

Player 2 saiu do jogo: uma reportagem em quadrinhos¹

Luiz Fernando Nascimento MENEZES²

Mauro Cesar SILVEIRA³

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

Player 2 saiu do jogo é uma reportagem em quadrinhos desenvolvida para a disciplina de Redação VII, durante o sétimo semestre do curso de graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O produto tem como pauta a diminuição no número de jogos eletrônicos com função *multiplayer* cooperativo⁴ atualmente — por que isso está ocorrendo e quais as consequências que traz aos jovens. Além da experiência de escrever em uma nova mídia impressa, a reportagem também tinha como objetivo tirar o preconceito que professores e jornalistas tem sobre o jornalismo de games, mostrando que é possível fazer matérias aprofundadas, interessantes, com apuração e que sejam de utilidade pública.

PALAVRAS-CHAVE: Games; Jornalismo; Jornalismo em Quadrinhos; Reportagem Impressa;

1 INTRODUÇÃO

A disciplina de Redação VII, ao contrário das outras disciplinas do mesmo tronco de produção textual, têm como foco a leitura de reportagens de diversos autores nacionais e internacionais. Mais para o final do semestre, o professor Mauro Silveira apresentou dois livros que se diferenciavam dos outros lidos anteriormente por serem escritos em forma de *graphic novels*: *Notas sobre Gaza* de Joe Sacco e *Persépolis* de Marjane Satrapi.

Para quem não conhecia o gênero, a reação pode ser bem parecida com a que Souza Júnior (2010) apresenta na introdução de sua dissertação: “como uma série de vinhetas desenhadas, que remetem facilmente ‘aquelas primeiras histórias lidas na infância’, podem almejar constituir uma narrativa verossímilante e ancorada na realidade”? Mas depois da leitura dos textos (mesmo que o trabalho de Satrapi não seja considerado por alguns autores como jornalismo, e sim como relato autobiográfico), ficou claro que elas não só

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Jornalismo, modalidade Reportagem em Jornalismo Impresso.

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. Email: luizfernandonmenezes@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFSC. Email: maurocesarsilveira@gmail.com

⁴ Termo utilizado para caracterizar um game que permite que duas ou mais pessoas possam jogar o mesmo jogo no mesmo local e na mesma plataforma para atingir o mesmo objetivo.

conseguem, como também abrem um novo campo de possibilidades narrativas para o exercício do jornalismo ao unir duas linguagens: o texto e as imagens.

As possibilidades de reconstituir cenas que não poderiam ser reconstituídas de outra maneira a não ser desenhos — como memórias ou acontecimentos que não foram gravados —, de representar sentimentos e assuntos que habitam o campo da abstração, de explorar a relação de duas narrativas que se unem e se separam de acordo com a conveniência do autor e a possibilidade de dar ao leitor o controle da narrativa foram o que inspiraram a minha experiência com a nova mídia (McCLOUD, 2005).

Escolhido o formato, faltava a pauta. Enquanto participava de uma reunião do projeto *Insira a Ficha* — núcleo de jornalismo de games e tecnologia da UFSC — o tema apareceu dentro de uma das discussões: todos os jogos que estavam sendo lançados eram apenas *singleplayer*⁵ ou *multiplayer online*⁶, mesmo as franquias que tinham a função cooperativa em títulos anteriores. Uma das ideias centrais do projeto é “fazer jornalismo de games diferenciado”, que fuja do que é feito hoje pelos portais de notícias: notícias sobre lançamentos, rumores, e análises de games. Acreditamos que é possível unir games e assuntos como comportamento, cultura, educação, sexualidade e outras discussões que aparecem em outras formas de arte mas que, quando o assunto são videogames, quase nunca são abordadas.

2 OBJETIVO

Depois de decididos o formato e a pauta, o problema estava na angulação e na falta de respostas concretas. Muitos especialistas tinham teorias diferentes sobre o porquê de os jogos eletrônicos estarem ficando cada vez mais individualizados, mas não existia nenhuma prova concreta de que um (ou todos eles) estava certo. A ideia da reportagem acabou sendo então mesclar duas narrativas: minha experiência pessoal como gamer e a discussão sobre “a morte do *multiplayer* cooperativo”.

Ao colocar um tom mais autoral na reportagem em quadrinhos, assumi uma posição sobre o assunto e mostrei ao leitor que ela, assim como a dos especialistas citados, poderia não ser verdadeira:

Quando o repórter se coloca em foco, nós vemos que ele não é um transmissor neutro de notícias e informação, mas uma pessoa como nós mesmos — um ser humano falível, vulnerável a angulações, ignorâncias e

⁵ Termo utilizado para caracterizar um game que permite apenas um jogador.

⁶ Termo utilizado para caracterizar um game que permite que vários jogadores joguem ao mesmo tempo, só que em plataformas diferentes e conexão à internet necessária.

erros. Ao reconhecer sua própria humanidade, o escritor consegue encorajar o leitor a pensar criticamente sobre o que ele ou ela lê. (WILLIANS, 2005, tradução minha⁷).

Outro objetivo da reportagem era fugir de algumas características narrativas de Joe Sacco que acabaram sendo reproduzidas por outras reportagens em quadrinhos: relato histórico, composição em *talking head*⁸, narração sobre o método de apuração da reportagem e grandes quantidades de texto. Por que não experimentar metáforas visuais? Por que não fazer um desenho mais simples, focado nos personagens e expressões e não nos cenários? Os quadrinhos, como disse Eisner (1999), não têm a rigidez e a generalização da fotografia; em vez disso, permitem o exagero e a subjetividade para atingir o seu objetivo e impactar o leitor com mais rapidez. Então por que desenhar tudo como se fosse um documentário?

3 JUSTIFICATIVA

Como *Player 2 saiu do jogo* foi uma reportagem sobre um tema pouco discutido produzido em um meio pouco explorado, acredito ser necessário justificar ambos:

3.1 Por que jornalismo em quadrinhos: Jornalismo em quadrinhos não é um gênero novo: *Palestina*, de Joe Sacco, mesmo tendo sido publicado em 2001, foi antes lançado em capítulos entre os anos de 1993 e 1996. Mesmo assim, são poucos os trabalhos feitos nessa mídia — tanto teóricos quanto práticos. Alguns pesquisadores acreditam que o jornalismo em quadrinhos é um gênero do jornalismo impresso (SOUZA JÚNIOR, 2010), já outros argumentam que, por causa da junção das narrativas textuais e imagéticas, deve ser caracterizado como um novo meio por si só (WILLIANS, 2005). Uns não confiam no valor jornalístico dos quadrinhos, outros como Santos e Cavignato (2013, p.221) já acham que “não se deve cobrar de uma HQ, que é uma representação do real, algo que seja ‘totalmente’ verídico, já que nem os próprios veículos tradicionais o são, apesar de basearem-se em fatos reais”.

⁷ “As the reporter comes into focus, we see that he is not a neutral conduit for news and information, but a person like ourselves — a fallible human being, vulnerable to bias and ignorance and error. By acknowledging his own humanity, the writer can encourage the reader to think critically about what he or she reads”.

⁸ Termo usado para caracterizar a composição de quadrinho onde o entrevistado está em primeiro plano, de frente para o interlocutor, falando.

A questão é que é necessário fazer reportagens em quadrinhos, ver até onde elas podem chegar, explorar as possibilidades que essa mídia abre para o campo jornalístico e discutir esse tipo de narrativa nas salas de aula.

3.2 Por que jornalismo de games: No ano de 2012, o faturamento bruto de venda de jogos eletrônicos e plataformas superou pela primeira vez o cinema hollywoodiano — foram US\$ 52 bilhões contra US\$ 50,6 bilhões — e a estimativa é de que até 2017, o setor de games ultrapasse a quantia de US\$ 75 bilhões⁹. O Brasil, além de ser o maior país da América Latina em rendimento na área de games, com faturamento de quase US\$ 1,5 bilhão, também ocupa o 11º lugar na escala mundial¹⁰.

Além disso, os games estão na vida de várias pessoas desde a infância, ensinando valores e influenciando com suas narrativas. Jogos que contêm violência excessiva, representações femininas hipersexualizadas ou padrões de beleza irreais são vendidos ou baixados ilegalmente por diversas pessoas todos os dias, inclusive crianças e adolescentes. Mas, ainda assim, não vemos discussões sobre os jogos eletrônicos na mídia, nem mesmo na especializada.

Andrei Longen, repórter do portal *Adrenaline*, em entrevista para a reportagem, disse que muitas vezes seus colegas de profissão não o consideravam um “jornalista”, e pensavam que ele “tinha jogado o diploma dele fora”. É preciso quebrar esse preconceito dos jornalistas sobre o tema. Muitas pessoas jogam videogame, mas poucas pessoas refletem sobre o que jogam. E o jornalismo poderia muito bem cumprir esse papel.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a produção da reportagem em quadrinhos, foram utilizadas técnicas de textos autorais dos autores lidos durante a disciplina Redação VII — passagens escritas em primeira pessoa, opinião do autor bem aparente, linguagem mais especializada.

Também foram utilizadas as figuras de linguagem da ironia (último quadrinho, quando a opinião do texto é desmentida pelo desenho), da hipérbole (o tédio estampado no rosto do personagem continua até o final da narrativa, quando ele encontra o amigo) e da

⁹ Fonte: MACHADO, Diogo. Indústria de games bate Hollywood e deve arrecadar US\$ 74 bi até 2017. *Correio de Uberlândia*, 24 de fevereiro, 2013. Disponível em: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/entretenimento/industria-de-games-bate-hollywood-e-deve-arrecadar-us-74-bi-ate-2017/>

¹⁰ Fonte: MICALI, Bruno. Pesquisa aponta China como maior consumidor de games do mundo; veja Brasil. *Tecmundo*, 19 de outubro, 2015. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88247-pesquisa-aponta-china-maior-consumidor-games-mundo-veja-brasil.htm>

anáfora (repetição da palavra “talvez” na página 10, para enfatizar a ideia de que é uma reportagem baseada em fatos abstratos e não concretos).

Para a apuração da pauta, foram feitas entrevistas com vários *gamers* de diferentes idades e leituras de textos escritos por especialistas dos principais portais de notícia de games e tecnologia do Brasil e do mundo, como *Uol Jogos*, *Omelete*, *Adrenaline*, *Kotaku*, *Gamespot*, *IGN* e *Thumbtrone*.

Também foram utilizadas as técnicas de desenho dos livros *Desenhando Quadrinhos* e *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud, como as metáforas visuais (o pensamento sendo desenhado junto com a realidade), diferentes combinações de palavras e imagens (o começo da narrativa utiliza combinações duo-específicas, quando imagem e texto transmitem a mesma mensagem, e, da página 3 em diante, são utilizadas combinações paralelas, quando imagem e texto transmitem histórias diferentes), utilização de linguagem imagética para simbolizar pensamento (fundo pontilhado para simbolizar ação do passado) e equilíbrio entre desenho e texto (quanto mais simples o desenho, mais complexo o texto).

O estilo do desenho foi inspirado na arte de dois quadrinistas: Brian Lee O’Malley — autor da série *Scott Pilgrim contra o mundo* e de *Seconds* — que desenha personagens simples, poucos detalhes, olhos expressivos, utiliza de retículas e esconde cenas importantes ocorrendo em segundo plano; e de Guy Delisle — autor de *Burma Chronicles* — com seus cenários bem rápidos, pouca variação de composição e história centrada em um só personagem.



Figura 1 - Página 6 de *Player 2 saiu do jogo*

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A reportagem é composta por 12 páginas em formato de revista, incluindo capa e glossário, em formato A4 impressa em preto e branco. Foram utilizadas as fontes SF Toontime Blotch em corpo 12 e 11 para os textos dos quadrinhos e Minion Pro em corpo 10

para as notas e glossário. A diagramação e a escrita foram feitas no InDesign CS6 e os desenhos foram feitos no Photoshop CS6 com uma mesa gráfica Wacom Intuos. A impressão foi feita na gráfica Postmix, em papel couché 180g.

Após a apuração, que levou cerca de duas semanas, a reportagem foi estruturada em um dia — o texto foi sendo escrito junto com os rascunhos feitos à mão —, diagramada em dois, e desenhada em 56 horas ao longo de duas semanas. Vale ressaltar que contei com a ajuda da equipe do Insira a Ficha para o enriquecimento da pauta e da aluna Amanda Ribeiro, que serviu como modelo corporal para posterior referência na hora do desenho.

Após a correção do professor da disciplina, a reportagem foi adaptada para a mídia online e compartilhada pelo portal Adrenaline de notícias¹¹. A recepção foi, em sua maioria, positiva, tendo 162 comentários, 410 compartilhamentos no facebook e mais de 30.000 acessos.

6 CONSIDERAÇÕES

A experiência de produzir uma reportagem em quadrinhos foi bem recompensadora: conheci uma nova maneira de fazer jornalismo e também consegui, mesmo que em um pequeno âmbito, começar uma discussão sobre comportamento e games. Depois de publicada a reportagem, recebi relatos de pessoas que contaram os efeitos que a falta do multiplayer cooperativo lhes causou: como a impossibilidade de um pai jogar com o seu próprio filho, a não ser que ele tenha dois videogames e conexão com a internet; a exclusão de pessoas menos favorecidas economicamente, que não podem comprar uma plataforma gamer e, com esses novos jogos, não podem nem ir mais para a casa de amigos jogar; e jogadores que não podem jogar diversos jogos porque sua conexão com a internet é ruim.

O resultado final foi uma surpresa. Para Eisner (2008), o processo ideal de escrita de quadrinhos ocorre quando o escritor e artista são a mesma pessoa. Não acreditava que conseguiria fazer uma reportagem em quadrinhos sozinho, e *Player 2 saiu do jogo*, por mais que não tenha sido esteticamente perfeito, acabou sendo melhor do que esperava.

Também não esperava que a reportagem fosse gerar tanta repercussão na internet. Isso mostra que o jornalismo de games é um campo carente de produção e que tem leitores que procuram assuntos que fogem das notícias e análises dos portais de notícias. No final, a reportagem comprovou a tese do professor de Redação VII que, nas primeiras aulas da disciplina, disse aos alunos: “Redação VII é a hora de fugir do lide, fugir da pirâmide

¹¹ Link: <http://adrenaline.uol.com.br/2015/11/20/38809/historia-em-quadrinhos-explica-porque-o-multiplayer-local-esta-morrendo-nos-jogos-atuais>

invertida. É a hora de fazer o que vocês quiserem. Não há assunto que não seja interessante”. Quadrinhos, games... no final não importa. O que vale mesmo é a vontade de contar histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAVIGNATO, Deise; SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação da linguagem jornalística no jornalismo em quadrinhos. **Revista Estudos da Comunicação**, Curitiba, v.14, n.34, p.207-223, 2013.

DELISLE, Guy. **Burma Chronicles**. Londres: Jonathan Cape, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2008.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

O'MALLEY, Brian Lee. **Seconds**. Nova Iorque: Ballantine Books, 2014.

O'MALLEY, Brian Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo**: vol. 1. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.

O'MALLEY, Brian Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo**: vol. 2. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.

O'MALLEY, Brian Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo**: vol. 3. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.

RODRIGUES, Talles. **Cortabundas: o maníaco do José Walter**. São Paulo: Draco, 2015.

SACCO, Joe. **Notas sobre gaza**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2011.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de reportagem**: notas sobre a narrativa jornalística. São Paulo. Summus, 1996

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco** [dissertação]; orientadora, Gislene da Silva. Florianópolis: 2010.

WILLIAMS, Kristian. The Case for Comics Journalism. **Columbia Journalism Review**. Nova Iorque, v.2, 2005. Disponível em: <http://www.crj.org/issues/2005/2/ideas-essay-williams.asp>. Acesso em 25/03/2016 às 18:45.