

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**BALÕES DE NOTÍCIAS – A INFOGRAFIA E O
JORNALISMO EM QUADRINHOS**

GERHARD FELIPE SEIBERT BRÊDA

RIO DE JANEIRO

2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**BALÕES DE NOTÍCIAS – A INFOGRAFIA E O
JORNALISMO EM QUADRINHOS**

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social/ Jornalismo.

GERHARD FELIPE SEIBERT BRÊDA

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior

RIO DE JANEIRO
2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Balões de notícias – a infografia e o jornalismo em quadrinhos**, elaborada por Gerhard Felipe Seibert Brêda.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Octavio Carvalho Aragão Júnior

Doutor em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes - UFRJ

Departamento de Belas Artes - UFRJ

Profa. Dra. Cristiane Henriques Costa

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ

Departamento de Comunicação -. UFRJ

Prof. Dr. Mario Feijo Borges Monteiro

Doutor em Letras pela Pontífice Universidade Católica do Rio de Janeiro

Departamento de Letras – PUC

RIO DE JANEIRO

2005

FICHA CATALOGRÁFICA

BRÊDA, Gerhard Felipe Seibert.

Balões de notícias – a infografia e o jornalismo em quadrinhos.
Rio de Janeiro, 2011.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação
– ECO.

BRÊDA, Gerhard Felipe Seibert. **Balões de notícias – a infografia e o jornalismo em quadrinhos**. Orientador: Octavio Carvalho Aragão Júnior. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO.
Monografia em Jornalismo.

RESUMO

O trabalho examina a gramática e o vocabulário visual dos quadrinhos, avaliando as interseções entre esta mídia e o jornalismo, com foco no jornalismo literário, que subverte o modelo tradicional da notícia, e na infografia, que utiliza elementos de arte sequencial para construir textos jornalísticos. Obras como *Desvendando quadrinhos*, de Scott McCloud e *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner, servem de alicerces teóricos para o funcionamento dos quadrinhos, enquanto obras como *Palestina*, de Joe Sacco, e *Maus*, de Art Spiegelman, traçam uma ponte entre a arte sequencial e a prática jornalística, também presente no uso de infográficos e diagramas na imprensa escrita. O estudo busca mostrar que o jornalismo em quadrinhos não é apenas um *revival* do jornalismo literário, mas que a arte sequencial é uma plataforma já utilizada na construção de notícias e reportagens.

Agradeço a Alice, Fernanda, Garth Ennis, Douglas Adams e meus pais. Por absolutamente tudo.

SUMÁRIO

1. Introdução

2. Quadro a quadro

2.1 A Gramática dos Quadrinhos

2.2 Espaço é Tempo: a movimentação entre os quadros

3. Jornalismo em convulsão

3.1 O jornalismo literário

3.2 “Maus”, a alegoria dos ratos e o Pulitzer

4. Balões de notícia

4.1 A infografia

4.2 Joe Sacco, “Palestina” e a reportagem em quadrinhos

5. Conclusão

6. Bibliografia

7. Anexo

1. INTRODUÇÃO

A ideia original para este trabalho surgiu da vontade de explorar o jornalismo em uma mídia diferente. A necessidade de escapar do lead, a estrutura instaurada no início do século XX e que agora parece perene no jornalismo contemporâneo direcionou as buscas para o Novo Jornalismo, trabalhado com mais ênfase nos anos 60, em autores como Truman Capote, Tom Wolfe, Gay Talese e Hunter Thompson. A mistura de jornalismo com literatura, a imersão nas reportagens, a eliminação do lead e a criação de novas estruturas para amparar os fatos pareceu um bom ponto de partida, especialmente pelas interseções com a literatura, com a arte.

No entanto, uma observação rápida do panorama da produção jornalística mostra que esse tipo de reportagem, se não caiu em desuso, se tornou uma espécie de produção de nicho, relegado a reverberar em algumas publicações como a “Rolling Stone” e a “New Yorker”. De certa forma, pode até ter se tornado caricato e *demodè*, uma espécie de clichê de si mesmo, quase sempre abrindo as reportagens com parágrafos iniciais descritivos, geralmente mostrando o personagem da matéria desempenhando alguma atividade corriqueira, com algum estado de espírito supostamente surpreendente ou interessante. Surgiram então na pesquisa HQs voltadas para o jornalismo, reportagens que usavam a linguagem dos quadrinhos para retratar fatos, como “Palestina”, de Joe Sacco. Ficou claro então, à época, que poderia se tratar de uma nova mídia, um novo ponto de partida para o jornalismo literário, com o mesmo frescor e relevância das obras produzidas nos anos 60.

Uma pesquisa mais profunda mostrou que a união de jornalismo e arte sequencial não é tão recente assim e que um dos marcos iniciais dessa relação era a HQ “Maus”, de Art Spiegelman, que começou a ser publicada em 1980 e recebeu, em 1992, o prêmio Pulitzer. “Maus” é a história real de Vladek Spiegelman, pai do autor, um judeu polonês que conseguiu sobreviver ao Holocausto usando um misto de engenhosidade e sorte. Para conseguir a história, Spiegelman conduziu uma série de entrevistas com seu pai e, nas páginas da HQ, documenta como foram essas entrevistas, mostrando a personalidade controversa de Vladek, seu temperamento amargo e as dificuldades de Art em apurar com precisão os detalhes que queria registrar, além de cenas que se

passam nos campos de concentração. Na HQ, Spiegelman retratou judeus como ratos, nazistas como gatos e outras nacionalidades como outros animais.

Para compreender “Maus” e qualquer HQ, no entanto, foi preciso, antes de mais nada, compreender como funciona a arte sequencial. Para isso, foi necessário fundamentar teoricamente a gramática, o vocabulário e as estruturas narrativas das HQs, colocando autores como Scott McCloud e Will Eisner para dialogar. Essa etapa da pesquisa mostra, por exemplo, que um dos elementos mais importantes das HQs está no espaço que separa os quadros, o que McCloud chama de “sarjeta”. Ali, o leitor dá um salto de fé entre uma posição estática e outra, criando o movimento das histórias.

O segundo capítulo é dedicado à exploração dos signos da arte sequencial e das estruturas que compõe o quadro. O vocabulário imagético das ilustrações é apenas uma parte do processo da arte sequencial, ou, como apresenta McCloud, das “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Talvez mais importante que as próprias imagens, pelo menos no processo cognitivo da compreensão da sequência de eventos, seja a compreensão do fluxo de tempo e espaço na narrativa, uma linguagem que se difere de qualquer outra por se fazer nos vazios, na sarjeta.

Compreender como funciona tecnicamente a arte sequencial é fundamental para entender como o jornalismo funciona dentro dessa mídia. A análise de “Maus”, no entanto, precisa ainda ser acompanhada de um panorama do que é o jornalismo literário, com foco no New Journalism dos anos 60. E então, o capítulo 3 explora essa relação de “Maus” com o jornalismo literário. Autores como o pesquisador Felipe Pena, Tom Wolfe e Truman Capote ajudam a contextualizar historicamente o New Journalism, como ele começou, como ele funciona e quais as diferentes vertentes. Além disso, o capítulo traz Spiegelman contextualizando a sua obra dentro dos quadrinhos e no âmbito do romance de não-ficção.

O próximo elemento a ser apresentado, no capítulo 4, é “Palestina”, de Joe Sacco, lançado de forma seriada entre 1993 e 1995, e como compilação em 1996. Sacco, formado em jornalismo, mas com tradição no mundo das HQs, vinha da publicação do diário de viagens “Yahoo”, de 1988, e foi documentar sua viagem para a Palestina. Chegando lá, o relato acabou se tornando uma verdadeira reportagem no formato de arte sequencial, com o traço e o texto trabalhando juntos para mostrar os fatos para o leitor e, ao mesmo tempo, incitar reações emocionais, em certa medida similar ao que Truman

Capote fez ao escrever “A Sangue Frio”, pegando um caso que seria banalizado em coberturas jornalísticas tradicionais e inserindo uma carga emocional muito maior nele. Assim como Spiegelman, Sacco se insere na narrativa, mesmo que ele não seja o foco – assim como Art não era em “Maus”, mas sim seu pai. A obra parece muito mais próxima do que se espera de uma reportagem, com diversas fontes e uma imersão no local, além de uma relevância cronológica do assunto, o que afasta “Palestina” de “Maus”, que fala de um evento histórico e tem apenas uma fonte.

No entanto, em diversos momentos da pesquisa, surgiu um elemento que envolvia jornalismo e arte sequencial, mas não estava diretamente relacionado com o jornalismo literário. A infografia é o último elemento discutido neste trabalho, uma área de atuação que dialoga tanto com o jornalismo quanto com a arte sequencial e está presente até mesmo nas redações mais tradicionais. A infografia está presente até mesmo na obra de Eisner, que trabalhou no exército entre os anos 40 e 70, desenhando manuais militares, instruindo soldados em maneiras mais eficientes de montar, guardar e utilizar seus equipamentos. Os gráficos informativos não se limitam à arte sequencial e invadem outras áreas do conhecimento, como a estatística e a psicologia cognitiva. Não é a intenção deste trabalho pormenorizar estes elementos, mas sim contextualizá-los dentro do campo da comunicação, especialmente relacionando a busca pela acuidade das informações e o uso de imagens com as técnicas e o repertório da arte sequencial, além das características do jornalismo.

Fontes eletrônicas foram preponderantes nesta etapa da pesquisa, com muitos livros e artigos não publicados no Brasil, especialmente de autores como Alberto Cairo, atualmente na revista “Época”, que tem uma vasta produção em inglês e espanhol disponível na rede. Também foi necessário verificar as origens da infografia, além de compreender melhor como funcionam alguns de seus processos, como o uso da Gestalt para amplificar o processo de compreensão das informações dos leitores.

A missão deste trabalho é mostrar que o jornalismo não se limita às mídias conhecidas e sacramentadas, como o papel, o rádio, a TV e a internet. Ele não precisa se valer apenas de palavras e fotografias. O trabalho busca mostrar a viabilidade de se relatar fatos utilizando os signos e técnicas da arte sequencial, que perpassa alguns dos preceitos do jornalismo literário, como uma maior subjetividade, a subversão do lead e a maior carga artística na produção das reportagens. Ao mesmo tempo, o trabalho busca

mostrar que a arte sequencial pode ser uma ferramenta para auxiliar o processo cognitivo dos leitores nas reportagens, explicando, por meio de imagens, gráficos e diagramas, processos que seriam impossíveis de compreender de outra maneira.

2. Quadro a quadro

A narrativa de uma história em quadrinhos não é a mesma de um filme, série ou livro. É possível, claro, transpor as histórias e as ideias, mas o formato tem um jogo todo particular de ícones, ferramentas e estruturas. Para compreender o que são, de fato, os quadrinhos, é preciso desconstruir como operam esses mecanismos internos, suas peculiaridades e seus modos de funcionamento.

Um dos modos mais tradicionais de se referir aos quadrinhos é “arte sequencial”, um termo criado pelo cartunista americano Will Eisner, que, além de deixar um vasto legado de histórias e personagens, compilou teorias sobre quadrinhos em diversos livros e cursos. Eisner começou a trabalhar em HQs em uma época na qual essa era considerada uma atividade menor, não digna de muito respeito ou prestígio social. Ao se referir aos quadrinhos como “arte sequencial”, Eisner quis elevar as HQs ao panteão das artes, em uma tentativa de sofisticar sua atividade profissional perante a outros artistas plásticos. Isso fica claro em uma palestra ministrada pelo próprio Eisner em 2002, durante o “Will Eisner Symposium”.

O termo “arte sequencial” parece cumprir sua função de definir os quadrinhos: a sequencia de quadros, páginas e ideias é o que dá sentido às narrativas. Ainda assim, o nome, para o também quadrinista Scott McCloud, soa abrangente demais, pois o cinema e as animações também são formas de arte sequencial.

Para McCloud, a resposta está em especificar o termo original de Eisner, tornando seu sentido, em sua visão, muito menos ambíguo. McCloud, no livro “Desvendando os Quadrinhos”, esclarece a diferença primordial dos quadrinhos para o cinema ou as animações:

“A diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos. Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela – enquanto, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é pros quadrinhos o que o tempo é pro filme. (MCCLLOUD, 2005. p.7)

Eisner complementa a diferenciação:

A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que o resultado de uma tecnologia. (EISNER, 2010. p. 39)

Com isso em mente, mas sem refutar o conceito de arte sequencial de Eisner, McCloud chega à ideia de quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Desta forma, o autor consegue agregar tanto as ilustrações quanto as palavras nesse formato que depende do encadeamento e justaposição deliberados.

Vale citar que algumas formas de arte sequencial acompanham a humanidade há milênios. Alguns painéis egípcios contando histórias (não confundir com os hieróglifos, que eram mais representantes fonéticos, uma espécie de alfabeto, do que ilustrações) e tapeçarias medievais europeias narrando batalhas podem ser consideradas formas de arte sequencial, ainda que não limitadas pelos quadros. O formato moderno de quadrinhos, no entanto, surgiu, segundo McCloud, em meados do século XIX nas mãos de Rodolphe Töpffer, com uma série de cartuns satíricos que uniram, pela primeira vez, palavras e figuras interdependentes (ANEXO, Fig.1).

É possível depreender toda uma seqüência lógica de fatos ao observarmos, por exemplo, algumas pinturas egípcias datadas de trinta e dois séculos atrás (é importante que se perceba que os hieróglifos não são considerados arte seqüencial porque constituem, na verdade, uma caligrafia ideogramática, semelhante à japonesa, onde cada ideograma corresponde a uma construção fonética) que contam passo-a-passo o processo de plantio e colheita do trigo mostrando detalhes comportamentais das vidas dos trabalhadores, dos escribas e coletores de impostos da época como se esses fossem protagonistas de algum drama em andamento. (ARAGÃO, 2002. p. 49)

Se engana também quem acredita que o formato dos quadrinhos é usado apenas para narrar histórias, sejam elas fantásticas ou realistas: os quadrinhos estão em manuais de instruções passo-a-passo e em infográficos de jornais.

O próprio Eisner trabalhou com manuais militares de instrução durante a Segunda Guerra Mundial. O cartunista, alistado entre 1941 e 1942, criou, em uma publicação chamada “Army Motors”, sediada em Baltimore, um formato de quadrinhos que transmitiam instruções aos soldados.

Junto das pessoas na base, eu ajudei a desenvolver esse formato. Comecei a fazer desenhos, e começamos a criar uma revista que conseguia conversar com os soldados em sua linguagem. Então, eu comecei a usar os quadrinhos como uma ferramenta de ensino e, quando cheguei a Washington, fui designado com a tarefa de ensinar – ou vender – manutenção preventiva. (EISNER, 1979. pp. 45-46)¹

Eisner criou o personagem Joe Dope, protagonista das histórias para a “Army Motors”, e trabalhou outras revistas militares, como a “PS, The Preventive Maintenance Monthly”, onde seguiu desenhando entre as décadas de 50 e 70.

2.1 A Gramática dos Quadrinhos

Para compreender quadrinhos, é importante conhecer o vocabulário desta mídia. O vocabulário dos quadrinhos é constituído por ícones, definidos como “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia” (MCCLLOUD, 2005). O autor divide ícones em duas grandes categorias: ícones pictóricos (figuras) e ícones não-pictóricos (números, letras).

Nos ícones não-pictóricos, o significado é fixo e absoluto. Sua aparência não afeta seu significado porque representa ideias invisíveis. Todavia, nas figuras, o significado é fluido e variável, de acordo com a aparência, elas diferem da vida real em vários graus. Palavras são ícones totalmente abstratos. Nas figuras, por outro lado, o nível de abstração varia. (MCCLLOUD, 2005: 28)

¹ No original: "Together with the people there ... I helped develop its format. I began doing cartoons — and we began fashioning a magazine that had the ability to talk to the G.I.s in their language. So I began to use comics as a teaching tool, and when I got to Washington, they assigned me to the business of teaching — or selling — preventive maintenance". Publicado na edição nº 46 do “The Comics Journal”, em 1979. Disponível em <http://www.tcj.com/archive-image-viewer-issue-46/?pid=1148>, acessado em 17/09/2011

Com isso, McCloud quer dizer que ícones como numerais e letras tem significados intrínsecos, não alterados pela fonte usada para escrevê-los. Na maior parte do tempo, isso é verdade, mas algumas situações mostram os ícones não-pictóricos assumindo significados diferentes, como um V, que pode ser a 21ª letra do alfabeto ou o algarismo romano representando o “5”. Um exemplo de uso dessa ambiguidade de signos está na HQ “V de Vingança”, de Alan Moore, na qual o personagem principal se chama V, a princípio uma referência à letra do alfabeto, mas posteriormente o leitor descobre que o V é uma referência ao fato do protagonista ser o paciente número 5 de um laboratório.

Por outro lado, um rosto muda dependendo das feições, do traço (realista ou cartum), e com isso ganha uma variabilidade maior de significados. Usando o mesmo exemplo do rosto, um traço mais realista chama a atenção do leitor para a beleza da arte, enquanto um traço de cartum acaba tornando o desenho uma espécie de tábula rasa, na qual o leitor pode projetar seu interior ou dar mais atenção para o que está sendo narrado.

O pesquisador Jean-Bruno Renard, no livro “A Banda Desenhada”, de 1978, argumenta que ícones empregados dentro dos balões complementam e enriquecem a narrativa, ativando repertórios comuns entre os leitores e o quadrinista, como lâmpadas representando ideias, corações representando o amor e balões vazios representando quando o personagem está sem palavras diante de uma situação. Renard também destaca que os personagens podem interagir com os balões ou até mesmo quebrar a quarta barreira, se dirigindo aos leitores.

“‘Felix the Cat’ é sem dúvida o primeiro a fazê-lo: vê-se assim o nosso herói tirar um ponto de exclamação do balão para o transformar em uma chave; ou ainda agarrar em uma lâmpada que indica ‘ideia’ para se iluminar ou ainda usar o próprio balão para se elevar nos ares, utilizando-o como dirigível” – (RENARD, 1978. p. 157).

Em outras ocasiões, é o desenhista que quebra a barreira do quadro, apagando algum obstáculo da história ou desenhando algum item útil aos personagens. Algumas vezes, os personagens agem como se tivessem conhecimento de seu status como personagens de quadrinhos, como é o caso do herói Deadpool, da Marvel, conhecido por quebrar constantemente a barreira entre o leitor e o quadrinho.

Eisner cita o corpo humano como das formas mais importantes a serem trabalhadas por um artista de quadrinhos. Para ele, o cartunista precisa acionar um repertório de linguagem corporal familiar aos leitores a fim de transmitir as emoções da forma mais eficiente possível. Há também o fator que torna a tarefa do quadrinista ainda mais complexa: ele precisa capturar, em um instante, toda a complexidade de um repertório de gestos que, em movimento, fazem sentido para o leitor. A ideia é que esse *frame* consiga “expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e transmitir a mensagem” (EISNER, 2010. p. 54).

Os quadrinhos, por terem uma natureza primordialmente visual, dependem da linguagem do corpo para transmitir com precisão as emoções em determinadas cenas. A postura de um personagem pode indicar a intensidade de sua fala ou até aprofundar o que está sendo dito, como um pedido de desculpas com uma cara dissimulada.

Eisner diferencia o gesto da postura. Gesto, na visão do quadrinista, é geralmente originário de uma determinada cultura ou região – embora diversos gestos sejam disseminados quase que universalmente – e é constituído por poucos movimentos, nos quais a posição final é a que mais importa na criação de sentido. O desenhista precisa saber apenas quando empregar seu repertório de gestos em uma sequência, e fica a critério do leitor concordar ou não com a seleção.

Já as posturas, são movimentos tirados de uma sequência de momentos relacionados a uma ação. A postura escolhida deve representar o que aconteceu antes e depois desse *frame* isolado. O quadrinista precisa saber exatamente qual é a melhor postura, ou sequência de posturas, para escolher, de modo que o leitor não ache que está faltando ou sobrando alguma coisa. A postura que ele escolhe pode também ter um caráter importante para o andamento da história, enfatizando algum elemento em especial.

Outro fator que influencia na criação de sentido da HQ é a própria composição do quadro. A disposição dos elementos desenhados dentro dessa moldura que é o quadro, como a perspectiva e a disposição dos elementos. Os elementos são controlados pelo artista para atender critérios do roteiro, para enfatizar o timing, destacar emoções ou até mesmo dar o tom de algum evento narrativo. Durante a composição do quadro, que funciona de modo similar à montagem do cenário de uma peça teatral ou de uma

cena cinematográfica, o autor manipula a perspectiva do leitor, com o quadro atuando como uma janela para a narrativa, conferindo emoção e sentido para a história.

A perspectiva é importante nessa construção de sentido. Utilizando diferentes traços, jogando com os ângulos e até mesmo trabalhando com os limites do quadro, o autor pode conferir diferentes sensações e emoções a seus quadros. Se a perspectiva pegar um personagem de um ângulo mais baixo em um quadrinho alongado, com ele ocupando grande parte do quadro, o leitor tem a sensação de estar diretamente encarando a ação e, de certa forma, preso no quadro. Se a perspectiva for aérea, com o personagem menor e um quadrinho mais aberto, há uma sensação de distanciamento e possibilidade de fuga, por parte do leitor.

A técnica não é muito diferente da usada no cinema, como em “Cidadão Kane”, de Orson Welles. No filme, quando o roteiro pedia que o magnata Charles Foster Kane fosse mostrado como uma figura poderosa e imponente, o ângulo de câmera era de baixo para cima, ou *contraplongè*. Quando a narrativa mudava seu foco para a fragilidade de Kane, ele era filmado de cima para baixo, ou *plongè*, parecendo menor diante do espectador.

2.2 Espaço é Tempo: a movimentação entre os quadros

Talvez tão importante quanto o que acontece dentro dos quadrinhos é o que acontece entre eles. O espaço em branco que separa um quadro de outro, chamado pelos especialistas de sarjeta (ou canaleta), é onde está a maior das peculiaridades dos quadrinhos, aonde as intenções do quadrinista e a compreensão do leitor se fundem.

Nós percebemos o mundo como um todo, através da experiência dos nossos sentidos, no entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. Mesmo uma pessoa muito viajada só pode ver partes do mundo durante uma existência. Nossa percepção da ‘realidade’ é um ato de fé baseado em meros fragmentos. Quando crianças, somos incapazes de praticar esse ato de fé: se não podemos ver, ouvir, cheirar, tocar em algo, ele não existe. A brincadeira de ‘esconde-esconde’ se baseia nessa ideia. Aos poucos, todos nós aprendemos que embora a imagem da mãe surja e desapareça, a mãe está lá. Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão. (MCCLLOUD, 2005. pp.62-63)

Nos quadrinhos, esse fenômeno é fundamental para a compreensão efetiva do que acontece no espaço entre um quadro estático e outro. O ato de fé de presumir o que está implícito entre uma imagem e outra é o que dá a dinâmica para o meio, que seria apenas uma coleção de imagens paradas, caso não pudessem ser conectadas com a conclusão. Sinteticamente:

Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados, mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é sua gramática. (MCCLLOUD, 2005. p.67)

A transição de quadro para quadro pode se dar de diversas formas, não apenas indicando a passagem de tempo ou um movimento. McCloud lista seis tipos de transição: de momento-a-momento, que exige pouca conclusão do leitor; de ação-pra-ação; de tema-pra-tema, ainda dentro de uma mesma cena; de cena-a-cena, que exige um raciocínio quase dedutivo do leitor para que haja algum sentido; de aspecto-pra-aspecto, que investiga elementos diversos dentro de um mesmo momento; e *non sequitur*, que sequencia imagens que não tem nenhuma relação lógica.

McCloud mostra que o tipo mais comum de transição nos quadrinhos ocidentais é de ação-pra-ação, seguido por tema-pra-tema e cena-a-cena, o que não chega a surpreender, considerando que essas são as transições que avançam o tempo e o espaço da narrativa de modo significativo.

O mais interessante é notar como estas diferentes transições se relacionam com o tempo e como o quadro ajuda – ou não – a definir os lapsos de tempo dentro dos quadrinhos. Para isso, é preciso compreender que o quadro, em si, é um ícone.

Assim como o maior órgão do corpo – a pele – raramente é considerado um órgão, o quadro em si é o ícone mais importante dos quadrinhos. Os ícones que chamamos de quadros ou ‘molduras’ não tem significado fixo e absoluto como ícones da linguagem, ciência e comunicações. Nem seu significado é fluido e maleável, como os ícones que chamamos figuras. O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou espaço está sendo dividido. (MCCLLOUD, 2005. pp.98-99)

A linha do tempo entre dois quadros não necessariamente é uma linha reta, traçando do ponto A ao ponto B, com um lapso de alguns segundos (ANEXO I, Fig.2). Uma transição de momento-a-momento avança muito pouco no tempo, enquanto uma transição de cena-a-cena pode avançar milhares de anos. Paralelamente a isso, uma transição entre aspectos paralisa o tempo entre diversos quadros. Um mesmo quadro, por definição estático, pode conter linhas do tempo diferentes, determinadas pelas falas. Uma conversa entre personagens que estão no mesmo quadro, por exemplo não registra um momento único, pois as falas não são ditas simultaneamente, embora dividam o mesmo quadro. A orientação de leitura dita qual fala precedeu qual, mostrando dois pontos diferentes em uma cronologia. Para dar a ideia de tempo nos quadrinhos, o autor precisa interferir no conteúdo, no espaçamento entre as sarjetas ou até mesmo no formato dos quadros.

Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois nas HQs, tempo e espaço são uma única coisa. O problema é que não há norma de conversão. Os poucos centímetros que nos transportam de segundo para segundo numa sequência, podem nos levar por centenas de milhões de anos em outra. Assim sendo, como leitores, temos a vaga sensação de que movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo, só que não sabemos o quanto. (MCCLLOUD, 2005. p.101)

Sobre o tempo nos quadrinhos, Eisner cita a importância do *timing* na construção de uma narrativa gráfica. Para o quadrinista, o timing é o “uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica”. O *timing* é um recurso que deve ser usado para exacerbar características do roteiro, como, por exemplo, ampliar uma sequência espacialmente na página, a fim de dar a dimensão da passagem do tempo.

Nas tiras ou revistas de quadrinhos modernas, o recurso fundamental para a transmissão do timing é o quadrinho. As linhas desenhadas em torno da representação da cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação, têm entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total. Os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo. Os outros fenômenos naturais, o movimento ou as ocorrências transitórias dispostos dentro do limite dessas linhas e representados por signos reconhecíveis tornam-se parte do vocabulário usado para expressar a passagem do tempo. Eles são

indispensáveis ao contador de histórias, principalmente quando ele está procurando envolver o leitor (EISNER, 2010. p. 26)

O tempo, o espaço e o movimento, nos quadrinhos, estão intrinsecamente conectados. De um quadro para o outro, o leitor participa da montagem do sentido, com os movimentos e transições sendo concluídos nas sarjetas. Ainda assim, a transição de quadro a quadro pode ser uma mera desconstrução do espaço, sem gerar movimentos ou avançar no tempo, assim como um espaço reservado para uma mudança de segundos pode representar um corte com milhões de anos de distância até mesmo na mesma página. Usando os ícones (palavras e figuras) e até mesmo o quadro (que não deixa de ser um ícone), o quadrinista pode guiar o leitor para assimilar de forma natural estes elementos.

Com elementos iconográficos verbais e não verbais e domínio do movimento (espacial e temporal) em uma narrativa sequencial, o quadrinista pode explorar uma infinidade de temas, dentro do campo da fantasia ou da realidade.

3. Jornalismo em convulsão

Pode-se dizer que o jornalismo, a partir do início do século XX, passou a adotar um estilo bastante padronizado nas redações. Em busca da objetividade completa, foi criado o modelo do *lead* – ou lide, em sua forma abasileirada – um primeiro parágrafo sintético que tem a missão de chamar a atenção do leitor e, acima de tudo, informar de que se trata o texto. O *lead* traz para o primeiro parágrafo as perguntas “quem?”, “quando?”, “como?”, “onde?”, “o quê?” e “por que?” respondidas, de modo que o leitor possa parar a leitura e sair com o máximo de informação possível, poupando tempo e garantindo que, caso a matéria ultrapasse os limites da diagramação, o editor possa cortar o final do texto sem prejudicar o entendimento.

O modelo, conhecido como a pirâmide invertida, privilegia as informações principais no começo do texto e, para o final, vai deixando os detalhes menos relevantes. É o sistema mais usado no jornalismo no século XX e ainda está presente nos jornais diários, revistas e sites. É um modelo que formata o olhar jornalístico do repórter, direcionando a apuração para o modo mais eficiente possível.

O *lead* é uma estratégia narrativa inventada por jornalistas americanos no começo do século XX com o intuito de conferir objetividade à imprensa. Segundo Walter Lippman, autor do célebre ‘Public Opinion’ (1922), tal estratégia possibilitaria uma certa cientificidade nas páginas dos jornais, amenizando a influência da subjetividade por meio de um recurso muito simples. Logo no primeiro parágrafo de uma reportagem, o texto deveria responder a seis questões básicas: Quem? O quê? Como? Onde? Quando? Por quê? (PENA, 2006. pp. 14-15)

Na década de 60, no entanto, um grupo de jornalistas americanos começou a sentir preso pela rigidez do *lead*. Sem formar um movimento coeso, com manifestos teóricos ou congressos, repórteres como Tom Wolfe, na época, funcionário do New York Herald Tribune, e Gay Talese, do New York Times, começaram a experimentar novos formatos para as reportagens, longe do imediatismo da notícia dura, mas em reportagens de imersão, especialmente na revista Esquire. Sobre o cenário do jornalismo nos anos 60, Wolfe parte do estado decrépito da redação do Herald para mostrar a quantas andava a profissão.

O local parecia o latão de doações da Legião da Boa Vontade... um monte promíscuo de lixo... Destroços e cansaço por toda parte... Todo o intestino do edifício ficava à mostra nas alças e linhas de uma diverticulite – conduítes elétricos, canos de água, canos de aquecimento a vapor, dutos de chuva, sistemas de sprinklers, tudo pendurado e gemendo no teto, nas paredes, nas colunas. A bagunça toda era pintada, de alto a baixo, com um lodo industrial, Cinza-Chumbo, Verde-Metrô, ou aquele inacreditável vermelho morto, aquela horrenda têmpera de pigmento e sujeira com que pintam o chão da sala de máquinas. No teto, havia escaudantes carreiras de luz fluorescente colorindo a atmosfera de azul-radioativo, queimando manchas de calvície na coroa dos revisores, que nunca se mexiam. (WOLFE, 2005. p. 11)

Para Wolfe, o jornalismo desenvolvido pelos veículos tradicionais era “bege”: chato, superficial e conservador. O modelo de produção, privilegiando o furo de reportagem, a velocidade, o imediatismo, não dava ao repórter a chance de aprofundar a apuração e criar textos com alguma profundidade. A estrutura hierárquica dos jornais da época também imobilizava os repórteres em uma espécie de transe burocrático, e a chefia premiava o esforço de campo com uma coluna autoral no jornal.

As colunas de jornal tinham passado a ser um exemplo clássico da teoria de que as organizações tendem a promover as pessoas aos seus próprios níveis de incompetência. A prática normal era dar ao sujeito uma coluna como prêmio por grandes serviços prestados como repórter. Dessa maneira, podiam perder um bom repórter e ganhar um mau escritor. O arquétipo do colunista de jornal era [Walter] Lippmann. Durante 35 anos, Lippmann parecia não fazer nada além de ingerir o Times todas as manhãs, ruminá-lo ponderosamente durante alguns dias e depois metodicamente defecá-lo na forma de uma gota de papa na testa de diversas centenas de milhares de leitores de outros jornais nos dias seguintes. (WOLFE, Tom. Radical Chic e o Novo Jornalismo, pp. 23)

Por isso, Talese, Wolfe, Jimmy Breslin, entre muitos outros repórteres, começaram a usar outros espaços, fora das pressões do jornal diário. Estes jornalistas começaram a empregar alguns elementos identificados com a literatura em suas reportagens, na construção de um formato híbrido, que acabou conhecido como Novo Jornalismo, uma vertente do jornalismo literário.

3.1 O Jornalismo Literário

Antes de Wolfe, Talese, Capote, Breslin, entre outros, começaram a misturar os gêneros nos anos 60 nas páginas das revistas e dos livros, pode-se dizer que não era muito complicado separar a literatura do jornalismo. O que aparecia nos livros era literatura e o gênero de maior sucesso, que figurava no topo das listas de mais vendidos, era o romance. Do outro lado do espectro, como a classe mais baixa, como diria Wolfe, estavam os jornalistas, sisudos, objetivos, meramente coletando os fatos, que poderiam servir de inspiração para os artistas das letras em alguma obra de ficção.

A partir dos anos 60, as fronteiras começaram a diminuir em publicações como a *Esquire*, *New Yorker*, além de colunas e suplementos dominicais. Com espaço e tempo para experimentar, um grupo heterogêneo de jornalistas começaram a pegar elementos da literatura e criar textos fugindo do formato rígido do lead. O professor de pós-graduação em Comunicação Felipe Pena destaca os princípios básicos desse novo jornalismo.

Não se trata apenas de fugir das amarras da redação ou de exercitar a veia literária em um livro-reportagem. O conceito é muito mais amplo. Significa potencializar os recursos do Jornalismo, ultrapassar os limites dos acontecimentos cotidianos, romper as correntes burocráticas do lead, evitar os definidores primários e, principalmente, garantir perenidade e profundidade aos relatos. No dia seguinte, o texto deve servir para algo mais do que simplesmente embrulhar o peixe da feira. (PENA, 2006. p. 13)

Sobre as origens do novo jornalismo, ou jornalismo literário, não há um marco zero definitivo. Felipe Pena, citando o professor Carlos Rogé, argumenta que o termo Novo Jornalismo foi utilizado pela primeira vez em 1887, de forma jocosa, criticando W.T. Stead, editor da *Pall Mall Gazette*. Stead era um repórter engajado nas lutas sociais e costumava recriar a atmosfera das entrevistas em seus textos, além de participar das matérias. O repórter chegou a “comprar” uma garota de 13 anos para denunciar a prostituição infantil e acabou sendo preso (PENA *apud* ROGÉ, 2004. p. 52). O autor também cita Daniel Defoe como um dos precursores do jornalismo literário. Defoe, conhecido por romances como *Robinson Crusoe*, de 1719, trabalhou como editor na revista “*Review*” entre 1704 e 1713. Em 1725, publicou uma série de

reportagens policiais usando técnicas de literatura na descrição dos fatos. Pena também estabelece que uma das pontes da literatura com o jornalismo está nos folhetins, textos literários publicados de forma seriada em jornais a partir do século XVIII. Para o autor, o folhetim é uma espécie de herdeiro do romance realista, o qual ele classifica muito mais como “atitude estética do que como um gênero” (PENA, 2006. p. 53).

Wolfe também é partidário da ideia de que o jornalismo literário é uma espécie de descendente do realismo, especialmente aquele praticado pelo francês Honoré de Balzac. A atenção aos detalhes, à ambientação, é uma das inspirações do autor para o movimento.

De qualquer forma, o que une os autores do jornalismo literário é o uso do rigor de apuração do jornalismo, organizados em uma narrativa que utiliza elementos encontrados na literatura, como a caracterização dos personagens, construção de ritmo da trama, ou, no caso de Wolfe, uso liberal de pontuações, onomatopeias e expressões coloquiais. A definição de Pena para o que é jornalismo literário parece uma boa síntese da semelhança entre os autores.

[O jornalismo literário] é caracterizado como uma modalidade de prática da reportagem de profundidade e do ensaio jornalístico utilizando recursos de observação e redação originários da (ou inspirados pela) Literatura. Traços básicos: imersão do repórter na realidade, voz autoral, estilo, precisão de dados e informações, uso de símbolos (inclusive metáforas), digressão e humanização (PENA, 2006. p. 105)

Há uma ênfase muito grande na imersão do jornalista na reportagem, na convivência com os personagens sobre os quais ele pretende escrever. A apuração é o que garante que o texto, por mais que utilize elementos de ficção, seja fundamentado pela realidade, em depoimentos e documentos. Pena destaca a importância de “evitar os definidores primários”, ou seja, evitar as fontes óbvias e oficiais, acionadas na pressa cotidiana da prática jornalística tradicional. Wolfe, em “Radical Chic e o Novo Jornalismo” se vangloria de uma reportagem na qual ele se colocou na perspectiva de Phil Spector, descrevendo o que se passava na cabeça dele. Acusado de ter inventado os trechos, Wolfe afirmou que tudo isso tinha sido apurado exhaustivamente com Spector e

o próprio entrevistado veio a público dizer que era um relato acurado do que ele estava sentindo na ocasião.

Ainda há um problema de identificação entre o que é o jornalismo literário, o novo jornalismo e quais subgêneros estão incluídos em sua área. Para Felipe Pena, por exemplo, a biografia é um subgênero do jornalismo literário, enquanto para Wolfe, especialmente no caso da autobiografia, ela não se enquadra porque não exige que o escritor faça nenhum tipo de reportagem, apenas descreva eventos que ele viveu. Capote vai além e, em entrevista ao jornalista George Plimpton, do “New York Times”, em 1966, brandindo seu dogma do “romance de não-ficção”, se distancia de Wolfe e Breslin.

Se você se refere a James Breslin e Tom Wolfe, esse grupo, eles não tem nada a ver com jornalismo criativo – no sentido que eu uso o termo – porque nenhum deles, nem nenhum dessa escola de reportagem, têm os equipamentos técnicos ficcionais apropriados. É inútil para um escritor cujo talento é essencialmente jornalístico tentar a reportagem criativa, porque simplesmente não vai funcionar. Uma escritora como Rebecca West – que sempre foi uma boa repórter – nunca usou verdadeiramente a reportagem criativa, pois a forma, por necessidade, exige que o escritor esteja completamente no controle das técnicas de ficção – o que significa que, para ser um bom repórter criativo, você precisa ser um escritor de ficção muito bom. (CAPOTE, 1966)²

É peculiar notar que, para Wolfe, o inverso era verdadeiro. Para o autor, o jornalista estava equipado com o aparato teórico necessário para mergulhar, de fato, nos personagens por meio da apuração detalhada. Wolfe acredita que o escritor não tem o treinamento de ser inconveniente, de perguntar o que pode ser considerado abrasivo, intrusivo e até mesmo ofensivo. Para ele, o escritor padrão de ficção não tem disposição para o trabalho extenso de apuração, que Wolfe compara à mendicância, com o bloquinho de anotação substituindo a caneca para moedas.

² No original: “If you mean James Breslin and Tom Wolfe, and that crowd, they have nothing to do with creative journalism--in the sense that I use the term--because neither of them, nor any of that school of reporting, have the proper fictional technical equipment. It's useless for a writer whose talent is essentially journalistic to attempt creative reportage, because it simply won't work. A writer like Rebecca West--always a good reporter--has never really used the form of creative reportage because the form, by necessity, demands that the writer be completely in control of fictional techniques--which means that, to be a good creative reporter, you have to be a very good fiction writer.” Disponível em http://www.nytimes.com/books/97/12/28/home/capote-interview.html?_r=1, acessado em 04/10/2011

A gentil tradição da não-ficção é resumida pela expressão ‘o ensaio polido’. Bater pernas, ‘cavar’, fazer reportagem, especialmente do tipo Vestiário é... bem, coisa que não está à altura da dignidade. Isso coloca o escritor numa posição tão esquisita. Ele não só tem de penetrar no ambiente das pessoas sobre quem escreve, mas também de se escravizar aos seus horários. O trabalho de reportagem pode ser tedioso, confuso, fisicamente sujo, cansativo, até perigoso. Mas o pior de tudo, do ponto de vista gentil, é a contínua postura de humilhação. O ponto de partida do repórter é invadir a privacidade de alguém, fazer perguntas que não tem o direito de se esperar que sejam respondidas – e, assim que ele se rebaixou a esse ponto, transforma-se num suplicante de canequinha na mão, esperando ser tolerado o bastante para conseguir o que precisa, adaptando sua personalidade à situação, insinuando-se, servindo, fazendo o que for preciso, reportando insultos, abusos, até choques ocasionais na eterna busca da ‘história’. (WOLFE, 2005. p. 72)

Pode-se dizer que grande trunfo do jornalismo literário é o peso do fato na leitura. Saber que as histórias são reais e que os personagens existiram no mundo real é um fator que enriquece a experiência e torna toda a leitura mais impactante. Em “A Sangue Frio”, de Capote, a história trivial de um assassinato no Kansas ganha uma forma muito mais grandiosa quando apurada com profundidade: Capote passou cinco anos dedicado às entrevistas com quase todas as pessoas envolvidas no caso, ainda que remotamente, analisando documentos e depoimentos. Ainda assim, ainda que a profundidade humana seja tentadora, há o risco de lidar com pessoas reais. Capote ainda acredita que o jornalismo é visto como uma atividade menor aos olhos de escritores.

Poucos escritores criativos de primeira linha se importam com o jornalismo, exceto como uma atividade coadjuvante, trabalho manual, algo para ser feito quando o espírito está em falta, ou como um meio de ganhar dinheiro rapidamente. Estes escritores costumam dizer: ‘Por que devemos nos importar com fatos quando podemos inventar nossas histórias, nossos personagens e temas? Jornalismo é apenas fotografia literária, não merece a dignidade artística do escritor sério’. Outro fator – e não é dos menores – é que o repórter, ao contrário do escritor de ficção, precisa lidar com pessoas reais, com nomes reais. Se eles se sentirem trapaceados, contrariados ou apenas gananciosos, contratam advogados e abrem processos [...] Por que é, de fato, difícil retratar, em qualquer profundidade significativa, outro ser, sua aparência, seu discurso, mentalidade, sem, em algum nível, ofendê-lo. A verdade

parece ser que ninguém gosta de se ver descrito como é, ou gosta de ver exatamente o que fez e disse. (CAPOTE, 1966)³

No jornalismo literário, o autor pode estar inserido na narrativa de diferentes formas. Wolfe, por exemplo, escreve na terceira pessoa, alternando perspectivas entre os personagens, colocando o leitor na ação de diferentes ângulos. Ainda assim, Wolfe ocasionalmente se coloca na ação, se vendo sob o olhar de outros personagens, se descrevendo em tom jocoso. Para escritores como Hunter S. Thompson, parte do movimento batizado de jornalismo gonzo, o repórter é um personagem. Thompson narra tudo de seu ponto de vista e influencia a ação, quase como um diário de suas próprias atitudes. Em seu livro “Hell’s Angels – Medo e Delírio Sobre Duas Rodas”, de 1966, Thompson narra com detalhes sua estadia com a gangue de motoqueiros Hell’s Angels, incluindo a surra que o jornalista recebeu ao irritar os Angels. Em “Medo e Delírio em Las Vegas”, de 1972, Thompson narra, em primeira pessoa, uma jornada por Las Vegas, em um carro abarrotado de drogas alucinógenas e bebidas alcóolicas, em busca do sonho americano, entrando nas narrativas por meio do personagem Raoul Duke e de seu advogado, o Dr. Gonzo. Na definição de Felipe Pena:

Jornalismo Gonzo consiste no envolvimento profundo e pessoal do autor no processo da elaboração da matéria. Não se procura um personagem para a história; o autor é o próprio personagem. Tudo que for narrado é a partir da visão do jornalista. Irreverência, sarcasmo, exageros e opinião também são características do Jornalismo Gonzo. Na verdade, a principal característica dessa vertente é escancarar a questão da impossível isenção jornalística tanto cobrada, elogiada e sonhada pelos manuais de redação. (PENA, 2006. p. 57)

³ No original: “Because few first-class creative writers have ever bothered with journalism, except as a sideline, “hackwork,” something to be done when the creative spirit is lacking, or as a means of making money quickly. Such writers say in effect: Why should we trouble with factual writing when we’re able to invent our own stories, contrive our own characters and themes?--journalism is only literary photography, and unbecoming to the serious writer’s artistic dignity. Another deterrent--and not the smallest--is that the reporter, unlike the fantasist, has to deal with actual people who have real names. If they feel maligned, or just contrary, or greedy, they enrich lawyers (though rarely themselves) by instigating libel actions. [...] Because it’s indeed difficult to portray, in any meaningful depth, another being, his appearance, speech, mentality, without to some degree, and often for quite trifling cause, offending him. The truth seems to be that no one likes to see himself described as he is, or cares to see exactly set down what he said and did. Well, even I even can understand that--because I don’t like it myself when I am the sitter and not the portraitist; the frailty of egos!--and the more accurate the strokes, the greater the resentment.”

Capote, por outro lado, não acredita que o autor deve estar inserido na narrativa de alguma forma. Para ele, a existência de uma narrativa em primeira pessoa pode acabar se tornando uma distração para a narrativa.

“Sinto que para o formato de romance de não-ficção ser inteiramente bem-sucedido, o autor não deve aparecer na obra. Idealmente. Uma vez que o narrador aparece, ele precisa aparecer o tempo todo e o eu-eu se intromete, quando não deveria. Eu acredito que a coisa mais difícil no meu livro, tecnicamente, foi escrevê-lo sem nunca aparecer, mas, ao mesmo tempo, criando credibilidade total”. (CAPOTE, 1966)

É preciso também separar do jornalismo literário a ficção jornalística, um gênero que faz o caminho inverso do romance de não-ficção de Capote: ele trabalha a ficção usando técnicas do jornalismo. Dessa forma, o texto ganha contornos verossimilhantes, mas não verídicos.

“A ficção-jornalística não tem compromisso com a realidade, apenas a explora como suporte para a sua narrativa. Diferentemente do romance-reportagem, cujo objetivo essencial é a reconstrução fiel dos acontecimentos. Ambos acabam trabalhando mais com a verossimilhança do que com a veracidade. A diferença está na intenção ou não de fazer ficção. O autor de ficção-jornalística inventa deliberadamente, enquanto o escritor de romances-reportagens está impregnado pela promessa solene do jornalismo de relatar somente a verdade factual, ainda que isso não seja ontologicamente possível” (PENA, 2006. p. 114)

O jornalismo literário é uma forma de desenvolver narrativas realistas, com um foco muito grande no processo de apuração do jornalista. Apesar das diferentes abordagens de autores como Tom Wolfe, Hunter Thompson e Truman Capote, os três dizem ter um compromisso em retratar os fatos, de um jeito diferente do jornalismo tradicional, engessado na estrutura do lead e pela procura da objetividade. Mesmo que esse novo jornalismo tenha surgido com força nos anos 60, nos Estados Unidos, nas páginas das revistas e suplementos dominicais, pode-se dizer que o jornalismo e a literatura já tinham se encontrado, de alguma forma ou de outra, nos séculos anteriores. Felipe Pena aponta que “Os Sertões”, de Euclides da Cunha, é um romance-reportagem seminal e que ajudou a revelar, de forma realista, um Brasil até então desconhecido nas regiões urbanas.

Ainda que o Novo Jornalismo esteja, atualmente, distante das redações dos grandes jornais, ele influenciou diversas publicações e correntes estilísticas. Os leads descritivos da revista Rolling Stone, por exemplo, são influenciados por Wolfe e a turma que, anos atrás, resolveu que o jornalismo não precisava ser bege e chato para ser verdadeiro.

Para uma jovem vestida como se fosse uma imperatriz alienígena, Lady Gaga até que se comporta de um modo estranhamente humano. Ela está agarrada ao então namorado (eles se separaram recentemente), o ex-modelo Speedy, no banco da van que usa para excursionar, e parece tão confortável quanto alguém vestido em uma roupa colada – com ombreiras pontudas em forma de asa 0 pode se sentir. “Ele me acha bonita”, ronrona Gaga, batendo os enormes cílios falsos enquanto repousa a cabeça, recoberta pelo cabelo loiro platinado, no ombro de Speedy, quase furando o próprio olho no adorno pontiagudo de seus ombros. Enquanto a van avança pela rodovia 405, na Califórnia, entre um anfiteatro em Irvine e um estúdio em Burbank, fogos estouram nos céus distantes da Disneylândia. Gaga, comendo um punhado de pipocas e dando pequenops goles em uma Diet Coke, fica pensativa. “O que estou fazendo?”, pergunta, parecendo sonolenta e estranhamente vulnerável. “Quem sou eu?”. (HIATT, 2009. p. 64)⁴

3.2 “Maus”, a alegoria dos ratos e o Pulitzer

Em 1980, dois jovens artistas criaram uma das mais importantes revistas de quadrinhos do mundo. O sueco Art Spiegelman, já conhecido na época como um dos mais importantes cartunistas underground dos EUA, co-fundador de antologias como a “Arcade” (ao lado de Bill Griffith), se juntou à francesa Françoise Mouly, sua esposa, que três anos antes havia criado a RAW Books & Graphics, e criou a “RAW Magazine”, uma compilação de HQs americanas e europeias, com um viés mais artístico.

Nas páginas da RAW, Spiegelman começou, ainda em 1980, a publicar serialmente “Maus”, sua obra prima, e uma HQ que ajudou a embaralhar as linhas entre o jornalismo e a arte sequencial. Em 1986, Spiegelman publicou uma compilação com

⁴ Matéria publicada na edição nº 39 da revista Rolling Stone Brasil, com o título “Bonequinha de Luxo”

as primeiras edições da HQ e, em 1991, completou a publicação em um segundo volume.

“Maus”, ou “ratos” em alemão, conta a história real de Vladek Spiegelman, um judeu polonês, pai de Art, que foi aprisionado pelos nazistas em seus campos de concentração. A narrativa alterna entre os anos 40, quando Vladek vivia na Polônia, e os anos 70 e 80, com a família Spiegelman morando em Nova York e Art visitando seu pai. Nesses segmentos, o autor se insere na narrativa, entrevistando seu pai e mostrando a difícil personalidade de Vladek, enquanto ele conta sua história.

É possível dizer que “Maus” é, portanto, uma grande reportagem em forma de livro, na mesma veia de “A Sangue Frio”, de Capote. O grande elemento que difere as duas obras, além, é claro, das temáticas, é o fato de que “Maus” é uma narrativa gráfica e fortemente alegórica em seus traços, bastante simples e com o texto destacado em balões de diálogo ou caixas narrativas.

Art inclusive já declarou que não pensa que as HQs são sobre o desenho e que sua visão delas não é baseada apenas nas imagens, mas sim no que elas representam.

Por sorte, para mim, ser um bom artista de quadrinhos não necessariamente quer dizer ser um bom desenhista, porque quadrinhos não são a respeito do desenho. Existem muitas HQs belíssimas que são impossíveis de se olhar, ou você consegue olhar, mas não consegue ler, ou não se interessa o bastante para ler. Acho que minha noção de quadrinhos tem a ver com escrever com imagens. Você está escrevendo com imagens. Quando as pessoas tentam fazer uma longa linhagem dos quadrinhos, elas citam a arte rupestre. A questão não era mostrar uma imagem boa, precisa de um bisão, a questão era mostrar algo que representasse um bisão para que eles tivessem uma boa caça no dia seguinte. Nesse sentido, eu consigo fazer algo que represente um búfalo, só não consigo fazer com que ele fique muito parecido com um. (SPIEGELMAN, 2009)⁵

⁵ No original: “Fortunately, for me, being a good comics artist doesn't necessarily mean being a good drawer, because comics aren't really about drawing. There are many beautifully drawn comics that are absolutely impossible to look at, or you'd look at them, but you just can't read them, or can't be interested enough to read them. And I guess that my notion of comics has to do with picture writing. You're writing with a picture. When people try to make a long pedigree for comics, they go back to the cave art. It wasn't a matter of it being a very good, accurate, picture of a bison, it was a matter of something that represented a bison so that they could have a good hunt on the next day. So in that sense, I can make something that's representing a buffalo, I just can't make it look much like a buffalo”. Entrevista disponível no link: <http://www.youtube.com/watch?v=9sFjDc-ooMY&feature=related>, acessado em 15/10/2011

Na HQ, os judeus são desenhados como ratos e os nazistas como gatos. Outras nacionalidades também são retratadas como outros animais e, em um dos segmentos que se passam em Nova York, nos anos 80, Art discute com Françoise qual animal deveria ser usado para retratá-la, devido a sua nacionalidade francesa. Ela sugere um coelho, mas Art argumenta que coelhos são muito gentis e sutis, algo impróprio para os franceses e os anos de anti-semitismo (SPIEGELMAN, 2003, p. 171).

A inserção de Art Spiegelman no meio da narrativa também difere “Maus” de “A Sangue Frio”, que, na tentativa de ser um manifesto para o romance de não-ficção, tenta primar por uma objetividade narrativa. No entanto, pode-se dizer aproxima Spiegelman de outros jornalistas do Novo Jornalismo, como Tom Wolfe, que embora usasse a terceira pessoa, costumava se inserir nas narrativas, e até mesmo o treloucado Hunter S. Thompson, que virava um personagem em suas reportagens.

O fato de “Maus” usar ilustrações alegóricas para retratar eventos reais causou confusão até mesmo para a imprensa da época. O primeiro volume da HQ entrou na lista de best-sellers do “New York Times”, mas na categoria de ficção. Spiegelman conta, em uma entrevista concedida ao programa “New York Daily News”, em 30 de julho de 1996, que enviou uma carta ao jornal comentando a escolha de categoria. “Eu compreendo que meus ratos se mostrem um problema de taxonomia, mas David Duke [político americano filiado à Ku Klux Klan e partidário de diversos grupos anti-semitas] ficaria muito feliz em saber que o que meu pai viveu é considerado ficção, talvez vocês possam reconsiderar”, disse Spiegelman, completando que o jornal mudou a categoria de “Maus” por insistência da editora. “O mais engraçado é que, nos bastidores, um editor ficou indignado. Ele disse: ‘Vamos então à casa do Spiegelman. Se um rato gigante abrir a porta, colocamos o livro dele na categoria de não-ficção’”.

Spiegelman adota uma posição de que o livro está em uma categoria híbrida, entre a ficção e a não-ficção.

"Eu gosto de viver no espaço entre as categorias, em geral. Só de tratar do fato de serem quadrinhos, já se cria o problema de serem quadrinhos de ficção ou de não-ficção, e você fica em uma posição incomum, pois ninguém sabe aonde inserir os livros em uma prateleira. [...] Para mim, não é uma questão importante, pois me parece que não existe uma não-ficção pura, a menos que você deixe uma câmera ligada em algum lugar e veja o que acontece na frente dela. Tudo é moldado e editado e, uma vez que isso acontece, você

está lidando, em algum nível, com a ficção, e aí depende de quão bom você é como artista, nem que você seja um artista repórter" (SPIEGELMAN, 1996)⁶

Em “A Sangue Frio”, apesar de Capote ter passado seis anos viajando pelos Estados Unidos coletando depoimentos e visitando locais relacionados ao crime, é possível inferir, pela quantidade e riqueza dos depoimentos, que uma de suas maiores fontes foi Perry Smith, o assassino da família Clutter, que aparece no livro com muito mais destaque que seu parceiro no crime, Richard “Dick” Hickock. Em “Maus”, Spiegelman apenas coletou os depoimentos de seu pai, Vladek e, em determinado momento, expõe as dificuldades de trabalhar com ele, dizendo que os depoimentos de sua mãe, Anja, trariam maior equilíbrio ao livro.

Jornalismo ou não, ficção ou não, “Maus” foi premiado com o Pulitzer em 1992, o prêmio mais importante do jornalismo mundial. A obra é a única HQ que já recebeu o prêmio.

Reforçando o caráter jornalístico da obra, Spiegelman emprega técnicas usadas em jornais e até mesmo trechos de reportagens, como um excerto de um jornal alemão dos anos 30 no começo do volume 2, ou uma citação de Adolf Hitler – “Os judeus são indubitavelmente uma raça, mas não são humanos” – na abertura do primeiro volume, quase uma espécie de justificativa para o uso da metáfora dos ratos. Essa preocupação em contextualizar a narrativa com fatos pode ser percebida como uma tentativa de Spiegelman em dar peso factual a sua história, mostrando que é uma narrativa real.

Outro elemento que aparece em jornais e revistas, além das páginas de “Maus” são os infográficos. Estas ilustrações servem, no livro, para explicar ao leitor da forma mais clara possível como funciona um mecanismo, o mapa de um campo de concentração, ou qualquer outra coisa que precise de explicação. Spiegelman, assim como um repórter, tem a necessidade de tornar a compreensão do leitor a mais rápida e

⁶ No original: “I like living in between categories, generally. The fact that it is about comics, creates a fiction/non-fiction problem, and you’re put in the most unusual place, because no one knows where to classify the books in a shelf. [...] It isn’t an important matter for me, because as I see it, there isn’t a pure unadulterated non-fiction, unless you leave a camera recording somewhere and see what happens in front of it. Everything is shaped and edited, and then it all comes down to how good of an artist you are, even a reporter”. Disponível em <http://www.charlirose.com/view/interview/6047>, acessado em 10/10/2011

eficiente possível. O autor poderia gastar alguns quadros – até páginas – explicando os mecanismos ou mostrando ângulos dos campos de concentração, assim como o repórter poderia escrever alguns parágrafos a mais, fortemente descritivos, para situar o leitor, mas a preocupação com a clareza e, mais importante, a objetividade fica evidenciada na escolha pelos infográficos. Em um pequeno box ilustrado, Spiegelman define algo para o leitor que passaria mais quadros fazendo, de forma mais complicada e menos eficiente.

A trama de “Maus”, embora seja focada na história de Vladek Spiegelman, é na verdade uma reportagem que inclui a própria criação da reportagem, uma espécie de “meta-jornalismo”. Nos trechos que se passam nos anos 70, Art registra suas conversas com Vladek, incluindo discussões e mostrando um caráter mais realista da personalidade de seu pai. Em outros trechos, ele retrata o próprio processo de apuração, mostrando anotações e uma cena na qual ele compra um gravador. Em um trecho ainda mais sinistro, no capítulo dois do segundo volume (SPIEGELMAN, 2002. p. 201), Spiegelman se retrata usando uma máscara de rato e investiga seu próprio estado psicológico, além de comentar sobre a repercussão positiva do primeiro volume de “Maus” (ANEXO I, Fig. 3). Com isso, é possível dizer que “Maus” é, ou, no mínimo, também é, uma reportagem gráfica sobre Art Spiegelman escrevendo “Maus”, uma HQ sobre seu pai, Vladek, sobrevivendo ao Holocausto.

Essa abordagem confere a “Maus” um caráter complexo, quando colocado sob a ótica do jornalismo literário. Spiegelman segue a apuração jornalística vista em Wolfe e Capote, ainda que em uma escala muito menor, apenas se valendo de uma fonte, seu pai, o que confere à obra um caráter biográfico. O autor, no entanto, manifesta preocupações com a fidelidade do relato e com a precisão dos desenhos, o que pode soar contraditório considerando a simplicidade do traço e o fato dos personagens serem animais antropomórficos falantes. Em um trecho do segundo volume (pp. 206), Spiegelman se retrata conversando com um psicólogo. Neste trecho, ele subverte a metáfora dos ratos, mostrando ele e o médico como humanos usando máscaras de animais. Dentre os assuntos discutidos, incluindo a relação de Spiegelman com seu pai e como isso afetava seu estado psicológico, Art revela problemas em desenhar uma oficina na qual seu pai trabalhou em Auschwitz. Algumas páginas antes, Art revela que este trecho foi escrito em 1987, e seu pai havia morrido em 1982.

O personagem de Vladek Spiegelman é extremamente complexo e interessante, passível de ser estudado tanto quanto um personagem real, quanto de ficção. O fato é: em “Maus”, Spiegelman é um personagem e é interessante comparar sua jornada tortuosa pelos campos de concentração e guetos com a jornada do herói, ou monomito, um conceito elaborado pelo antropólogo Joseph Campbell (ESSENFELDER, 2011).

A jornada do herói é composta de 12 estágios: Mundo Comum, no qual o mundo do herói é apresentado; O Chamado da Aventura, no qual um problema ou uma convocação se apresenta ao protagonista; Reticência do Herói, no qual ele procrastina a aceitação de seu chamado, geralmente por medo; Ajuda Sobrenatural, no qual o herói encontra um mentor que o prepara para a jornada; Cruzamento do Primeiro Portal, no qual o herói abandona seu universo e mergulha em outro completamente diferente; A Barriga da Baleia, onde o herói passa por testes, conhece aliados e enfrenta inimigos, aprendendo as regras do mundo novo; Aproximação, que mostra os êxitos do herói; Provação, que mostra o principal desafio do herói; Recompensa, que mostra o protagonista sobrevivendo às intempéries e saindo com uma recompensa (chamada metaforicamente de “elixir”); O Caminho de Volta, no qual ele precisa voltar a seu mundo original; Ressurreição, o derradeiro teste, no qual ele precisa usar todas as lições que aprendeu para sobreviver; Regresso com o Elixir, no qual o herói usa a recompensa para melhorar as condições de seu mundo original.

Talvez ninguém utilize mais diretamente as lições de Campbell na cultura pop do que George Lucas em “Star Wars”. Luke Skywalker segue à risca cada um dos itens da jornada, do mentor sobrenatural aos confrontos e aliados. Spiegelman, por tratar de um personagem real, seu pai, não segue tão à risca, mas o mais interessante talvez seja notar os pontos nos quais Vladek e Art, de fato, tocam na jornada do herói.

Como uma linha geral, pode-se dizer que a jornada de Vladek Spiegelman segue, em certa medida, alguns elementos da jornada do herói, com alguns desvios, até o arco final de momentos, aonde a realidade acaba subvertendo o *happy ending* previsto para os heróis. O próprio Spiegelman já disse em entrevista que não queria glorificar o pai, e queria mostrar que “uma tragédia não torna o homem nobre, apenas traz dor” (SPIEGELMAN, 1996).

“Maus” abre já derrubando a jornada clássica do herói, mostrando Vladek como um homem amargo – ainda que sutilmente, a princípio – envelhecido por tragédias que

sucederam sua “aventura”, como o suicídio de sua esposa e os dois enfartos. A trama então começa a estabelecer o mundo do personagem, como um judeu de classe média na Polônia, bem sucedido com as mulheres. Vladek então conhece sua primeira esposa, Anja, que vem de uma família rica. Mais para frente na narrativa, Anja age como uma espécie de “mentor espiritual” de Vladek, à medida que o contato com ela acaba conferindo a ele forças para continuar sobrevivendo.

O chamado para a aventura de Vladek vem na forma de uma carta do governo, o convocando para o serviço militar na guerra contra os nazistas. O fato da “aventura” ser uma atividade compulsória, neste caso, afasta, tecnicamente, Vladek da jornada clássica. O mundo que ele entra, diferente de seu mundo de origem, chega quando sua tropa é derrotada pelos nazistas e ele se torna um prisioneiro de guerra. Nessa nova situação, Vladek precisa aprender as novas regras, para que consiga superar os obstáculos e intempéries deste novo universo.

Outro fator que vale ser destacado é que o novo universo acaba, aos poucos absorvendo o universo original de Vladek. A marcha do Reich impede que ele, mesmo quando consegue escapar do campo de prisioneiros, volte a seu mundo original. A aventura dele está atrelada a um mundo que se transforma ao seu redor, não em uma jornada para uma terra distante.

O fato de Vladek sobreviver às intempéries e retornar para seu lar não significa que o final é feliz. Art mostra o pai como um velho amargo e preconceituoso, apesar de ter sofrido nas mãos de uma tirania baseada no preconceito. Em vez de retornar de sua jornada com o Elixir e salvar os outros personagens, Vladek volta, com Anja, que acaba sucumbindo para a depressão e se suicida.

“Maus” é um marco, uma das primeiras obras que permitiu que os quadrinhos fossem vistos como uma forma de jornalismo. Mesmo sendo uma narrativa altamente pessoal, com interferências do autor, características de biografia, metáforas evidentes e traço longe do realista, a HQ narra uma história real, calcada na verossimilhança, de modo não muito diferente do que Capote, Wolfe e, em certa medida, até Thompson fizeram. Os métodos são extremamente diferentes e a abordagem jornalística é muito menos pronunciada, mas “Maus”, tendo em vista todos os elementos que carrega, por empregar fatos tratados com características da literatura, além de elementos

verdadeiramente jornalísticos da arte sequencial, como as infografias, pode ser encarado como um romance gráfico de não-ficção.

4. Balões de notícia

“Maus” foi uma ponte entre a arte sequencial e o jornalismo, mas é possível argumentar, de forma conservadora, que o tom altamente pessoal da narrativa, somada ao traço com animais no lugar de humanos e o caráter biográfico – e autobiográfico – da narrativa afastam a HQ de uma verdadeira reportagem, especialmente se você partir do ponto de vista defendido por Tom Wolfe de que a autobiografia não tem caráter jornalístico, pois apenas é a narrativa de experiências próprias. O fato de “Maus” ter sido lançado 40 anos depois do Holocausto pode também conferir à obra um tom mais de crônica histórica do que de jornalismo, pois o assunto não tem a urgência necessária.

Por outro lado, o Pulitzer e os elementos jornalísticos presentes na narrativa acabam conferindo à HQ um caráter sem dúvida inspirado pelo jornalismo. Seguindo a veia mais biográfica de “Maus”, Marjane Satrapi contou sua infância no Irã e adolescência em Viena, além do retorno a sua terra natal, na *graphic novel* “Persépolis”, uma narrativa que explora tanto os eventos da vida de Satrapi quanto o desenvolvimento psicológico da personagem.

Em uma veia muito mais jornalística, o americano Joe Sacco começou a fazer verdadeiras reportagens em quadrinhos, como “Uma História de Sarajevo”, que mostra os horrores da guerra na Bósnia e “Palestina”, focada nos confrontos do Oriente Médio entre a Palestina e Israel.

Obras como essas mostram que os quadrinhos são apenas mais um dos suportes possíveis para o jornalismo, que não precisa ficar confinado na estrutura rígida do lead, nem limitado aos telejornais ou transmissões radiofônicas. Mas, de certa forma, é possível pensar que, talvez, o jornalismo em quadrinhos seja uma espécie de herdeiro do Novo Jornalismo dos anos 60, que seja mais uma vertente do jornalismo literário, com os fatos tratados com uma dimensão mais artística. Para isso, vale analisar “Palestina”, a obra mais aclamada de Joe Sacco. Ainda assim, a conciliação dos quadrinhos com o jornalismo não é uma ideia tão simples quanto parece, até mesmo por questões intrínsecas aos dois formatos.

Há, antes de mais nada, um problema formal. O texto jornalístico tradicional aspira à ‘objetividade’ – isto é, ao relato isento dos fatos -,

mesmo sabendo, de antemão, que fracassará em seu intento (não existe ‘objetividade’ pura, independente do narrador, já que o sujeito da enunciação do discurso sempre deixará sua marca); Em sua busca pela objetividade inatingível, o texto jornalístico deve adotar certos procedimentos que garantam, ao máximo, o rigor da informação divulgada, a fidelidade às ‘fontes’ da reportagem, a precisão descritiva. O texto jornalístico quer se aproximar ao máximo do objeto da reportagem, quer analisá-lo a partir de vários pontos de vista. Ele se atira, enfim, na direção do objeto. A linguagem dos quadrinhos, tradicionalmente, não tem essa motivação. Ela é, muito mais, uma forma de manifestação estética. Como arte, ela certamente permite a livre expressão de um sentimento, de um desejo, de uma determinada percepção do mundo, da pulsão erótica que move seu autor. Não tem, nesse sentido, compromisso com o objeto, a menos que se entenda como ‘objeto’ o próprio ‘mundo interior’ do artista, o seu imaginário. A linguagem do quadrinho sequer tem a pretensão à verossimilhança postulada pela arte romântica ou realista do final do século XIX. Ali onde o texto jornalístico ambiciona objetivar ao máximo uma determinada situação, o quadrinho estabelece como único compromisso dar forma ao imaginário de seu autor.” (ARBEX JR., 2011. p. 12)

Por outro lado, nos jornais e revistas convencionais, o uso da infografia pode ser considerado um exemplo de arte sequencial usado para o jornalismo, não confinando esta mídia a ser apenas um modo de reviver o jornalismo literário.

Mesmo assim, a imprensa tradicional começa a se abrir para a arte sequencial como forma de mostrar reportagens quentes com algum tipo de suporte gráfico, mesmo que não seja possível o uso extensivo de fotos. Um exemplo disso é o jornal “Extra”, que publicou em sua edição do dia 24 de novembro de 2011, um caderno em quadrinhos de 16 páginas intitulado “O fim”, que, se utilizando de informações da editoria de polícia do jornal, mostra como foi a operação que ocupou o Complexo do Alemão (ANEXO I, Fig.4). Essa não é a primeira vez que o jornal faz isso: em 2010, o “Extra” publicou duas páginas em quadrinhos mostrando a queda de um helicóptero da polícia no Morro dos Macacos.

4.1 A Infografia

Quando Will Eisner, nos anos 40, começou a desenhar manuais militares nos anos 40, ele demonstrou que a arte sequencial era um meio excelente para explicar atividades passo-a-passo para os leitores, não apenas uma mídia para contar histórias.

Com desenhos mostrando posições chave em determinadas sequências, o leitor tem facilidade em completar o que acontece de uma ilustração para a outra. É possível dizer que o princípio básico de um manual de instruções ilustrado é similar ao visto em cadernos de notícias, quando uma foto está indisponível ou não é o bastante para explicar o que aconteceu. O infográfico, ou gráfico informativo, é uma maneira que o jornalismo utiliza a arte sequencial – e imagens estáticas – para tornar as informações mais objetivas e claras para o leitor, enriquecendo a percepção dos fatos.

Pode-se dizer que os gráficos informativos acompanham a humanidade há milênios. Os mapas de navegação são exemplos de ilustrações informativas, ainda que não integrem a categoria de arte sequencial, pois são imagens fundamentalmente estáticas. Mesmo assim, os mapas acompanham a humanidade, em diversas sociedades, há milênios, e caracterizam alguns os primeiros experimentos com o uso de imagens para transmitir informações factuais.

No jornalismo, a infografia sequencial começou a ser utilizada na Inglaterra, por volta de 1888, e teve um momento de destaque quando o *serial killer* Jack, o Estripador, começou a fazer suas vítimas pelas ruas do bairro de Whitechapel, em Londres (ARAGÃO, 2002). O jornal “*The Illustrated Police News*” precisava cobrir o caso, mas não tinha recursos visuais para isso. Para que a matéria não ficasse incompleta, o jornal mandou um ilustrador para a delegacia de polícia onde estava o corpo da primeira vítima, Polly Nichols, já em avançado estado de decomposição. O artista desenhou a morta, além de quadros com suspeitos e algumas hipóteses sobre o crime. Na mesma página, outro gráfico informativo dava destaque para as teorias sobre as ações do Estripador, representadas como uma narrativa sequencial, algo que seria impossível de mostrar com uma foto.

Cairo marca as origens de infográficos na imprensa até mesmo antes disso, citando o jornal inglês “*The Daily Courant*”, que publicou um mapa sobre a batalha de Cadiz em 1702. O autor diz também que a maior parte dos infográficos deste período eram mapas.

A infografia moderna, ou pelo menos como ela é vista atualmente na imprensa escrita, surgiu em 1982 com o lançamento do jornal “*USA Today*”. O jornal surgiu em uma época na qual a imprensa escrita enfrentava dificuldades em prender os leitores diante de uma mídia mais dinâmica. Se atualmente é a internet, nos anos 80 o grande

vilão dos periódicos era a TV. O “USA Today”, então, investiu em imagens coloridas e notícias curtas, o que fez com que muitos jornalistas e pesquisadores levassem o periódico menos a sério, como uma espécie de fast-food notícia, ou McPaper (CAIRO, 2009).

O modelo gráfico do “USA Today” foi, segundo Cairo, incorretamente adotado por grande parte da imprensa a partir dos anos 80, com os infográficos servindo apenas como adornos para as matérias, especialmente quando fotos estava indisponíveis. O problema mora no fato de designers usarem o gráfico informativo como uma forma de explicação simplista da notícia, não como um recurso gráfico conciso. A ideia era de tirar os textos o máximo possível, para que o leitor pudesse fazer uma leitura extremamente rápida das páginas. O infográfico, por outro lado, existe porque a informação que ele quer transmitir não pode, naquele suporte, ser transmitida de nenhuma outra maneira. A ideia não é que o texto fique mais atraente ou simplista.

O que este conceito esqueceu, a princípio, é que no negócio dos infográficos, o apelo é um produto secundário da informação bem-organizada. Em segundo lugar: é verdade que uma boa tabela pode resumir dezenas de figuras e mostrá-las de uma forma organizada e significativa, mas esta visão de infográficos foge do quadro geral: é também verdade que um infográfico não seja necessariamente fácil de ler. Existem casos nos quais esta não é uma meta realista ou desejável. [...] Simplificar em todos os casos é uma meta atraente, pois parece muito racional. O problema é que isso rebaixa os infográficos, caso seja aplicada com muito zelo, pois o propósito principal dos infográficos não é apenas incrementar o apelo visual de uma história, nem fazer a informação estatística ou geográfica relacionada a ela mais fácil de ser entendida. Pelo contrário, é para mostrar fatos que não seriam exibíveis de outra maneira. Eles tem de ser bonitos? Sim. Mas é um problema secundário (CAIRO, 2009)⁷.

⁷ No original: “What this concept forgot in the first place is that in the infographics business, appeal is a by-product of well-organized information. Second: it is true that a good chart can summarize tons of figures and display them in an ordered and meaningful way, but that vision of infographics misses the big picture: it is also true that a chart should not be necessarily easy to read. There are cases in which this is not a realistic or desirable goal. To “simplify” in every single case is an insidious goal because it sounds so reasonable. The problem is that it downgrades infographics if its applied with too much zeal because the main purpose of infographics is neither to just increase the visual appeal of a story nor to just make the statistical or geographical information related to it easier to grasp. On the contrary, it is to show facts that would not be tellable otherwise. Should they also look good? Sure. But that is a secondary issue.” Disponível em: <http://www.albertocairo.com/imagenes/2007/noticias/22-23.pdf>, acessado em 05/11/2011

Cairo ainda divide o que chama de “infografia estetizante” da “infografia analítica”. A corrente que valoriza a estética, herdeira dos profissionais com um perfil mais voltado para escolas de arte, trabalha a informação como um elemento tão importante quanto a aparência do gráfico. Já a segunda corrente, trabalha na área de auxiliar o processo cognitivo do leitor, com o sucesso estético como um subproduto, ainda que desejado.

Eu entendo a “infografia estetizante” como uma corrente que enfatiza a aparência da apresentação, o peso visual do gráfico, o poder que tem de fazer as páginas mais atraentes, leves, dinâmicas. A corrente estetizante concebe a infografia como um elemento ornamental e informativo ao mesmo tempo, apesar de que em muitas das vezes, é permitido que os elementos estéticos obscureçam a compreensão das histórias. Este é a tendência dominante na exibição de informações na imprensa atual e, em suas manifestações mais extremas (mas não incomuns), iguala a infografia com a ilustração. A recente adição de profissionais especializados em certas redações trouxe à tona uma segunda abordagem teórica, com atenção para o crescente uso de bases de dados e ferramentas e técnicas herdadas da visualização e diagramação científica. Eu chamo esta tendência de infografia analítica. Sob essa ótica, a visualização informações na imprensa destina-se a apoiar a compreensão: os gráficos aumenta a capacidade cognitiva dos leitores através da divulgação de provas, de mostrar o que permanece oculto, seja em um conjunto caótico de dados, em uma lista de números ou um objeto com estrutura interna muito complexa. (CAIRO, 2008)⁸

Nem todo infográfico é uma arte sequencial, ou, na terminologia de McCloud, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Quando o jornalista precisa informar onde alguma coisa se passa, pode se valer de um mapa estático, com as

⁸ No original: “Entiendo por infografía/visualización estetizante como aquella corriente que enfatiza el aspecto de la presentación, el “peso” visual del gráfico, el poder que tiene para hacer las páginas más atractivas, ligeras, dinámicas. La corriente estetizante concibe la infografía como un elemento ornamental e informativo al mismo tiempo, a pesar de que en muchos casos se permita que los elementos estéticos obstaculicen la comprensión de las historias. Ésta es la tendencia dominante en la visualización de información en prensa en la actualidad y conduce, en sus manifestaciones más extremas (pero no por ello poco comunes), a hermanar infografía con ilustración. La reciente incorporación de perfiles profesionales especializados a ciertas redacciones ha hecho aflorar una segunda corriente teórica, que presta atención al creciente uso de bases de datos y herramientas y técnicas heredadas de la visualización y diagramación científicas. Llamo a esta tendencia infografía analítica. Bajo esta concepción, la visualización de información en prensa se entiende como soporte de la comprensión: incrementa la capacidad cognitiva de los lectores por medio de la revelación de evidencia, de mostrar aquello que permanece oculto, ya sea tras un conjunto caótico de datos, en una lista de números, o en un objeto cuya estructura interna es excesivamente compleja.” Disponível em:

<http://www.albertocairo.com/infografia/noticias/2008/infografia20.html>, acessado em 06/11/2011

informações dispostas de uma forma mais inteligível para o leitor. No entanto, o infográfico sequencial, similar aos usados em manuais de instrução, mostrando o passo-a-passo, é uma peça fundamental na construção de sentido de uma matéria.

Quando o jornalista tenta explicar algum conceito para o leitor, alguma sequência de eventos, o texto é uma base, mas a explicação fica muito mais inteligível quando disposta de forma sequencial. Mostrar como ocorre a fusão ou fissão de átomos, ou ainda o desenrolar de um crime, é uma tarefa muito mais fácil quando é empregada a arte sequencial. As imagens são reconhecidas e o espaço entre as posições é completado no cérebro do leitor. Como o suporte físico de papel não pode mostrar vídeos, a arte sequencial é a única forma de mostrar movimento nas páginas estáticas. “Em nível abstrato, um infográfico é um auxílio para o pensamento e a compreensão” (CAIRO, 2009).

As ilustrações podem ser definidas nas categorias de mapas, tabelas, gráficos e diagramas, empregados em situações distintas, dependendo do que o jornalista quer comunicar em sua matéria (LETURIA, 1998).

Os gráficos, geralmente divididos em barras, linhas e de setores. Eles são empregados em contextos nos quais as informações numéricas são importantes, com o gráfico de setores mais usado para destacar partes de um todo, geralmente em porcentagens, o gráfico de barras comparando valores e o gráfico de linha mostrando a evolução de algum quadro numérico em um determinado espaço de tempo.

Os mapas, como já foi dito, servem para situar o leitor em alguma área específica. Ao desenhar um mapa urbano, é importante situar pontos de destaque para que o leitor consiga se localizar e, dessa forma, se aproximar da notícia: caso seja um mapa urbano, colocar pontos de referência; caso seja o mapa de um país, colocar a distância da capital ou de alguma cidade grande. O excesso de detalhes, no entanto, pode tornar a ilustração confusa.

O diagrama é o tipo de infográfico que faz mais interseções com a arte sequencial. O diagrama é utilizado quando a matéria precisa se aprofundar no funcionamento de alguma coisa, ou no desenrolar de uma situação, de forma similar às ilustrações usadas no “The Illustrated Police News”, mostrando os homicídios de Jack, o Estripador. Com diagramas, o artista pode lançar mão de uma ferramenta que contribui para o entendimento da matéria, algo que uma foto talvez não fosse capaz de

reproduzir, especialmente se for uma sequência de eventos. Com diagramas, é possível mostrar a evolução de cenários, mostrar o interior de estruturas, etc. Ainda assim, o diagrama não necessariamente mostra uma sequência de eventos, pode ser uma imagem estática, mostrando o funcionamento de alguma coisa.

O diagrama é um gráfico que pode exigir maiores habilidades artísticas. Quando a finalidade da ilustração é mostrar como algo funciona ou parece, um diagrama é mais apropriado do que os números ou o texto. Objetos ou eventos podem ser exibidos com legendas, podem ser retratados em diferentes ângulos, por dentro, ou mostrar a evolução de um objeto. Desta forma, podemos mostrar um acidente dentro de um edifício, a operação de uma câmara de televisão sob a água ou uma criança caindo em um poço (LETURIA, 1998)⁹

O infográfico, especialmente no caso dos diagramas, se baseia também em princípios usados pelos quadrinhos, envolvendo a utilização de um repertório de símbolos comuns entre o artista e o público na construção de sentido. Citando o pensador francês Abraham Moles, Cairo afirma que as palavras são as formas mais abstratas e menos icônicas de se representar uma ideia, assim como McCloud as definiu como ícones não-pictóricos. As palavras de um texto jornalístico evocam ideias genéricas na mente dos leitores, que dão forma a estas ideias, mentalmente, com alguma figura. Quando o jornalista escreve “caminhão”, os leitores todos montam em suas cabeças um veículo de carga similar, mas as cores, marcas e modelos mudam. Por isso, a imagem acaba sendo uma forma mais acurada de representar a informação, sendo um signo menos abstrato e muito mais icônico.

O professor americano Edward Tufte reforça sua crença nas ideias universais e nos repertórios compartilhados entre as sociedades humanas, levando a discussão para um lado mais biológico. Para Tufte, algumas noções já vem inseridas no cérebro.

⁹ No original: “El diagrama es un gráfico que puede precisar de mayores habilidades artísticas. "Cuando el propósito del cuadro es mostrar cómo se ve o funciona algo, un diagrama es más apropiado que los números o la prosa" (8). Los objetos o sucesos pueden mostrarse con leyendas o pueden ser graficados de diversos ángulos, su interior, o cómo un objeto ha evolucionado. De esta manera, podemos graficar un accidente, el interior de un edificio, el funcionamiento de una cámara de televisión debajo del agua o la caída de un niño en un pozo”. Disponível em <http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/libroinfo/r4el.htm#cuatro>, acessado em 04/11/2011

Acredito que existem algumas atividades cognitivas que são profundas, tão profundas que é válido compreendê-las para criarmos nossos gráficos de acordo com estas atividades. Estas são: compreensão da causalidade, multivariabilidade e comparação. A parte especulativa do meu trabalho é que estas atividades – maneiras de pensar analiticamente – são ligadas às leis da natureza. Isso quer dizer que as leis da natureza são causais; elas se revelam por comparações e diferenças; e operam em todos os pontos multivariados do espaço/tempo. Minha ideia é de que, considerando que estes princípios estão ligados às leis da natureza, estas atividades e princípios são indiferentes às línguas, culturas, gêneros ou a forma na qual a informação é passada. Há uma analogia aqui com a teoria de linguagem de Chomsky, que certas regras da linguagem – ou, no meu caso, atividades cognitivas – vem do berço. Essa grande especulação sobre a universalidade não é central para uma teoria do design analítico. O argumento chave é que estas atividades cognitivas devem se tornar princípios de design. O argumento depende da frase: “O propósito do design analítico é auxiliar o pensamento” (TUPFE, 2004)¹⁰

É preciso notar que os infográficos não são apenas ilustrações para facilitar a leitura das matérias. Eles precisam de apuração, precisam de substâncias factuais que sustentem a notícia. “Se você não sabe a aparência, não desenhe” (CAIRO, 2006). Essa atitude de repórter gráfico é também o que aproxima as ilustrações informativas do jornalismo. A arte sequencial é usada, aqui, para relatar uma notícia ou reportagem, com as ilustrações servindo como uma plataforma para a notícia. Os quadrinhos, ou melhor, a arte sequencial, são, portanto, uma das mídias que podem ser utilizadas no suporte físico de jornais e revistas.

Isso fica muito claro no caso de notícias quentes, *hard news*. Para construir um infográfico verdadeiramente informativo, o artista não pode tirar informações de sua cabeça e precisa trabalhar de forma rápida e eficiente na apuração. Precisa saber como era o lugar onde aconteceu o fato, a roupa dos envolvidos, este tipo de detalhes.

¹⁰ No original: “I do believe that there are some universal cognitive tasks that are deep and profound—indeed, so deep and profound that it is worthwhile to understand them in order to design our displays in accord with those tasks. These tasks are understanding causality, multivariateness, and comparison. The speculative part of my work is that these particular cognitive tasks—ways of thinking analytically—are tied to nature’s laws. That is to say, nature’s laws are causal; they reveal themselves by comparison and difference, and they operate at every multivariate space/time point. My idea here is that, inasmuch as certain cognitive tasks and principles are tied to nature’s laws, these tasks and principles are indifferent to language, culture, gender, or the particular mode of information that is provided. There is an analogy here with Chomsky’s theory of language: that certain rules of language—or in my case, cognitive tasks—come built in. This high-level speculation about universality is not central to a theory of analytical design. The key argument is that cognitive tasks should be turned into design principles. The argument depends on the statement, “The point of analytic design is to assist thinking.”” Disponível em http://www.edwardtufte.com/tufte/s15427625tcq1304_5.pdf, acessado em 05/11/2011

Em notícias quentes, gráficos e boas informações são essenciais. Isso parece óbvio, mas não é. Em outras matérias, nas quais podemos passar semanas, a qualidade da informação é presumidamente boa: há tempo de buscar fontes, conversar, ler, processar, filtrar e visualmente dar expressão à informação obtida em uma forma organizada e compreensível. Em gráficos de notícias quentes, este processo precisa ser resolvido em um período de tempo muito curto e, portanto, é melhor agir com cautela. Uma vez que a primeira mensagem chegou à redação e a importância da notícia foi avaliada, é aconselhável decidir imediatamente se vale a pena mandar alguém para a área. Por “alguém”, não quero dizer um repórter, mas alguém da seção de infográficos, pois ninguém sabe melhor do que nós o tipo de informação que precisamos para uma figura. Um repórter e um fotógrafo podem ajudar muito, mas geralmente não se incomodam em obter a informação essencial para uma reconstrução visual: distâncias, tamanhos, quantidades exatas, etc. (CAIRO, 2005)¹¹

Na construção de um infográfico, Cairo também evoca o uso dos estudos da Gestalt na construção de sentido, manutenção da clareza e objetividade dos infográficos. O autor cita os seis elementos da teoria alemã, alertando que eles não devem ser pensados como uma lista, como se devessem ser empregados um em cada caso, mas sim vários ou todos de uma só vez.

A escola de psicologia Gestalt, um grupo alemão fundado na primeira década do século XX, ajudou a entender como funciona o reconhecimento de padrões nos primeiros estágios da percepção visual. Na verdade, gestalt pode ser traduzido como padrão. Os psicólogos da Gestalt descreveram uma série de regras que guiam o reconhecimento de objetos básicos e grupos de natureza similar. Apesar de quase um século ter se passado desde que estas regras foram definidas, elas ainda são de muita valia no trabalho de designers e jornalistas visuais. As regras da Gestalt frequentemente são incompreendidas, porque elas são normalmente discutidas como uma lista. Isso pode levar à ideia de que elas podem agir independentemente. Pelo contrário: em qualquer momento com os

¹¹ No original: “In breaking news graphics good information is essential. It seems obvious but it is not. In other work on which we spend weeks, the quality of the information is assumed to be good: there is time to look for sources, talk, read, process, filter and visually give expression to the information obtained in an organized and comprehensible way. In breaking news graphics, this process must be resolved in a very short period of time, and it is therefore wise to act with caution. Once the first message has reached the newsroom and the importance of the news has been evaluated, it is advisable to decide immediately if it is worth sending someone to the area. By “someone” we do not mean a reporter, but “someone” from the infographics section, as nobody knows better than us the type of information we need for a graphic. A reporter and a photographer may be very helpful, but generally do not concern themselves with getting the information essential for a visual reconstruction: distances, sizes, exact quantities, etc.” Disponível em <http://www.albertocairo.com/imagenes/libro.zip>, acessado em 06/11/2011

nossos olhos abertos, muitas delas podem ser aplicadas simultaneamente. (CAIRO, 2009).¹²

A primeira regra é a proximidade, especialmente útil em gráficos que envolvem números, linhas, barras ou estatísticas, assim como tabelas e mapas. Objetos colocados próximos uns dos outros, são percebidos como se estivessem agrupados naturalmente. O modo como você organiza a disposição espacial das informações influencia na maneira como elas são absorvidas pelo leitor.

A segunda regra é a da similaridade. Objetos parecidos são percebidos pelo cérebro como partes de um mesmo grupo. As semelhanças podem ser em orientação, cor, tamanho, textura, forma, entre outras. Por exemplo, o leitor que olhar para um mapa coberto por dois tipos de ícones vai associar cada ícone a alguma informação específica e vai presumir que ícones iguais querem dizer a mesma coisa.

A terceira regra é a da conectividade, que pode anular outros princípios, como os da proximidade e similaridade. Se objetos em uma imagem estiverem conectados com uma linha, o leitor tende a colocá-los no mesmo grupo, mesmo que eles tenham formas e cores diferentes, ou estejam espacialmente distantes.

A quarta regra é a da unidade, que agrupa visualmente objetos que estejam enclausurados por algum tipo de borda, aparentemente pertencem ao mesmo grupo, seja ela destacada ou apenas no esquema de cores do gráfico.

O quinto princípio é a continuidade, que garante que o cérebro distingue melhor objetos com arestas mais suaves e curvilíneas, em detrimento de formas mais retas e duras. O princípio se estende para linhas ligando elementos em infográficos, não apenas formas geométricas.

O sexto e último princípio citado por Cairo é o do fechamento, que garante que o leitor pegue imagens incompletas e as forme mentalmente. “Em estágios iniciais da

¹² No original: “The Gestalt school of psychology, a German group that was founded in the first decade of the Twentieth century, helped understand how pattern recognition works in the early stages of visual perception. In fact, gestalt can be translated to English as pattern. The psychologists of the Gestalt school described a set of rules that guide the recognition of basic objects and groups of a similar nature. Despite that almost a century has passed since those rules were defined, they still are of great help in our work as designers and visual journalists. Gestalt rules are often misunderstood because they are usually discussed as a list. This can lead to think that they can act independently. Rather, at any instant that our eyes are open many of these rules are applied simultaneously.” Disponível em: <http://www.albertocairo.com/imagenes/2007/noticias/4041.pdf>, acessado em 04/11/2011

percepção visual, uma forma com lados incompletos podem ser de um objeto escondido por outro objeto” (CAIRO, 2009).

Os infográficos são mais que ilustrações informativas, e são bem mais do que a arte sequencial. No entanto, a preocupação com a clareza visual, em mostrar alguma coisa por meio de imagens, pode ser vista como uma aproximação clara do jornalismo com a arte sequencial. A infografia contém elementos de arte sequencial, especialmente em alguns tipos de gráficos informativos, se tornando uma das principais plataformas da linguagem dos quadrinhos na imprensa. A compreensão que o leitor ganha de um elemento ao outro de um diagrama é análogo à conclusão que um leitor de HQs faz de um quadro ao outro. A ausência dos quadros não é um elemento que distancia as duas mídias: muitos trabalhos de Eisner, que, vale lembrar, fez infográficos a serviço dos militares, não utilizam os requadros, mas são claramente sequenciais.

4.2 Joe Sacco, “Palestina” e a reportagem em quadrinhos

Joe Sacco nasceu em Malta, em 1960, e se mudou para Los Angeles em 1972. Nos Estados Unidos, se formou em jornalismo em 1978 na Universidade de Oregon. Entediado com a profissão, e sem conseguir escrever matérias de impacto, Sacco resolveu retomar um antigo hobby de cartunista e tentou viver disso em Malta, aonde escreveu a HQ “Imħabba Vera”, uma trama adulta que envolvia uma adolescente engravidando e indo para a Holanda realizar um aborto. O autor chegou a dizer em entrevistas que, como Malta não tinha tradição de quadrinhos, sua história não foi julgada em méritos moralistas, pois HQs não eram identificadas como produtos para crianças.

Em 1985, Sacco retornou para os Estados Unidos e continuou com sua carreira como cartunista em publicações como a Portland Permanent Press e The Comics Journal. Em 1988, Sacco viajou pela Europa e documentou a viagem na HQ autobiográfica “Yahoo”. Nesse período, Sacco começou a se interessar pela Guerra do Golfo e, em 1991, ele começou a pesquisar para o que viria a ser “Palestina”, lançado de forma seriada entre 1993 e 1995, com a primeira compilação lançada em 1996.

Seguindo a tradição do jornalismo de Wolfe e Capote, focado na imersão e na apuração, Sacco viajou para o território e cobriu de perto o sofrimento da população e

os fatos. O autor entrevistou diversos palestinos, ouviu diversas histórias e presenciou tantas outras.

“Estas sequências de desenhos e palavras, repletas de convicção e por vezes grotescamente exageradas, enfatizando o absurdo das situações, são um excepcional corretivo para nosso mundo de sobre-exposição midiática, no qual a maior parte das imagens e notícias é controlada e difundida por uns poucos indivíduos a partir de locais como Londres e Nova York. No mundo de Joe Sacco, não falam âncoras e apresentadores de voz macia, não há o afetado louvor à democracia, realizações e triunfos de Israel, não existem as representações, presumidas e autolegitimadas (todas elas sem qualquer base real, histórica ou social), dos palestinos como vilões fundamentalistas e subversivos cujo único objetivo é oporem-se aos pacíficos e perseguidos israelenses. O que temos em vez disso são as observações de um jovem americano médio, que parece caído de paraquedas em um inóspito mundo de ocupação militar, prisões arbitrárias, comoventes visões de lares destruídos e terras desapropriadas, de tortura (‘pressão física moderada’) e força bruta, aplicadas em cruéis e generosas doses, aos quais os palestinos são diariamente sujeitados” (SAID, 2011. p. 10)

Em “Palestina”, Sacco conta a história do povo palestino, apurando o sofrimento das famílias, criando personagens dentro dos fatos e registrando momentos com seus desenhos, com um estilo simples e até cartunescos, mas detalhado. O autor se insere na história e se retrata vivendo as situações, apurando as informações, conversando com os palestinos. Herdando as intromissões de Hunter Thompson, Sacco acaba revivendo uma parte do jornalismo gonzo, na qual o repórter influencia a reportagem em alguma medida, nem que seja apenas pela sua presença. Muitos textos de “Palestina” são em primeira pessoa, dando à reportagem um ar, também, de diário de viagens.

Sacco foi para o Oriente Médio apurar informações sobre o conflito entre Israel e a Palestina pois estava insatisfeito com a cobertura que via nos Estados Unidos, que demonizava os palestinos, tachando-os de terroristas, e glorificando os israelenses, aliados militares dos EUA.

“Sim, já me disseram, há outros lugares no mundo com maiores injustiças e pilhas de cadáveres mais altas. Mas, além do nebuloso dever de compadecer-me com o sofrimento de um povo distante, a situação me incomodava em outros dois níveis: como americano pagador de impostos, cujo dinheiro – meu dinheiro – estava sendo empregado para perpetuar uma ocupação, e como graduado em

jornalismo pela Universidade de Oregon, pois estava abismado com a fraca – terrível seria mais adequado – cobertura que os jornalistas norte-americanos estavam dando à questão.” (SACCO, 2011. p. 16)

Sobre o processo de apuração, Sacco confessa que poucas vezes teve a oportunidade de fazer entrevistas tradicionais e pessoais, com caneta e bloquinho, mas registrou muito material em encontros casuais, em cenas que ele acabava testemunhando se aventurando pelas ruas da Palestina e em eventos que se desenrolavam diante dele, como uma reunião com o presidente do conselho estudantil da Universidade Nacional An-Najah. Em trechos publicados de seu diário, Sacco revela detalhes da apuração, como quando foi questionado por palestinos sobre que bem sua presença ali poderia fazer para o país. Na HQ, Sacco se registrou em silêncio, mas confessa que precisou responder na vida real. De seu diário, escrito como um fluxo de consciência:

“[...] eu disse que não tinha uma resposta, na verdade, mas que a opinião pública vinha mudando lentamente, desde Beirute, desde a Intifada, e ele disse: ‘E daí? O que mudou?’ e me vi na desconfortável posição de ter que defender a percepção popular norte-americana, ou pior, sua lenta mas gradual educação, pois é a única forma pela qual posso me justificar, justificar a minha vinda, justificar o tempo que estou tomando deles.... Quiseram saber sobre a liberdade de imprensa, se eu poderia escrever sobre o que via ali; sim, disse eu, mas não será na grande mídia, não tive coragem de contar para eles o quão ridicularizados são os quadrinhos nos Estados Unidos, mas falei que seria lido por poucos. ‘Então vocês não têm liberdade de imprensa’, ele falou. Eu disse que tínhamos, mas que fatores econômicos e os parâmetros de debate limitavam o acesso ao mercado... E terminamos o encontro com uma oferta de almoço, de um dos mais renitentes céticos que encontrei em minha missão aqui” (SACCO, 2011. p. 23)

Uma das críticas mais comuns atribuídas a “Palestina” é que ela dá apenas a visão dos palestinos no conflito, não garantindo a Israel a mesma oportunidade de se explicar. De certa forma, é uma característica jornalística, exacerbada quando em contato com características literárias. Pode-se dizer que Capote, em “A Sangue Frio”, muito mais discretamente, destacou Perry Smith em detrimento de Dick Hickock, pois formou com o assassino dos Clutter um vínculo mais próximo e, portanto, teve nele uma fonte mais rica de informações. Sacco justifica sua parcialidade atacando a própria noção de objetividade do jornalismo.

“A mais séria crítica à ‘Palestina’ foi a de que eu contei apenas um lado do conflito palestino-israelense. Esse é um juízo correto sobre o livro, mas ele não me afeta. Minha posição foi e ainda é que a visão do governo israelense já está bem representado pela grande mídia norte-americana, e é calorosamente defendida por quase todo político eleito para altos cargos nos Estados Unidos. [...] Não é uma obra objetiva, se por objetividade tomarmos a ideia ocidental de deixar cada lado contar sua versão, sem se importar que a verdade seja revelada. Minha intenção na obra não é ser objetivo, mas honesto.” (SACCO, 2011. p. 17)

Sacco compartilha da preocupação de Spiegelman em retratar com fidelidade os cenários e, assim como o autor de “Maus”, por vezes, não tinha material suficiente para desenhar com acuidade algum lugar. O quadrinista revela que não desenhou muito pelas ruas, pois a atividade chamava atenção demais e ele queria evitar ser o centro das atenções durante seu processo de apuração. Quando Sacco não encontrava alguma foto ou não sabia desenhar algum lugar, revela que ia para a biblioteca ver se achava alguma imagem que pudesse lhe ajudar.

“Palestina” é uma HQ com muitos textos, em caixas narrativas, cruzando a tela, em balões de diálogo (ANEXO I, Fig. 5), por todos os lados, novamente, com um estilo similar ao usado por Spiegelman em “Maus”. Sacco, no entanto, considera que a HQ melhora quando a ambientação fala por si, mesmo que isso signifique um comprometimento, em algum nível, da reportagem.

‘Palestina’ talvez fique um tanto verborrágico em certos momentos, e às vezes suas palavras soam um tanto duras. Considero seus melhores momentos aqueles em que deixo a atmosfera visual se sobrepor às palavras, mesmo quando isso se traduzia em parar de relatar os fatos e números – e apesar do sofrimento que isso impingia ao jornalista dentro de mim. (SACCO, 2011. p. 30)

Sacco disse¹³ que não pensou em um conceito de reportagem em quadrinhos e foi a campo. O quadrinista, que vinha de contar relatos mais pessoais, como sua viagem

¹³ A entrevista se encontra no apêndice do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Escola de Comunicação “Jornalismo é arte: do new journalism à reportagem em quadrinhos”, de Mauricio Meirelles, realizado em 2011.

pela Europa documentada em “Yahoo”, foi visitar a Palestina por interesse pessoal, mas o projeto acabou evoluindo para além disso.

Resolvi visitar lugares que me interessam, como o Oriente Médio. E percebi que o ideal não era visitar a região como um turista aventureiro ou um mero observador. Meu cérebro está ligado no modo reportagem. O jornalismo é uma parte dele. Achei que era uma boa idéia fazer quadrinhos sobre essa experiência. Ao chegar lá, comecei a entrevistar pessoas, investigar fatos. A série em quadrinhos deixou de ser só sobre minhas experiências. Passei a falar também sobre o que eu descobria com as pessoas — como um repórter normal faria. Mas quero deixar claro que foi sem querer que acabei por misturar as duas coisas. Não pensei em um conceito e fui a campo provar que era possível. Só mais tarde, quando fui fazer Gorazde: área de segurança, sobre o conflito étnico na Bósnia, comecei a ter consciência do que estava fazendo. (SACCO, 2011)

Sacco também identifica nos quadrinhos uma certa imprecisão subjetiva, característica da arte. Similar ao que Spiegelman vê, que não há uma verdade objetiva, dado ao caráter de edição que cada um faz com uma informação. Citando os problemas dos quadrinhos como suporte para o jornalismo, Sacco os compara com a fotografia, ainda que não veja isso como uma forma de diminuir a mídia no tocante à acuidade das informações e relevância factual.

[Vejo nos quadrinhos] o mesmo problema da fotografia. Muita gente acha que a fotografia é realista porque, em um quadro, mostra exatamente o que estava acontecendo. Mas o que está acontecendo fora do quadro ou atrás do fotógrafo? O modo como ele enquadra ou o ângulo de que ele tira a foto pode mudar completamente a sua percepção dela. A mesma coisa acontece nos quadrinhos. Só que pior, porque, quando você desenha, você coloca cada objeto onde quiser. É uma mídia com muito espaço para subjetividade. Há muita interpretação da realidade. É um meio interpretativo de expressão. Se eu desenho uma cena que vi na Faixa de Gaza, posso me defender dizendo que vi com meus próprios olhos. Mas é claro que o que eu desenho é uma visão particular sobre o que eu vi. [...] Isso só quer dizer que são uma forma muito subjetiva de reportagem. E, aos críticos, eu argumento: qualquer forma de jornalismo é subjetiva. De um jeito ou de outro. (SACCO, 2011).

O traço de Sacco em Palestina pode ser dificilmente descrito como realista. O estilo cartunescos é uma opção do autor, que já revelou em entrevistas nunca ter cursado

uma escola de artes e que não domina o traço realista. O quadrinista aumentou o nível de detalhes no decorrer da narrativa, com o destaque para as cenas de tortura, representadas com muito mais realismo. Essa escolha acaba sendo mais uma faceta do poder e da subjetividade que os quadrinhos têm no jornalismo como uma forma midiática. Ao escolher o enquadramento, o estilo e os ângulos que deseja privilegiar, Sacco consegue construir a narrativa de uma forma mais detalhada do que um texto puramente escrito. As ilustrações servem como suporte para os textos, dando mais uma dimensão para que o leitor conheça as cenas. Enquanto Tom Wolfe, Hunter Thompson e Capote se valiam de textos descritivos para situar os leitores nas cenas, o quadrinista apenas precisa desenhar as cenas para que o leitor esteja situado.

Dessa forma, é possível pensar que os quadrinhos compartilham uma semelhança com os infográficos, no sentido que eles podem ser usados para melhorar a compreensão das informações, mostrando uma perspectiva visual nos fatos, auxiliando o processo cognitivo dos leitores. Tanto “Maus” quanto “Palestina” utilizam grandes quantidades de textos em suas páginas, com as imagens servindo como plataformas para contextualizar o leitor, além de imprimir impacto emocional na narrativa. O traço de Sacco, muito mais detalhado que o de Spiegelman, dá um grande destaque para expressões faciais, como palestinos gritando de dor, mães chorando a morte dos filhos e todo o tipo de coisa que alguém esperaria de fotografias de guerra, mas em um estilo muito mais sequenciado e ligado à narrativa.

A obra de Joe Sacco, que continuou cobrindo conflitos em outros pontos do mundo, como a Bósnia, mostra que as HQs são um suporte plausível para o jornalismo, da mesma forma que o romance foi a partir dos anos 60. A perspectiva de contar uma história com imagens, comentada por Spiegelman, mostra que os quadros são um dos suportes que podem conter, de forma não convencional, as estruturas jornalísticas. Mesmo sendo admitidamente altamente subjetivo, “Palestina” é uma obra que mostra a verdade, ou o mais perto disso possível, ainda que seja a verdade filtrada pelos olhos de Joe Sacco.

5. CONCLUSÃO

A intenção deste projeto é, acima de tudo, reforçar o caráter da arte sequencial como uma mídia fértil, viável e legítima para a construção do discurso jornalístico. Ainda que eles já estejam legitimados pelo mercado, na forma de autores como Joe Sacco e Art Spiegelman, o grande público ainda parece desconhecer a capacidade das HQs de narrarem eventos verdadeiros. Conhecidas durante uma boa parcela do século XX como entretenimento menor, lar de super-heróis e outros temas “de crianças”, as HQs parecem ainda não terem um nível de reconhecimento na sociedade, apesar do valor acadêmico e cultural que elas conquistaram.

Em primeiro momento, ficou clara na pesquisa a conexão do jornalismo em quadrinhos com os experimentos do New Journalism, de autores como Tom Wolfe, Truman Capote, Hunter Thompson, Gay Talese, entre outros, no tocante ao estilo de apuração e descrição dos fatos. Tanto “Maus” quanto “Palestina” admitem um caráter mais subjetivo da reportagem, similar ao que estes escritores fizeram, em maior ou menor escala. Tanto as HQs jornalísticas quanto os grandes romances de não ficção se livram das amarras do lead e trafegam por um estilo muito mais livre e profundo. E essa conexão foi explorada, detalhando as origens e características do jornalismo literário, com ênfase no New Journalism dos anos 60, e relacionando estas características com os quadrinhos.

Outro fator que se fez premente nos primeiros estágios da pesquisa foi um detalhamento de como funciona a linguagem dos quadrinhos, quais são seus signos, qual é seu vocabulário e sua gramática. Compreender quais os mecanismos das HQs, como funcionam tecnicamente suas transições de tempo e espaço foi fundamental para que, no decorrer do trabalho, estes conceitos estivessem claros. Para estudar uma mídia, é preciso conhecer suas particularidades e, por isso, o primeiro capítulo, usando a obra de Will Eisner e Scott McCloud, é usado para pormenorizar estes aspectos internos da arte sequencial.

No entanto, durante a pesquisa, especificamente na carreira de Will Eisner, surgiram os gráficos informativos, ou infográficos, estruturas narrativas que utilizam elementos da arte sequencial para transmitir informações de uma forma que não poderia ser transmitida de outra forma. Art Spiegelman usou infográficos para situar o leitor em

“Maus”. Eisner desenhou manuais de instruções para os militares entre os anos 40 e 70. Os infográficos se tornaram um ponto de apoio da pesquisa, uma fronteira que mistura arte sequencial, jornalismo, teorias cognitivas e diversas ciências de campos completamente distantes da comunicação, como, por exemplo, estatísticas.

A necessidade de estudar esse objeto mais de perto e a necessidade de fugir da extensa produção acadêmica sobre jornalismo em quadrinhos sob o viés do jornalismo literário dividiram a pesquisa a fim de lhe conceder um caráter mais amplo, além de darem um grande panorama de como a arte sequencial já está atrelada ao fazer jornalístico, mesmo para quem não se dedica ao desenho, ou qualquer outro tipo de arte visual. Por um lado, sim, o jornalismo em quadrinhos é uma espécie de herdeiro do New Journalism, em sua missão de aprofundar as reportagens e dar uma cara mais artística para as notícias. Se no caso de Wolfe, Capote, etc. a literatura foi a arte escolhida, no caso de Sacco e Spiegelman, são as HQs.

Por outro lado, sim, as infografias são formas de arte sequencial, mas são muito mais que isso. A infografia inclui mapas cartográficos, tabelas informativas, gráficos de setores e, mais importantes para este trabalho, diagramas. Para compreender os mecanismos da infografia, foi preciso conhecer as origens dos gráficos informativos, além da verdadeira função a qual eles servem: não são formas de embelezar os textos, nem necessariamente formas de facilitar a compreensão, mas sim auxiliadoras do processo cognitivo, ocasionalmente usando elementos sígnicos similares aos vistos na arte sequencial.

A infografia, como já dito, une diversas áreas do conhecimento, incluindo design, estatística, neurociência. O projeto faz um corte, analisando de forma mais demorada apenas a interface deste recurso com o jornalismo e a arte sequencial, mas é um passo para que os gráficos informativos sejam abordados academicamente com um viés focado em diversas disciplinas.

O trabalho, portanto, acabou servindo como uma forma de traçar a ponte entre o jornalismo em quadrinhos e o New Journalism, legitimando a prática da reportagem em quadrinhos, que já é empregada em periódicos, como o Extra e sua HQ sobre a incursão policial no Complexo do Alemão. Mas, acima disso, mostra que a arte sequencial é um formato que já penetrou nas redações de outras maneiras, algumas não limitados pelos quadrinhos. A arte sequencial se mostrou tanto uma alternativa para o jornalismo se

livrar das amarras do lead, quanto um reforço cognitivo visual, uma forma completamente única de se transmitir dados e processos cognitivos, na forma da infografia.

6. BIBLIOGRAFIA

ARAGÃO, Octavio. "A Óptica Sócio-Política da Arte Sequencial de Angelo Agostini em Algumas das Páginas de O CAMBRIÃO (1866 - 1867) e d'A REVISTA ILLUSTRADA (1876 - 1898)". Dissertação de mestrado, EBA/UFRJ, defendida em 2002

ARBEX JR., José. "Prefácio de Palestina". São Paulo: Conrad, 2011.

CAIRO, Alberto. "Infografia 2.0", 2008. Disponível em: <http://www.albertocairo.com/imagenes/capitulomuestra.pdf>

CAIRO, Alberto. "Information Visualization In The News: Print and Multimedia Infographics Storytelling", 2009. Disponível em: http://www.albertocairo.com/index/index_english.html

CAIRO, Alberto. "What Should You Show In An Infographic?", 2006. Disponível em: <http://www.albertocairo.com/imagenes/articlesndsummer.pdf>

CAIRO, Alberto. "Sailing To The Future: Infographics In The Internet Era", 2005. Disponível em: <http://www.albertocairo.com/imagenes/libro.zip>

EISNER, Will. "Quadrinhos e Arte Sequencial". 4ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ENNIS, Garth; DILLON, Steve. "Preacher – Álamo". São Paulo: Panini Books, 2011

ESSENFELDER, Renato. "Griselda, Heroína Mítica". OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA, 31/10/2011. Disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/_griselda_heroina_mitica

GUSMAN, Sidney. “Jornal do Rio de Janeiro publica caderno de 16 páginas com reportagem em quadrinhos”. Disponível em:

http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/n24112011_05.cfm

HIATT, Brian. “Bonequinha de Luxo”. ROLLING STONE, nº33, junho de 2009.

LETURIA, Elio. “¿Qué es infografía?”, 1998. Disponível em:

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/libroinfo/r4el.htm#cuatro>

MCCLLOUD, Scott. “Desvendando Quadrinhos”. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MEIRELES, Maurício Ribeiro. “Jornalismo é Arte: Do New Journalism à Reportagem em Quadrinhos”. Graduação em Comunicação Social/Jornalismo, ECO/UFRJ, 2011.

PAUL, Nora; RUEL, Laura. “Animated Infographics and Online Storytelling: Words From the Wise”, 23/05/2007. Disponível em: <http://www.ojr.org/ojr/stories/070523ruel/>

PENA, Felipe. “Jornalismo Literário”. São Paulo: Contexto, 2006.

PLIMPTON, George. “The Story Behind A Nonfiction Novel”. THE NEW YORK TIMES. 16/01/1966. Disponível em:

http://www.nytimes.com/books/97/12/28/home/capote-interview.html?_r=2

RENARD, Jean-Bruno. “A Banda Desenhada”. Portugal. Presença, 1978.

SACCO, Joe. “Palestina: Edição Especial”. São Paulo: Conrad, 2011.

SACCO, Joe. “Algumas Reflexões Sobre ‘Palestina’”. São Paulo: Conrad, 2011.

SAID, Edward. “Homenagem a Joe Sacco”. São Paulo: Conrad, 2011.

SPIEGELMAN, Art. “The Complete Maus”. Londres: Penguin Books, 2003.

TÖPFFER, Rodolphe. “Histoire de Monsieur Cryptogame”, placa 13. Disponível em:
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Toepffer_Cryptogame_13.png

WOLFE, Tom. “Radical Chic e o Novo Jornalismo”. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

YRONWODE, Cat. “Will Eisner Interview”. THE COMICS JOURNAL, nº 46, 1979.
Disponível em: <http://www.tcj.com/archive-image-viewer-issue-46/?pid=1137>

ZACHRY, Mark; THRALLS, Charlotte. “An Interview With Edward R. Tufte”.
TECHNICAL COMMUNICATION QUARTERLY, nº 13, 2004. Disponível em:
http://www.edwardtufte.com/tufte/s15427625tcq1304_5.pdf

7. ANEXO I

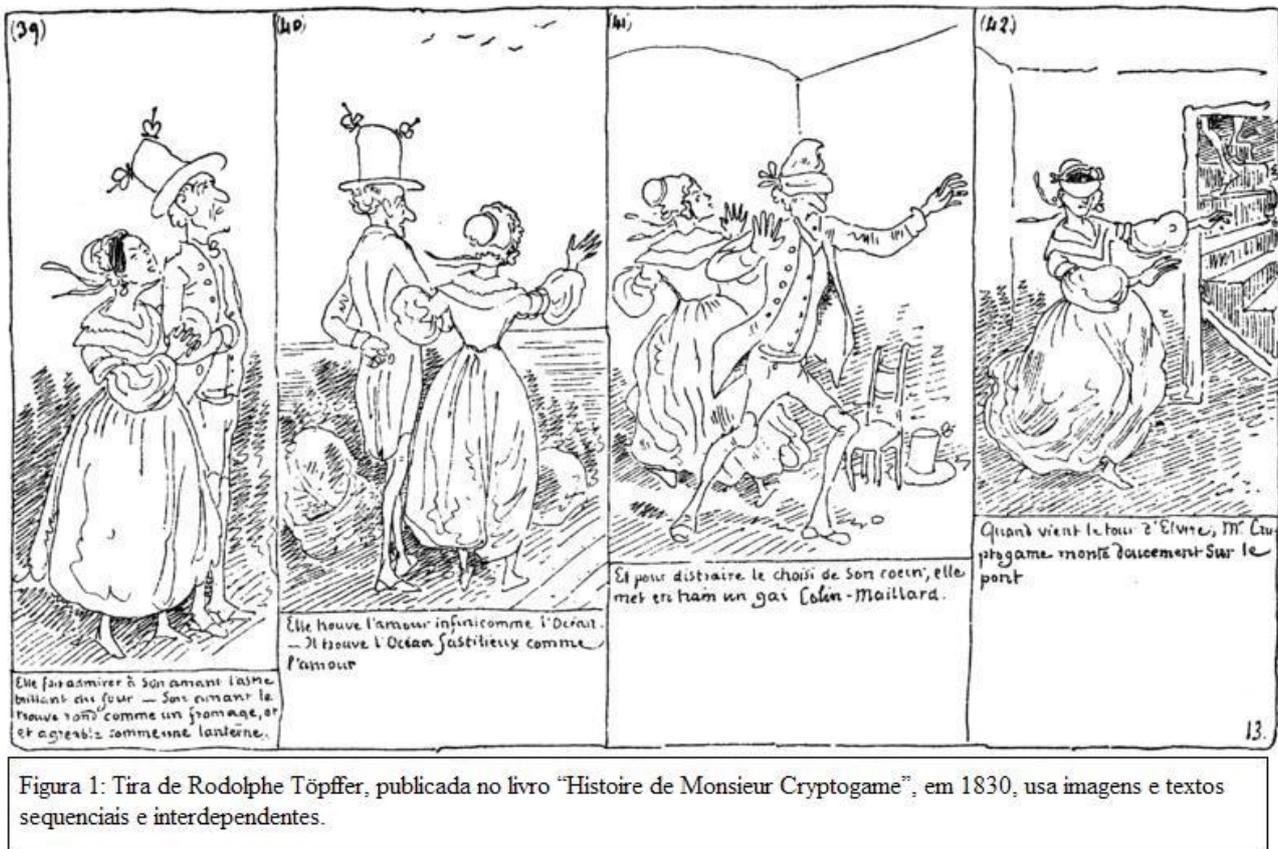


Figura 1: Tira de Rodolphe Töpffer, publicada no livro "Histoire de Monsieur Cryptogame", em 1830, usa imagens e textos sequenciais e interdependentes.

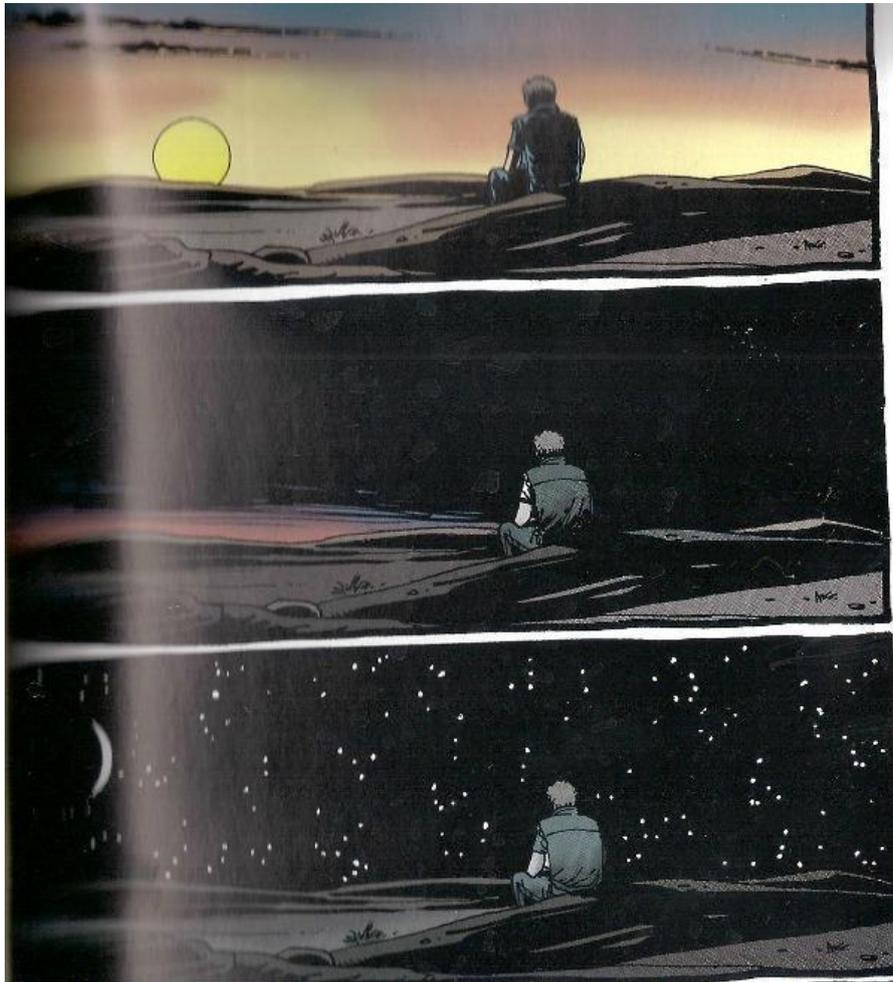


Figura 2: Sequência mostra transição de tempo, mas não de espaço, entre cada quadro, com cada mudança de quadro avançando algumas horas.



Figura 3: Quadro mostra Art Spiegelman quebrando sua metáfora dos ratos, usando uma máscara de rato sobre um corpo humano. O diálogo mostra também o autor falando sobre a confecção da obra.

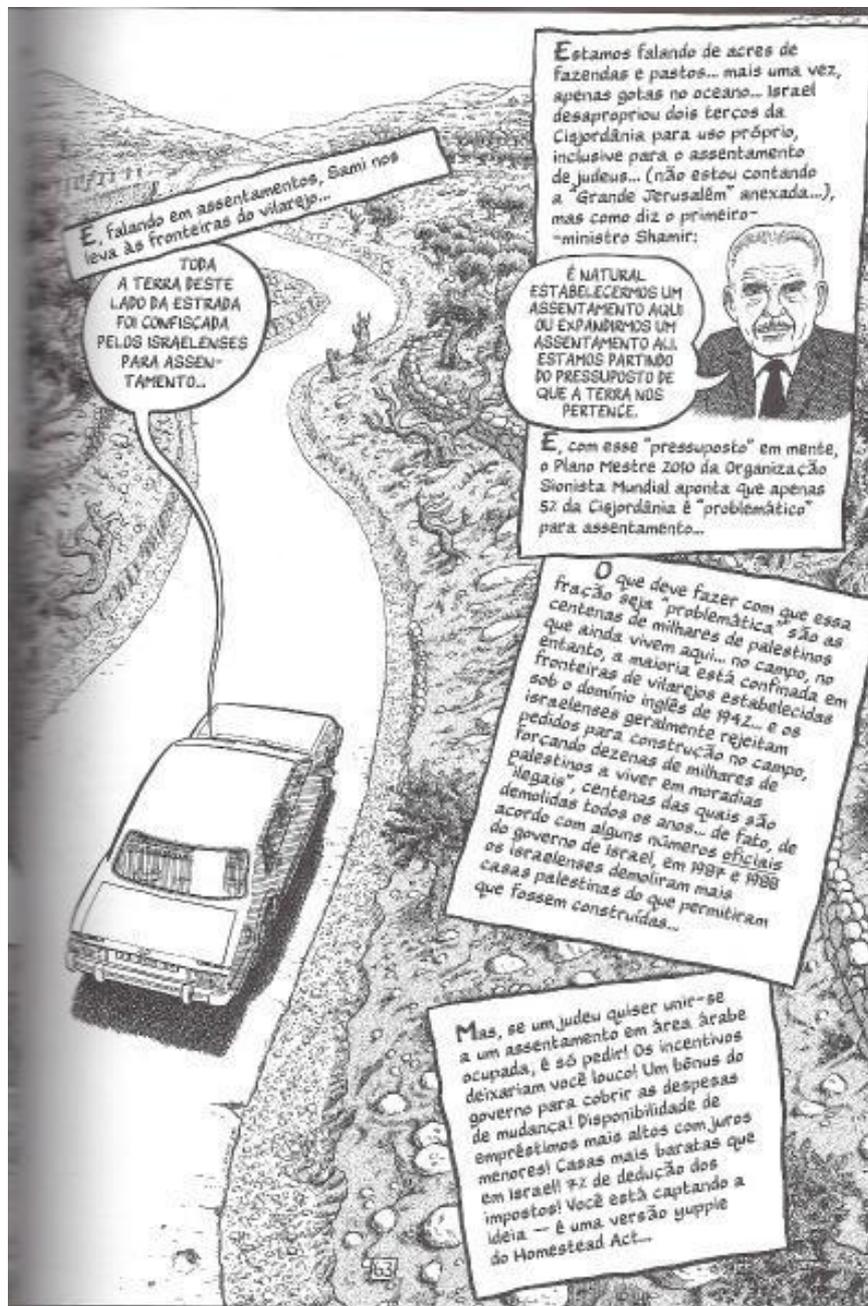


Figura 5: Trecho de "Palestina", de Joe Sacco, mostra a grande quantidade de texto presente nos quadros.