



## **A linguagem dos quadrinhos e o jornalismo<sup>1</sup>**

Juscelino Neco de Souza Júnior<sup>2</sup>

Aluno da Universidade Federal de Santa Catarina

### **Resumo**

O surgimento do chamado “jornalismo em quadrinhos”, iniciado com as reportagens feitas pelo quadrinista Joe Sacco e popularizado nos jornais e revistas com a transposição de gêneros jornalísticos diversos, como o editorial, a coluna e a resenha, modificam a cerne da relação entre os quadrinhos e o jornalismo. A falta de clareza teórica acerca da linguagem dos quadrinhos permite que, em análises superficiais e descontextualizadas, denomine-se a reportagem em quadrinhos de Sacco como um novo gênero do jornalismo. As histórias em quadrinhos simplesmente conseguem comportar alguns gêneros do jornalismo impresso adaptando-os à nova mídia e utilizando-se de sua linguagem e potencialidades. Embasados nos estudos acerca dos quadrinhos, analisamos como acontece a reconfiguração da prática jornalística sob a luz de uma nova mídia.

### **Palavras-chave**

Jornalismo; Quadrinhos; Gêneros jornalísticos; Reportagem em quadrinhos; Joe Sacco

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado na Divisão Temática Jornalismo, do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Mestrando em Jornalismo no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. Bolsista da FAPESC. nertaku@yahoo.com.br



*“Palavras e imagens são como cadeira e mesa: se  
você quiser se sentar à mesa, precisa de ambas.”*

*Jean-Luc Godard*

As séries pioneiras de quadrinhos surgiram na imprensa norte-americana durante a década de 1900. A imprensa passava por um período de expansão em que tentava cooptar um público leitor mais amplo, formado principalmente por imigrantes e outras pessoas recém alfabetizadas. A intensa disputa mercadológica desatava a concorrência dentro do jornal entre diversas formas de expressão não necessariamente vinculadas ao jornalismo, como os folhetins e “as histórias coloridas”. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos (doravante HQ’s) constituíam-se como uma diversão frugal e descompromissada, sendo utilizadas como um atrativo a mais na disputa pelos leitores.

A associação entre o jornalismo e os quadrinhos foi bastante profícua, permitindo o desenvolvimento de duas formas de expressão gráfica construídas especialmente para o espaço do jornal ou da revista: a tira (*strip comic*) e a página dominical. A página dominical acabou por cair em desuso, mas a tira ainda hoje se faz presente na maioria dos grandes jornais, mesmo não desfrutando da popularidade de outrora, quando milhões de pessoas acompanhavam diariamente as séries de maior sucesso. Desse modo, embora os quadrinhos estejam presentes nas páginas dos jornais, configuram-se como uma manifestação artística que não possui vínculo com a prática jornalística. Esse paradigma é modificado com o surgimento da construção imagética discursiva que se convencionou chamar de “jornalismo em quadrinhos”.

O “jornalismo em quadrinhos” emerge principalmente graças à ação autoral do quadrinista e repórter Joe Sacco. Entre o final de 1991 e o início de 1992, Sacco efetuou visitas a Jerusalém, à Cisjordânia e à Faixa de Gaza, transformando suas experiências pessoais e as entrevistas que conduziu em uma minissérie de quadrinhos em nove edições intitulada **Palestina**<sup>3</sup>. Nessa primeira obra, o autor tenta traçar um panorama da situação vivida pelos palestinos após a ocupação israelense, dando ênfase ao interesse humano e na experiência da oralidade dos entrevistados. Conceitualmente, esse trabalho pode ser considerado uma reportagem convencional, fundando sua razão de ser puramente em seu potencial informativo. Porém, o meio escolhido, aparentemente

---

<sup>3</sup> Utilizaremos negrito para as obras de quadrinhos e itálico para os veículos de imprensa.

inadequado para tal intento, acaba por modificar a cerne do objeto, reafirmando a importância cabal que a forma e os meios adquirem na atual configuração midiática.

Essa unidade de discursiva desenvolvida por Sacco funcionou como uma espécie de catalizador para experiências de aproximação entre os quadrinhos e o jornalismo. Com a ruptura do preconceito que estigmatiza das HQ's como um meio de expressão menor e a respeitabilidade que a obra de Joe Sacco adquiriu enquanto prática jornalística formalmente aceita, inúmeros autores decidiram aventurar-se nessa forma pouco explorada de mídia. O jornal contracultural *Village Voice*, por exemplo, veiculou uma série de resenhas no formato de quadrinhos<sup>4</sup>, e a respeitada revista *New Yorker* publicou uma aclamada resenha feita pelo quadrinhista Art Spiegelman sobre o romance *As Aventuras de Kavalier e Clay*, de Michael Chabon, que não por acaso tem um roteirista e um desenhista de quadrinhos como protagonistas. No Brasil, podemos destacar as tentativas de construir resenhas em quadrinhos feitas por Allan Sieber para a revista *Trip*, algumas resenhas em quadrinhos publicadas na revista *Bravo!*, ou ainda os semanais editoriais feitos pelo cartunista Angeli na extinta revista *Chiclete com Banana*<sup>5</sup>.

Essa segmentação do jornalismo em quadrinhos deixa claro que o estilo de reportagem realizado por Sacco não engloba a totalidade da manifestação. A falta de clareza teórica acerca da linguagem dos quadrinhos permite que, em análises superficiais e descontextualizadas, denomine-se a reportagem em quadrinhos de Sacco como um novo gênero ou ainda com esse conceito amplo de “jornalismo em quadrinhos”. A percepção dos quadrinhos como uma mídia e forma artística autônoma nos permite inferir que a introdução da prática jornalística não cria novos gêneros e, ainda menos, uma nova forma de expressão. As HQ's simplesmente conseguem comportar alguns gêneros tradicionais do jornalismo impresso (reportagem, coluna e resenha, até o momento) adaptando-os à nova mídia e utilizando-se de sua linguagem e potencialidades. Um caso análogo ao que acontece com o audiovisual.

As poucas tentativas de se pensar criticamente o jornalismo em quadrinhos parece resvalar numa tendência até mesmo natural para a simples legitimização da mídia como um modelo sério de expressão formal. Para o grande público, a vinculação dos quadrinhos com o humor e a aventura parece imiscuí-lo de certo tom infantil e inofensivo. Embora a publicação de determinados quadrinhos destinados ao público

---

<sup>4</sup> Destacamos as resenhas publicadas por Harvey Peakar.

<sup>5</sup> Visto que a revista era publicada na década de 80 do século passado, a presença desse objeto exemplifica a originalidade desse visionário autor.



adulto tenha modificado um pouco a imagem que se tem dessa mídia, ainda “hoje, a persistência na grande imprensa de variações da frase “quadrinhos não são mais coisa de criança”, em artigos simpáticos a respeito de Robert Crumb, Manara ou Art Spiegelman, revela o quanto a idéia oposta ainda reina” (CAMPOS, in prefácio de Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos, 2006. p.14).

Outra tendência encontrada nos artigos acadêmicos é a tentativa de traçar paralelos entre a reportagem em quadrinhos e o *new journalism*, ou ainda com o jornalismo Gonzo. Tais aferições emergem devido à falta de conhecimento acerca da narrativa dos quadrinhos já que, conforme Moacyr Cirne (2000), a linguagem dos quadrinhos possui uma semiótica própria que a aproxima mais da narrativa cinematográfica que da literatura ou da tradição das artes gráficas. Assim, a estrutura formal da reportagem em quadrinhos remete mais a documentários audiovisuais (a condução das entrevistas com a presença marcante e incisiva do repórter remete ao estilo de documentário desenvolvido por Eduardo Coutinho) do que ao *new journalism*. Por outro lado, seu conteúdo latente aproxima-se muito da premissa da investigação apurada do movimento encabeçado por Tom Wolfe e Truman Capote, possuindo ainda uma irreverência que flerta com o jornalismo Gonzo de Hunter Thompson.

As análises sobre reportagem em quadrinhos e, em menor grau, o jornalismo em quadrinhos com um todo, não ultrapassam o nível do conteúdo, rejeitando o fator primordial que é a reconfiguração de uma prática jornalística sob a luz de uma nova mídia. Como a reportagem em quadrinhos de Sacco emerge a partir de uma tradição quadrinhística consolidada, é importante que se perceba como determinadas obras funcionam como marcos na evolução da linguagem e da aceitação social dos quadrinhos como mídia. A compreensão do desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos possibilita uma aproximação mais direta com o jornalismo em quadrinhos ao mesmo tempo em que oferece ferramentas para a análise do objeto.

### **História e linguagem das HQ's**

Segundo a definição de Scott McCloud<sup>6</sup>, as HQ's são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”(2005, p.09). Essa definição abrangente permite

---

<sup>6</sup> Esse quadrinhista e teórico norte-americano utiliza-se do artifício de construir seus livros teóricos no formato de quadrinhos justamente para demonstrar o potencial expressivo do meio. Portanto, todas as referências que fizemos a esse autor estarão necessariamente incompletas sem a presença do quadrinho propriamente dito.

que McCloud lance uma nova luz sobre os quadrinhos e, assim como o pesquisador brasileiro Álvaro de Moya, busque antecedentes dos quadrinhos em tradições pictográficas arcaicas. Segundo Mccloud, a pintura tradicional egípcia<sup>7</sup> é a primeira forma pictográfica onde se pode perceber a tentativa de construir uma sequência ordenada de imagens com uma intencionalidade clara. Alguns murais de 1600 a.C. apresentam modelos esquemáticos onde se pode ler, quadro a quadro, a representação esquemática de atividades comuns como a colheita do trigo ou a pesca com redes, além de descreverem as batalhas travadas pelos governantes e ilustrarem seu modelo teológico.

Avançando um pouco poderíamos citar os murais assírios, a pintura grega, a Coluna de Trajano, manuscritos em imagens pré-colombianos, os arabescos japoneses, as tapeçarias inglesas e os vitrais medievais. Em todas essas manifestações podemos perceber a tentativa de construir uma narrativa esquemática por meio de imagens. A análise de suas configurações formais só demonstra que a idéia básica por trás dos quadrinhos não é recente e acompanha a evolução da arte da humanidade. Contudo, essas manifestações diferem totalmente dos quadrinhos modernos pelo papel desempenhado socialmente e por não construírem uma narrativa sequencial entre os quadros, tentando antes formarem um modelo esquemático de representação imagética. Os quadrinhos só constituem-se enquanto mídia quando vinculados aos processos massivos de impressão. Como destaca McCloud, “há um elemento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na história da palavra escrita. A invenção da imprensa (2005, p.15).” Assim, fica claro que os quadrinhos são uma forma de comunicação visual impressa que se concretiza enquanto meio de comunicação de massa pelo aparato da “reprodutibilidade técnica” (BENJAMIM, 1998).

Bebendo da tradição dos ilustradores ingleses como William Hogarth (1697-1764) e do expediente técnico da caricaturização desenvolvido ainda durante o renascimento, o artista suíço Rudolph Töpffer criou o que foi denominado na época como “literatura em estampas”. “De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rudolph Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras da Europa (McCLOUD, 2005, p.17).” Outros artistas gráficos como o alemão Wilhelm Busch e o piemontês radicado no Brasil

---

<sup>7</sup> Os hieróglifos não constroem uma narrativa visual por se distanciarem das construções pictográficas e se aproximarem mais das letras do alfabeto.



Angelo Agostini também são considerados como precursores das HQ's. Em suas obras podemos perceber os primeiros elementos do arcabouço estrutural dos quadrinhos: os requadros, as legendas e os recordatórios.

Contudo, é dentro do jornal impresso que os quadrinhos desenvolvem suas possibilidades de linguagem e se constituem como um fenômeno massivo. É bastante famosa a influência que a guerra entre os magnatas da comunicação Joseph Pulitzer e Willian Randolph Heast teve sobre o desenvolvimento e popularização das HQ's, já que a disputa por leitores entre o *The New York World* e o *The New York Journal*, impulsionou o desenvolvimento das primeiras séries de quadrinhos. Em 1895, Richard cria a série **The Yellow Kid** (O Menino Amarelo), para o *World*, desenvolvendo o primeiro personagem fixo de uma história ilustrada e introduzindo nos quadrinhos o balão de fala. Os painéis que contavam pequenas historietas em que garotos moradores de cortiços eram protagonistas, fizeram sucesso imediatamente, dando inclusive o apelido *Yellow Journalism* (no Brasil conhecido como “jornalismo marrom”) para o estilo sensacionalista e apelativo. Em 1897, Rudolph Dirks cria para o *Journal*, a série **Katzenjammer Kids** (Os Sobrinhos do Capitão). A série que contava a história de uma família de imigrantes alemães e tinha como protagonistas uma tradicional dupla de crianças peraltas, serviu para consolidar a estrutural formal dos quadrinhos e popularizar ainda mais mídia que, nas décadas seguintes, já contaria com dezenas de séries publicadas diariamente nos jornais.

Nas primeiras décadas do século XX os quadrinhos consolidam sua linguagem e o público se habitua ao que o Umberto Eco define como as convenções semânticas das HQ's. Destacamos como elementos constituintes da sintaxe dos quadrinhos: o balão, a onomatopéia, o recordatório, o requadro, as linhas cinéticas e as metáforas visuais. Com pequenas variações estilísticas esses elementos se mantêm presentes na configuração dos quadrinhos até a atualidade. Em termos da linguagem específica dos quadrinhos, ocorre uma intensa sofisticação da narrativa seqüencial entre os quadros (espaço conhecido como “sarjeta”), de modo que alguns quadrinhos conseguem transmitir sua mensagem sem utilizar palavras, valendo-se apenas da continuidade entre as imagens (como em uma seqüência cinematográfica) e com o acordo tácito de leitura já negociado com o leitor.



O surgimento do *comic book*<sup>8</sup> é outro fator marcante para o desenvolvimento das HQ's. Segundo o estudioso da cultura pop Gerald Jones, o termo *comic book* já era utilizado por um editor em 1917 para designar as revistas que publicavam em seqüência as tiras que saíam nos jornais, mas apenas em 1933 o produto tomou a aparência atual, com material inédito e personagem única. Com a migração dos quadrinhos dos jornais para essas revistas em quadrinhos propriamente ditas, as histórias ganham proporções maiores que nas tiras ou páginas dominicais de maneira que as potencialidades narrativas dos quadrinhos podiam ser exploradas de maneira mais incisiva. Sendo publicadas de maneira autônoma, as HQ's ganham, enquanto objeto, um fim que se limita em si, ou seja, ganham o corpus autônomo de produto e são vendidos não mais como um atrativo a mais dentro dos jornais e sim como um produto cultural de entretenimento.

Essas primeiras revistas em quadrinhos estão intimamente vinculadas com a indústria de produtos culturais de massa, sofrendo um processo de “adequação do gosto e da linguagem às capacidades receptivas da mídia” (ECO, 2004, p.12). Apesar do cinema de consumo de Hollywood, os quadrinhos veiculam principalmente histórias infantis, de aventuras, de fantasia, de ficção científica e de culto ao herói. A indústria de quadrinhos norte-americana, européia e japonesa (as três maiores e mais influentes) sempre esteve vinculada a essas tendências e, mesmo que alguns produtos apresentem um alto nível de qualidade, sendo inclusive alçado ao status de arte, quase sempre estão desvinculados da realidade social e política. Há, contudo, determinadas unidades autônomas de discurso que, ao mesmo tempo em que exploram ao máximo o potencial expressivo da mídia, vinculam-se a uma tradição narrativa mais realista. A compressão dessas unidades de discurso é essencial para que se perceba a maneira como a reportagem em quadrinhos de Sacco consegue vir à tona e, principalmente, como a mídia quadrinhos pôde superar os preconceitos socialmente impostos e constituir-se como uma forma de expressão séria.

### **A tradição realista dos quadrinhos**

Conforme dito anteriormente, a reportagem em quadrinhos de Joe Sacco emerge a partir da tradição do quadrinho realista, com notável influência do *underground* norte-americano. Dentro dessa perspectiva, podemos inferir cronologicamente os seguintes

---

<sup>8</sup> Equivalente ao nosso Gibi.



marcos na evolução da linguagem e na aceitação social da mídia quadrinhos: os quadrinhos autobiográficos de Robert Crumb, publicados à partir de 1968; **Um contrato com Deus**, de Will Eisner, publicado em 1978; **Maus**, de Art Spiegelman, publicado em capítulos entre 1980 e 1991; **American Splendor**, de Harvey Pekar e a tradição neo-realista do quadrinho “pós-*underground*” das décadas de 1980 e 1990. Para que se possa demonstrar como cada uma dessas obras expande as possibilidades formais dos quadrinhos e modificam a percepção que o meio intelectual e o grande público tem deles, é preciso que se contextualize o estado em que se encontrava a indústria dos quadrinhos nos anos anteriores à publicação dos quadrinhos de Crumb.

Nos Estados Unidos, as limitações de temática e forma impostas pelo Código de Ética dos Quadrinhos (*Comic Code*, implantado em 1954) atrasaram o desenvolvimento formal de um quadrinho destinado a adultos em várias décadas. Implantado durante a paranóia do “Comitê de Atividades Anti-Americanas”, promovido pelo senador Joseph McCarthy, entre 1948 e 1956, o código de autocensura interno foi a única maneira que as editoras encontraram de manter as publicações já que a mídia sensacionalista acusava os quadrinhos por serem responsáveis pela “degeneração moral da América e delinqüência juvenil”. O código interno criava restrições como a proibição de termos como “horror” e “terror” e ainda aconselhava que “temas românticos não devem ser tratados de forma a estimular as emoções mais baixas e infames”. Antes de ir para as bancas os quadrinhos eram analisados e, caso seguissem todas as indicações do código, ganhavam um selo de aprovação.

O psiquiatra Frederic Werthan, inspirado nas teorias do filósofo Theodor Adorno acerca da indústria cultural, foi um dos primeiros críticos a tentar associar a leitura de quadrinhos ao crime. Pacifista convicto, Werthan conduzia um projeto de assistência gratuita a crianças em ambientes violentos. Percebendo que a grande maioria dos jovens delinqüentes juvenis de que tratava eram leitores de gibis, ele tentou, sem bases científicas, vincular os quadrinhos à violência.

A delinqüência juvenil era um problema que preocupava o país tanto quanto o crime organizado e livro de Werthan, *A Sedução do Inocente* (*Seduction of the Innocent*, publicado em 1954), onde ele mostrava suas teorias sobre os efeitos terríveis que os gibis causavam nas crianças, fez tanto sucesso que o autor foi nomeado conselheiro psiquiátrico da Subcomissão Judiciária da Comissão Parlamentar sobre Delinqüência Juvenil. O livro tinha um conteúdo marcadamente alarmista e fez com que pais e professores ficassem assustados com os supostos efeitos nocivos dos gibis. Em





muitas cidades houve queima pública de pilhas enormes de gibis, quase sempre em frente às igrejas. Segundo Jones,

Os capítulos tinham títulos como “Eu Quero Ser um Maníaco Sexual”, “Os Aliados do Demônio”, e “Homicídio em Casa”. *Seduction of the Innocent* é cheio de exageros e casualidades forçadas – o livro cita o caso de uma menina de 10 anos de idade que rodava pelo cais à noite vendendo sexo, e diz que os culpados eram os quadrinhos de crime -, mas o que faltava em termos de ciência e raciocínio era mais que compensado pela simples feiúra dos exemplos escolhidos (JONES, 2006, p.332).

Em 1956 o número total de vendas de quadrinhos havia encolhido à metade do que fora cinco anos antes. As restrições impostas pelo Código de Ética praticamente eliminaram as revistas de terror, crimes reais ou revistas românticas para moças, limitando o mercado a quadrinhos infantis como **Archie** e **Gasparzinho**, e aos super-heróis. O mercado de quadrinhos continuou estagnado por mais de uma década até que em 1968 é publicada a revista *Zap Comix*, de Robert Crumb.

Crumb desenhou e escreveu sozinho a primeira edição da *Zap Comix* para, logo após a imprensa, vendê-la ele mesmo na esquina da Rua Haight com a Ashbury, no coração da cena *hippie* de San Francisco. A revista criou um estilo de quadrinhos que atendia às demandas da juventude contracultural dos anos 60 e veiculava tudo o que o Código de Ética dos Quadrinhos proibia: consumo de drogas ilegais, delinquência juvenil, liberação sexual, pornografia, violência explícita e desobediência à lei & ordem estabelecida. O efeito catalizador dos quadrinhos de Crumb fez com que os artistas Gilbert Shelton, Rick Griffin, Robert Williams, Manuel Spain e Victor Moscoso se incorporassem à *Zap* nas edições seguintes. Cada um desses quadrinhistas era representante de uma das tendências da contra cultura jovem, como o surfe e as gangues de motocicletas.

Se a mudança temática do chamado “*Comix*”<sup>9</sup> é óbvia, em termos de forma e narrativa a mudança também é intensa. O quadrinho *underground* privilegia

---

<sup>9</sup> O termo *Comix* é usado como deformação do termo *Comics*, que designa o quadrinho de consumo norte-americano.

principalmente o preto sobre branco, devido principalmente à impressão em off-set, e comporta um amplo espectro de estilos de representação pictográfica diferentes. Se no quadrinho tradicional a representação pictográfica tende a não diferir muito de um artista para o outro (já que todos seguem um estilo mais ou menos acadêmico de representação), no *Comix* o estilo é um fator essencial para a identidade do produto. Seus artistas investem em deformações intensas da figura humana e num estilo “sujo” que se opõe à estética *clean* dos quadrinhos de consumo. Em termos narrativos acontece um deslocamento intenso, ao invés de destacar a ação estampada no quadro e construir uma estrutura narrativa baseada no estilo folhetim, há uma abordagem mais realista e experimental da narrativa. Pela primeira vez os quadrinhos veiculam histórias que, embora extremamente vinculadas ao humor, à sátira e à crítica social, baseiam-se mais na realidade social que em fantasias criadas especificamente para o consumo.

Crumb é ainda responsável pela criação dos quadrinhos autobiográficos. Em muitas de suas histórias o protagonista é o próprio autor que avalia ora suas recordações, ora suas obsessões sexuais. Os quadrinhos autobiográficos de Crumb possuem uma estrutura centrada em eventos marcantes da vida do autor, como sua inserção no cenário da contracultura e suas experiências com LSD, e fundamentam-se basicamente no humor ácido e na autocrítica depreciativa. Contudo, os quadrinhos de Crumb sempre estiveram muito vinculados ao humor e ao exagero para tentar desenvolver uma narrativa autobiográfica realista. Nas palavras do próprio autor,

Quadrinhos dão sua versão bem partícula da realidade. Há muitas abordagens diferentes pra eles, mas não é o mesmo que literatura. Quadrinhos são diferentes, e quando um cartunista tenta “elevar” o gênero, por assim dizer, corre o risco de se tornar pretensioso. Quadrinhos sempre exploram a sensação e o choque, desde as edições baratas sobre o martírio dos santos ou cenas de batalhas no século XVI. As imagens têm que ser fortes. Dá pra ser bem pessoal em quadrinhos, mas imbuir sutileza literária séria neles me parece absurdo. Há algo tosco e proletário nos quadrinhos. Se você se afastar demais disso, bem, pode parecer bobo (CRUMB, 2005, p.123)

Se, em termos de evolução da linguagem das HQ's, o *Comix* foi positivo, no quesito respeitabilidade seu efeito foi exatamente oposto. Se os quadrinhos eram (e em



alguns casos ainda são) mal-vistos por educadores, pais e representantes religiosos, após o movimento underground a situação se agravou. Muitos distribuidores foram presos e processados apenas por possuírem exemplares da revista *Zap*, já que a revista era acusada de “deformar irremediavelmente a moral de quem entrasse em contato com ela”. Em 1978, o quadrinhista veterano Will Eisner cria um formato de quadrinhos que tem justamente o intuito de dar credibilidade à mídia quadrinhos: o *graphic novel* (romance gráfico).

Eisner já era um autor consolidado na indústria de quadrinhos, onde trabalhava desde os anos 1930 criando personagens de grande sucesso como **Sheena – a Rainha das Selvas** e **The Spirit**, quando, diretamente influenciado pela tradição literária, cria o *graphic novel*. A inovação por trás desse novo formato é a tentativa de transportar os gêneros tradicionais da literatura adaptando sua estrutura narrativa para os quadrinhos (coisa que quadrinhistas como Crumb julgavam impossível). O certo é que Eisner, com sua longa experiência como quadrinhista e teórico dos quadrinhos, desenvolve um estilo de narrativa seqüencial em um nível de sofisticação nunca visto. A maneira como o autor desenha situações-chave da trama permite que ações complexas se apresentem ao leitor da maneira mais simples e econômica possível. Além disso, o autor introduz nas HQ's um estilo narrativo em que cria microestruturas que se esgotam em si mesmas (em oposição clara à narrativa dilatado dos quadrinhos em série). Apesar de muitas vezes resvalar num melodrama, os quadrinhos de Eisner abandonam as aventura mirabolantes para tratar de problemas existenciais de pessoas comuns.

Quanto à questão da potencial literário de sua obra, é irrelevante questionar se Eisner levou a cabo seu intento. A questão principal é que o autor introduziu nos quadrinhos a possibilidade de tratar assuntos “sérios”, conseguindo respeitabilidade por tratar temas de cunho social e construir narrativas edificantes. Conforme esclarece Eisner no prefácio à edição brasileira de **Um Contrato com Deus**,

a primeira parte desse livro, examina o tema da relação do homem com seu Deus. Essa inquietação básica do ser humano origina-se a partir da preocupação primordial com a sobrevivência. Desde cedo nos ensinam que Deus vai nos punir ou nos recompensar, dependendo do nosso comportamento, de acordo com um pacto. O clero providencia os termos, os decretos e as condições, e nossos pais executam esse contrato (Eisner, 2007, p.10).



Após a publicação desse *graphic novel* pioneiro, muitos autores influenciados por Eisner utilizaram os quadrinhos para tratar de assuntos complexos. O exemplo mais contundente é **Maus**, de Art Spiegelman, publicada em capítulos na *Raw*, revista de quadrinhos e artes visuais de vanguarda, e posteriormente publicada em formato de livro. Nessa obra, Spiegelman utiliza-se de uma alegoria com animais (os judeus são ratos, os alemães são gatos, os poloneses são porcos e os americanos são cães) para contar a história de seu pai, o judeu Vladek, durante o Holocausto. Tratando de um tema intenso com bastante sensibilidade, Spiegelman conseguiu alçar os quadrinhos a um nível de aceitação social nunca alcançado, sendo inclusive o único quadrinho a ganhar o Prêmio Pulitzer. **Maus** provou definitivamente que os quadrinhos são uma mídia madura e capaz de expressar-se de maneira complexa.

Além de abrir caminho para a reportagem em quadrinhos de Joe Sacco, a obra de Spiegelman tem grande influência na estrutura narrativa adotada por Sacco. **Maus** inaugura um estilo frio e documental de construir os quadrinhos. Como destaca McCloud, “a obra experimental de Art Spiegelman, nos anos 70 e 80, deixou a todos boquiabertos com o estilo “relatório” de sua obra biográfica “Maus”(2005, p.181)”. Spiegelman também influenciou Sacco com sua forma de introduzir-se como personagem na narrativa. Em **Maus** vemos Art Spiegelman indo até a casa de seu pai e conduzindo a entrevista que, logo em seguida se materializa na quadrinização das experiências vivenciadas por seu pai. Sacco também se introduz na reportagem que executa e usa do mesmo expediente ao quadrinizar os relatos feitos pelos entrevistados.

Os quadrinhos autobiográficos desenvolvidos por Harvey Pekar na revista **American Splendor** são a última influência no estilo de narrativa desenvolvido na reportagem em quadrinhos. Suas histórias se fundamentam completamente nas experiências banais do cotidiano, para Pekar qualquer evento pode se transformar numa história interessante: uma conversa no trabalho, uma ida ao mercado ou sua compulsão por comprar vinhos raros. A construção narrativa desses quadrinhos possui um estilo quase que documental, tentando reproduzir em um estilo naturalista a realidade. O realismo dessa narrativa influenciou diversos autores do chamado “quadrinho pós-*underground*”, como Chester Brown, Adrian Tomine, Peter Bagge, Daniel Clowes e o próprio Sacco. Segundo atestam os pesquisadores brasileiros Carlos Patati e Flávio Braga, esses quadrinistas



“abdicam de qualquer tom grandiloquente, duvidam do caráter de todo mundo e de seu próprio, numa atitude inevitavelmente contracultural. Conseguem muito maior intimidade e compromisso com o leitor que muitos de seus antecessores mais espetaculosos, em função da maturidade de seus textos e a concisão de seus traços” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 176)

Essa aproximação realista do cotidiano subverte a estrutura tradicional da narrativa dos quadrinhos (conflito – clímax) construindo microeventos que se aproximam da percepção natural que se tem do cotidiano. Essa tendência está presente no jornalismo em quadrinhos já que quando o artista tenta apreender a unidade básica do acontecimento, tende a fazê-lo de uma maneira que se aproxima mais do relato que da estrutura da narração tradicional.

### **Conclusão**

Tento explicitado como acontece a evolução da linguagem e da aceitação social das HQ's, bem como a maneira como Joe Sacco utiliza-se das inovações efetuadas por seus antecessores para construir sua obra, podemos aferir que o surgimento da reportagem em quadrinhos está totalmente vinculada ao desenvolvimento da mídia quadrinhos. Se os quadrinhos conseguiram chegar a um grau de sofisticação que os permite documentar o cotidiano de seus criadores de maneira realista (no caso específico da autobiografia do “pós-underground”), nada mais natural que consigam documentar acontecimentos e situações vivenciadas por outras pessoas.

Como uma mídia dotada de linguagem própria, e aqui sempre lembramos as comparações com o cinema e o audiovisual, as HQ's comportar manifestações de qualquer natureza, inclusive jornalística. Sua estrutura extremamente fluída, que dispõe de imagens e texto da maneira que for conveniente, consegue emular boa parte dos gêneros tradicionais do jornalismo impresso ou audiovisual, fazendo inclusive uma hibridização entre o texto corrido e a narrativa puramente visual. O único fator que define uma manifestação em quadrinhos como jornalística é a instauração de uma prática jornalística estabelecida e o intento de construir um produto informativo que se vincule ao real de maneira específica, isto é, que remeta diretamente a um contexto, fato ou conjuntura marcada temporalmente.



## Referências

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas I – Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1998.

BROWN, Chester. *A Playboy*. São Paulo: Conrad, 2001.

CIRNE, Moacy. *A escrita dos quadrinhos*. Natal: Sebo Vermelho, 2005.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

CRUMB, Robert. *Minha vida*. São Paulo: Conrad, 2005.

\_\_\_\_\_. *Zap Comix*. São Paulo: Conrad, 2003.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2004. 6ª ed.

EISNER, Will. *O nome do Jogo*. São Paulo: Devir, 2003.

\_\_\_\_\_. *Um contrato com Deus & Outras Histórias de Cortiço*. São Paulo: Devir, 2007.

GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

JONES, Gerald. *Homens do Amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad, 2006.

LAGE, Nilson. *A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

\_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.



MELO, José Marques de. *Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro*. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003. 3ª ed.

\_\_\_\_\_. *Teoria do Jornalismo: Identidades Brasileiras*. São Paulo: Paulus, 2006.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996. 2ª ed.

NICOLAU, Marcos. *Tirinha: A síntese criativa de um gênero jornalístico*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

PEKAR, Harvey. *Bob & Harv – dois anti-heróis americanos*. São Paulo: Conrad, 2006. [roteiro de Harvey Pekar; arte de Robert Crumb]

SACCO, Joe. *Palestina: na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad, 2003.

\_\_\_\_\_. *Palestina: uma nação ocupada*. São Paulo: Conrad, 2003.

\_\_\_\_\_. *Área de segurança Gorazde: a guerra na Bósnia Oriental*. São Paulo: Conrad, 2005.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos disney: linguagem, evolução e análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.

SOUZA, Jorge Pedro. *Teorias da notícia e do jornalismo*. Chapecó: Argós, 2002.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TOMINE, Adrian...[et al.]. *Comic book: o novo quadrinho norte-americano*. São Paulo: Conrad, 2000.

TRAQUINA, Nelson. *O estudo do jornalismo no século XX*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001.

\_\_\_\_\_. *Teorias do jornalismo: Porque as notícias são como são*. Florianópolis: Insular, 2005. 2ª ed.

\_\_\_\_\_. *Teorias do jornalismo: A tribo jornalística - uma comunidade interpretativa transnacional*. Florianópolis: Insular, 2005.