a aceitação das HQ's como um caminho de exploração autêntico para temas sérios, fugindo da ideia pré-concebida de que esta era uma mídia infantilizada.

Todavia, não é apenas o jornalismo em quadrinhos que vem ganhando voz recentemente. Outras vertentes criam constantemente alternativas de exploração para o discurso jornalístico, como é o caso do Fotojornalismo, Telejornalismo, Jornalismo Literário e do Web Jornalismo, que utilizam o veículo específico de cada linguagem (fotografia, vídeo, literatura e hipertexto, respectivamente) para conduzir e atribuir sentido à narrativa jornalística. Dessa forma, podemos perceber que é possível forjar um discurso de proposta jornalística através de inúmeros veículos e alternativas, valendo-se desses recursos a fim de atribuir sentido a um fato.

A fim de abordar a relação exercida entre imagem e texto nas histórias em quadrinhos, em sua obra *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud (1995) elabora sete categorias diferentes para tratar dessa união. Dentre elas, o autor cita a combinação interdependente, onde as palavras e as imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia expressar sozinha. Essa consideração é importante por explicitar de uma forma mais íntima a afinidade que é estabelecida entre o texto e a imagem nos quadrinhos, em que ambos estabelecem um diálogo mútuo. A leitura da imagem, no entanto, ocorre de uma maneira mais imediata do que a do texto, tornando indispensável que ela carregue um sentido prévio e parte da mensagem a ser decodificada pelo receptor. Ela deve funcionar de forma independente do texto escrito, mas atuar como uma guia para ele.

No que compete ao Jornalismo, os quadrinhos ainda enfrentam uma dificuldade ao estabelecer um vínculo com a realidade factual. Enquanto outras mídias estabelecem

¹¹ Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2913-1.pdf>. <Acessado em outubro de 2014>.

uma relação teoricamente mais estreita com a realidade, como a fotografia no fotojornalismo, e o vídeo, no telejornalismo, os quadrinhos contam com a capacidade intuitiva e de representatividade do artista/quadrinista/jornalista, para que através do vínculo anteriormente estabelecido entre ele e o fato, o espectador consiga identificar e compreender o que aconteceu. Sendo assim, a leitura da imagem (no caso aqui encarada na forma bruta, como ela se apresenta na realidade factual) torna-se uma ferramenta essencial para experimentar e compreender a narrativa, já que as imagens possuem, segundo Iluska Coutinho, a capacidade de comunicar uma mensagem. Para ela “a análise de imagens seria uma espécie de faculdade ‘natural’ de todo ser humano, uma de suas formas de comunicação com o outro, a sociedade” (COUTINHO, 2010, p. 330).

Para Traquina, a lógica jornalística acontece da seguinte forma: “quanto mais ‘sentido’ a notícia dá ao acontecimento, mais hipóteses a notícia tem de ser notada” (TRAQUINA, 2005, p.91). Um aspecto referente à construção e enquadramento dos desenhos é que, de acordo com Iluska Coutinho, “a preocupação com os chamados planos de enquadramento surgiu com os estudos das imagens pictóricas (desenho e pintura), sendo depois apropriada no desenvolvimento das linguagens do cinema, da fotografia e finalmente da televisão” (COUTINHO, 2010, p.337). Ao compreender os aspectos envolvidos na elaboração da mensagem visual, o espectador atribui sentido a obra, que além de preservar a relação inicial com a ideia proposta por seu autor, acaba abrindo caminhos para novas interpretações, que carregam distintas perspectivas informados pelo conhecimento prévio de mundo do sujeito.

Através de sua compreensão, o espectador faz existir a imagem, o que nos faz pensar sobre a importância de estabelecer previamente, no processo de elaboração da imagem, qual a mensagem que se intui transmitir. No caso das histórias em quadrinhos, e precisamente no diálogo entre jornalismo e quadrinhos, texto e imagem, embora possam ser parcialmente compreendidos e percebidos separadamente, atuam como um elemento conjunto para a transmissão do conteúdo proposto, dessa forma, torna-se impossível dissociá-los para que haja uma compreensão mais aprofundada do assunto. O espectador torna-se então uma figura central para a existência da HQ e participa ativamente do seu processo de reconhecimento e validação, tal como acontece com o espectador da notícia. De acordo com Clóvis Rossi (1980, p.7), jornalismo é “[...] uma fascinante batalha pela conquista das mentes e corações de seus alvos: leitores, telespectadores ou ouvintes”. Esse objetivo pode ser perseguido com o auxílio das HQ's que, de acordo com Paulo Ramos (2009), gozam de uma linguagem autônoma e



mantém relações com diferentes áreas, como a literatura, o cinema, o teatro, entre outras. Sendo assim, por que não o jornalismo?

De acordo com Walter Benjamin,

(...) a informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se entrega. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver (BENJAMIN, 1994, p.204).

O que diferenciara a forma de produção do discurso jornalístico através dos quadrinhos, importando elementos dos âmbitos jornalísticos tanto impresso quanto telejornalismo, é o conceito e a disposição do autor. Ele possui uma proposta particular que é desenvolvida durante a produção da obra.

Para Clóvis Rossi, a batalha travada pelo jornalismo na conquista das mentes e corações de seus alvos é sutil e se apodera de uma arma aparentemente inofensiva: “[...] a palavra, acrescida, no caso da televisão, de imagens” (ROSSI, 1980, p.7). Imagem e texto mantêm uma relação e podem atuar como ferramentas na composição de um discurso e de exploração para a construção de uma mensagem, dialogando os recursos presentes na criação de ambos. Vemos isso presente na obra de Sacco e Spiegelman, que provam que os quadrinhos são capazes de construir narrativas em outros campos de comunicação sem perder a seriedade e o compromisso com a realidade, preservando os objetivos propostos pelo autor e pelo discurso jornalístico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos, ao apresentarem inúmeras possibilidades de criação através de sua liberdade de composição, proporcionam evidentes vantagens ao discurso jornalístico, por potencializar o seu poder de comunicação. As HQ's têm a capacidade de estreitar o diálogo entre o cartunista/jornalista com o leitor, por fugirem da urgência e objetividade tão exigida no jornalismo convencional.

Antes de definir se uma obra é jornalística ou não, é preciso identificar como o autor utiliza - e se o faz - esse discurso para a composição de sua narrativa, que acaba carregando traços, direta ou indiretamente, de outros campos de linguagem, e como este influencia na construção da mesma. Mais do que um repassar dos acontecimentos, as HQ's trazem fatos narrados a partir do ponto de vista de seu emissor criando uma atmosfera que auxilie no processo de identificação do público com a obra, como podemos perceber em Maus e na obra de Joe Sacco, por exemplo.



REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
- CAMPOS, Maria, LOMBOGLIA, Ruth. HQ: uma manifestação de arte. IN: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.
- COUTINHO, Iluska. Leitura e análise da imagem. IN: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.) **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2010.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FURLAN, Cleide. HQ e os “syndicates” norte-americanos. IN: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.
- GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- LAGE, Nilson. Teoria e técnica do texto jornalístico. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flavio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Ed. Abril, 2007.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- ROSSI, Clóvis. **O que é jornalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- SOARES, Ismar. **HQ e publicações populares**. IN: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.
- SPIEGELMAN, Art. **Maus: A história de um sobrevivente**. Ed. Cia das Letras, 2005.
- TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo: porque as notícias são como são** V. I. Florianópolis: Insular, 2005.