

HQ RP: seus problemas acabaram¹

Débora Xavier Lima²
Huini Ferreira LIMA³
Rebeca de Oliveira LUCIO⁴
Alber Pascoal PEREIRA⁵
Jonas da Silva GOMES JR⁶

Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar como a linguagem de Histórias em Quadrinhos (HQ) foi utilizada para disseminar e enfatizar alguns dos princípios do Código de Ética da profissão de Relações Públicas. O roteiro da HQ foi elaborado na disciplina Ética e Legislação em Relações Públicas e foi orientada pelos seguintes parâmetros: Aplicação do Código de Ética de RP de forma criativa; Aspectos Técnicos Básicos e a Regionalidade. Apresentamos o processo de elaboração da história em quadrinhos sobre a Ética nas Relações Públicas, destacando o objetivo, a importância, os métodos utilizados, bem como a descrição das técnicas e elementos da roteirização.

PALAVRAS-CHAVE: HQ; relações públicas; código de ética.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido na disciplina de Legislação e Ética em Relações Públicas, no segundo semestre de 2012, e surgiu a partir da proposta de produção de uma estória em quadrinhos (HQ) que fosse permeada por conceitos de ética profissional das Relações Públicas. Nesse sentido, buscou-se a criação de um enredo que mostrasse a importância do profissional de Relações Públicas, não apenas para o público acadêmico, da área de comunicação, mas também para as pessoas de outros meios, assim, objetivando inserir a além da questão da ética, a divulgação da profissão por meio de uma forma não tão explorada para esse fim como os quadrinhos.

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria V - Produção Transdisciplinar, modalidade PT 08 Histórias em Quadrinhos (avulso).

² Aluna líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da UFAM, email: debxavier.lima@gmail.com

³ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da UFAM, email: huinilima@gmail.com

⁴ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da UFAM, email: rebeca.lucio@live.com

⁵ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da UFAM, email: alber_pascoal@hotmail.com

⁶ Orientador do trabalho. Professor Substituto do Curso de Comunicação Social – Relações Públicas da UFAM. Mestre em Ciências da Comunicação. Doutorando em Sociedade e Cultura da Amazônia (UFAM), email: jonasjr1@gmail.com.

Habitualmente, vemos nos quadrinhos de produtoras estrangeiras como Marvel e DC Comics, as histórias fictícias sobre super-heróis enfrentando vilões e desafios todos os dias. No Brasil, as HQ's abordam histórias com linhas características da vida real ou mesmo do cotidiano, podendo ser utilizadas por organizações públicas ou privadas em cartilhas, manuais de integração, informativos, revistas ilustrativas, ente outros.

Considerada como arte, os quadrinhos (HQs) utilizam esses elementos para transmitir informações, críticas sociais e entretenimento. Assim, percebe-se a fundamental importância que os quadrinhos desempenham na sociedade contemporânea. Ademais, o formato envolve uma multiplicidade de discursos e formatos e possui vertentes na área de artes, comunicação e design.

Pessoa (2008, p.2) corrobora essa constatação ao afirmar que as “as histórias em quadrinhos são um meio extremamente flexível e podem gerar grandes trabalhos com poesia, música, contos, peças de teatro, e pode até mesmo ser publicada em diferentes mídias, como a impressa e virtual, via internet”. Foi com base nessa flexibilidade que surgiu a proposta de utilização da HQ para disseminar os princípios elementares da ética e legislação de Relações Públicas. Adotamos, assim, a perspectiva instrutiva e educacional a fim de disseminar e enfatizar alguns dos princípios do Código de Ética das relações públicas.

Neste trabalho apresentamos o processo de elaboração da história em quadrinhos sobre a Ética nas Relações Públicas, destacando o objetivo, a importância, os métodos utilizados, bem como a descrição das técnicas e elementos da roteirização. Nas considerações finais apontamos os desafios enfrentados para realização do trabalho e os possíveis desdobramentos.

2 OBJETIVO

Utilizar das Histórias em Quadrinhos (HQ) para disseminar e enfatizar alguns dos princípios do Código de Ética das relações públicas de forma a apresentar a atividade como mediadora entre os interesses das organizações e da sociedade, aos estudantes e profissionais de relações públicas.

3 JUSTIFICATIVA

As histórias em quadrinhos (HQ's) podem ser utilizadas como instrumentos educativos, informando sobre um tema específico. De acordo com Guimarães (2001), as

publicações em que as HQs têm sido usadas como instrumento educacional podem ser classificadas em 4 categorias: a edição voltada exclusivamente para o mercado de livro didático; a edição com objetivo de ensino mas voltada ao público em geral; a edição com objetivo de entretenimento mas com forte conteúdo educacional; e as edições com objetivo unicamente de entretenimento.

Levando em conta esta categorização, este trabalho representa uma inovação no que se refere à sua abordagem. Ele utiliza das Histórias em Quadrinhos (HQ's) como ferramenta de apresentação de conceitos do código de ética das Relações Públicas (RP), uma perspectiva ainda não explorada no cenário comunicacional. Dada a sua natureza claramente experimental, para tornar esse trabalho viável foram necessárias diversas adaptações de roteiro e nos desenhos, uma vez que não há trabalhos com essa temática, pois o uso de quadrinhos é bem atípico no cenário das Relações Públicas.

O produto foi pensado para facilitar a disseminação das questões éticas da profissão de Relações Públicas, especificamente na web, constituindo-se de conteúdo interessante aos públicos a que se destina (estudantes e profissionais da área), pertinente à realidade do mercado e os desafios enfrentados pelo RP que conhece e zela pelos seus pressupostos éticos da profissão. Sobre a importância do Código de Ética para os profissionais, Andrade (2003, p.10) esclarece que

A ética profissional representa um conjunto de normas que direciona a conduta dos integrantes de determinada profissão. Um código de ética profissional tem finalidade fundamental de regulamentar o exercício da profissão, pois proporciona uma visão de justiça e um bom desempenho de suas funções por parte dos profissionais, evitando muitas vezes que estes se venham a incorrer na prática de atos ilícitos que, não fosse pelos Códigos de Ética poderiam vir a ser considerados normais dada sua prática já costumeira.

Nesse sentido, este trabalho se propõe a disseminar e enfatizar alguns dos princípios do Código de Ética das relações públicas, ratificando a atividade como mediadora entre os interesses das organizações e da sociedade, aos estudantes e profissionais de relações públicas. Para isso buscamos na utilização das HQ's um instrumento que nos possibilitasse ressaltar estas questões de maneira atrativa, envolvente e informal.

Consideramos as histórias em quadrinhos o instrumento mais adequado a esta finalidade. “É mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa ‘embalagem’ interessante. Quando demonstram a capacidade de organizar elementos técnicos numa ordem disciplinada” (EISNER, 2008, p. 28), tornando a assimilação de conteúdos uma atividade divertida. Desta forma o texto é reforçado por meio da ilustração, pois as imagens

dão sustentação à mensagem, auxiliando na sua interpretação, memorização, e por fim, a informação, além de mais agradável, chega de maneira mais completa e dinâmica.

Outro ponto a ser evidenciado é a relevância social deste trabalho, pois aborda as implicações da conduta ética das relações públicas na sociedade, enquanto uma atividade que busca harmonizar os interesses empresariais e os interesses públicos, conforme afirma Teobaldo de Andrade (1989, p.97):

É certo que o objetivo último de Relações Públicas é a identificação do interesse privado com o interesse público. Poderíamos mesmo dizer que a atividade de Relações Públicas consiste na execução de uma política e um programa de ação que objetivam conseguir para as empresas, públicas ou privadas, de seus públicos, de modo a harmonizar os interesses em conflito. Para isto não se deve tentar estabelecer meras falácias (imagens), mas por meio de conceitos e ideias, alcançar, honestamente, atitudes e opiniões favoráveis para as organizações em geral.

Gonçalves (2007) complementa essa abordagem ao afirmar que uma quantidade crescente de críticos tem argumentado que as relações públicas seguem procedimentos não-éticos na promoção de interesses corporativos e comerciais baseados em técnicas propagandísticas de manipulação da opinião pública.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Antes do processo de produção em si, algumas diretrizes delimitaram a produção do trabalho: Criatividade do Roteiro, Aspectos Técnicos Básicos; Potencial para Ser transformado em HQ; Regionalidade; Aplicação do Código de Ética de RP. A partir desse direcionamento a equipe criadora do roteiro realizou *brainstorms* frequentes, sejam presenciais ou via *on line* para alinhar as ideias iniciais, continuar ou reconsiderar alguns aspectos de possíveis histórias pensadas inicialmente.

Concomitantemente a essas práticas criativas se fez necessária a imersão no ambiente dos HQ's, como são conhecidos os quadrinhos, com atenção especial para o aspecto da criação de roteiros para esse tipo de produto comunicacional. Leituras sobre o assunto foram realizadas, assim, vislumbrou-se que para cria-se um roteiro de forma organizada e com qualidade era preciso a criação primeiramente de um *Storyline*⁷, o que

⁷ Processo para descrição do roteiro em no máximo 5 linhas.

facilitaria muito o desenvolvimento a sequência de trabalho. Logo após foi criado o *Plot*⁸, como parte do desenvolvimento do roteiro.

Prosseguindo no processo foi escolhido que tipo roteiro seria mais eficaz tanto para o projeto de criação quanto para o de produção, entende-se por este último, a pessoa do desenhista que irá construir no papel as ideias referidas no roteiro. Por esses aspectos o Argumento ou *Marvel Way*⁹ foi escolhido de forma a dar mais dinamicidade e liberdade criativa ao desenhista.

Devido a essas características do roteiro a questão da direção de arte das páginas dos quadrinhos, personagens e estilo gráfico ficam a cargo do desenhista do projeto. Contudo, os objetivos do experimento de comunicação que são a absorção dos profissionais e acadêmicos dos preceitos éticos das Relações Públicas e o maior conhecimento público em geral a respeito do ambiente em que se insere esse profissional foram as principais diretrizes visadas dentro do projeto de um HQ que conta uma história que não tem restrição de idade nem de área acadêmica, com uma linguagem entendível por todos e realizando o anseio final de comunicar com os diversos públicos.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Seguindo as orientações de Gian Danton e ABS Moraes no Manual do Roteirista de HQ^[1], a equipe pensou na construção da história e do problema, para que fossem desenvolvidos o Storyline e o Plot, elementos textuais para definir as linhas gerais da história, que ajudam na construção de um roteiro. Também foi atribuída à produção um enfoque regional em seu enredo, trazendo elementos que tragam traços da cidade de Manaus, onde a HQ foi produzida. Assim, foi criada a empresa fictícia Açáí Mania, maior distribuidora de produtos de açáí na região norte do Brasil.

De acordo com Guimarães (2001, p.5) “um grande atrativo da linguagem da História em Quadrinhos é que, como faz uso de imagens não abstratas, é facilmente acessível a qualquer pessoa”. Isso decorre da estrutura básica que a linguagem das HQs apresenta, numa sequência lógica de representações visuais interligadas. De acordo com Dias e Azevedo (2010, p.3) um dos principais elementos são os quadros:

⁸ Estágio da ideia em que se nomeia todos os personagens, se desenvolve toda a trama e se chega à conclusão de qual seria o desfecho apropriado para a sua história.

⁹ Uma sinopse que depois de desenhada a história, coloca-se o texto.

Utilizam quadros, que delimitam o espaço bidimensional, que geralmente são emoldurados por linhas que recriam um requadro, que tem a função de criar uma linguagem não verbal. Assim, quando este (requadro) estiver traçado reto a ideia é que o fato (contido nesse espaço) está no presente. Quando o mesmo for modificado, ele ganha uma nova conotação: passa a designar uma recordação, um sonho etc.

Com um Storyline e Plot definidos, foi construído o roteiro no modelo Argumento ou Marvel Way, que oferece mais liberdade na produção da história e dos desenhos. Em seguida, as falas de cada personagem e a ambientação das cenas foram definidas, de modo a auxiliar o desenhista Eduardo Miranda na criação dos quadrinhos.

O desenho foi elaborado em preto e branco, de forma simples e sem riqueza de detalhes, condições nas quais o desenhista se propôs a produzi-lo. Características que julgamos não interferir no objetivo ao qual a HQ RP se propõe. Mas alcança seu desígnio à medida que preserva seu conteúdo principal. A seguir detalhamos o Enredo da História:

Após anos construindo uma empresa sólida, Arnaldo Rocha, presidente da Açai Mania, vê-se almejando um importante prêmio para a cena industrial da cidade de Manaus, o prêmio de Produto do Ano. Nesta ocasião, ele toma conhecimento sobre uma suposta contaminação de um novo produto, recentemente lançado.

Os picolés, produzidos com matéria-prima de um novo fornecedor, foram consumidos por várias pessoas que passaram a sentir-se mal, e a imprensa acusa a Açai Mania de negligência. Após sofrer brusca queda nas vendas e ser aconselhado por Rômulo (vice-presidente da empresa) a não assumir a responsabilidade sobre o ocorrido, Arnaldo encontra seu melhor amigo para pedir conselhos. Ele indica Thaís Monteiro, uma consultora em Relações Públicas que o ajudará a gerenciar a crise instaurada.

Ela propõe que Arnaldo assuma as responsabilidades com as pessoas doentes e com os fatos perante a mídia, mas Rômulo insiste que o empresário negue a responsabilidade, já que terá prejuízos que poderão levar a Açai Mania à falência. Depois de descobrir uma tentativa de suborno do gerente para Thaís e relembrar a imprudência de Rômulo ao contratar um fornecedor duvidoso (decisão que causou a toda a crise), Arnaldo assume as responsabilidades e a crise é, aos poucos, solucionada. A empresa quase vai à falência, mas Arnaldo consegue reconstituí-la após um ano.

CONSIDERAÇÕES

A experimentação em atrelar às técnicas de elaboração de quadrinhos a relação com a ética e legislação pode ser considerada um dos principais méritos deste trabalho, haja vista que a partir delas foi possível elaborar uma HQ que expressa com clareza a postura que deve ser adotada nas Relações Públicas.

Produzir a HQ foi nova experiência para equipe, que necessitou realizar pesquisas bibliográficas, participar de oficinas sobre roteirização e desenvolvimento de histórias nesse formato, além de buscar parceria com desenhistas para que o produto fosse finalizado.

Entretanto, apesar das dificuldades técnicas, o produto final representa um potencial significativo na difusão de conhecimentos a respeito da Ética e das Relações Públicas, explorando ainda outros aspectos da teoria e da prática profissional, o que o caracteriza como possível de ser utilizado em websites e portais da área, como ferramenta auxiliar na propagação desses princípios compreendidos como pilares para o atividade de RP, podendo, nesse sentido, ser apropriado até mesmo pelo website do Conselho Federal dos Profissionais de Relações Públicas (Conferp), haja vista ser ele o porta-voz maior acerca do Código de Ética de RP.

Outra forma de utilização da HQ RP – por seu caráter instrutivo – é sua publicação em veículos de comunicação como manuais, livros, cartilhas, revistas, entre outros (em formato on-line ou impresso) para fins empresariais ou comerciais, auxiliando os profissionais de relações públicas ou de outras áreas com a disseminação de informações sobre esta profissão, a sua relevância, a sua colaboração estratégica para o desenvolvimento de pessoas e organizações.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Candido Teobaldo de Souza. **Para entender Relações Públicas**. São Paulo: Luzir, 1989.

_____. **Curso de relações públicas: relações com os diferentes públicos**. Ed.2. São Paulo: Atlas, 2003.

CONSELHO FEDERAL DE PROFISSIONAIS DE RELAÇÕES PÚBLICAS CONFERP. **Código de ética dos profissionais de relações públicas**. Conferp, Agosto, 2001. Disponível em: <http://www.conferp.org.br/?page_id=35>. Acessado em: 01.04.2013.

DANTON, Gian; MORAES, ABS. Manual do Roteirista de HQ. Associação Paranaense de Ilustradores e Quadrinistas. Disponível em <<http://www.apiq.8m.com/manualroteiro.html>>. Acessado em: 01.04.2013.

DIAS, Anielly Laena Azevedo; AZEVEDO, Luiza Elayne Correa. **Os Traços Estéticos das HQs da Mafalda**. Trabalho apresentado no XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Caxias do Sul, RS setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2585-1.pdf>>. Acessado em: 01.04.2013.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.

GONÇALVES, Gisela Marques Pereira. **Ética das relações públicas: a falta de responsabilidade social nos Códigos Éticos de Relações Públicas**. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação (BOCC), 2007. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/goncalves-gisela-etica-das-relacoes-publicas.pdf> . Acessado em: 01.04.2013.

GUIMARÃES, Edgard. **História em quadrinho como instrumento educacional**. Trabalho apresentado no XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande /MS, setembro 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/129151137437781999590570952241469951126.pdf>>. Acessado em: 01.04.2013.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Histórias em Quadrinhos: um meio intermediário**. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação (BOCC), 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-historias-em-quadrinhos.pdf>>. Acessado em: 01.04.2013.

TAYRA, Ricardo. **5 dicas para escrever um roteiro de quadrinhos**. Texto escrito no blog Sapos Voadores, maio de 2008. Disponível em: <<http://www.saposvoadores.net/2008/05/5-dicas-para-escrever-um-roteiro-de.html>>. Acesso em: 01.03.2013.

DANTON, Gian. **Manual do Roteirista de HQ**. Texto escrito para o site da Associação Paranaense de Ilustradores e Quadrinistas, maio de 2001. Disponível em: <<http://www.apiq.8m.com/manualroteiro.html>>. Acesso em: 03.03.2013.

ISHIN, Renan. **Como Fazer Quadrinhos - Estruturando a Ideia**. Texto escrito no blog HQ Fan, julho de 2011. Disponível em: <<http://hqfanbeta.blogspot.com.br/2011/07/como-fazer-quadrinhos-estruturando.html>>. Acesso em: 03.mar.2013.