

UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS - DOUTORADO

JOSÉ ARLEI CARDOSO

**ARTICULAÇÕES SEQUENCIAIS NO PROCESSO
DE CONSTRUÇÃO CRIATIVA DA OBRA
*ELAS: UM DOCUMENTÁRIO EM QUADRINHOS***

Santa Cruz do Sul

2021

JOSÉ ARLEI CARDOSO

**ARTICULAÇÕES SEQUENCIAIS NO PROCESSO
DE CONSTRUÇÃO CRIATIVA DA OBRA
*ELAS: UM DOCUMENTÁRIO EM QUADRINHOS***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Doutorado, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para o título de Doutor em Letras.

Orientadora:
Prof.^a Dra. Ana Cláudia Munari Domingos

Santa Cruz do Sul
2021

Dedico essa tese à minha filha Laura, companheira de aventuras mágicas e eterna inspiração, à minha mãe, que nunca deixou de me apoiar, e ao meu orgulhoso pai que, infelizmente, não viu o final da jornada, mas permanece sempre no coração.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Ana Munari Domingos pela dedicação, pela orientação, pelo apoio e pela confiança. Enfim, por tudo o que fez por mim. Se não fosse sua ajuda, nada disso teria acontecido.

À Paula, minha querida e amada amiga, que me “arrastou” para essa jornada e sempre esteve sorrindo ao meu lado. Se cheguei até aqui, muito se deve a essa força.

Aos meus queridos amigos: Jair Giacomini e Iuri Azeredo, que sempre estiveram do meu lado, sem nunca deixar de apoiar, mesmo nos momentos mais difíceis; Tarcisio Puiati, mesmo longe estava presente quando precisei; Luciano, Mirela e família, por me acolher e me presentear com uma nova família; e todos aqueles amigos que, de alguma forma, sempre me incentivaram.

À minha família, por ter sempre me apoiado.

Aos professores e professoras do PPG em Letras, que compartilharam conhecimentos valiosos e tornaram minha vida muito mais alegre e interessante.

Aos meus amigos do PPG em Letras, que ajudaram a tornar o caminho menos complicado e mais cheio de vida e de esperança.

Ao PPG de Letras. À UNISC.

À CAPES/FAPERGS, pela concessão da bolsa, que fez tudo isso ser possível.

RESUMO

Este estudo trata da análise do processo criativo de um documentário em quadrinhos, que ilustra, através da subjetividade da imagem gráfica, as próprias estratégias jornalísticas para narrar histórias. *ELAS – fragmentos de um documentário em quadrinhos* é uma obra composta por histórias adaptadas de reportagens ou desenvolvidas a partir de entrevistas com diferentes mulheres, cujos relatos são representativos de acontecimentos jornalísticos. A partir do registro e da esquematização das etapas de produção do documentário em quadrinhos - argumento, roteiro, desenho de personagem, composição, montagem e finalização -, a reconstrução da vida dessas mulheres é mesclada com uma (auto)reflexão sobre a própria maneira de produzir quadrinhos com base no jornalismo.

Palavras-chave: quadrinhos; jornalismo; intermedialidade; documentário

ABSTRACT

This study deals with the analysis of the creative process of a comic documentary, which illustrates through the subjectivity of the graphic image, the journalistic strategies for narrating stories. *ELAS – a comic documentary* is composed of stories adapted from news reports or developed from interviews with different women, whose narratives are representative of journalistic events. From the recording and schematization of the production stages of a comic documentary - story argument, script, character design, composition, editing, and finalization -, the reconstruction of these women's lives is mixed with a (self) reflection on the very way of producing comics based on journalism.

Keywords: comics; journalism; documentary; intermediality.

RESUMEN

Este estudio aborda el análisis del proceso creativo de un cómic documental, que ilustra, a través de la subjetividad de la imagen gráfica, las estrategias periodísticas para narrar historias. *ELLAS - un cómic documental* es una obra compuesta por historias adaptadas de reportajes o desarrolladas a partir de entrevistas con diferentes mujeres, cuyos relatos son representativos de los acontecimientos periodísticos. A partir del registro y de la esquematización de las etapas de producción del cómic documental - argumento, guión, diseño de personajes, composición, montaje y finalización -, la reconstrucción de la vida de estas mujeres a través del cómic se mezcla con una (auto)reflexión sobre la propia forma de producir cómics basada en el periodismo.

Palabras clave: cómics; periodismo; intermedialidad; documental

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: BIA, capa e contracapa	21
Figura 02: BIA, páginas 1 e 2.....	22
Figura 03: BIA, páginas 3 e 4.....	22
Figura 04: Anúncio Folha de São Paulo	25
Figura 05: <i>The plumb-pudding in danger</i> , de James Gillray	30
Figura 06: <i>Yellow Kid</i> , de Richard Outcault, e a utilização dos balões de fala	32
Figura 07: <i>Harlots progress</i> , de William Hogarth, 1732	37
Figura 08: <i>M. Vieux Bois</i> , de Rodolphe Töpffer	37
Figura 09: Bud Fisher - esquema de um percurso de leitura linear em uma tira	39
Figura 10: Capa de <i>O Tico-Tico</i> , suplemento da revista <i>O Malho</i> , 1905.....	41
Figura 11: <i>Um Contrato com Deus</i> , de Will Eisner	44
Figura 12: <i>Little Nemo in Slumberland</i> , criado por Winsor McCay	47
Figura 13: <i>Little Nemo in Slumberland</i> , criado por Winsor McCay	47
Figura 14: Esquema do percurso de leitura linear na página de quadrinhos	53
Figura 15: Leitura tabular – mapeamento a partir de um destaque visual	55
Figura 16: Esquema narrativo que mostra o percurso da leitura	56
Figura 17: Sentido da leitura nos mangás japoneses: da direita para a esquerda	58
Figura 18: <i>Scans</i> traduzidas por fãs para vários idiomas	59
Figura 19: App ComiXology: tela (celular) de biblioteca de obras	60
Figura 20: App ComiXology: acesso à HQ <i>The Walking Dead</i>	61
Figura 21: Webtoon <i>Sweet Home</i>	64
Figura 22: App Webtoon: tela inicial (notebook).....	65

Figura 23: App Daum Webtoon: tela inicial (notebook).....	66
Figura 24: App Webtoon: tela inicial (celular) - séries e capítulos	67
Figura 25: <i>Sweet Home</i> , de Carnby Kim e Youngchan Hwang (2017).....	68
Figura 26: App Webtoon: lista de capítulos (celular) da webtoon <i>Sweet Home</i>	69
Figura 27: Charge de Laerte, crítica sobre a realidade brasileira	71
Figura 28: <i>Inside the favelas</i> (2011), de Augusto Paim e Maumau	72
Figura 29: <i>Bem-vindo ao novo mundo</i> (2018), de Jake Halpern e Michael Sloan	73
Figura 30: Reportagem <i>Meninas em jogo</i> (2013).....	74
Figura 31: Sequência de reportagem em quadrinhos - morte de MC Kevin	75
Figura 32: Rei Louis-Philippe e os impostos do povo em <i>Gargantua</i>	77
Figura 33: Rei Louis-Philippe e a pera (tolo), em <i>Les Poires</i>	78
Figura 34: Jornal Harper's Weekly ilustra a Batalha de Shiloh	79
Figura 35: <i>Scenas da Escravidão</i> , publicada na Revista Ilustrada	83
Figura 36: <i>Palestina</i> , de Joe Sacco	87
Figura 37: <i>Notas sobre Gaza</i> , de Joe Sacco	89
Figura 38: <i>Notas sobre Gaza</i> - fontes e personagens	90
Figura 39: <i>Notas sobre Gaza</i> – lugares	91
Figura 40: <i>Rolling Blackouts</i> (2016), de Sarah Glidden	94
Figura 41: <i>Notas de um tempo silenciado</i> (2015).....	95
Figura 42: <i>Valsa com Bashir</i> - as imagens da guerra	100
Figura 43: <i>Valsa com Bashir</i> - fotografia e memória	100
Figura 44: <i>Refugiados</i> - celular e memória	101
Figura 45: <i>Refugiados</i> - mensagens de ódio	101
Figura 46: <i>Persépolis</i> (2007) - manipulação da mídia	103
Figura 47: <i>Dotter of her father's eyes</i> (2012) - a execução	104
Figura 48: <i>Ao coração da tempestade</i> (1995) - manchetes do jornal	105
Figura 49: <i>Grana</i> (2020) - mulheres de conforto	106

Figura 50: <i>Notas sobre Gaza</i> (2010) - a pauta morreu	107
Figura 51: <i>Maus</i> , de Art Spiegelman (1987) - narrativa documental	109
Figura 52: <i>Castro</i> , de Reinhard Kleist (2011) - recursos jornalísticos	110
Figura 53: <i>Crônicas de Jerusalém</i> (2012) - relatos do cotidiano	112
Figura 54: <i>How to Understanding Israel in 60 Days or Less</i> (2008).....	113
Figura 55: <i>Palestina</i> – anotações	115
Figura 56: <i>No longe dos gerais</i> - a viagem de Guimarães Rosa	119
Figura 57: <i>No longe dos gerais</i> - reportagem da revista O Cruzeiro	120
Figura 58: <i>Marta</i> - testes descartados de desenho de personagem	129
Figura 59: <i>ELAS</i> : Teste de personagem – cartunização	130
Figura 60: teste de personagem – poses diversas e primeiro teste Bia	131
Figura 61: Joe Sacco, autor e personagem de suas próprias histórias	132
Figura 62: páginas da reportagem inicial de BIA	134
Figura 63: páginas do roteiro para quadrinhos de BIA	136
Figura 64: trecho do roteiro de <i>Sandman 19</i> , de Neil Gaiman e Charles Wess	138
Figura 65: trecho do roteiro de <i>Matrimônio de céu & inferno</i>	139
Figura 66: Adaptação do roteiro de BIA	140
Figura 67: primeiro esboço de trecho do roteiro e sua mudança na finalização	140
Figura 68: Bia e as indagações sobre o sexo	142
Figura 69: Composição do quadro: Bia cabisbaixa	145
Figura 70: Montagem final: repetição dos quadros em sequência	145
Figura 71: BIA 3.0 - Montagem final da tela/página - sequência quadro a quadro	146
Figura 72: Indícios da realidade de BIA – o sofá e o cofrinho	148
Figura 73: BIA 3.0 e o sofá em novo contexto	149
Figura 74: BIA 3.0 e a nova visão do cofrinho	150
Figura 75: O relógio como símbolo da organização empresarial de Bia	152
Figura 76: a reconstituição do quadro do relógio em BIA 3.0	152

Figura 77: a mudança no traço de BIA 3.0.....	153
Figura 78: esboço visual da página 1.....	158
Figura 79: Composição e montagem da página 1.....	158
Figura 80: Composição e montagem da página 1.....	159
Figura 81: Gasoline Alley e os quadros que dividem um único cenário	160
Figura 82: SOFIA: esboço de movimentação das páginas 2 e 3	161
Figura 83: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3.....	162
Figura 84: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3.....	162
Figura 85: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3.....	163
Figura 86: SOFIA: finalização das páginas 2 e 3	163
Figura 87: SOFIA: esboço da página 4	165
Figura 88: SOFIA: composição e montagem da página 4.....	165
Figura 89: SOFIA: composição, montagem e finalização da página 4	166
Figura 90: trecho do livro <i>Filhas da cadeia</i>	170
Figura 91: trecho do livro modificado no roteiro do quadrinho	170
Figura 92: trecho do roteiro alterado diretamente na página desenhada	171
Figura 93: composição e montagem das páginas	172
Figura 94: composição e montagem das páginas em estilo “negativo”	173
Figura 95: composição e montagem da página – efeito de xilogravura	174
Figura 96: composição e montagem da página 4	175
Figura 97: composição e montagem da cena final – boneca no orfanato	176
Figura 98: a realidade da prostituição nos “infernhos”	179
Figura 99: as máscaras do terror	181
Figura 100: cenários de simetria e opressão	182
Figura 101: a personalidade em tons de azul	183
Figura 102: página de doze quadros proporcionais	184
Figura 103: página de doze quadros proporcionais	185

Figura 104: cena horizontal de três quadros proporcionais (completa).....	186
Figura 105: cena horizontal de três quadros proporcionais (completa).....	187
Figura 106: Montagem final das cenas com balões e recordatórios	187
Figura 107: O tempo e as vidas em <i>Um pedaço de madeira e aço</i>	189
Figura 108: O espaço que enquadra o tempo em <i>Aqui</i>	191
Figura 109: Paula e o tempo: o que mudou no processo	195
Figura 110: Arlei e o tempo: o que mudou no processo	196
Figura 111: Paula, Arlei e o tempo: o que mudou no processo	197
Figura 112: Fragmentos: Cena 1	199
Figura 113: Fragmentos: Cena 2	201
Figura 114: Fragmentos: Cena 3	202
Figura 115: Fragmentos: Cena 4A – início das entrevistas	203
Figura 116: Fragmentos: Cena 4B – fim das entrevistas	204
Figura 117: Fragmentos: Cena 5	205
Figura 118: Fragmentos: Cena 6	206
Figura 119: Fragmentos: Cena 7	207
Figura 120: Capa <i>ELAS</i> : esboço inicial a lápis	211
Figura 121: Capa <i>ELAS</i> : acabamento com nanquim em traço sobre traço	212
Figura 122: Capa <i>ELAS</i> : finalização em nanquim	213
Figura 123: Capa <i>ELAS</i> : O FIM	214

SUMÁRIO

1 ELAS – A INTRODUÇÃO	15
2 ELAS – A CONCEPÇÃO	21
2.1 Work in progress: precisamos conversar seriamente sobre quadrinhos ou o que você deveria saber sobre leitura e percepção visual antes de tentar criar uma narrativa sequencial para uma obra em quadrinhos	24
2.1.1 Imagens gráficas sequenciais: o riso efêmero, o romance gráfico e as páginas da vida ilustrada.....	34
2.1.2 Movimento enquadrado: o cinema que acena, a impressão do mundo e a montagem do olhar	45
2.1.3 Estradas verticais: o quadro que anda, a tela solitária e a encruzilhada digital	57
2.2 O desenho da informação: as fronteiras entre jornalismo e quadrinhos ou o que você deveria saber antes de tentar ilustrar os limites entre realidade e ficção para uma obra de jornalismo em quadrinhos	70
2.2.1 Imagens de jornalismo: as caricaturas do poder, os ilustradores da notícia e as cenas da escravidão	76
2.2.2 Quadros de reportagem: as guerras desenhadas, os caminhos literários e a ilustração da experiência	85
2.2.3 Jornalismo em quadrinhos: os caminhos da intermedialidade, a representação da realidade e as memórias (bio)gráficas	96
2.2.4 A descrição do processo: os relatos ilustrados de viagem, as experiências anotadas e a percepção documental	111
3 ELAS – O PROCESSO	122
3.1 Roteiros possíveis: a ilustração da entrevista ou o que foi necessário descobrir para transformar histórias jornalísticas em um documentário em quadrinhos mudando a perspectiva gráfica a cada relato de vida	125
3.1.1 BIA: o esquema de produção, os retalhos da fala e a forma do texto.....	133

3.1.2 BIA 3.0: <i>mise en scène</i> digital, o quadro-página vertical e a forma das cores	143
3.1.3 SOFIA: a entrevista no espelho, o bar labirinto e a forma do quadro	155
3.1.4 MARTA: as filhas da cadeia, a adaptação do crime e a forma da imagem	166
3.1.5 CLARA: as vidas misturadas, as máscaras da ficção e a forma da realidade	176
3.2 PAULA + eu: a história de dois jornalistas ou o arco do tempo jornalístico e os fragmentos de um documentário em quadrinhos.....	188
4 ELAS: A GRAPHIC NOVEL.....	208
ELAS: AS CONCLUSÕES POSSÍVEIS OU A HISTÓRIA DE UMA CAPA.....	209
ELAS: AS REFERÊNCIAS.....	215
ANEXO 1	222
ANEXO 2	224
ANEXO 3	225
ANEXO 4	226
ANEXO 5	227
ANEXO 6	248
ANEXO 7	249
ANEXO 8	252
ANEXO 9	257
ANEXO 10	262
ANEXO 11	268
ANEXO 12	270
ANEXO 13	271

1 ELAS: A INTRODUÇÃO

Conheci a Paula Turcatto quando fiz estágio em uma disciplina de Jornalismo Literário, no curso de Jornalismo da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), durante meu mestrado no Programa de Pós-Graduação em Letras. Paula era uma aluna extrovertida e talentosa, que se dedicava de maneira emocional às suas pautas, envolvendo todos ao seu redor, e nos tornamos grandes amigos a partir de então. Quando chamo Paula de talentosa, me refiro a sua capacidade de idealizar e planejar ótimas pautas e produzir reportagens com textos muito elaborados. Já ao final da sua graduação, ela já tinha produzido e editado um livro de reportagens, com a colega Stephanie Severo, sobre mulheres que eram detentas no presídio local.

Em 2016, Paula me procurou com a ideia de desenvolver uma reportagem em quadrinhos para a revista acadêmica Unicom, cuja publicação impressa era o objetivo final de uma disciplina que ela estava cursando. A pauta era sobre uma prostituta que realizava atendimentos em um apartamento e encarava a prostituição de uma forma diferente do que normalmente se via. Perguntei os motivos de ter me procurado e ela respondeu da maneira sincera de sempre. Primeiro, porque eu era o único ilustrador e desenhista – que também era jornalista – que ela conhecia. Normalmente, é difícil para um ilustrador entender os conceitos de uma reportagem em quadrinhos e essa adaptação necessária à produção que ela elaborava poderia levar tempo demais. E tempo era algo que ela não dispunha. Segundo, porque ela conhecia meu trabalho com reportagens sobre relações humanas – e minha predileção com temas sobre o cotidiano de pessoas simples e “invisíveis” socialmente –, principalmente com a temática sobre prostituição e dramas de pessoas em situação de rua. Então, ela queria contar com minha experiência nessas áreas e sabia que podia confiar em mim para executar o trabalho. Por fim, e não menos importante, ela não tinha nenhum recurso financeiro para contratar um ilustrador e sabia que eu não a deixaria “na mão”. Realmente, foi o que aconteceu.

A partir de então nos reunimos várias vezes em uma cafeteria para planejar a produção da reportagem em quadrinhos intitulada BIA. O prazo era curto e o tempo exigido para o planejamento e a organização de uma história de quatro páginas para uma revista – depois tivemos o acréscimo da capa e da contracapa – não era pequeno. Pesava ainda um grande problema técnico: não tínhamos nenhuma mesa digital ou qualquer equipamento disponível para a confecção dos desenhos. Todo o processo teria que ser feito “à mão”, com o pouco material particular que eu tinha disponível: caneta, pincel, tinta nanquim e papel. Também não achamos nenhum scanner que possibilitasse digitalizar um papel A3 (29,7 x 42 cm), tamanho

inicialmente planejado. Portanto, tivemos que adaptar tudo para um papel A4 (21 x 29,7 cm). Por fim, pela absoluta falta de tempo, a arte visual da reportagem acabou sendo feita em apenas um dia, sem qualquer possibilidade de fazer algum ajuste ou correção. O estilo rabiscado e sem acabamento dos desenhos acabou sendo adequado ao jornalismo experimental que era a proposta da edição da revista.

Após a publicação da reportagem em quadrinhos, participamos de eventos acadêmicos em que discutimos o processo de criação dos quadrinhos jornalísticos. Isso serviu de estímulo para a criação de novas histórias e começou aí a ideia, e o desejo, de criar um projeto que contemplasse esse tipo de trabalho. A oportunidade logo surgiu, em mais uma edição de uma revista acadêmica que daria espaço para nossas histórias. Passamos a criar então a segunda história, que chamamos de SOFIA, mas tivemos que abandonar a ideia, já que a edição da revista foi cancelada. Mesmo assim, a vontade de realizar novos trabalhos era grande e passamos a pensar em um projeto ainda maior: a produção de um livro em quadrinhos, com a compilação de várias histórias sobre as mulheres que Paula entrevistava e que eu adaptava para a linguagem dos quadrinhos.

Com o tempo, passei a lapidar essa ideia de projeto e tive a oportunidade de colocá-lo em prática no momento em que consegui a bolsa de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Letras da UNISC, em 2018. Por outro lado, ainda era necessário conseguir o apoio de um professor para apostar em uma tese que tinha a finalidade de produzir uma obra criativa em quadrinhos e baseada em fatos jornalísticos. Se escrever uma tese já é uma grande jornada, escrever uma tese sobre um livro que está sendo produzido simultaneamente se tornava muito mais desafiador. Eu teria que estudar, escrever a tese, planejar, produzir, roteirizar e desenhar o livro em quadrinhos. Um desafio considerável aceito pela professora Ana Munari, que passou a ser minha orientadora, investindo na ideia e apoiando o projeto de todas as formas. Posso dizer tranquilamente que, se hoje o projeto está finalizado, foi graças aos esforços dela.

Com o projeto encaminhado, era a hora de planejar uma reestruturação das histórias. A ideia inicial, produzir reportagens em quadrinhos baseadas em entrevistas com mulheres, permanecia, tanto é, que a nomeei como Projeto *ELAS*, um nome temporário. No entanto, não seriam mais produzidas para revista ou jornal, mas integrariam um livro em quadrinhos. Um dos objetivos do Projeto *ELAS*, então, foi criar histórias em quadrinhos que fizessem uso dos conceitos do jornalismo, mas que não dependessem da ideia de notícia ou relato factual que pudessem comprometer sua temporalidade. Para o livro – e a tese – as histórias teriam que ser pensadas para uma nova mídia, o que afetaria seu processo de criação e produção. E pensar nesse processo já era um desafio por si só, já que não são poucas as possibilidades que se

apresentam neste caminho, sempre repleto de questionamentos. Afinal, que tipo de histórias queríamos contar? Como transformar a linguagem jornalística em histórias gráficas atemporais, que pudessem ser compiladas em forma de livro, sem a perda do vínculo com o contexto e sem diminuir sua importância? Como transformar as mulheres entrevistadas e os entrevistadores em personagens verossímeis para o leitor? Como definir o que é *realidade*¹ e o que é ficção nessas histórias gráficas? Aliás, colocando no eixo o fato de ser uma produção para uma tese, como podemos definir e distinguir a imagem gráfica, o desenho e a ilustração? Como compor uma obra jornalística - essencialmente uma representação indicial da realidade - em quadrinhos, cuja matéria prima são as imagens gráficas, representações icônicas e simbólicas? E isso importa para a obra final?

Tudo isso importa, sim, porque quadrinhos e jornalismo são dois tipos de mídia com características, funções e leitores diferentes. E é por isso que o processo de criação se torna importante como tese, por mostrar a combinação entre elas. Por isso, eu fui buscar na área da escrita criativa a metodologia necessária para comportar esse acompanhamento da produção da obra em quadrinhos intitulada *ELAS*. A metodologia da escrita criativa vem sendo usada desde as primeiras décadas do século XX, principalmente em instituições educacionais centradas na formação de escritores, mas ainda é pouco utilizada no Brasil, menos ainda para abarcar produções que não a do romance e do conto. Um dos cursos pioneiros do país é aquele oferecido pela PUCRS, que tem como um de seus idealizadores o professor e escritor Luiz Antônio de Assis Brasil, que desde 1985 mantém uma Oficina de Escrita Criativa, com o histórico de formação de grandes escritores. Em 2009, a PUCRS criou a linha de pesquisa em Escrita Criativa e, em 2012, foi a vez da área de concentração em Escrita Criativa, com a formação de Mestrado e Doutorado. Com o sucesso e reconhecimento, em 2016 foi implantado o Curso Superior de Tecnologia em Escrita Criativa.

O conhecimento e a leitura dos projetos da escrita criativa da PUCRS me motivaram a usar sua metodologia, que consiste na pesquisa e estudo de textos literários, que servem como objetos de análise e discussão para o planejamento e a implementação de um projeto centrado na criação e produção de uma obra como objetivo final. Ou seja, à medida que a obra vai sendo idealizada e produzida, ela vai sendo analisada e estudada, unindo dessa forma os aportes teóricos com os criativos. Por isso, enquadro meu estudo na linha metodológica da escrita criativa, me servindo dos mesmos recursos e estratégias para alicerçar meu trabalho.

¹ Utilizo o destaque para mostrar a complexidade do conceito, mas, a partir daqui, quando eu falar em realidade, quero dizer tudo aquilo que diz respeito ao universo extradiegético, do mundo do leitor, e que pode ser reconhecido por ele como acontecimento, como fato que pode ser narrado pelo jornalismo.

Começo com a utilização de um diário de campo, no qual anotei e especifiquei todos os passos da produção durante a execução do projeto. Toda a ideia, referência, desenho, fato ou contato era anotado para posterior utilização. Dessa forma, fui compilando milhares de recortes de vários produtos de mídia, que serviram de base para a criação. Todo o processo criativo, do argumento ao roteiro, dos esboços à confecção dos desenhos, tudo foi registrado por meio de fotos e vídeos. Posteriormente, esses recortes foram revisitados e serviram de base para a construção metodológica que geraram os capítulos a seguir, bem como a própria obra em quadrinhos. É válido salientar a importância desses recortes da produção anotados no diário de campo para a percepção das mudanças gradativas que a obra *ELAS* vai sofrendo com o tempo e com fatores contextuais.

Dentro dessa metodologia, eu estruturei o projeto *ELAS* em três partes: *a concepção*, *o processo* e *a graphic novel*, que é a obra em si.

O capítulo da *concepção* (capítulo 2) trata da pesquisa em si, a ideação da tese nos aspectos teóricos que ela envolve. Os vários anos de questionamentos e análises levaram a decisões que modificavam constantemente a estrutura da obra *ELAS*. Inicialmente, trato de alguns conceitos sobre a imagem gráfica e como a narrativa sequencial foi dando forma aos quadrinhos através da história, chegando às páginas dos jornais do fim do século XIX. Essa construção histórica é necessária para entender como os quadrinhos foram ajustando sua criação às possibilidades disponíveis para sua veiculação, principalmente na sua interação com os jornais, na forma de tiras ou suplementos infantis, e depois na forma de revistas em quadrinhos, até chegar ao romance gráfico, ou *graphic novel*, conceito indispensável na produção da obra *ELAS*. Nesse contexto, além dessa interação *genética* com o jornalismo, também ressalto a relação que os quadrinhos têm com o cinema e o modo como suas similaridades e contradições são importantes na criação das teorias dos quadrinhos, que passam pelo metaquadrinho, pela tabularidade e pela artrologia. Esse aporte teórico é necessário para entender como se dá a leitura dos quadrinhos e seus processos de composição, montagem e entrelaçamento, pensados principalmente para a mídia impressa. No entanto, como estou falando de um processo de produção de quadrinhos, é necessário pensar em todas as formas possíveis de publicação, incluindo as digitais. Por isso, faço uma análise das recentes *webcomics* e *webtoons* e como a composição dos quadrinhos para a tela do celular afeta e modifica o seu modo de leitura e de confecção. Também no ambiente digital, verifico como as obras jornalísticas são pensadas para os quadrinhos e em que espaços são disponibilizadas. Esse é o caminho para analisar e entender as relações entre os quadrinhos e o jornalismo, que historicamente passam pela análise crítica das caricaturas, que originaram as charges e os cartuns, e das primeiras reportagens em

quadrinhos, que passam pelas ilustrações dos repórteres de guerra nos EUA e na Europa e pelas críticas sociais das revistas ilustradas na época do Brasil escravagista. Nessa miríade de relações entre o jornalismo e os quadrinhos, destaco principalmente a atualidade do jornalismo em quadrinhos, conceito cunhado pelas recentes obras que unem o jornalismo literário com os recursos dos quadrinhos, abrindo espaço também para os relatos biográficos e para os diários de viagem, que usam a mesma estratégia metodológica da escrita criativa. Para analisar essas relações entre os quadrinhos e o jornalismo, faço uso de algumas ideias da intermedialidade, principalmente as que tratam da representação das mídias e da indicialidade dessas representações.

Traçar esse caminho para delimitar e aproximar as mídias do jornalismo e dos quadrinhos, ressaltando seu caráter documental, é essencial para entender as decisões que afetam a criação e a produção da obra *ELAS*. O capítulo *o processo* (capítulo 3) trata exatamente do processo criativo e das mudanças que ocorreram durante a produção da obra, que passou de uma compilação de reportagens em quadrinhos com temática feminina para um documentário em quadrinhos que pondera sobre a própria produção de quadrinhos com base no jornalismo, se tornando, no final, um documentário em quadrinhos sobre a tentativa de criar uma obra de jornalismo em quadrinhos. Essa mudança estrutural, que acompanha as drásticas mudanças no contexto mundial, é um reflexo da sua própria escolha metodológica e das decisões tomadas ao longo do processo. Nesse capítulo, falo então dos fatores que levaram à criação de uma *graphic novel*, neste caso, um documentário em quadrinhos que tem por base a entrevista, e descrevo meu esquema de produção da obra, que se divide em argumento, roteiro, desenho de personagem, composição, montagem e finalização. Cada um desses pontos é analisado, à medida que descrevo detalhadamente como foram produzidas as histórias.

Na história de BIA 3.0, mostro como foi o processo de adaptação da história de BIA, quadrinho originalmente publicado na revista Unicom e que desencadeou a ideia desta tese, para o formato digital da tela do celular, ou seja, a adaptação para os quadrinhos digitais de uma história em quadrinhos que já havia sido adaptada de uma reportagem jornalística. Nessa história eu destaco a criação detalhada de um roteiro feito para os quadrinhos. Na história de SOFIA, mostro a importância da criação do *background*, os elementos que compõem o fundo e o cenário dos quadros. Na história de MARTA, trato da transposição de uma reportagem publicada em livro para os quadrinhos, destacando o processo de adaptação e mostrando a importância da composição e da montagem dos quadros. Já na história de CLARA monto uma história a partir de várias outras histórias e discuto sobre questões de ficção e realidade, detalhando todos os processos de roteiro, composição e montagem sob uma ótica diferente. Já

as histórias finais são o reflexo das mudanças que a obra sofreu. Essas histórias, que eu chamo de “arco do tempo jornalístico”, contam em quadrinhos todo o processo de produção da obra, de 2016 a 2021, passando pelos encontros de pauta, pelos desenhos, pelas sessões fotográficas e pelas decisões que Paula e eu tomamos nessa jornada. Ali, ambos somos as personagens, descrevendo todo o nosso trabalho e mostrando as mudanças que nos afetaram nesses anos todos. As histórias em quadrinhos, assim, são parte de uma história maior, a história da criação das histórias. O derradeiro encontro entre os autores, mostrado nas imagens gráficas, faz refletir o papel do jornalista em um país que não acredita mais no trabalho jornalístico.

Por fim, o capítulo da *graphic novel* (capítulo 4), como mencionado, é a obra em si. É a conclusão do trabalho, em forma de quadrinhos. É uma obra que se transformou à medida que o mundo mudava, refletindo os dramas por que todos passaram.

2 ELAS: A CONCEPÇÃO

O Projeto *ELAS* surgiu da ideia de produzir uma reportagem em quadrinhos para a revista universitária Unicom, do Curso de Comunicação Social da Unisc, a pedido da então aluna de Jornalismo Paula Turcatto. Como o interesse da Paula era genuíno e suas ideias sobre os quadrinhos como mídia e linguagem para a produção dessas histórias sobre mulheres eram estimulantes, resolvi aceitar o desafio. A partir de então nos reunimos várias vezes, durante semanas, e montamos uma estrutura mínima de produção para fazer a reportagem – cujo processo criativo é detalhado neste estudo e retratado na própria obra – que foi publicada na edição número 32/2 da revista Unicom, em julho de 2016 (Figuras 01 a 03). A reportagem em quadrinhos, que contava a história da prostituta Bia, ocupou quatro páginas da revista, além de ter conquistado o espaço da capa e da contracapa, que trazia informações jornalísticas e dados atuais sobre questões da prostituição no Brasil.

Figura 01: *Bia*, capa e contracapa



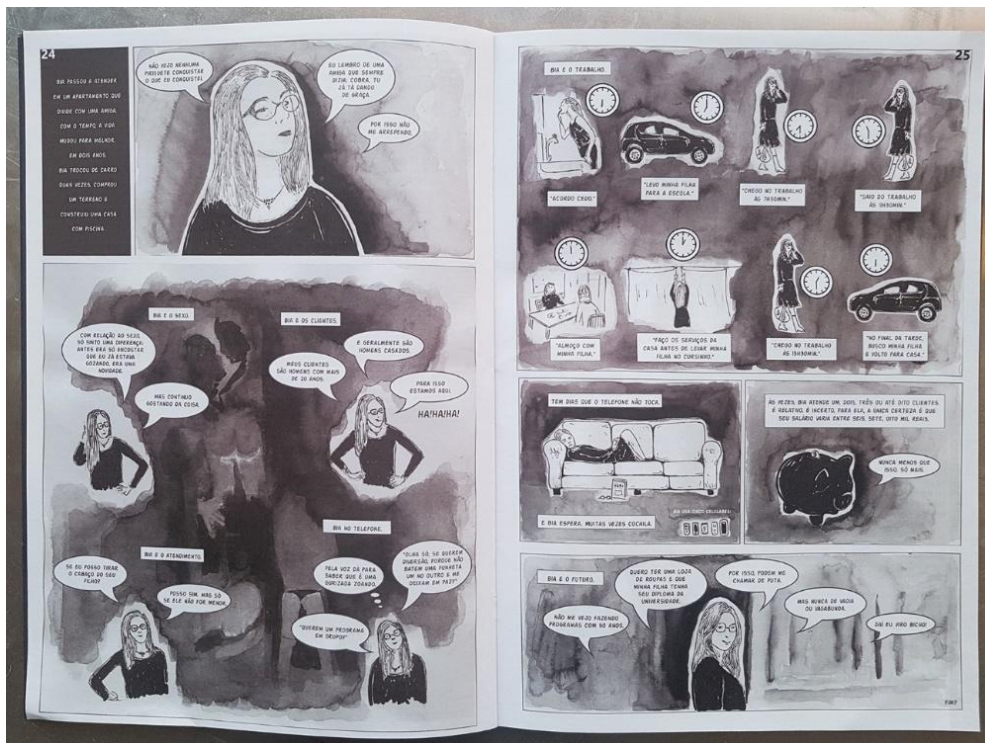
Fonte: Revista Unicom, 2016

Figura 02: *Bia*, páginas 1 e 2



Fonte: Revista Unicom, 2016

Figura 03: Bia, páginas 3 e 4



Fonte: Revista Unicom, 2016

Depois de publicada, a reportagem fez grande sucesso, tanto como material jornalístico quanto para subsídio para discussões acadêmicas². A boa aceitação, principalmente pela estrutura desenvolvida e pelo detalhamento do processo criativo, serviu como estímulo para que fosse planejada uma nova história, com o intuito de publicação em outra revista universitária. Novamente criada a partir de entrevista realizada pela Paula, a reportagem foi adaptada por mim para a linguagem dos quadrinhos, mas acabou não sendo publicada porque a edição da revista foi cancelada. Com um material inédito em mãos, decidimos pela criação conjunta de um projeto com novas histórias, agora direcionadas para a publicação em livro impresso e/ou digital, além de servir, no meu caso, como base para essa tese.

A partir desses novos desafios, foi necessário repensar e planejar uma nova estrutura para o desenvolvimento das histórias, já que a ideia era ir além da produção de mais reportagens em quadrinhos para a publicação em jornal ou revista. Uma das diretrizes do então chamado Projeto *ELAS* foi criar histórias em quadrinhos que fizessem uso das estratégias jornalísticas, mas que não estivessem atreladas à ideia de notícia ou relato factual, sobretudo no aspecto da atualidade. No entanto, a questão de atemporalidade poderia apontar para vários caminhos, inclusive direcionando a criação para uma possível ficcionalização da realidade.

Dessa forma, começou um lento processo de planejamento conceitual e editorial do Projeto *ELAS*, que logo trouxe à tona o fato de que a produção de uma obra com essas características não era uma tarefa tão simples. A própria falta de informações consolidadas sobre o processo criativo e produtivo de obras em quadrinhos foi um grande problema, o que nos levou a desenvolver soluções próprias, muitas vezes amadoras devido à falta de recursos, para os desafios que surgiam.

Esse capítulo versa exatamente sobre a complexa concepção do Projeto *ELAS*. Por isso, eu procuro traçar um caminho explicativo marcado pela simplicidade do relato de experiência, propício à metodologia da escrita criativa, mas enriquecido com aportes teóricos importantes para uma melhor compreensão conceitual dos quadrinhos. Começo apresentando minha relação particular com a arte gráfica, começando pela ideia comum sobre a pretensa facilidade de produção dos quadrinhos, considerada por muitos como uma arte menor. Para isso, trago alguns esboços teóricos sobre a imagem gráfica e sua apropriação pelos quadrinhos através da história. Isso é necessário para mostrar que os quadrinhos se ajustam às mídias oferecidas, principalmente com relação aos seus processos de criação, composição e montagem gráfica. Ou seja, é necessário conhecer um pouco mais sobre a forma dos quadrinhos para entender

² Cito como exemplo o Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial, realizado em São Leopoldo - RS, onde a história foi discutida em 2017 e apresentada sob forma de projeto em 2018.

como se procede a sua leitura em cada mídia oferecida, passando pelas tiras dos jornais diários do século XIX e chegando à interação com a tela do celular nos dias atuais. Essa é uma discussão necessária para a introdução da *graphic novel* – livro impresso determinante para a publicação da obra final *ELAS* – que se mostrou um caminho de sucesso para os quadrinhos biográficos e jornalísticos, que serão abordados de forma mais aprofundada, principalmente pela ótica da intermedialidade. Por fim, essas análises indicarão o caminho a ser seguido pelo Projeto *ELAS* no seu processo de criação e produção gráfica, detalhados no capítulo três (*ELAS* – o processo).

2.1 Work in progress: precisamos conversar seriamente sobre quadrinhos *ou* o que você deveria saber sobre leitura e percepção visual antes de tentar criar uma narrativa sequencial para uma obra em quadrinhos

No dia 7 de junho de 2015, a edição dominical do jornal *Folha de S. Paulo* publicou um anúncio publicitário sobre o dia da liberdade de imprensa. No anúncio (Figura 04), que ocupou uma página inteira do primeiro caderno, a *Folha* homenageou seus colaboradores, listando o nome de 126 colunistas que construíam o jornal através da informação e de suas ideias. A chamada publicitária apontava, com certo orgulho, a diversidade de opiniões que o jornal oferecia ao leitor: "concordando ou não, a *Folha* faz questão de publicar opiniões de todos os ângulos – 7 de junho – dia da liberdade de imprensa."

Figura 04: Anúncio Folha de S. Paulo



Fonte: Jornal Folha de S. Paulo, 07/06/2015

No entanto, na lista não constavam os nomes dos cartunistas ou chargistas da *Folha*, cuja colaboração jornalística e crítica resultava em algumas das seções mais lidas do jornal. Entre os cartunistas da *Folha* estavam nomes reconhecidos e premiados no Brasil e no mundo: Laerte, Angeli, Adão Iturrusgarai, Priscila Vieira, Fernando Gonsales, Luiza Pannunzio, Allan Sieber, Bennet, Cynthia B., e Fábio Moon e Gabriel Bá, ambos vencedores do *Eisner Awards*³, entre outros. Ironicamente, esse fato aconteceu poucos meses depois do incidente internacional que resultou no massacre acontecido na sede do jornal satírico francês *Charlie Hebdo*⁴, fato que gerou uma grande discussão sobre a liberdade de expressão jornalística e sobre o poder da imagem gráfica⁵ como ferramenta artístico-cultural capaz de informar, sensibilizar, mobilizar e, assim, com possibilidades de provocar profundas alterações sociais e políticas.

³ Eisner Awards é a abreviatura de “The Will Eisner Comic Industry Awards”, reconhecidamente um dos prêmios mais importantes da indústria das histórias em quadrinhos, que distingue as melhores obras lançadas anualmente no mercado internacional de quadrinhos.

⁴ No dia 7 de janeiro de 2015, em Paris, o jornal *Charlie Hebdo* sofreu um atentado terrorista que resultou na morte de doze pessoas, entre elas oito cartunistas da equipe do jornal. O motivo supostamente foi vingança pela publicação de uma série de polêmicos cartuns sobre líderes islâmicos, incluindo o profeta Maomé, que foram considerados como insultos à religião muçulmana.

⁵ Nesse estudo, uso o termo “imagem gráfica” para designar elementos visuais como desenhos, pinturas, ilustrações e formas diversas de imagens dos quadrinhos, usadas como elementos informativos e descritivos que retratam, por similaridade, fatos e objetos representativos da realidade.

Mais do que um mero esquecimento publicitário, o anúncio aponta um certo desprestígio que normalmente deixa a imagem gráfica jornalística, característica de cartuns, charges, tiras e ilustrações, em uma posição coadjuvante, preenchendo espaços como complementação do texto verbal, no caso o texto informativo ou opinativo. Dessa forma, considerar que a opinião representada nesses tipos de quadrinhos, através de uma imagem gráfica, não é um “ângulo” válido para o jornalismo, sequer uma voz de opinião, não é uma exceção, já que o entendimento dos quadrinhos como entretenimento fugaz ainda vigora, mesmo quando lembramos do caminho representativo e crítico que vem sendo construído há décadas pelos quadrinhos brasileiros. Esse caminho passa pela liberdade de expressão que vem dos quadrinhos de cunho erótico das décadas de 50 e 60, representado principalmente pelos catecismos de Carlos Zéfiro – quadrinhos eróticos produzidos ilegalmente, com tiragem limitada, e vendidos clandestinamente, em colégios de SP e RJ (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p.319) – até os quadrinhos de cunho crítico e político, que criticavam o governo brasileiro, nas décadas de 1960 e 1970, como os trabalhos veiculados pelo *Pasquim*, jornal alternativo que era considerado um veículo de resistência e um espaço para os artistas expressarem seus pontos de vista durante o governo de ditadura brasileira. Posteriormente, com a abertura política e o fim da ditadura no país, essa irreverência crítica adulta encontrou sucesso em revistas como *Chiclete com Banana*, *Circo* e *Animal*, que publicavam quadrinhos que criticavam o governo e a sociedade e ilustravam o sentimento de liberdade de expressão e democratização dos autores brasileiros (SANTOS, 2014, p.69).

Esse desprestígio dos quadrinhos jornalísticos como discurso ou opinião parece inversamente proporcional a sua habilidade em gerar discussão entre o público, principalmente quando falamos de temas políticos e sociais. Em setembro de 2019, uma exposição de cartunistas gaúchos foi censurada e encerrada pelo seu conteúdo crítico ao governo do presidente brasileiro Jair Bolsonaro⁶, com o argumento de que as obras ofendiam o governante. Da mesma forma, apesar da diminuição do espaço nos jornais, que por si só já enfrentam uma crise de posicionamento mercadológico e tecnológico, os quadrinhos jornalísticos como charges e cartuns encontraram na web um caminho livre de amarras ideológicas para desenvolver seu processo de criação natural, que é a crítica a partir do humor. Ou seja, ainda que o gênero não seja referência de opinião, seu discurso é tomado em sua indicialidade, visto

⁶ Disponível em

<<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/09/camara-censura-exposicao-de-charges-criticas-a-bolsonaro-em-porto-alegre.shtml>>. Acesso em 15 de jul. de 2021.

que as imagens gráficas são reconhecidas como representativas da realidade, vinculadas a fatos e pessoas.

Atualmente, muito se discute sobre essa percepção crítica dos quadrinhos e suas nuances em ambiente digital, já que o uso do espaço na web propiciou o crescimento da participação de quadrinistas no mercado, muito provavelmente devido à possibilidade de autopublicação dos autores a partir de mecanismos de financiamento coletivo e à facilidade de veiculação de obras independentes em *webcomics* – que pode facilitar e estimular o contato com editoras. Dessa forma, a criação de um espaço próprio dos profissionais dos quadrinhos, alternativo ao espaço oferecido nos grandes jornais, bem como o surgimento de novos canais e veículos digitais, vem contribuindo para o interesse de novos públicos, dispostos a conhecer mais sobre o processo criativo.

Foi exatamente esse tipo de interesse crescente que possibilitou a minha participação em palestras e aulas em universidades, além da criação de oficinas de quadrinhos, principalmente para cursos como Comunicação Social e Letras. Nesses contatos, o Projeto *ELAS* começou a tomar forma, já que os quadrinhos despertavam o interesse dos estudantes, mas o desconhecimento da sua funcionalidade e a dificuldade para sua produção dificultavam possíveis trabalhos. Mesmo no ambiente universitário era possível constatar que os quadrinhos ainda eram compreendidos como suporte meramente *ilustrativo*, no sentido de complementaridade visual, no caso das tiras jornalísticas como complemento do conteúdo do jornal, não narrativo em seus próprios elementos. No entanto, o interesse geral pelo processo criativo das charges e cartuns passou a se estender para as histórias em quadrinhos mais longas, que seriam equivalentes a grandes reportagens jornalísticas, que geralmente não encontram espaço nos veículos jornalísticos tradicionais, como jornais e revistas, mas começam a alcançar uma possibilidade de veiculação nas *webcomics*, de produção digital, e nas *graphic novels*, edições impressas geralmente independentes, com recortes literários e/ou (auto)biográficos.

Em uma dessas aulas, na Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, a aluna de Jornalismo Paula Turcatto me procurou para falar da ideia de produzir uma reportagem em quadrinhos para uma revista do curso, chamada Unicom. Inicialmente, ouvi a proposta e tentei investigar a motivação para aquela escolha. Essa minha preocupação é antiga, já que recebo inúmeras propostas para produzir reportagens em quadrinhos ou para criar charges, cartuns e ilustrações para jornais acadêmicos. No entanto, na maioria das vezes, essas propostas encaram a arte dos quadrinhos como suporte ilustrativo, ou seja, são percebidas apenas como soluções visuais para tarefas de aula. Até mesmo quando o interesse aparenta ser maior, como no caso de uma solicitação de ajuda ou orientação para a realização de uma monografia, os quadrinhos

acabam sendo encarados como suporte ou solução temporária. Poucas pessoas acabam dando continuidade aos estudos ou acabam unindo vozes e esforços na defesa e desenvolvimento dos quadrinhos. Ou seja, terminada a tarefa, os quadrinhos são esquecidos. Claro que essa é uma discussão pessoal, tão longa quanto desgastante. No entanto, ela é extremamente necessária para compreender um pouco da motivação desse trabalho e os caminhos que foram se revelando. Com relação à proposta feita pela Paula, eu acabei por aceitar e esse fato se transformou na base de construção do projeto e da obra final *ELAS*. Então, claro, retornarei ao assunto diversas vezes durante esse estudo.

Na minha trajetória profissional, que se mistura com o trabalho artístico, tive a oportunidade de participar de inúmeras oficinas e cursos sobre ilustração e quadrinhos, principalmente em escolas de educação infantil, escolas de ensino fundamental e médio e em feiras de livros. Nesse processo, lembro de uma determinada situação que reflete – e revela – um pouco dessa minha visão pessoal sobre o tratamento dado à imagem gráfica, como desenho ou ilustração⁷, e mais diretamente aos quadrinhos. Ao participar de uma feira do livro, cuja temática eram as histórias em quadrinhos, resolvi participar de uma ação promovida pelo evento, através da qual alguns ilustradores e quadrinistas reuniram-se no espaço externo da feira para uma demonstração ao vivo do processo de produção de histórias e de técnicas de ilustração. A ação, que inicialmente buscava o contato com o público para dicas e debates sobre a arte gráfica e quadrinhos, rapidamente foi ofuscada por pais carregando crianças ávidas por um desenho para colorir. Ironicamente, no espaço à frente funcionava uma sala exatamente para essa atividade, com mesas repletas de materiais de pintura e cópias de ilustrações prontas para o uso. Em poucos minutos, a fila era gigantesca e os pedidos de “desenho” se acumulavam, arrasando a ideia inicial de representação e valorização do trabalho dos quadrinhos. Foi então que me recusei a desenhar e tentei explicar a iniciativa da ação, inclusive indicando o espaço adequado e equipado para a brincadeira infantil. Tudo o que recebi foram reclamações e discursos de ódio dos pais, como se eu estivesse causando um profundo trauma naquelas crianças. Firme em minhas convicções, resolvi precificar meu trabalho, sugerindo uma pequena quantia como contribuição para os artistas, já que os materiais gastos eram pessoais e caros. O resultado disso foi que minha fila esvaziou e todos migraram para a fila do colega ao meu lado,

⁷ Apesar de muitas vezes receberem um tratamento similar, eu encaro desenho e ilustração como formas artísticas diferenciadas: trato desenho como o exercício livre de criação artística por traços, linhas e cores, podendo ser um simples esboço, um retrato ou uma base referencial ou experimental para trabalhos diversos; e trato ilustração como um trabalho elaborado com intuito informativo ou narrativo, geralmente criado como uma solução imaginativa e carregada de sentido.

que continuou a desenhar em ritmo frenético para agradar ao público. No final da ação, como eu já imaginava, todos os trabalhos foram jogados no lixo, como se não fosse nada além de materiais descartáveis.

Infelizmente, esse não é um acontecimento isolado. Esse desprestígio acontece todo dia em diversas situações. Da mesma forma, esse tipo de atitude pode ser encontrado em ações do dia a dia, realizadas muitas vezes sem atenção. Um dos exemplos mais frequentes é o envio ou compartilhamento de quadrinhos como charges, cartuns e tiras pelas redes sociais. Nessa ação, duas direções me preocupam muito. Uma é a utilização do trabalho artístico sem a devida autorização para fins comerciais ou de divulgação. Muitas pessoas “acham” uma ilustração no ambiente da internet e se apropriam do trabalho, como se fosse de domínio público, muitas vezes utilizando-a até mesmo em materiais promocionais acadêmicos ou empresariais. Nesse sentido, conheço vários casos de amigos que tiveram seu trabalho “absorvido” indevidamente por empresas gráficas, principalmente em produção de materiais como camisetas ou brindes promocionais.

A segunda é mais simples e, por isso mesmo, até mais problemática, principalmente no que diz respeito ao reconhecimento e à valorização do trabalho profissional despendido à criação: é o apagamento da identidade da obra. Explico. Circulam, pelas inúmeras redes sociais, materiais sem a assinatura dos seus autores, que muitas vezes são cortadas ou apagadas propositalmente. Em outros casos, os autores são descartados simplesmente pelo desconhecimento de autoria da obra, como se obras artísticas ou jornalísticas existissem por si só na internet. Quando falo disso, me lembro de um exemplo muito claro, que aconteceu em uma concorrida palestra em um evento internacional, realizado em minha universidade durante o meu doutorado. Durante a palestra, muito animadora e esclarecedora, o palestrante fez uso de inúmeras fotografias e, com todo o cuidado e respeito, citou as fontes de cada uma delas, incluindo autores e contextos das épocas. No entanto, no único – e não menos importante – exemplo de cartum, essa regra foi ignorada. O palestrante utilizou o cartum como elemento referencial para falar sobre importantes questões históricas pertinentes ao tema, mas não comentou o nome do autor nem o contexto de criação da obra, como se isso não fosse relevante. Provavelmente, esse é o reflexo de um pensamento relacionado ao fato de a ilustração ser icônica, o que faz perder o vínculo com a realidade que representa. Na comparação com as fotografias apresentadas, que indiciam e retratam a realidade, o cartum parece apenas ilustrá-la.

A obra em questão, que se chama *The plumb-pudding in danger; – or – State epicures taking un petit souper* (Figura 05) é de autoria do artista britânico James Gillray e foi publicada

em 1805. Caricaturista renomado, Gillray publicou mais de mil trabalhos, destacando-se principalmente pela sátira política a partir de formas grotescas, características da caricatura da época. Nessa obra em questão, Gillray critica as guerras napoleônicas no início do século XIX, colocando o primeiro-ministro britânico, William Pitt, ao lado de seu oponente Napoleão Bonaparte, destacando a disputa e o ávido desejo de conquista territorial de ambos, que atacam sem piedade um pudim de ameixa em forma de globo terrestre para saciar seus apetites.

Figura 05: *The plumb-pudding in danger*, de James Gillray



Fonte: Metmuseum⁸

Essa desvalorização da imagem gráfica, que muitas vezes não acontece propositalmente, compromete sua narratividade e representação dêitica. Podemos apontar exemplos também na crítica da literatura, que por muito tempo encarou os livros ilustrados erroneamente como um subgênero da literatura infantil, negligenciando a importância dos aspectos visuais e tratando as imagens gráficas como elementos secundários ou de redundância do texto verbal. Isso se dá, entre outras razões, pelo aspecto pedagógico dos livros infantis, que valorizam o letramento do texto verbal.

⁸ *The plumb-pudding in danger - or - State epicures taking um petit souper*, de James Gillray, é uma gravura colorida à mão e uma obra de domínio público. Disponível em < <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/367748> >. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

No caso dos quadrinhos, essa desvalorização conceitual e narrativa já se estabelece na base de sua criação, tendo em vista que os quadrinhos eram considerados produtos culturais de entretenimento descartável nas páginas dos jornais norte-americanos do final do século XIX. Na sua própria essência, os quadrinhos eram usados para retratar situações cômicas que chegavam ao limite do absurdo e do surreal, criando um estilo cômico tão forte e influente que ganhou a denominação de *comics*, expressão usada até os dias de hoje nos EUA para especificar qualquer tipo de quadrinho. Com a fotografia ocupando o espaço de ilustração da *realidade* no jornalismo da época, as emergentes histórias em quadrinhos se ajustaram aos jornais como produto de entretenimento destinado exclusivamente a vender jornais.

Historicamente, os quadrinhos surgiram de uma estratégia publicitária decorrente da rivalidade jornalística⁹ entre o *The New York Journal*, e o jornal *The New York World*, que disputavam acirradamente as crescentes verbas publicitárias do mercado. Como o aumento do investimento publicitário estava diretamente ligado ao aumento da tiragem do jornal, os quadrinhos eram um atrativo ilustrado com capacidade de atrair mais leitores. Para Cirne,

[...] os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos [...] dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo. (CIRNE, 1970, p.10)

A primeira publicação em quadrinhos¹⁰ a conquistar esse público cobiçado foi a série *Hogan's Alley*, de Richard Felton Outcault, lançada em 1896 no jornal *The New York World*. A série, publicada aos domingos, retratava o cotidiano de diversas personagens exóticas e caricatas que viviam num beco de Nova York, entre elas o garoto Mickey Dugan, que ficou

⁹ O jornal *The New York World*, de Joseph Pulitzer, foi o jornal americano mais popular do final do século XIX, chegando a alcançar a tiragem de 600 mil exemplares diários em 1896. Seu principal concorrente era o jornal *The New York Journal*, de William Randolph Hearst (SILVEIRA, 2013). Joseph Pulitzer é o jornalista que dá nome ao famoso prêmio dedicado a escritores e jornalistas, nos Estados Unidos e a biografia de William Randolph Hearst inspirou o filme “Cidadão Kane”, de Orson Welles, em 1941. (WAIBERG, 1997, p.105)

¹⁰ Não pretendo entrar no mérito de discussão de datas e locais que indicam o surgimento dos quadrinhos, já que isso não é determinante nesse estudo. Por isso, registro apenas que inúmeras obras potencialmente quadrinísticas são anteriores à publicação de *Yellow kid*. Cardoso (2002), esclarece que esse sempre foi um assunto polêmico para os estudiosos dos quadrinhos e lista algumas das obras relevantes surgidas antes dos quadrinhos de Outcault, selecionando alguns dos personagens mais representativos no período de 1798 a 1896: *Dr. Sintaxe*, de Thomas Rowlandson (1798); *Monsieur Vieux Bois* (1827) de Rodolphe Topffer; *Monsieur Reac* (1848), considerado o primeiro personagem político, obra do fotógrafo Nadar; *Max e Moritz* (1848) de Wilhelm Bush; *Ally Sloper* (1867), de Charles Ross e Marie Duval; *Famille Fenouillard* (1889), de francês George Coulomb (Christophe). “Dessa relação é preciso realçar, pelo conjunto de suas obras, o professor Topffer, cujas “*Histoires en estampes*” contêm, excetuando o balão, várias técnicas da moderna HQ e por isso é considerado o pai do gênero pelos europeus”. (CARDOSO, 2002, p.20)

restringiam-se a “narrações breves ou a episódios de curta duração, mas movimentados” (p.138), e o leitor normalmente buscava, nessas histórias, informações de transmissão visual instantânea ou uma experiência visual de natureza sensorial (p.138):

Entre 1940 e o início da década de 60, a indústria aceitava, comumente, o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma “criança de 10 anos, do interior”. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam isso. (EISNER, 1995, p.138)

Com o estigma de entretenimento rápido e barato, devido ao apelo criado por sua linguagem visual, aliado à popularização de uma estrutura narrativa mais esquemática e repetitiva, os quadrinhos passaram a ser naturalmente oferecidos e direcionados a um público considerado infantil, ficando marcada pejorativamente como “obras para crianças”. Segundo McCloud (2012), é possível listar excelentes trabalhos produzidos nos EUA durante esses anos, mas geralmente na forma de simples entretenimento. “Nunca sérios demais, nunca ousados demais, e com frequência voltados aos jovens e a pessoas sem grande instrução” (p. 27). Ou seja, os quadrinhos acabavam sendo considerados, de forma estereotipada, produções de consumo rápido e sem profundidade narrativa.

Hoje, mesmo com uma miríade de mudanças na essência dos quadrinhos, ainda vemos essa mesma discussão pontuar as rodas de conversas sobre o tema. Por mais que se aponte o desenvolvimento artístico dos quadrinhos, a discussão ainda recai sobre essa crise de identidade, sempre potencializada pela desvalorização que a imagem gráfica carrega na sua história. Esse é o caso da invisibilidade dos cartunistas do jornal *Folha de S. Paulo* e de tantos outros quadrinistas, que apostam em um reconhecimento pelos canais digitais amplamente ofertados ao mesmo tempo que lutam para que suas obras não sejam absorvidas pelo caráter genérico e generalista que a web muitas vezes estabelece. Ainda que a fotografia, que de certa forma colaborou para a *desmoralização* da imagem gráfica, tenha perdido um tanto de sua indicialidade, em vista das possibilidades de manipulação da imagem visual, os quadrinhos ainda são matéria de desconfiança quando se trata da representação da realidade que o jornalismo pretende.

A seguir, procuro aprofundar alguns pontos que considero essenciais sobre o desenvolvimento artístico dos quadrinhos que, dependendo da mídia utilizada, possibilitam diversas formas de criação, produção e leitura.

2.1.1 Imagens gráficas sequenciais: o riso efêmero, o romance gráfico e as páginas da vida ilustrada

Em meio à oferta e ao aperfeiçoamento de diversas tecnologias de produção de imagens, como os equipamentos de fotografia e vídeo, através dos quais qualquer pessoa que deles disponha pode gravar, editar e produzir fotografias de qualidade, por exemplo, com os celulares, popularizou-se a produção de discursos pessoais e opinativos sobre a realidade, muitas vezes avalizados como documentos do “mundo real”. Essas *imagens*¹², dadas como índices da realidade, acabam por ultrapassar – e talvez desconfigurar – a própria definição de jornalismo, ganhando espaço principalmente em redes sociais. Dessa forma, em tempos de crescimento das *fake news*, é comum designar as imagens em geral como determinantes do discurso e afirmar que “não se lê mais”, que “a imagem representa tudo”, ou que “a imagem vale mais do que mil palavras”, ao mesmo tempo em que é desacreditada ou gera uma desconfiança sobre a veracidade daquilo que mostra e representa para aquilo para o qual aponta como “real”. A manipulação da imagem é comum e constante nos meios digitais, tanto quanto a manipulação nos textos verbais escritos e mesmo nos oralizados – mas uma fotografia, além de ser uma obra completa, sabemos, é dada como pronta, íntegra, da ordem do não manipulável.

A imagem gráfica, cuja origem remonta à escrita rupestre, já opera como comunicação há milhares de anos, não apenas de forma isolada, como as telas de pinturas ou desenhos de livros, mas também através de uma sequencialidade como mais tarde vemos nas histórias em quadrinhos, e ainda associada à palavra.

Podemos afirmar então que a própria definição de imagem gráfica está sempre em constante discussão, já que pode variar muito a quantidade e a diversidade de elementos que podem ser designados não apenas por “imagem” (ilustrações, fotografias, vídeos, pinturas, mapas, sonhos, alucinações, projeções, memórias etc) como também por “imagem gráfica” (desenho à mão, digital, pintura, caligrafia, recorte e colagem). Para Mitchell (1987), a imagem gráfica diz respeito a pinturas e desenhos, como retratados pela história da arte, o que envolve aparência, semelhança ou similaridade com imagens de objetos “reais”, diferenciando-se das imagens mentais, verbais e óticas. As imagens mentais envolvem elementos constituintes dos sonhos, das ideias e das memórias, contemplando teorias psicológicas e epistemológicas. As imagens verbais, trabalhadas nos campos literários e linguísticos, referem-se à expressão de

¹² Esse conceito também é problemático e será discutido no trabalho. Aqui, estamos chamando de imagem todas as representações do mundo pela linguagem não verbal a partir de diferentes técnicas, ou seja, aquilo que constrói sentido sobretudo pelo signo icônico e indicial. Imagem, para a Intermidialidade, também quer dizer a mídia não verbal, estática, visual, gráfica ou fotográfica.

metáforas e outras figuras de linguagem. Já as imagens óticas, normalmente objetos de estudos do campo da física, referem-se a projeções, como as imagens nos espelhos.

De certa forma, a própria escrita enquadra-se na definição de imagem gráfica, já que possui características visuais. Mas como o texto e a imagem são considerados como atos distintos, principalmente na cultura ocidental, Mitchell (1987) recorda que existe uma tendência que nos leva a acreditar que, para ler textos, precisamos ter percorrido um longo caminho de alfabetização, fato que muitos teóricos não aplicam à imagem gráfica. Nesse caso, para “ler” (ou ver) ilustrações não seria necessário nenhum tipo de aprendizado como pré-requisito, ou seja, nenhuma *alfabetização* visual¹³. Vejamos como a própria palavra, letramento, reforça essa ideia. Isso mostra certo descaso e desprestígio da imagem gráfica, com relação ao texto escrito, como se não fosse necessária a utilização de um grande repertório cultural para decodificar a imagem e suas significações. Para Mitchell (1987), a nossa própria compreensão teórica das imagens vincula-se a essas práticas culturais e sociais. Além disso, Mitchell, a partir de sua ideia de Iconologia crítica, demonstra que, em nossa cultura, toda imagem gráfica é ideológica, pois resulta de uma construção crítica, e está associada à palavra, sendo que a definição de ícone está sempre próxima da definição de verbo. Dessa forma, as bases teóricas propostas por Mitchell para a análise da imagem gráfica se aproximam muito dos conceitos teóricos utilizados pelos quadrinhos, bem como alguns preceitos que se estendem pela concepção da semiótica de Charles Peirce, que também é utilizada pelos estudos de Intermidialidade, que veremos a seguir.

A partir das suas primeiras manifestações sequenciais, a imagem gráfica foi utilizada como forma de representação em diversos momentos da história, passando por hieróglifos egípcios na Antiguidade e por mosaicos, afrescos e tapeçarias desenhadas da Idade Média e, ainda, em livros religiosos e científicos. Segundo Cagnin (2015), a imagem gráfica sempre fascinou o homem e a história contada pelos desenhos já se destacavam em trabalhos como a “monumental *Tapeçaria de Bayeux* de 1064, que narrava, há quase 1.000 anos, a epopeia de *Guilherme, o Conquistador*, bordada em cores, em 70 metros de tecido” (p. 29). A obra composta por 58 cenas relata a conquista normanda da Inglaterra. Como ilustração, a imagem já foi importante até mesmo para a Igreja, quando inserida na *Bíblia Pauperum*, direcionada aos fiéis não alfabetizados, para pregar a fé religiosa a partir de uma série de xilogravuras que retratavam cenas do Antigo e do Novo Testamento, centralizando principalmente na dramatização da vida de Cristo. Como relata Cagnin (2015):

¹³ No entanto, sabemos que o *letramento* visual, mais amplo, é necessário.

A Bíblia Pauperum (Bíblia dos Pobres) ensinava com imagens as verdades da fé aos fiéis que não sabiam ler; Giotto, na capela de Scrovegni em Pádua, lhes contava em quadrinhos a vida de Cristo; enquanto os vitrais dos duomos e das catedrais narravam, nas sequências transpassadas de luz, a vida dos santos, Michelangelo, em magníficos afrescos, mostrou, no teto da Capela Sistina, a sequência da criação do mundo. (CAGNIN, 2015, p. 28)

Também podemos listar como exemplo a série de gravuras *Harlot's Progress* (Figura 07), produzidas em 1732 pelo pintor William Hogarth, que a compôs em seis imagens sequenciais que narravam cronologicamente a história de vida, aparentemente real, de uma prostituta em Londres. Cada uma das placas, gravadas em prata e vendidas para o público em geral, contava uma parte da história da jovem camponesa Moll Hackabout. Na placa 1, ela chega de diligência na cidade de Londres, onde é avaliada por uma senhora idosa, reconhecida como uma notória vigarista chamada Mother Needham, que dirigia um bordel famoso na cidade. A placa 2 ilustra Moll Hackabout como amante de um homem rico, no momento em que ela vira a mesa de chá para causar distração, enquanto um outro amante foge escondido. A sociedade rica da época é mostrada em detalhes como a utilização de um escravo negro como servo e um macaco como animal de estimação. A placa 3 mostra Moll em sua higienização matinal, no momento em que oficiais da justiça chegam para prendê-la. A placa 4 retrata Moll na prisão de Bridewell, ao lado de outras prostitutas. A placa 5 mostra a morte de Moll, enquanto uma mulher implora pela ajuda de dois médicos, reconhecidos charlatões na época. A placa 6 mostra o velório de Moll na forma de um agrupamento de enlutados em torno do caixão da prostituta, morta aos 23 anos em setembro de 1731. A intenção de William Hogarth de contar uma história completa por meio de imagens gravadas em placas de prata é um exemplo clássico das narrativas sequenciais que podem ser consideradas precursoras das histórias em quadrinhos.

Figura 07: *Harlots progress*, de William Hogarth, 1732



Fonte: Art Gallery¹⁴

Muitos analistas acreditam que esse tipo de narrativa sequencial teria início reconhecido nos trabalhos de *literatura em estampa* do escritor e ilustrador Rodolphe Töpffer. Considerado como o grande pioneiro das histórias em quadrinhos pela criação de *M. Vieux Bois* em 1827 (Figura 08), quase 70 anos antes de *Yellow Kid*, Töpffer enquadrava seu trabalho numa forma de romance caricaturado, buscando distanciar-se do papel de ilustrador de livros.

Figura 08: *M. Vieux Bois*, de Rodolphe Töpffer



Fonte: Project Gutenberg Canada¹⁵

¹⁴ As gravuras de William Hogarth, bem como a descrição textual de suas histórias, estão disponíveis em: <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/?artist_id=hogarth-william>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemvieuxbois/toepfferr-amoursdemvieuxbois-00-h-dir/toepfferr-amoursdemvieuxbois-00-h.html>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

Para García (2012), “os temas de Töpffer eram leves e frívolos, viagens satíricas nas quais o protagonista salta de peripécia rocambolesca em peripécia rocambolesca impulsionado por casualidades exageradas” (p. 52). Como também tinha a pretensão de ser escritor, Töpffer dedicou atenção especial ao texto, chegando a explicar em seu livro *Annonce de l’Histoire de M. Jabot* (1837) que os desenhos sem o texto teriam um significado obscuro e o texto, sem o desenho, não significaria nada. “O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação” (MOYA, 1993, p. 11).

Essa natureza híbrida, derivada de combinações midiáticas entre o verbal e o não verbal, é tão característica dos quadrinhos que complexifica até mesmo sua definição conceitual. Eisner (1995) destaca que a arte dos quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual, já que o leitor precisa exercer suas habilidades interpretativas visuais verbais e não verbais, pois as regências da pintura (perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (gramática, enredo, sintaxe), por exemplo, superpõem-se mutuamente (p.8). Para o autor, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas, já que “a arte sequencial é o ato de urdir um tecido” (p. 122). McCloud (2005), apesar de definir os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p. 9), deixa claro que a ideia de *arte sequencial* é a única definição que vamos precisar para entender os quadrinhos. No entanto, para vários autores, como Chinen (2011), só o fato de a definição de arte sequencial ser aplicada também ao cinema já é o suficiente para refutá-la nos quadrinhos. Trata-se, assim, de uma indefinição conceitual justificada, já que os quadrinhos são capazes de assimilar e transformar as linguagens de várias mídias, como o cinema, a literatura, o teatro e a pintura, e se adaptam facilmente a novas tecnologias, ajustando regularmente seu método de produção e significação às plataformas digitais de criação, por exemplo.

Uma constatação importante para a construção desse projeto é exatamente essa ideia de que os quadrinhos sempre ajustaram sua criação às possibilidades de sua veiculação. Ou seja, sempre assimilaram as características de composição ofertadas pela mídia onde eram publicados. Nos jornais do fim do século XIX, por exemplo, os quadrinhos já se integravam com os formatos de páginas e com os espaços disponíveis, mudando radicalmente sua estrutura narrativa dependendo da situação. Foi assim com o desenho de reportagem e com os quadrinhos críticos, como a caricatura, a charge e o cartum, que analisarei mais adiante.

No entanto, foi na adaptação ao limitado espaço de rodapé dos jornais que os quadrinhos encontraram um dos seus mais famosos e longevos formatos: a tira em quadrinhos. Em 1907,

o autor de quadrinhos Bud Fisher¹⁶ propôs a criação de uma história em quadrinhos em forma de uma tira diária (MOYA, 1993, p.40), que estabeleceu um molde padrão, com um formato fixo, horizontal ou vertical, que acabou servindo claramente para os interesses comerciais do mercado jornalístico (RAMOS, 2009). Dessa forma, os autores passaram a produzir uma mesma história e vender para vários jornais, por um preço mais acessível, ficando o trabalho de distribuição a cargo dos *syndicates*, empresas especializadas e responsáveis pela distribuição de conteúdo. Para os jornais, esse foi um revolucionário processo de padronização mercadológica, já que os quadrinhos contribuíam muito para a vendas de exemplares e ocupavam, com as tiras, um espaço mínimo na composição gráfica e editorial do jornal.

Com relação às questões artísticas, as tiras estabeleceram o uso de poucos quadrinhos dada a limitação do formato, geralmente constituído de um a quatro quadros, em uma sequencialidade básica que exigia normalmente uma leitura linear – geralmente da esquerda para a direita ou de cima para baixo (Figura 09). Isso resultava em narrativas mais curtas, que privilegiavam o tema do humor¹⁷, já que o formato estabelecia uma “tendência de criar um desfecho inesperado, como se fosse uma piada por dia” (Ramos, 2009, p.6).

Figura 09: Bud Fisher - esquema de um percurso de leitura linear em uma tira



Fonte: Jornal Estadão, 1957

¹⁶ Bud Fisher criou, em 1907, a tira chamada *Mutt & Jeff*, que ilustrava as aventuras de uma dupla de personagens com personalidades antagônicas. A tira influenciou o cenário artístico, principalmente o cinema, servindo de inspiração para a criação de inúmeras duplas de artistas cômicos, como Oliver Hardy e Stan Laurel, conhecidos mundialmente como *O Gordo e o Magro* (GEHRING, 1990, p.48). Apesar de aparentemente apresentar um conceito genérico de diversão infantil, a tira *Mutt & Jeff* conquistou público e crítica, tornando-se um dos maiores sucessos dos quadrinhos mundiais: foi publicada na forma de coletânea, transformou-se em desenho animado para o cinema em 1916 e foi publicada durante 75 anos. No Brasil, as tiras foram publicadas diariamente pelo jornal O Estado de São Paulo, durante os anos 1950 e 1960.

¹⁷ Reforçando uma constatação anterior, as tiras cômicas baseadas nas piadas, mais do que uma simples temática, se tornaram uma característica tão marcante dos quadrinhos que definiram até mesmo sua nomenclatura: nos Estados Unidos, as histórias em quadrinhos são conhecidas até hoje como *comics*.

Posteriormente, a solução para ultrapassar o limite de poucos quadros sequenciais foi uma reestruturação narrativa baseada no uso episódico das histórias, cujo final era marcado por uma surpresa a ser revelada somente no jornal seguinte, criando uma ligação entre os capítulos. Dessa forma, o leitor se mantinha cativo pela continuidade da história e ansioso pelo lançamento da próxima edição, aumentando progressivamente as vendas dos jornais, que competiam selvagemmente nas bancas, dominando a leitura popular (EISNER, 2008). Isso exigia uma grande habilidade narrativa, já que esse tipo de tira de quadrinhos seriada, cuja marca era a narração de uma história maior contada em partes, tinha como singularidade o seu aspecto serial, onde a cena final servia de gancho para a tira seguinte (RAMOS, 2016, p.45). Essa fórmula viabilizou a publicação de aventuras mais extensas que duravam meses e que, para o leitor acompanhá-las, era necessário ler o jornal todos os dias (CHINEN, 2011, p.11).

Com o tempo, a fórmula limitada das tiras nos jornais já não podia comportar esse tipo de estrutura narrativa, que acabou migrando para um novo tipo de publicação. Dessa forma, a compilação das tiras de maior sucesso dos jornais – principalmente as tiras seriadas de ação e aventura – resultaram na publicação de um novo tipo de mídia impressa, com formato de livro, chamado de *comic-book*. Para Gonçalo Júnior (2004), o *comic-book* surgiu de uma ideia simples e revolucionária, que consistia apenas em dobrar o impresso do jornal e grampeá-lo “para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual” (p. 66). Segundo o autor, outra grande novidade dos *comic-books* foi trazer “as aventuras completas em quadrinhos, em vez dos episódios semanais dos jornais, uma tradição de décadas” (p. 66). Posteriormente, começaram a ser publicados os primeiros materiais inéditos no formato, renunciando a criação das revistas em quadrinhos.

No Brasil, os jornais do início do século XX passaram a adotar o sistema de suplementos infantis, que eram cadernos especiais direcionados principalmente ao público infantil e que tinham nos quadrinhos¹⁸ sua maior força editorial. Entre os suplementos de maior sucesso é possível citar *O Tico-Tico*, a *Gazetinha* (ou *Gazeta Infantil*), o *Suplemento Infantil*, o *Globo Juvenil* e *O Lobinho*. Posteriormente, surgiram revistas de quadrinhos como *O Gibi*, que acabou virando sinônimo de revista em quadrinhos no país, e *O Guri*, publicado pela editora O

¹⁸ Os suplementos publicavam principalmente quadrinhos americanos, cujos direitos de publicação eram mais baratos do que os nacionais, e era corriqueiro a mudança de nomes de personagens famosas como Popeye (chamado de Brocoió), Mickey Mouse (Ratinho Curioso), Felix The Cat (Gato Félix) e Krazy Kat (Gato Maluco). Com o tempo, também fizeram sucesso personagens originais do Brasil, como Zé Macaco e Faustina, Kaximborn, Jujuba, Carrapicho, Lamparina, o trio Reco-Reco, Bolão e Azeitona, Juca Pato, Garra Cinzenta, Capitão Gralha, Péricles, Capitão Atlas e Morena Flor, a primeira super-heroína brasileira, criada nos anos 1950.

Cruzeiro, que publicava a famosa revista jornalística homônima. Já a revista *O Tico-Tico*, criada em 1905 como suplemento da revista *O Malho*, é considerada a primeira revista de quadrinhos do Brasil. Na sua primeira capa (Figura 10), a revista já trazia uma história em quadrinhos inusitada que definia claramente sua posição e seu novo público, se auto denominando como o “jornal das crianças”. A história mostrava a mascote da revista *O Malho* recebendo um protesto de um grupo de crianças, que exigia a publicação de um jornal exclusivo para elas. A mascote então anuncia a criação do *Tico-Tico* e pede para que as crianças cobrem de seus pais. Na sequência, um pai esquece de comprar a revista e é duramente criticado pelos filhos, que chegam a jogar os biscoitos trazidos pelo pai no chão para pisoteá-los com raiva. Ele volta à rua e compra uma edição para cada um, incluindo a sogra e a esposa. No final, todos leem alegremente a sua edição do *Tico-Tico*. Pela capa, podemos imaginar que os termos “infantil” e “adulto”, nessa época, tinham um limite bem tênue, passível de muitas discussões. Mesmo assim, a revista chegou a ter cerca de 100 mil exemplares vendidos por edição e foi publicada durante 50 anos.

Figura 10: Capa de *O Tico-Tico*, suplemento da revista *O Malho*, 1905



Fonte: Arquivo – Guia dos Quadrinhos¹⁹

¹⁹ Disponível em <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/tico-tico-o/ti173100>

Para Eisner (2008), existia uma diferença estrutural muito grande entre a narrativa das tiras de jornal e as revistas em quadrinhos, além do formato e da quantidade de quadros usados para a elaboração da história. Segundo o autor, como os jornais estavam conectados ao padrão de vida diário (p. 136), as tiras assimilam essa característica, criando sequências de histórias sempre dependentes da periodicidade diária dos jornais, principalmente com relação a sua continuidade. Já as histórias em quadrinhos publicadas nas revistas – estas, específicas e independentes dos jornais – seguiam para uma conclusão definida, uma tradição que começou quando as primeiras revistas em quadrinhos anunciaram edições com todas as histórias completas. Isso resultou, no decorrer de décadas, no surgimento de inúmeros formatos que atendiam necessidades mercadológicas diferenciadas. É o caso das *comics* americanas que, ao mesmo tempo em que se especializaram em serializar histórias de super-heróis²⁰, também deram espaço aos quadrinhos alternativos, marcados principalmente pelo estilo *underground*²¹, que criou uma imagem anárquica e crítica a partir de personagens desajustados e irreverentes, transformando autores como Robert Crumb em personagens de suas próprias memórias biográficas. Fora do mercado norte-americano, vale destacar o crescimento dos álbuns europeus – compilando arcos fechados ou episódicos e reunindo vários autores em edições temáticas – que popularizaram os quadrinhos de ficção científica e fantasia, e os mangás japoneses, cujas revistas de baixo custo compilavam histórias de dezenas de mangakás (quadrinistas) e depois de lidas eram descartadas, sendo que as de maior sucesso recebiam continuidade e eram relançadas na forma de colecionáveis.

Nesse universo gigantesco de possibilidades oferecidas pela revista em quadrinhos, a que mais interessa para o Projeto *ELAS* é a *graphic novel*²², já que se mostrou extremamente receptiva para as histórias em quadrinhos biográficas e jornalísticas. A terminologia *graphic*

²⁰ Os quadrinhos de super-heróis cresceram como referência de uma sociedade marcada pelos horrores da Segunda Guerra Mundial, que no desejo por exemplos concretos de heróis, encontraria nessas personagens uma chama de esperança e de conforto. No entanto, com o fim da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis, que antes eram exemplares pelos valores de união, liberdade e superação, passaram a ser contestados por toda e qualquer ação que estivesse fora dos rígidos e distorcidos conceitos de moral e bons costumes que marcavam a época. O resultado foi a criação de um código de autocensura dos quadrinhos – o *Comics Code Authority* (CCA) – que passou a regular o setor, acabando com inúmeros títulos de revistas em circulação.

²¹ Os quadrinhos *underground* também eram um reflexo do crescimento da contracultura, movimento que tinha como objetivo, num primeiro momento, contestar e criticar os valores da época, mobilizando e incentivando uma espécie de rebelião comportamental juvenil contra a ordem vigente. Dessa forma, os quadrinhos assimilavam uma certa marginalidade, principalmente pelo uso de temas como sexo, drogas e rebeldia, além de uma insipiente consciência de gênero, que permitiu a abordagem de temas como o aborto, a lesbianidade, a menstruação e os abusos sexuais infantis (GARCÍA, 2012, p.173).

²² A *Graphic novel* também é conhecida pelas suas formas correlatas, como romance gráfico, narrativa gráfica e novela gráfica. (RAMOS; FIGUEIRA, 2014, p.186)

novel foi inicialmente utilizada por Will Eisner²³ na obra *Contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1971) (Figura 11) para designar genericamente uma maneira de produzir histórias que possibilitasse aos quadrinhos demonstrar sua capacidade criativa equiparada à literatura e acabou por inaugurar uma revolução no modo como os quadrinhos eram vistos (MCCLLOUD, 2012).

Embora tecnicamente uma coletânea de quatro contos, Eisner chamou sua criação de *graphic novel* (ou romance gráfico). Ironicamente, depois de 40 anos com revistas sendo chamadas de *comic-books* (ou livros em quadrinhos), finalmente surgiu uma obra em quadrinhos que era de fato um “livro” e seu autor não podia usar a expressão por medo de degradar a obra. Apesar de sua origem bizarra, a expressão pegou – e o mesmo ocorreu com a ideia. *Um Contrato com Deus* era uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadrinhos. (p.28)

A *graphic novel* acabou possibilitando a publicação de histórias em quadrinhos mais extensas e muitos autores começaram a reconhecê-la como um porto seguro para obras muito mais complexas e desafiadoras. (MCCLLOUD, 2012, p. 28). Além disso, como afirmam Ramos e Figueira (2014), “o meio editorial atribuiu às *graphic novels* um ar de produto especial, diferenciado das demais formas de produção de histórias em quadrinhos” (p.204). Para Ramos, a expressão tinha a ideia de atingir um público leitor mais maduro, preocupado com a qualidade dos temas, que buscava uma “qualidade editorial mais bem trabalhada. Não se tratava dos *comics* como vinham sendo publicados até então, mas de uma outra forma de produzir quadrinhos” (2014, p.189).

Figura 11: *Um Contrato com Deus*, de Will Eisner

²³ O conceito de *graphic novel* já era empregado antes das definições de Will Eisner na sua obra *Um contrato com Deus*, por exemplo em obras como *Beyond time and again*, de George Metzger, ou *Bloodstar*, de Richard Corben. Mais precisamente, esse conceito de quadrinhos já existia há muito tempo na Europa, onde sempre foi conhecido como *álbum*. No entanto, a obra de Eisner foi a primeira a se auto nomear, especificando na própria capa, como *graphic novel*.



Fonte: compilação do autor²⁴

Nesse contexto, as narrativas de vida e as histórias baseadas em experiências reais – ou que buscam reconstruir fatos reais a partir de óticas pessoais – começaram a ganhar espaço editorial, consolidando o sucesso de obras (auto)biográficas em quadrinhos como, por exemplo, as próprias obras de Will Eisner. Acostumado a privilegiar a reconstrução de sua própria vida, Eisner criou obras autobiográficas como *The dreamer* (1986), que apresenta um fiel retrato do universo de criação de histórias em quadrinhos durante a década de 1930, e *Ao coração da tempestade* (1991), que relembra a sua trajetória da vida, principalmente seu crescimento em um ambiente pobre dos Estados Unidos no início do século 20, quando vai servir no exército americano. Esse estilo narrativo, que parece ter saído das páginas dos jornais diários pela sua temática urbana, social e econômica, iria firmar-se nas obras posteriores de Eisner, como *A força da vida*, *Avenida Dropsie* e *Nova York, a vida na grande cidade*. Nessas obras, Eisner conecta a realidade de suas personagens, que se cruzam em várias histórias, usando lugares e histórias reais. Kitchen, no prefácio da obra *Nova York, a vida na grande cidade*, usa como exemplo as histórias “O edifício” e “Pessoas invisíveis”, para explicar como Eisner cria essa conexão com a realidade:

²⁴ Montagem de imagens a partir de quadrinhos publicados em *Um contrato com Deus* (EISNER, 1995), que trazia na capa a assinatura de *graphic novel* (romance gráfico).

[...] a estrutura assombrada de *O edifício* foi claramente modelada a partir do edifício Flatiron, ponto de referência em Nova York, e os três relatos de Eisner sobre pessoas que chegam à condição de “invisíveis” foram inspiradas na história real de Carolyn Lamboly. Uma reportagem do *New York Times* sobre o seu suicídio em 1990 e os lapsos governamentais que provocaram seu desespero levaram à criação de *Pessoas invisíveis*. (KITCHEN, 2009, p.12)

Ao ser motivado por um interesse biográfico, o leitor passa a querer saber mais sobre os detalhes do cotidiano real das pessoas, as motivações para suas trajetórias de vida e a sua importância no contexto histórico, mesmo que essas sejam “pessoas invisíveis”, usando a expressão de Eisner. Pensando no caso específico do projeto *ELAS*, as curtas histórias de vida das pessoas entrevistadas, invisíveis principalmente por questões de cunho social ou de gênero, acabam por ser costuradas com o próprio “fazer jornalístico” dos autores, que passam a fazer parte da narrativa em dado momento. Essa “costura” permite então a produção de uma obra de grande densidade narrativa, que precisa de um grande número de páginas para ser desenvolvida. A forma de reportagens jornalísticas curtas, um desafio editorial principalmente por sua temporalidade, pode assim ser enriquecida pela ideia já aceita de que as compilações jornalísticas em quadrinhos são narrativas reconhecidas pelo público, graças ao trabalho de autores como Joe Sacco, como exemplificarei a seguir. Foi dessa forma que a ideia de criar uma *graphic novel* com histórias de base jornalística passou a direcionar o Projeto *ELAS*, mas sem esquecer seu caráter essencialmente experimental em relação à criação quadrinística.

No entanto, apesar desse direcionamento inicial ao estilo da *graphic novel* impressa, primeiro foi preciso pensar nas possibilidades e dificuldades da produção dos quadrinhos, principalmente com as aparentes facilidades de publicação oferecidas pelos quadrinhos digitais, na forma de *webcomic* ou *webtoon*. Tratava-se de uma escolha necessária para a definição de identidade editorial do projeto e para a própria produção criativa das histórias, já que os diferentes processos de leitura dessas mídias podem afetar tanto a estrutura textual quanto a composição e montagem gráfica da obra final em quadrinhos.

2.1.2 Movimento enquadrado: o cinema que acena, a impressão do mundo e a montagem do olhar

Os quadrinhos geralmente ocupavam os espaços dos suplementos dominicais²⁵ dos jornais norte-americanos, sendo publicados em forma de painéis, ocupando meia ou uma página

²⁵ A partir de 1907, com o sucesso das tiras nos jornais, o espaço para publicação e experimentalismo dos quadrinhos foi diminuindo, o que não impediu a continuidade do sucesso de obras como *Max and Moritz* (1865), *The Yellow Kid* (1895), *Os Sobrinhos do Capitão* (1897) e *Buster Brown* (1902), ou o surgimento de novos clássicos como *Krazy Kat* (1913), *O Gato Félix* (1920), *Popeye* (1929), *Mickey Mouse* (1929), *Tarzan* (1929) e *Buck Rogers* (1929), entre outros.

inteira do jornal (CHINEN, 2011, p. 10). As páginas desses jornais, geralmente coloridos e em formato *standard*²⁶, possibilitavam uma composição gráfica que se destacava pela montagem carregada de quadros e ilustrações. Ou seja, a grande oferta de espaço de criação possibilitava uma composição marcada pela distribuição de quadros que integravam todo tipo de elemento visual - cor, linha, forma e recursos de metalinguagem – cujo sentido narrativo acabava por influenciar e induzir o leitor a percorrer a página guiado pela distribuição desses elementos, que muitas vezes simulavam o movimento de forma surreal e onírica, resultando em uma leitura que ia além da visão linear, característica comum das histórias produzidas para as tiras. Esse tipo de composição, base para os futuros conceitos de metaquadrinhos, tabularidade e artrologia, seria referência para diversos estilos artísticos contemporâneos ilustrados em *graphic novels* de sucesso.

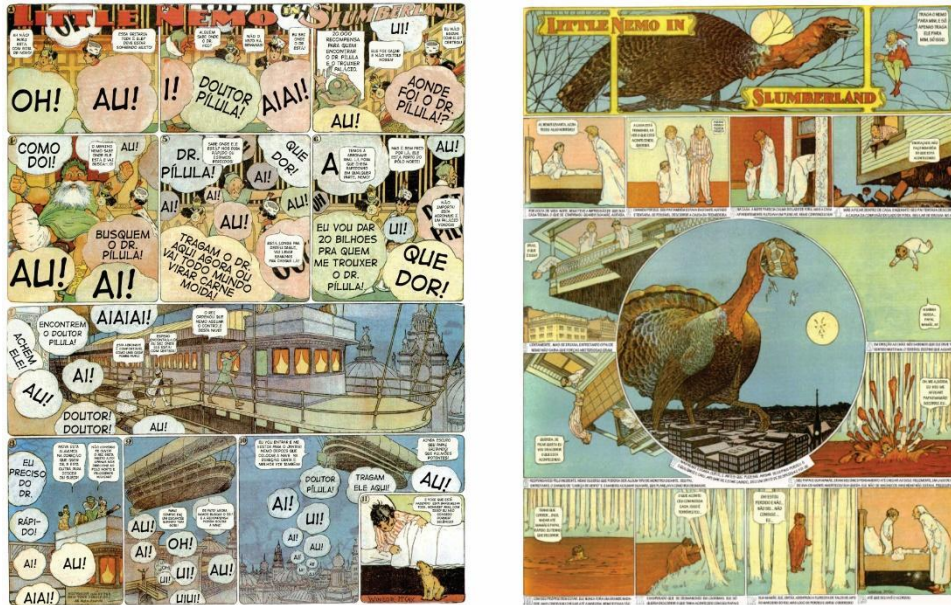
Esse tipo de composição narrativa dos quadrinhos nas páginas dos jornais dominicais utilizava muito a sequencialidade dos quadros para simular diversos tipos de movimentos, criando uma ligação simbólica com o cinema²⁷. Um dos quadrinhos da época que assimilava (ou influenciava) a linguagem do cinema foi *Little Nemo in Slumberland*²⁸, criado em 1905 por Winsor McCay. O autor, que inovou as convenções visuais e textuais dos quadrinhos, também se dedicou ao experimentalismo cinematográfico, tornando-se um dos pioneiros no cinema de animação, responsável pela construção e manipulação plástica do desenho animado de uma maneira que não se imaginava possível para uma tecnologia em estágio tão primitivo (LUCENA JR, 2002).

Figura 12: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay

²⁶ O tamanho *standard*, que tem as dimensões de 600 x 750 mm (23,5 pol x 29,5 pol), foi muito popular nos jornais do início do século XIX. Hoje, perdeu popularidade para o tamanho tabloide - dimensões de 280 x 430 mm (11,0 pol x 16,9 pol) -, que tem praticamente metade do seu tamanho de impressão.

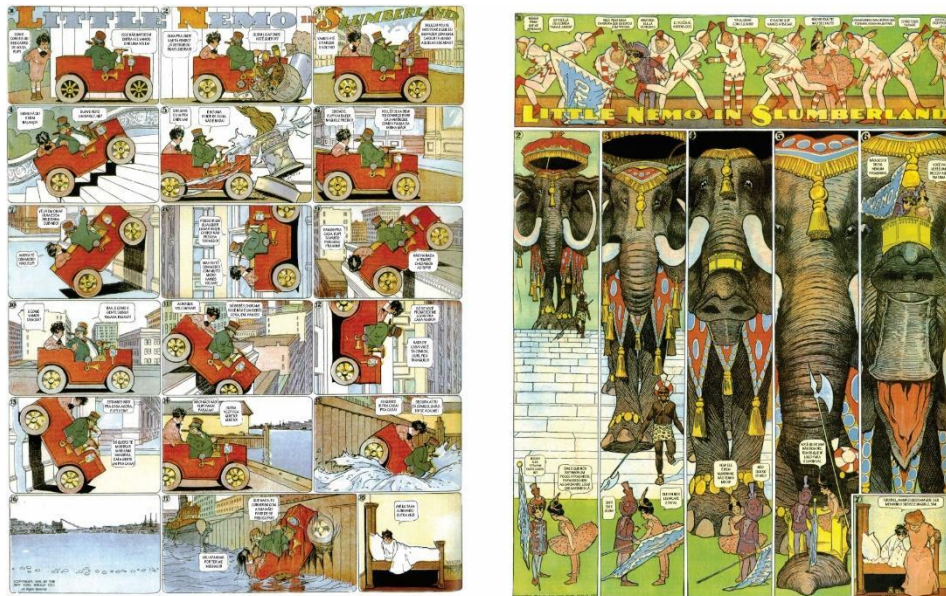
²⁷ Quadrinhos e cinema já apresentavam ligações simbólicas mesmo durante seu surgimento: no mesmo ano (1895) em que os irmãos Lumière chocavam o público com a exibição de *La sortie des Usines Lumière* – filme que inaugurou o cinema –, o personagem Yellow Kid – considerado historicamente o marco inaugural dos quadrinhos – aparecia pela primeira vez nas páginas dominicais do jornal *The New York World*.

²⁸ *Little Nemo in Slumberland*, considerada uma das maiores obras-primas dos quadrinhos, mantém até hoje suas artes gráficas originais como parte do acervo do Museu de Arte moderna de Nova Iorque (MOYA, 1993, p.27). Na obra, o menino Nemo dormia todas as noites, sonhava com uma cidade imaginária chamada *Slumberland* – onde todas as situações eram surrealistas – e todas as manhãs era acordado para a realidade. No meio dessa premissa simples, um recheio onírico que ainda se mantém atual e incrivelmente inovador, inspiração direta para o cinema e para a pintura.



Fonte: compilação do autor²⁹

Figura 13: *Little Nemo in Slumberland*, criado por Winsor McCay



Fonte: compilação do autor³⁰

²⁹ Montagem de imagens a partir de quadrinhos publicados no Jornal New York Herald, em 02 de janeiro de 1910 e 26 de novembro de 1905, respectivamente, com exemplos de quadros assimétricos. Disponível em: <<https://weepingprincess.com/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

³⁰ Montagem de imagens a partir de quadrinhos publicados no Jornal New York Herald, em 29 de novembro de 1908 e 23 de setembro de 1906, respectivamente, com exemplos de quadros simétricos. Disponível em: <<https://weepingprincess.com/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

Winsor McCay levou ao cinema algumas características que já utilizava nos quadrinhos, como o uso de metalinguagem – com personagens se reconhecendo como personagens fictícios e extrapolando propositalmente os limites da página – e a deformação e o esticamento corporal das personagens, conceitos que se tornaram regras básicas do cinema de animação. Além disso, McCay também foi pioneiro na utilização do “close” no cinema, recurso amplamente usado nos quadrinhos, e disseminou a ideia do desenho animado como parte da programação normal dos cinemas (LUCENA JR, 2002, p. 55). Em 1911, McCay foi o primeiro a transpor para as telas de cinema personagens de suas histórias em quadrinhos, como *Little Nemo* e *Gertie, the trained dinosaur*, obtendo um movimento perfeito a partir da confecção de mais de 10 mil desenhos, seguindo a lógica sequencial que já utilizava nos quadrinhos.

A preocupação artística de representar e dar a sensação do movimento é uma premissa tanto do cinema quanto dos quadrinhos (KLAWA, 1997). Nos quadrinhos o movimento é captado – e congelado – em uma única cena, e o leitor precisa complementar esse movimento a partir de sua imaginação, o que pode resultar em um movimento tanto pelo espaço quanto pelo tempo. Exemplificando, uma personagem pode caminhar entre os quadros, passando tanto por lugares diferentes quanto por épocas diferentes, fazendo da movimentação uma ponte entre a imaginação e a realidade. Ao mesmo tempo, se os quadros forem produzidos com o objetivo de simular um movimento real e se forem projetados em velocidade, em uma quantidade de quadros suficiente para reproduzir com fidelidade o movimento pretendido, teremos então a animação³¹. Ou seja, nas histórias em quadrinhos, o movimento também é recriado, mas a sua sequência fica a cargo do leitor, que vai complementar a ação a partir de sua imaginação.

Umberto Eco foi um dos primeiros pesquisadores a elaborar, em 1965, uma rigorosa análise crítica sobre a linguagem narrativa e visual dos quadrinhos, comparando-a com a linguagem do cinema e mostrando a importância artística dos quadrinhos como um poderoso objeto de estudo sociológico (ECO, 2008). Para isso, analisou os elementos iconográficos dos quadrinhos, conceituando-os como instrumentos próprios do gênero e mostrando que eles “compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da história em quadrinhos” (p. 144).

³¹ Para Lucena Jr (2002), a animação é uma arte que conta com diversas técnicas de produção, não se limitando a um artefato específico para condução de seu propósito expressivo (p.23). Essas técnicas podem englobar o uso de desenhos, pinturas, fotografias, bonecos, sombras, objetos, computação gráfica, etc.

Para a leitura e análise da obra *Steve Canyon*, série de quadrinhos criada por Milton Caniff em 1947, Eco (2008) recorreu à linguagem já consolidada e reconhecida do cinema (p. 131), que tem por base o movimento, e tentou adaptá-la para a especificidade da linguagem dos quadrinhos, cuja continuidade narrativa é garantida pela sequencialidade dos seus quadros, que são estáticos. Segundo o autor, “da história em quadrinhos banal, praticamente bidimensional, chega-se a algumas elaboradas construções, no âmbito da vinheta, que obviamente se ressentem de uma sofisticada atenção aos fenômenos cinematográficos” (p. 146). Ao afirmar que os elementos semânticos dos quadrinhos – constituídos por balões, onomatopeias, metáforas visuais, entre outros – compõem-se em uma *gramática do enquadramento* (p. 146), Eco faz uso de diversas leis de montagem cinematográfica, adaptando-as aos quadrinhos:

Dissemos “leis de montagem”, mas o apelo ao cinema não nos pode fazer esquecer de que a história em quadrinhos “monta” de modo original, quando mais não seja porque a montagem da história em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fátua descontinuidade. (ECO, 2008, p. 147)

É em vista disso que Eco (2008) afirma que “a história em quadrinhos quebra o *continuum*³² em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, *solda* esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*” (p. 147). Ou seja, é no intervalo entre um quadro e outro que o leitor deixa a sua imaginação fluir, pois precisa preencher o espaço que não pode ser ocupado pela informação estática. Esse espaço entre os quadros é que compõe o *continuum*. Para Paim,

[...] há uma lei atuando de forma mais intensa nos quadrinhos, que não há no cinema nem na fotografia [...]. Estamos falando da noção de que o que acontece *entre* dois quadros é um componente mais vital para a história do que esses dois quadros por si. Afinal, é no espaço entre dois momentos congelados que o leitor constrói uma conexão narrativa. É o espaço da imaginação do leitor, que pode ser exigida de forma mais ampla ou mais breve conforme variar a distância dos momentos representados nesses dois quadros. É, portanto, na justaposição que se constrói a linguagem dos quadrinhos. (2013, p. 374)

³² O termo *continuum* – que significa contínuo (ou continuidade, sequência) – é usado por Eco (2008) a partir de um estudo sobre a memória, realizado pela socióloga francesa Evelyn Sullerot. Usando a estrutura da fotonovela, a socióloga percebeu que os entrevistados, ao serem submetidos a duas fotografias justapostas – que mostravam, respectivamente, um pelotão de execução disparando e um condenado caído no chão – eram capazes de comentar detalhadamente uma “terceira fotografia” – descrevendo o condenado enquanto caía – que não tinha sido mostrada. Essa capacidade de preencher o espaço entre duas imagens usando a imaginação de uma terceira imagem, recebeu o nome de *continuum* virtual (ECO, 2008, p.147).

Nas histórias em quadrinhos, esse espaço entre os quadros – que precisa ser preenchido pela imaginação criativa do leitor para completar a sequência narrativa – também é conhecido como elipse, multiquadro, entrequadro, canaleta, sarjeta etc. Independente das nomenclaturas escolhidas, a sua importância é sempre ressaltada. Para Chinen (2011), “se a arte de contar uma boa história em quadrinhos depende da habilidade em selecionar certas cenas, saber o que *não mostrar* também é fundamental” (p.41).

Há algumas décadas costumava-se dizer que os quadrinhos eram leituras de gente preguiçosa, pois, diferentemente da literatura, não exigiam que se imaginasse como seria o rosto e o porte de uma personagem ou o relevo de uma paisagem, uma vez que tudo era mostrado nos desenhos. Esse tipo de crítica, além de antiquada, era equivocada, pois uma das riquezas dos gibis é justamente permitir que, entre um quadrinho e outro, a imaginação voe. Se numa vinheta vemos o mocinho sair a galope e, na sequência, um outro quadrinho o mostra prestes a desmontar do cavalo, todo o percurso, a passagem ensolarada, o ruído dos cascos do animal batendo no solo é criado pela mente do leitor. (CHINEN, 2011, p.40/41)

Segundo Klawns (1997) “o que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras” (p. 110). Os cortes de tempo e espaço estão presentes e ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes. McCloud (1995) também argumenta que para ler o movimento dos quadrinhos é preciso ler também o espaço que existe entre cada quadro e refere-se ao espaço entre os quadros como sarjeta:

[...] a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. 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 a sua gramática. E já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão (MCLOUD, 1995, p. 66-67).

Para que o leitor de quadrinhos possa estabelecer uma conexão imaginária entre os quadros, é necessário que a sequência da história esteja muito bem definida, com os elementos dispostos de maneira clara e adequada dentro dos quadros. Ou seja, o autor da história em quadrinhos precisa realizar uma montagem estruturalmente eficaz, com as imagens e textos bem enquadrados dentro de sua área designada. A análise de Eco (2008), que sugeriu uma “gramática do enquadramento” para os quadrinhos (determinado pelo espaço), usa como referência a linguagem do cinema (determinada pelo tempo e espaço). Nesse sentido, o

enquadramento refere-se à aproximação do observador em relação à cena e serve para enfatizar algum elemento a partir do seu distanciamento ou detalhe (CHINEN, 2011, p.36), tornando-se um recurso essencial para os quadrinhos, já que são os planos visuais³³ que conduzem a leitura.

A montagem cinematográfica, que foi uma das bases para a teoria das imagens e para a noção de montagem visual – a partir de sua própria desmontagem - de George Didi-Huberman, também pode ser aplicada aos quadrinhos, e exigem uma capacidade de desmontar a história em pequenos fragmentos (quadros) visuais para o pleno entendimento de sua funcionalidade temporal e espacial, como se esses fossem as pequenas peças de um relógio a ser reconstruído. Ou seja, essa referência ao clássico e simples exemplo de Didi-Huberman (2010) de desmontar um relógio, separar suas pequenas e imprescindíveis peças, estudar e entender seu funcionamento, para então remontá-lo, é uma base para a montagem dos quadrinhos, que pensa seu funcionamento na compreensão e relação dos quadros, cujo “encaixe” depende do equilíbrio da disposição narrativa do autor e da imaginação do leitor.

Já os teóricos Jan Baetens e Thierry Groensteen descartam o uso dos termos cinematográficos para falar de história em quadrinhos, pois consideram esse empréstimo da linguagem do cinema um exagero. A própria montagem é diferente, segundo Groensteen (2015), já que no cinema é posterior à realização da obra, enquanto que nos quadrinhos é realizada no momento inicial da criação. Obviamente, os autores consideraram nessa análise teórica apenas a montagem final do filme, quando as cenas já estão gravadas. Se levarmos em consideração a utilização recorrente do *storyboard*, um dos recursos fundamentais na produção de cinema, essa conclusão não se aplica, já que existe uma pré-montagem no início do filme que usa claramente a lógica dos quadrinhos, ajustando-a às necessidades cinematográficas. Mais especificamente, o *storyboard* auxilia a composição das cenas cinematográficas a partir do roteiro escrito, criando um outro tipo de roteiro que contém desenhos em sequência cronológica, com o objetivo de descrever visualmente as cenas e ações, servindo como um guia para produção e, muitas vezes, até para a decupagem e montagem final das cenas.

Com a complexidade de aplicação teórica (e prática) de elementos da linguagem cinematográfica nos quadrinhos, muitos estudos foram direcionados para a compreensão de

³³ Os quadrinhos utilizam o enquadramento a partir dos planos visuais do cinema como: *close* (detalhe da imagem); *primeiro plano* (mostra uma figura até os ombros); *plano médio* ou aproximado (mostra uma figura até a cintura e serve para diálogos e expressões faciais); *plano americano* (mostra uma figura até o joelho); *plano de conjunto* (abrange as figuras de corpo inteiro, sendo que o fundo do cenário é mínimo); *plano geral* ou panorâmico (mostra localização geográfica da cena, englobando personagem e cenário); *plano em perspectiva*; *plano plongé* (mostra a visão do alto para baixo, deixando as personagens apequenadas pela superioridade ou domínio de quem as observa do alto); *plano contra-plongé* (personagem ou objetos são vistos de baixo para cima, mostrando a grandiosidade da figura observada). (CAGNIN, 2015, p. 136).

níveis que compõem uma possível enunciação dos quadrinhos como um tipo de mídia qualificada autônoma. Philippe Marion (1993) afirma que uma análise estilística de uma história em quadrinhos pode levar em conta tanto o plano do enunciado (aspectos de nível verbal, sintático e semântico) quanto o de seu enunciado gráfico. Ou seja, as propriedades mínimas do desenho também são aspectos de uma enunciação específica, que Marion chama de enunciação gráfica ou grafiação³⁴. Dessa forma, o texto é distribuído em espaços gráficos específicos, como os balões e recordatórios, e o desenho (traços, cor) dão o sentido visual, mostrando a cena dentro do quadro.

No entanto, a cena dentro (ou fora) do quadro não basta para a leitura dos quadrinhos. É preciso pensar como sua sequencialidade foi formada a partir da articulação dos seus elementos no espaço da página. Em outras palavras, a compreensão do espaço montado pelo autor é fundamental para o entendimento da leitura. Se esse espaço for uma tira, o autor precisa pensar a obra dentro do campo visual do leitor, limitando a criação a uma sequência linear de dois a quatro quadros sequenciais. Se o espaço for uma página, o autor precisa pensar sua composição para além da criação do quadro. Ou seja, deve pensar na disposição dos elementos nos quadros (e fora deles) e em que sentido vai influenciar o leitor na hora de percorrer a página (da esquerda para a direita, de cima para baixo, da direita para esquerda, de baixo para cima, etc).

Figura 14: Esquema do percurso de leitura linear na página de quadrinhos

³⁴ A grafiação (*graphiation*) provém da noção de “mostração” (*monstration*) desenvolvida pelo teórico do cinema André Gaudreault. A mostração serve a perceber como os elementos vistos na imagem (cinematográfica) também corroboram em uma enunciação, para além da enunciação de um narrador ou dos diálogos verbais travados em cena.



Fonte: compilação do autor³⁵

Pierre Fresnault-Deruelle, na sua ideia de estrutura tabular ou tabularidade, sugere que a composição das páginas deve funcionar através da integração das suas variáveis visuais (forma, cor, linha, etc.). Ou seja, o espaço em uma página de quadrinhos ganha o patamar de significação para o entendimento narrativo, implicando em uma leitura que sai do parâmetro linear para uma leitura guiada pela distribuição dos elementos visuais na superfície da página. As formas e a disposição desses elementos já servem de instruções para a compreensão da história. Já Thierry Groensteen (2015, p. 9) propõe uma nova semiologia das histórias em quadrinhos a partir de suas noções sobre artrologia, espaçotopia (espaço e lugar) e entrelaçamento, que se apoiam na macrossemiótica. Para o autor, os estudos sobre as histórias em quadrinhos são ampliados para uma dimensão que contempla a integração e a articulação das unidades visuais, já que estas proporcionam a geração do seu discurso narrativo. Nesse sentido, o elemento central dos quadrinhos seria a sua *solidariedade icônica*:

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua existência *in praesentia*". (GROENSTEEN, 2015, p. 28)

³⁵ Montagem a partir de imagens de *As serpentes da água* (SANDOVAL, 2017).

Definindo artrologia como a integração dos elementos visuais dos quadrinhos, Groensteen (2015, p. 32) distingue dois graus nas relações que se pode estabelecer entre as imagens: a *artrologia restrita*, através da decupagem das imagens para fins de sequenciamento narrativo linear, como quando lemos textos verbais; e a *artrologia geral*, composta pelas modalidades do *entrelaçamento*, quando as imagens estão interligadas a fim de produzir um sentido único. E essa conexão das diversas imagens no espaço da página contribui para a leitura e o entendimento da narrativa. Para o autor:

Articular os materiais icônicos e linguísticos é função da decupagem. Articular os quadros é função do layout. Decupagem e layout são os dois processos fundamentais da artrologia, que o entrelaçamento eventualmente complementa. Os dois, no entanto, utilizam-se de elementos que pertencem sobretudo ao campo da espaçotopia. (GROENSTEEN, 2015, p. 33)

Segundo a artrologia, a leitura dos quadrinhos não acontece a partir de fragmentos isolados, mas geralmente ocorre, em um primeiro nível, tendo como ponto de partida uma imagem que se destaca em relação às outras, seja pela forma diferenciada, pelo tamanho, pela cor, ou pela posição na página. A partir dessa imagem, os olhos se movimentam para as imagens restantes, como se o leitor buscasse reconhecer o contexto em que ela está inserida, para que só posteriormente ocorra a leitura ordenada tradicionalmente, isto é, uma leitura linear da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Figura 15: Leitura tabular – mapeamento a partir de um destaque visual



Fonte: compilação do autor³⁶.

Os conceitos de leitura desenvolvidos pela tabularidade e pela artrologia não são exatamente recentes. Na década de 40, o quadrinista Will Eisner já trabalhava com a ideia do metaquadrinho. Ao transpor das tiras de jornal para as revistas em quadrinhos o seu personagem mais famoso, “The Spirit”, Eisner criou uma diagramação própria, a qual passou a ocupar todo o espaço disponível na página, fazendo com que todos os elementos (inclusive a própria página) tivessem um sentido narrativo na história. Dessa forma, obrigava o leitor a movimentar os olhos pela totalidade da página antes de encontrar o seu percurso ou vetor linear, isto é, o seu modo de leitura convencional. Além disso, Eisner usava estrategicamente o ato obrigatório de virar a página, controlando o foco do leitor com alguma manobra visual ou textual. Para o autor:

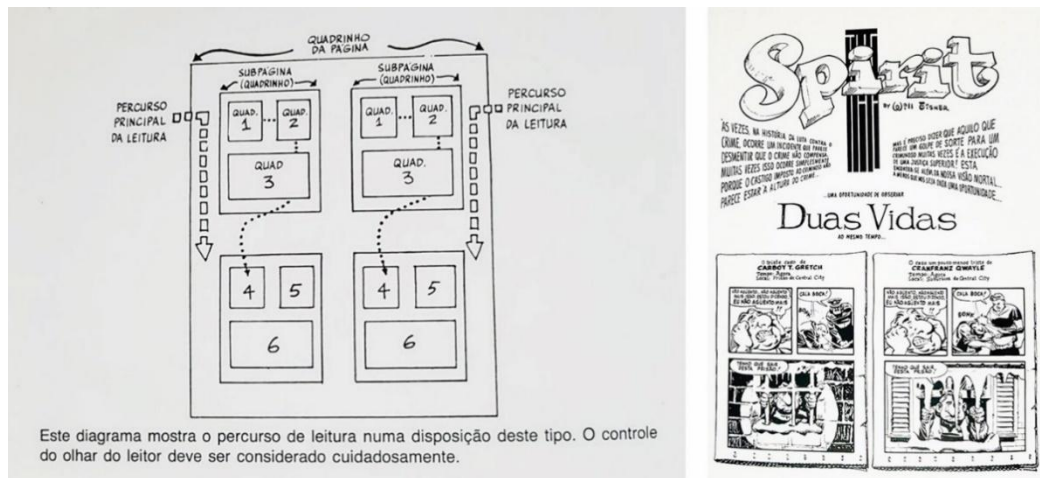
É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se aqui, de uma questão de atenção e retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo do composto pela história em si (EISNER, 1995, p. 63).

Para Eisner, tudo “o que ocorre DENTRO do quadrinho é PRIMORDIAL!” (1995, p. 63). Segundo o autor, cada página é resultado de uma cuidadosa deliberação, sem nenhuma intenção de se criar “um interesse de página às custas da subordinação dos quadrinhos internos”

³⁶ Montagem a partir de imagens de *The long hit* (EISNER, 2011) e *Dotter of her father's eyes* (TALBOT&TALBOT, 2015)

(p. 63). Citamos como exemplo uma página da história em quadrinhos *Two Lives* (*Duas vidas*), publicada em 1948 (Eisner, 1995, p. 80) (Figura 16), na qual “o desenvolvimento paralelo, além de ser a solução do problema de simultaneidade, é o próprio tema do enredo” (p. 80). Segundo Eisner, a própria página é o quadrinho que controla a narrativa total. O resultado “tenta controlar o percurso da leitura de modo que duas linhas narrativas possam ser seguidas sincronicamente” (p. 80).

Figura 16: Esquema narrativo que mostra o percurso da leitura



Fonte: Eisner, 1995.

Eisner sempre enfatizou que, diferentemente do cinema, os quadrinhos estão limitados à impressão e precisam da capacidade de leitura e participação do leitor, que “está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar” (2008, p. 75). Nesse sentido, seria preciso pensar no cinema apenas como um modelo em que o filme é projetado em uma sala fechada para um espectador que não poderá influenciar na sua veiculação. No entanto, essa é uma situação que tende a mudar completamente com o uso das tecnologias digitais e a internet, como mostra o funcionamento, por exemplo, dos canais de *streaming*, onde a oferta de produtos audiovisuais como filmes e séries catalogadas deixa para o público o total controle sobre o quer assistir, quando quer assistir e como quer assistir, por exemplo, pausando ou indo direto ao final.

Com relação aos quadrinhos, as tecnologias digitais e a internet surgiram como um novo campo criativo, com a produção e a elaboração visual dos quadrinhos sendo facilitada pela oferta de ferramentas gráficas e aplicativos, possibilitando novos modos de expressão e compreensão e criando novas experiências de leitura e interação. Mas, isso também trouxe novas complexidades, principalmente relacionadas a novas experiências de leitura, o que afeta,

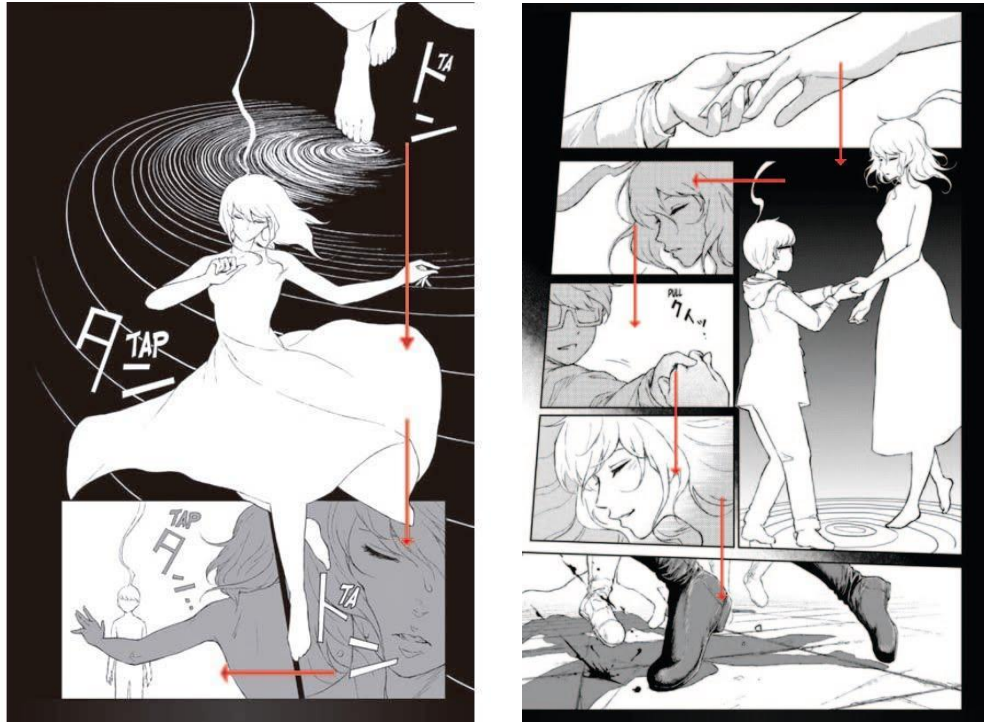
consequentemente, o processo de criação e produção dos quadrinhos. Ou seja, nesse novo contexto, em que se destaca a hipermídia³⁷, é necessário pensar sobre as modificações na produção e na leitura dos quadrinhos em suportes digitais, ainda mais quando essas mídias oferecem uma possibilidade ilimitada de publicação e compartilhamento. Nesse ponto, é importante analisar algumas estratégias narrativas usadas pelos quadrinhos para se ajustar a ferramentas como o computador, o *tablet* e o celular, e se adaptar gradualmente a plataformas digitais, como os canais de *streaming*. Dentre essas estratégias, para esse projeto é interessante analisar aquelas que são basilares para o destaque e sucesso das *webcomics* e *webtoons*.

2.1.3 Estradas verticais: o quadro que anda, a tela solitária e a encruzilhada digital

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, uma forma popular de reproduzir quadrinhos na web, em um primeiro momento, foi através da digitalização, página por página, das obras lançadas originalmente na forma impressa. Pela facilidade tecnológica, essa foi a forma de compartilhamento adotada pelas *scans*, histórias em quadrinhos (HQs) diretamente digitalizadas da obra original, traduzidas e disponibilizadas para o download gratuito em blogs e sites pessoais de fãs, geralmente sem licenciamento oficial. As obras preferenciais eram os quadrinhos de super-heróis americanos, álbuns europeus e, principalmente, quadrinhos orientais seriados, como manhwas (quadrinhos coreanos), manhuas (quadrinhos chineses) e mangás (quadrinhos japoneses), estes últimos exigindo uma leitura diferenciada, sempre da direita para a esquerda (Figura 17).

Figura 17: Sentido da leitura nos mangás japoneses: da direita para a esquerda

³⁷ Para Domingos (2011), a hipermídia, a linguagem da internet, “é a convergência entre mídias, artes, gêneros, linguagens, textos e usuários no ciberespaço: ali, onde vídeos, imagens, música, fotografias, textos, podem ser postados, lidos, assistidos, compartilhados, linkados, traduzidos, recriados, versados, curtidos, comentados. Em hipermídia, a literatura perde suas bordas, embaralha-se com as outras artes e linguagens do meio. Mais do que isso: compartilhada entre outros textos e agentes, geralmente fragmentada, ela não apenas perde o todo que o livro lhe dá, entre capa e contracapa, como também embaça outra margem: entre autor e leitor” (p.2).



Fonte: compilação do autor³⁸

Esse tipo de quadrinho, lido diretamente na tela do computador, *tablet* ou celular, acaba por emular uma página da mídia impressa, limitada ao tamanho da tela disponível. Essa também foi uma versão tecnológica alternativa ao *ebook*, que também disponibiliza quadrinhos, sem muito sucesso em um primeiro momento, principalmente pelas limitações gráficas de tela e cores. Ainda hoje, a cultura das *scans* continua ganhando espaço e gerando vários grupos de compartilhamento de quadrinhos, conhecidos como *scanlators*, que distribuem tanto as *raws* – páginas originais sem tradução – quanto as *scans* já traduzidas de obras lançadas recentemente no mercado impresso e digital, sempre para leitura online e download gratuito.

Figura 18: *Scans* traduzidas por fãs para vários idiomas

³⁸ Montagem a partir de scans de páginas da obra *Ori no naka no soloist* (2021), de Moriya Shiro. Disponível em: <<https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100047>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.



Fonte: compilação do autor³⁹

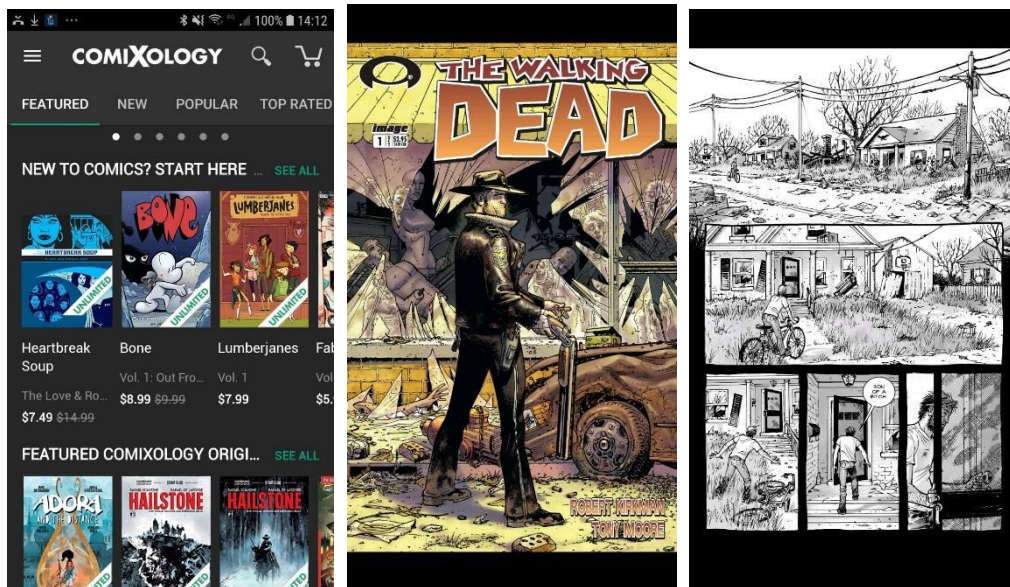
Para combater a cultura da *scan* e ocupar o espaço do *ebook*, as editoras de quadrinhos e empresas da área, como *comic shops*⁴⁰, criaram *e-readers* e aplicativos que buscam promover e facilitar a leitura dos quadrinhos em computadores e celulares. Plataformas digitais como *ComiXology*, *ComicRack* e *Social Comics*, além dos aplicativos próprios de empresas como DC Comics e Marvel Comics, se consolidaram como forças do mercado digital de quadrinhos, gerando economia com o custo de impressão das editoras, aumentando a oferta e facilitando a venda de edições atuais e antigas digitalizadas. Só o *ComiXology* (Figura 19), um dos aplicativos mais populares dos quadrinhos, oferece uma biblioteca com mais de 80 mil títulos,

³⁹ Montagem a partir de scans de páginas da obra *Ori no naka no soloist* (2021), de Moriya Shiro, em sequência de páginas que partem da *raw* original até os *scans* traduzidas por fãs para vários idiomas. Disponível em: <<https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100047>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

⁴⁰ As *comic shops* são lojas especializadas em HQs, *games*, *figure actions* e outros artigos relativos à cultura pop. Essas lojas substituíram a venda de HQs em bancas de revistas, criando pontos de venda exclusivos para quadrinhos. Nelas, os consumidores determinam quem faz sucesso, devido à procura e reserva especializada. As editoras de quadrinhos geralmente publicam, em larga escala, o que as *comics shops* informam.

entre HQs pagas e gratuitas. Tamaña popularidade despertou o interesse da empresa Amazon, que adquiriu e disponibilizou o *ComiXology* para os clientes de quadrinhos, já que o aplicativo de leitura digital *Kindle*, normalmente utilizado pela empresa, não era um consenso entre os consumidores da área.

Figura 19: App ComiXology: tela (celular) de biblioteca de obras



Fonte: compilação do autor⁴¹

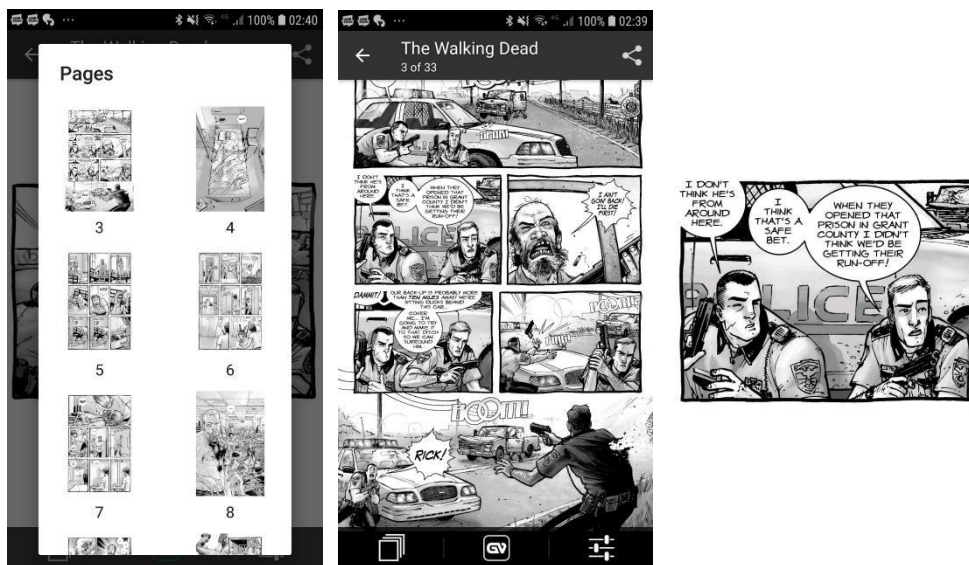
No entanto, esses aplicativos ainda mantêm as estratégias de composição e montagem dos quadrinhos na forma original concebida para a mídia impressa (jornal ou revista em quadrinhos). Ou seja, uma criação narrativa que visa originalmente uma estrutura tabular⁴², com suas estratégias de leitura e de interação, como a virada da página ou como a utilização de elementos de destaque para indicação de leitura visual. Obviamente, vários problemas de leitura resultam dessa experiência, já que o tamanho da tela limita a visualização da página completa da HQ, geralmente obrigando o leitor a utilizar ferramentas de *zoom* para a aproximação, destaque e ajuste dos quadros, e para a troca de página. Para resolver esse problema de

⁴¹ Montagem a partir de imagens da biblioteca de obras do aplicativo ComiXology e da HQ *The Walking Dead 01* (2003), de Robert Kirkman, p. 01 e p.14. Disponível em: <<https://www.comixology.com/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

⁴² Doravante, utilizarei o termo tabular para fazer um contraponto ao termo linear, com o objetivo de facilitar sua diferenciação, tanto na leitura quanto na estrutura dos quadrinhos. Nesse trabalho, entenda-se então tabular como uma leitura que não se processa segundo a linearidade dos quadros, mas sim da sobreposição da leitura e da interpretação resultante da integração dos vários elementos verbais e não-verbais constituintes de uma página de quadrinhos.

visualização e interação, os aplicativos passaram a usar ajustes de definição e contraste nas imagens, além de efeitos de leitura quadro a quadro, em que o próprio aplicativo faz a função de ajustar o quadro à tela digital, gerando uma leitura linear, em muitos casos com efeito diferente ao da narrativa elaborada originalmente na estrutura tabular (Figura 20). Posteriormente, outros recursos, como *motion comics*⁴³, *interactive comics*, *interactive graphic novel* e *AR*⁴⁴ (*Augmentent Reality*), foram incorporados aos aplicativos, possibilitando diversas formas de hiperleitura dos quadrinhos.

Figura 20: App ComiXology: acesso à HQ *The Walking Dead*



⁴³ *Motion comics* e *interactive comics* são obras híbridas que permitem a leitura de HQs em movimento, combinando a técnica dos quadrinhos com a animação, onde se pode parar as imagens, recuar ou avançar a leitura, ampliar as imagens, verificar as camadas (como num software gráfico), retirar os balões e reproduzir num formato eletrônico, como se fosse um filme.

⁴⁴ *AR* (*Augmentent Reality*) é um aplicativo que permite ao usuário fotografar o código da HQ para obter informações como filmes, entrevistas, resumos, lançamentos, animações, etc.



Fonte: compilação do autor⁴⁵

Recursos desse tipo também passaram a ser incorporados pelas *webcomics*, histórias em quadrinhos plenamente integradas à realidade da hipermídia, que são produzidas e veiculadas diretamente na internet por meio de blogs, sites e redes sociais. Apesar de funcionar como um espaço para todo o tipo de quadrinhos, incluindo tiras e charges, a *webcomic* acabou consolidando uma imagem de canal para histórias seriadas, geralmente com capítulos diários ou semanais. Um perfil ideal tanto para novos autores, que encontraram um espaço de reconhecimento e de divulgação de seus trabalhos, quanto para editoras e leitores, que ampliaram suas alternativas de consumo.

Para os autores, o contato com o público ficou instantâneo, os laços de relacionamento foram estreitados e o público se aproximou do conceito de fã. Para os leitores, as ferramentas digitais permitem o compartilhamento das suas experiências de leitura e de suas preferências de consumo. Já para as editoras, além da venda facilitada, é um espaço que possibilita o surgimento de novos talentos, que se destacam com trabalhos em sites, blogs e nas próprias plataformas de redes sociais. Esse é um universo, enfim, rico para o desenvolvimento de práticas de leitura condizentes com a cultura digital. (DOMINGOS & CARDOSO, 2016, p.132)

Mas se as *webcomics* possibilitavam uma nova produção de quadrinhos, parte da criação ainda se alinhava à estrutura tabular dos quadrinhos impressos, tanto que muitos trabalhos digitais acabaram sendo absorvidos por editoras e produzidos em forma de *graphic novel*, tornando frequente o monitoramento do mercado digital em busca de novos talentos. Além

⁴⁵ Montagem a partir de imagens do App Comixology: tela (celular) da visualização de páginas; página completa; ajuste automático de quadros (realizado pelo app); acesso à HQ *The Walking Dead 01* (2003), de Robert Kirkman, p. 03 e 04. Disponível em: < <https://www.comixology.com/> >. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

disso, se o autor não despertar o interesse comercial de editoras, pode ainda apostar no crescimento da cultura colaborativa e buscar um financiamento coletivo, por meio de sites de *crowdfunding*⁴⁶, visando principalmente a impressão da HQ.

Deixar esse pensamento direcionado à criação tabular para focar na adequação total do quadro à tela do *gadget*, já como parte da criação narrativa do quadrinho, se tornou uma característica da *webtoon*, uma forma de *webcomic* agora plenamente ajustada à leitura dos quadrinhos digitais de forma linear, já que opera basicamente no sentido vertical e é totalmente dependente da movimentação da barra de rolagem (ou do toque na tela do celular). Isso difere do sentido de leitura dos quadrinhos ocidentais (lê-se da esquerda para a direita) e também dos orientais (lê-se da direita para a esquerda). Dessa forma, o autor de *webtoons* precisa pensar sua estratégia narrativa, do roteiro à composição e montagem, para que se adéque com a sequencialidade vertical dos quadros, apostando em recursos que se aproximam mais dos planos cinematográficos e da reconstrução do movimento *frame a frame*, que é recorrente da animação e dos processos de *storyboard*, por exemplo. A questão da verticalidade também é importante, já que os novos aplicativos de “leitores de quadrinhos”, incorporados aos sites de *webtoons*, comumente passaram a oferecer apenas essa alternativa, criando o hábito de rolar a página para baixo, como se essa fosse uma longa estrada sem interrupções e sem a necessidade de maior intervenção do leitor, como virar a página, clicar ou procurar um sentido interpretativo para a sequencialidade dos quadros a partir de uma imagem destacada. A ação e o enredo se desenvolvem em um movimento único, quadro a quadro, como se esses fossem uma tela de uma sala de cinema, onde o leitor pode ver apenas uma cena de cada vez (Figura 21). É uma alternativa eficaz, principalmente para um público crescente que utiliza o celular para ler quadrinhos, que são muitas vezes definidos como *mobile comics*.

Figura 21: Webtoon *Sweet Home*

⁴⁶ Segundo Trásel (2012), “o microfinanciamento (do inglês “crowdfunding”) é um processo através do qual indivíduos e organizações doam pequenas quantias de dinheiro para uma causa específica, de modo a permitir sua execução. Trata-se, em linguagem informal, da boa e velha “vaquinha”, mas potencializada pela arquitetura descentralizada da Internet. Visto que os proponentes normalmente valem-se de serviços de redes sociais para divulgar a coleta, é possível reunir quantidades maiores de recursos a custos menores do que os tradicionais pedidos de doações de porta em porta. O termo tem sido usado para designar o financiamento, através da Internet, de atividades e produtos como obras de arte, reportagens e empresas desde o início dos anos 2000” (P.41).

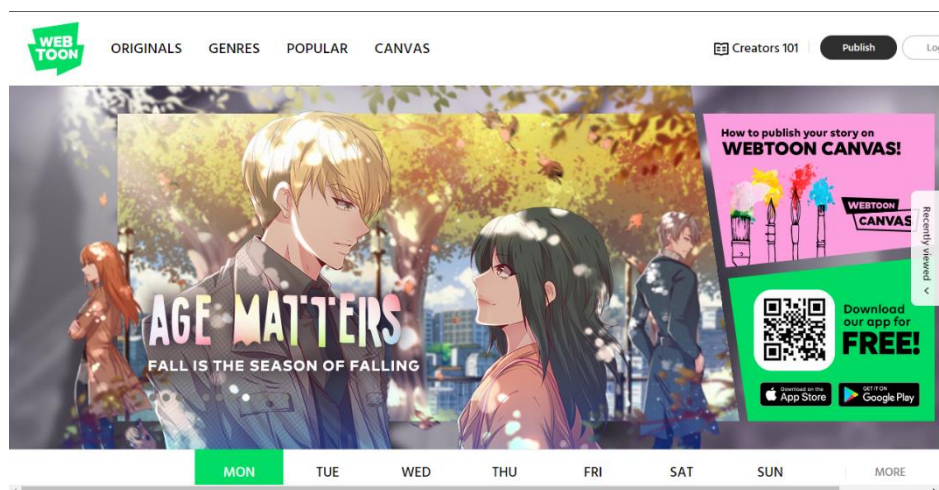


Fonte: compilação do autor⁴⁷

⁴⁷ Montagem a partir de sequência de quadros da webtoon *Sweet Home*, de Carnby Kim e Youngchan Hwang (2017). Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/ep-4/viewer?title_no=1285&episode_no=5>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

Inicialmente conhecida como uma palavra sinônima à *webcomic*, já que também designava genericamente os quadrinhos publicados na internet, a *webtoon* passou a ganhar mais notoriedade com a crescente produção de quadrinhos da Coreia do Sul, chamados de *manhwa*, que possuem uma inclinação comercial direcionada principalmente aos gêneros de aventuras, romance, ação e terror, e que possuem milhões de assinantes no mundo todo, já que geralmente disponibilizam tradução para vários idiomas. Plataformas de quadrinhos como a Naver Webtoon, que registrou e consolidou comercialmente o nome Webtoon (Figura 22), a Tapas, e a Daum Webtoon (Figura 23), entre outras, começaram a investir em um sistema de produção de quadrinhos que cria um espaço livre para o autor (webtoon canvas), que pode criar sua conta e disponibilizar suas obras, que serão avaliadas. Se aprovadas, as obras ganham apoio para produção seriada e licenciamento e são lançadas para os assinantes da plataforma, seguindo o sistema de monetização e recompensa recorrente na internet, funcionais em plataformas digitais como *Youtube*, que repassam aos autores mais acessados – em termos de leitores e seguidores – parte dos lucros obtidos principalmente com publicidade e assinaturas, além de possíveis ações de marketing, adaptações e licenciamento de produtos.

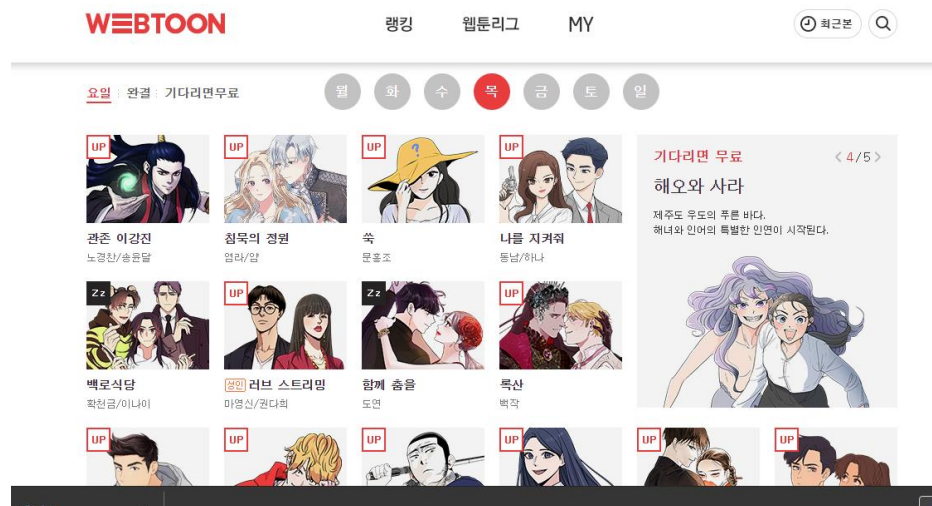
Figura 22: App Webtoon: tela inicial (notebook)



Fonte: Webtoon⁴⁸

Figura 23: App Daum Webtoon: tela inicial (notebook)

⁴⁸ Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.



Fonte: Webtoon Daum⁴⁹

Como comentado, esse tipo de quadrinho exige uma produção pensada exclusivamente para a movimentação vertical quadro a quadro, característica da função de rolagem dos aplicativos, com capítulos extremamente longos, muitas vezes centrados apenas em uma sequência de ação, o que dificulta sua publicação posterior em material impresso, já que demandaria muito espaço gráfico. Por isso, as *webtoons*, que também precisam seguir um apertado calendário de produção seriada, geralmente optam por um design digital mais “limpo”. Ou seja, como são produzidas digitalmente, utilizam muito dos recursos de repetição de programas gráficos, geralmente com traços e *background* simplificados e excesso proposital de cores vibrantes na escolha da paleta de cores, contrastando com o detalhado preto e branco recorrente dos mangás impressos japoneses, por exemplo. Com esses recursos gráficos, é possível aproveitar repetidas vezes o *background* – fundos, cenários, texturas e enquadramentos, que contam com poucos detalhes –, bem como movimentos e poses das personagens, reduzindo os elementos constituintes da cena, com o objetivo de tornar a leitura mais simples e direta.

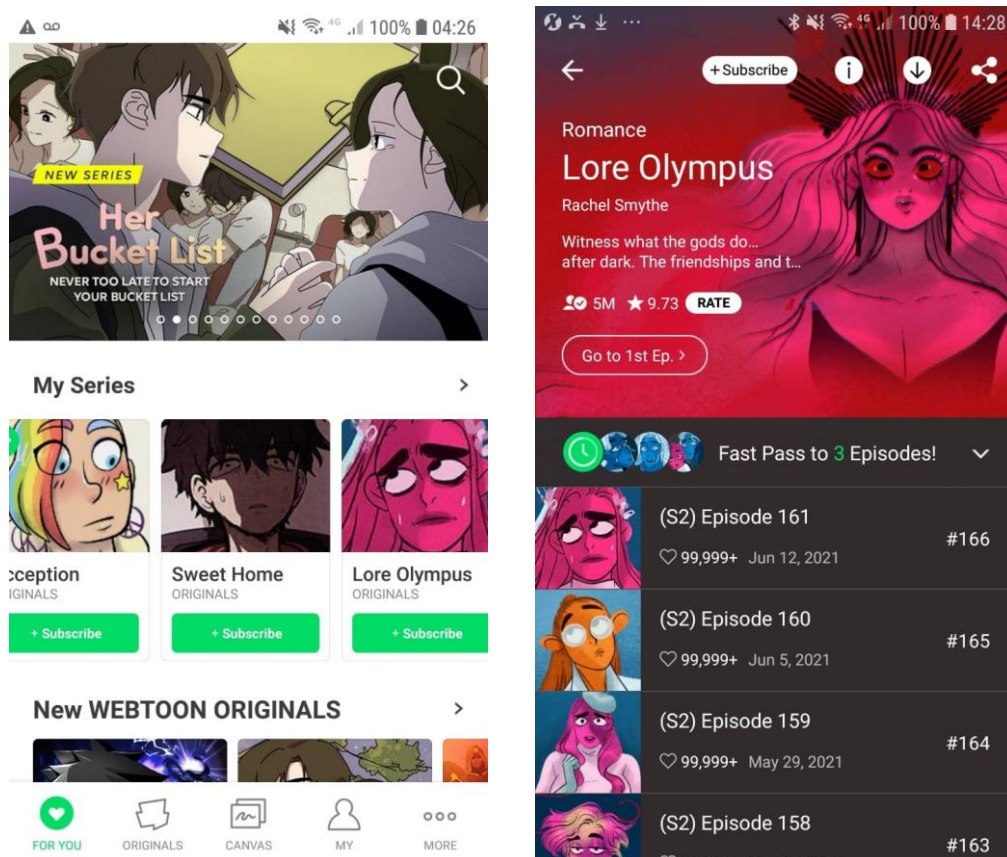
Além disso, muitas *webtoons* incorporam recursos de outras mídias na sua produção, visando principalmente o mercado de adaptação para audiovisuais, como séries e filmes em canais de *streaming*, tanto orientais quanto ocidentais. Na plataforma Webtoon, por exemplo, as trinta melhores séries semanais somavam, no início de 2021, cerca de 2,4 bilhões de visualizações, com média de um milhão de leitores por série⁵⁰. Só a série *Lore Olympus* (2019)

⁴⁹ Disponível em: <<http://webtoon.daum.net/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

⁵⁰ Dados disponibilizados pela Webtoon. Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

(Figura 24), de Rachel Smythe, maior sucesso da plataforma, teve cerca de 299 milhões de visualizações em 2019, seu ano de lançamento. O sucesso da série, um romance moderno que conta uma nova versão sobre a mitologia grega, focando principalmente em Perséfone e Hades, foi tão grande que passou a migrar para novas mídias. Seus primeiros capítulos foram lançados em quadrinhos impressos e a produção de uma série de animação para a Netflix foi anunciada.

Figura 24: App Webtoon: tela inicial (celular) - séries e capítulos



Fonte: compilação do autor⁵¹

Outro exemplo de sucesso é a webtoon *Sweet home* (2017), de Carnby Kim e Youngchan Hwang, uma história pós-apocalíptica de terror e suspense sobre pessoas que se transformam em monstros quando dominadas por seus desejos, publicada em 140 capítulos na plataforma Webtoon, e que ganhou uma série *live-action* pela Netflix em 2020. Na versão em quadrinhos, *Sweet home* flerta com a mídia música desde o princípio, já que as duas

⁵¹ Montagem a partir de imagens do app Webtoon: tela inicial (celular) da biblioteca de séries; e tela (celular) da lista de capítulos disponíveis da série *Lore Olympus*, de Rachel Smythe (2017). Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

personagens protagonistas se dedicam à criação de uma canção, que dá título à obra, em meio a tragédias diversas. Mais do que complemento, o ato de criação da canção, o ato de tocar e o próprio instrumento musical – no caso um violão – são protagonistas de cenas essenciais para o desenvolvimento narrativo. No capítulo final, o aplicativo dá a oportunidade para o leitor de clicar na música finalizada e ouvir como fundo enquanto a protagonista toca a canção no violão. Nesse processo, a barra de rolagem (ou o movimento do dedo na tela do celular) parece imitar o ritmo do dedilhar das cordas do violão, permitindo que o leitor controle o ritmo musical dependendo da cena do quadrinho: mais rápido para imitar a batida/arranjo da música e mais lento para “encaixar” as passagens mais impactantes com a cena desenhada (Figuras 25 e 26)⁵².

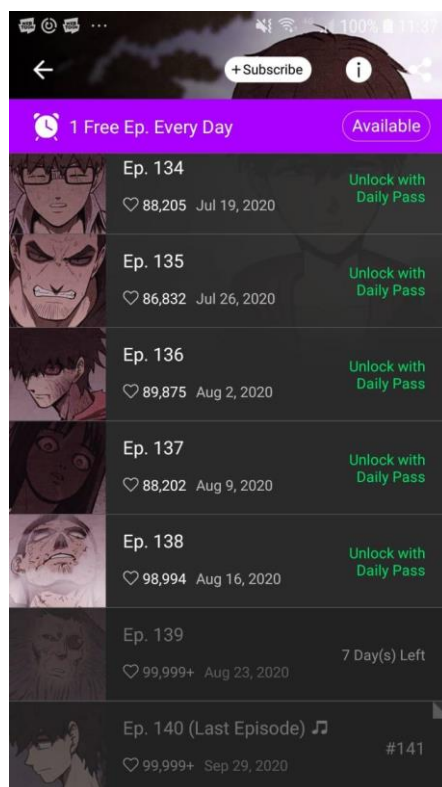
Figura 25: *Sweet Home*, de Carnby Kim e Youngchan Hwang (2017)



Fonte: Webtoon

Figura 26: App Webtoon: lista de capítulos (celular) da webtoon *Sweet Home*

⁵² Disponível em <<https://www.webtoons.com/en/>> ou <https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/ep-4/viewer?title_no=1285&episode_no=140>



Fonte: Webtoon⁵³

As várias possibilidades hipermediáticas das *webtoons* e *webcomics* foram importantes no direcionamento do projeto *ELAS*. Pensei inicialmente que a produção digital seria o método mais viável desse trabalho, já que poderia oferecer *links* para os trabalhos que originaram as adaptações, além de outras mídias como vídeos da produção, aplicações de técnicas de desenho e ilustrações que não foram utilizadas. Além disso, a possibilidade de uma publicação, divulgação e compartilhamento facilitados pelas tecnologias digitais, seriam soluções mais apropriadas, dado o tempo de produção escasso até o final da tese, principalmente se investisse meu tempo de produção para seguir as regras pré-determinadas de uma plataforma de *webtoons*, por exemplo.

No entanto, havia um ponto de convergência nesse cenário dos quadrinhos digitais que me preocupava: a escassa disponibilização de quadrinhos não-ficcionais, principalmente os de cunho jornalístico. Ao fazer uma rápida pesquisa, é possível perceber que quadrinhos baseados em relatos jornalísticos não são preferenciais nas listas de sucesso comercial dos canais de *webcomics* ou *webtoons*, onde geralmente predominam quadrinhos de ficção que apostam em gêneros populares como aventura, comédia, drama, romance, suspense ou terror. No máximo,

⁵³ Para a experiência de interação entre HQ e a música é preciso acessar o app Webtoon, obra Sweet Home, capítulo 140, clicar no ícone da canção e deslizar verticalmente a HQ. Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

os quadrinhos jornalísticos preenchem pequenos espaços em canais pessoais ou de grandes veículos ou portais de notícias, surgindo como alternativa complementar à informação jornalística diária e não como recorrente interesse narrativo, ou são publicados na forma de charges e cartuns, que aliam o humor com a crítica social e política de forma sucinta. Como o Projeto *ELAS* tem como base a criação jornalística de fundo investigativo, a partir de entrevistas, era preciso analisar melhor os caminhos disponíveis para a produção e veiculação desse tipo de quadrinhos.

2.2 O desenho da informação: as fronteiras entre jornalismo e quadrinhos ou o que você deveria saber antes de tentar ilustrar os limites entre realidade e ficção para uma obra de jornalismo em quadrinhos

É possível perceber, nos jornais e revistas impressos atuais, a nítida perda de espaço dos quadrinhos, que de grandes suplementos e cadernos especiais, passaram para um sistema de tiras diárias até que se transformaram em um artifício estético, normalmente de complementaridade ilustrativa. A necessidade de atualização diária ou semanal dos jornais, aliado ao alto custo e demora na produção, impossibilita o uso frequente das histórias em quadrinhos como material informativo, principalmente as histórias mais longas e investigativas. Por outro lado, as charges e cartuns, famosos pelo teor crítico social e político, continuam a ganhar destaque, seja como coluna em grandes jornais como o francês *Le Monde* – que publica tradicionalmente uma charge na sua capa diária – e o brasileiro Folha de S. Paulo – que anteriormente mencionei, comentando o “esquecimento” dos quadrinistas – ou em revistas especializadas em quadrinhos críticos, como a *Charlie Hebdo*. O estilo de piada crítica sobre fatos atuais e a característica visual que ocupa apenas um quadro ou tira fazem também com que o cartum e a charge sejam uma alternativa narrativa nas redes sociais digitais, privilegiados pela possibilidade de compartilhamento e reconhecimento imediato. Por conta disso, é possível perceber um crescimento de sites pessoais, na forma de *blogs* ou *webcomics*, que atuam como uma espécie de repositório de trabalhos, o que facilita sua divulgação, tanto de profissionais consagrados quanto de iniciantes. É o caso da cartunista Laerte, uma das mais conceituadas e críticas quadrinistas brasileiras, que lançou em abril de 2021 um site próprio com a compilação de todos os seus trabalhos (Figura 27).

Figura 27: Charge de Laerte, crítica sobre a realidade política e social brasileira



Fonte: Site Laerte⁵⁴

No entanto, na mesma medida em que as charges e cartuns passaram a ter mais destaque na web, as histórias em quadrinhos mais longas e investigativas, no caso dos quadrinhos jornalísticos, precisaram se reinventar para conquistar seu espaço, ainda restrito. Uma alternativa foi a criação de canais coletivos de produção de quadrinhos jornalísticos, bem como sites pessoais que divulgavam os trabalhos de jornalistas iniciantes ou acadêmicos da área.

Um dos canais especializados em obras jornalísticas que disponibiliza um catálogo variado de produções em quadrinhos é o *Cartoon Movement*, que mantém trabalhos de jornalistas de diversos países, tanto em forma de cartum político quanto em forma de reportagens em quadrinhos jornalísticos. Dentre as obras, destaco a reportagem em quadrinhos brasileira *Inside the favelas* (Figura 28), realizada por Augusto Paim e pelo ilustrador Maumau, que relata a ocupação das favelas cariocas em 2011, com a invasão policial para combater o tráfico.

Figura 28: *Inside the favelas* (2011), de Augusto Paim e Maumau

⁵⁴ Disponível em <<https://www.laerte.art.br/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.



Fonte: *Cartoon Movement*⁵⁵

Outros canais destacados são a revista italiana *Mamma*⁵⁶, que dedica um espaço especial para reportagens em quadrinhos, e a revista *Symbolia*⁵⁷, que mesmo tendo encerrado suas atividades ainda disponibiliza várias reportagens. No Oriente Médio, posso destacar a *Samandal*⁵⁸ (palavra árabe para salamandra) que é uma organização de voluntariado sem fins lucrativos que se dedica a publicar a arte dos quadrinhos no Líbano e no resto do mundo. No Brasil, além de espaços consolidados como a agência de jornalismo investigativo Agência Pública⁵⁹, que traz reportagens em quadrinhos, é preciso destacar as iniciativas independentes de jornalistas e estudantes de jornalismo, que pesquisam, produzem e veiculam reportagens em quadrinhos. Uma delas é o site da jornalista e ilustradora Carol Ito⁶⁰, onde ela publica suas obras, muitas delas realizadas para revistas, a exemplo da Trip. Já as jornalistas Helô D'Angelo e Joyce Gomes disponibilizam a reportagem em quadrinhos *Quatro Marias*⁶¹, que trata da realidade do aborto a partir da história de quatro mulheres, e Cecília Marins, Maria de Vicentis e Tainá Freitas publicaram a obra *Parque das Luzes*⁶², que relata histórias de mulheres em condição de prostituição no Parque da Luz em São Paulo.

Da mesma forma, jornais e revistas passaram a criar alguns espaços, em seus canais e portais de informação na web, para adequar e disponibilizar quadrinhos jornalísticos com base

⁵⁵ Disponível em <<http://www.cartoonmovement.com/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.mamma.am/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁵⁷ Disponível em: <<https://symboliamag.tumblr.com/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁵⁸ Disponível em: <<https://samandalcomics.org/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁵⁹ Disponível em: <<https://apublica.org/hq/>>. Acesso em: 20 de julho de 2021.

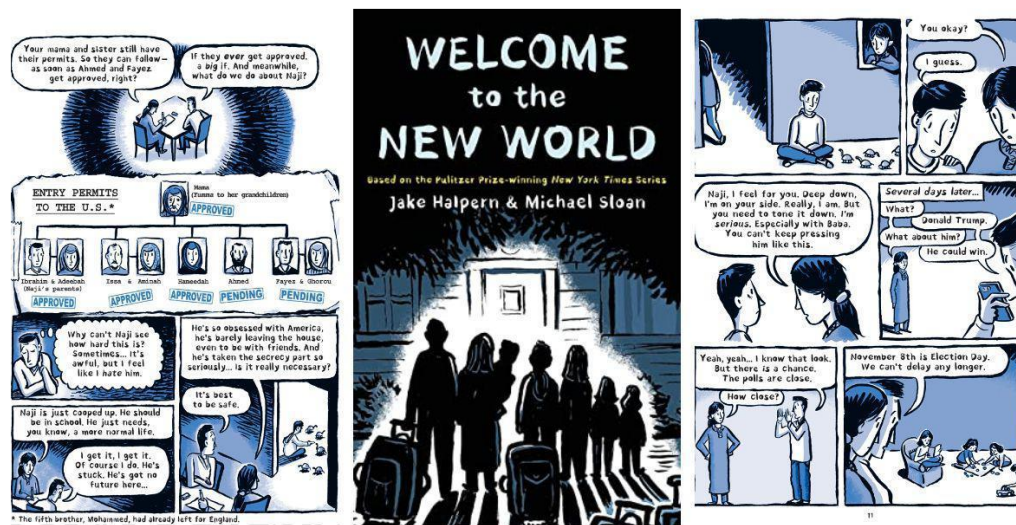
⁶⁰ Disponível em: <<https://salsichaemconserva.wordpress.com/>> Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁶¹ Disponível em: <<https://quatromarias.com/>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

⁶² Disponível em: <<https://parquedasluzes.com/index.php>>. Acesso em: 20 de jul. de 2021.

em reportagens. Dentro dessa adequação atual, é possível perceber que os quadrinhos assumem uma estrutura linear para complementar informações mais dinâmicas, estratégia condizente com a efemeridade da notícia, e uma estrutura tabular quando compreende um material mais duradouro. Nesse último caso, as histórias dizem respeito principalmente a reportagens mais longas, atemporais, com mais elementos constituintes e maior densidade dramática. Um exemplo é a reconhecida e premiada HQ *Bem-vindo ao novo mundo* de Jake Halpern e Michael Sloan (Figura 29). Publicada em capítulos no jornal *New York Times*, a obra ganhou o prêmio Pulitzer de “Editorial Cartuning” (Desenho Editorial) em 2018, sendo publicada em forma de *graphic novel* depois do reconhecimento e, posteriormente, ainda ganhou uma sequência digital, também produzida pelo jornal. *Bem-vindo ao novo mundo* retrata a história de dois irmãos, Jamil e Ammar, que fugiram da Síria em 2012, com suas esposas e filhos e migraram para os Estados Unidos como refugiados.

Figura 29: *Bem-vindo ao novo mundo* (2018), de Jake Halpern e Michael Sloan



Fonte: compilação do autor⁶³

Outro exemplo é *Meninas em Jogo* (Figura 30), uma reportagem em quadrinhos investigativa sobre a exploração sexual e o tráfico interno de meninas em Fortaleza. Publicada pela *Agência Pública* na véspera da Copa do Mundo de Futebol no Brasil, a obra recebeu, no Concurso Tim Lopes de Jornalismo Investigativo em 2013, uma bolsa para sua produção.

⁶³ Montagem a partir de imagens da webcomic *Bem-vindo ao novo mundo* (2018), de Jake Halpern e Michael Sloan, publicada no site do jornal *New York Times*, em 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/series/syrian-refugee-family-welcome-america>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

Figura 30: Reportagem *Meninas em jogo* (2013)



Fonte: Pública - agência de reportagem e jornalismo investigativo⁶⁴

Já nos quadrinhos usados com o propósito de complementar as notícias, vale apontar a crescente adequação ao estilo visual do infográfico, sendo utilizados para ilustrar passo a passo situações complexas de reportagens, facilitando assim a interpretação dos fatos. Essa finalidade visual de ilustrar em tópicos os momentos chaves da informação, típica do caráter informativo e educativo do infográfico, funciona bem com a linearidade dos quadros, dispostos segundo a ordem dos fatos naturais. Como exemplo, é possível citar uma reportagem do portal de notícias *GI*, sobre a morte do cantor de funk MC Kevin, que caiu da varanda de um hotel na Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, em maio de 2021. A narrativa, definida pelo portal como reportagem em quadrinhos, funciona mais como um infográfico que ilustra os momentos da tragédia do que, de fato, como uma história em quadrinhos.

Figura 31: Sequência de reportagem em quadrinhos - morte de MC Kevin

⁶⁴ Disponível em <<https://apublica.org/hq/2014/05/hq-meninas-em-jogo/>> . Acesso em 29 de jul. de 2021.



Fonte: Jornal O Globo⁶⁵

Apesar do espaço digital se mostrar uma conquista aparentemente ascendente, os quadrinhos de não ficção – em maior escala os quadrinhos jornalísticos e em menor escala os quadrinhos biográficos – não são obras de muito sucesso editorial nos canais de *webcomics* ou *webtoons* e, portanto, não dispõem de um espaço comercial ou de publicação digital garantido, que não os alternativos mencionados anteriormente. No entanto, essa não é a realidade dos quadrinhos jornalísticos e biográficos no ambiente das publicações impressas, já que nesse âmbito conquistaram um espaço efetivo e um reconhecimento editorial, principalmente a partir do sucesso dos livros-reportagens sob a forma de *graphic novels*. São essas relações entre quadrinhos, jornalismo e relatos biográficos que vão pontuar a discussão a seguir.

2.2.1 Imagem de jornalismo: as caricaturas do poder, os ilustradores da notícia e as cenas da escravidão

Até meados do século XIX, os jornais eram conhecidos por suas páginas com matérias informativas e opinativas em forma de grandes blocos de textos. Somente em 1796, com a criação do sistema de impressão litográfico, é que o leitor teve a oportunidade de acompanhar as notícias incrementadas com elementos visuais. Criado por Johann Alois Senefelder, a litografia simplificou a impressão em papel, através de um processo planográfico, e facilitou o acréscimo de desenhos, mudando a forma de leitura dos jornais. Esse “acrécimo visual”, visto como complemento informativo, possibilitou o surgimento de periódicos, principalmente na França pós-revolução de 1830, que tinham na caricatura a sua maior atração. Para Bruchard (1995):

A caricatura se inseria dentro de um movimento em que toda uma geração de artistas, veiculada por uma imprensa cada vez mais ágil, soube estabelecer um modo de observar, descrever e julgar aquilo que consiste em *atualidade* na acepção moderna do termo, com o alcance, impacto e desdobramentos midiáticos que mantém até hoje. (1995, p. 4)

A ideia da caricatura era baseada na publicação de gravuras contendo sátira política e crítica social, tendo como alvo principal os governantes e políticos locais e suas relações com a comunidade. Honoré Daumier foi um dos maiores nomes do caricaturismo, dedicando-se à

⁶⁵ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/sexo-drogas-brigas-morte-de-mc-kevin-em-quadrinhos-25028073?utm_source=globo.com&utm_medium=oglobo>. Acesso em 29 de jul. de 2021.

caricatura política e à defesa dos ideais liberais (BRUCHARD, 1995, p.4). Sua gravura *Gargantua* (Figura 32), que criticava o rei Louis-Philippe, “valeu-lhe seis meses de detenção, primeiro no cárcere de Sainte-Pélagie, depois na casa de saúde do doutor Pinel” (BRUCHARD, 1995, p.4).

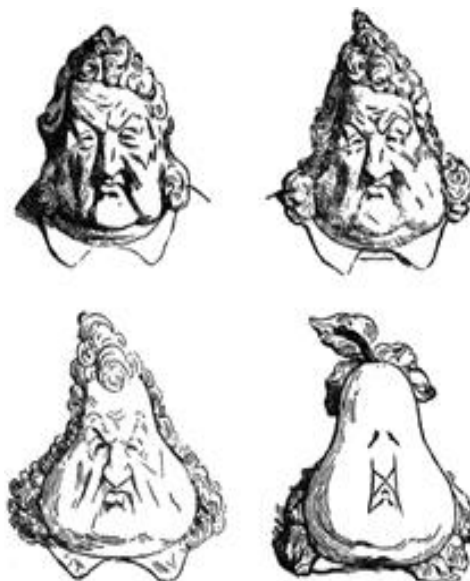
Figura 32: Rei Louis-Philippe e os impostos do povo em *Gargantua*



Fonte: Daumier (1995)

Já o autor Philipon publicou no jornal *Le Charivari*, em 1834, uma sequência de desenhos que também criticavam o rei, de uma forma icônica: o rosto do rei se transformava lentamente em uma pera – a palavra francesa *poire* significa pera, mas também tem o sentido de tolo (Figura 33). Multado pela publicação, Philipon ironicamente quitou sua dívida com a venda avulsa da mesma gravura (BRUCHARD, 1995, p.9).

Figura 33: Rei Louis-Philippe e a pera (tolo), em *Les Poires*



Fonte: Daumier (1995).

O conceito crítico e estrutural da caricatura se mantém vivo ainda hoje nos jornais na forma da charge e do cartum, que continuam a extrair humor dos contextos social, político e econômico. A charge costuma satirizar uma situação ou personalidade, retratando-a sobre a forma caricaturizada, e mantém ainda uma função política muito importante, normalmente de oposição às autoridades vigentes. O leitor precisa conhecer minimamente a situação e os personagens envolvidos para entender e rir da charge (CHINEN, 2011, p.8). Já o cartum restringe-se a um único quadro ou painel em que é ilustrada uma situação, normalmente de compreensão universal e sem vínculo com o contexto sociocultural da época. Em ambos os casos, o humor continua sendo o combustível principal. Para Cardoso,

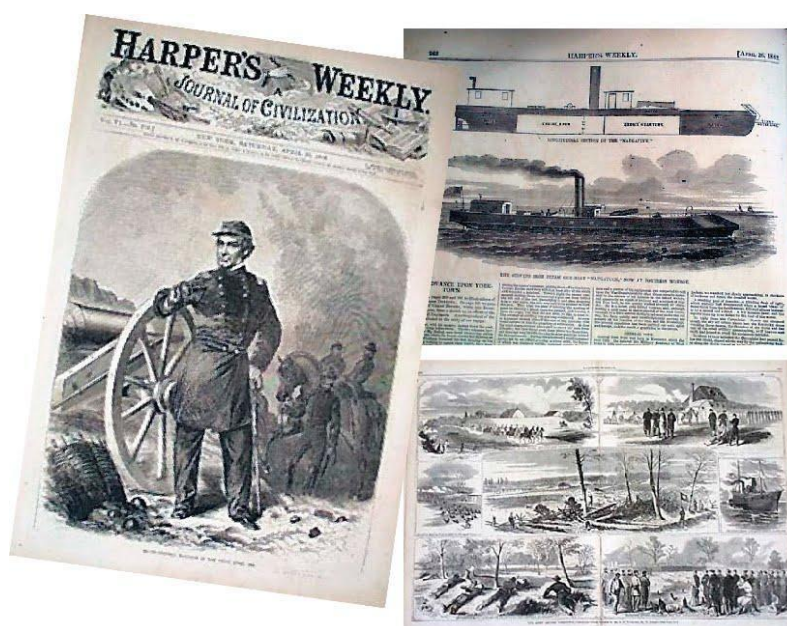
Mais do que uma simples forma de entretenimento, o humor em quadrinhos desvela certas práticas sociais, culturais e políticas, cobertas pelos mecanismos disciplinares de poder, colocando em relevo as fraquezas e imperfeições dos sujeitos e das sociedades. Ao delinear de maneira crítica os contornos de grupos sociais, o humor em quadrinhos permite compreender as tensões entre os mecanismos de controle e as forças de resistência; entre as normas impostas e a acrasia; entre os comportamentos de submissão e transgressão. Nesse sentido, atuam como um tipo de expressão cultural popular que objetiva, ao satirizar os grupos dominantes, trazer à luz as adversidades que nos cercam. (2014, p. 11)

No século XIX, por falta de recursos para o registro fotográfico dos acontecimentos, já que a fotografia ainda era incipiente⁶⁶, a ilustração tornava-se elemento narrativo e informativo

⁶⁶ O fotógrafo conseguia retratar, no máximo, combatentes em período de descanso e campos de combate esvaziados, já que eram viajantes “vergados sob o peso de um equipamento de grandes dimensões e obrigados a transportar consigo – literalmente – o laboratório”. (SOUSA, 2000, p.27)

indispensável da imprensa. Por isso, a ideia de um jornalismo ilustrado ganhou forma nos mais diversos segmentos: notícias locais, grandes festas, acontecimentos sociais e principalmente coberturas de guerras (Figura 34), passaram a ser contados com o auxílio da ilustração, não necessariamente sequencial. Os desenhos de testemunho visual, segundo Embury & Minichiello (2018), se tornaram cada vez mais populares na virada do século XVIII para o século XIX: “esses artistas eram conhecidos como ‘ilustradores de notícias’” (p.4).

Figura 34: Jornal Harper's Weekly ilustra a Batalha de Shiloh



Fonte: compilação do autor⁶⁷

Nos EUA, a imprensa passou a fazer uma cobertura ilustrada de acontecimentos, como a guerra civil americana em 1861, mantendo-se distante do campo opinativo do fato jornalístico e limitando-se a retratar momentos diferentes de cada ação, como cenas abertas de batalhas e personificação de heróis, geralmente representados por comandantes de tropas e oficiais em pose de vitória. Na Europa, os chamados correspondentes especiais ganharam projeção, passando a fazer a cobertura ilustrada de diversas guerras e conflitos mundiais. Nesse contexto, surgiram grandes nomes do jornalismo ilustrado como William Simpson (*Illustrated London News*), Sydney Prior Hall (*The Graphic*) e Melton Prior (*Illustrated London News*).

⁶⁷ Montagem a partir de imagens do Jornal Harper's Weekly (Nova York), edição de 26 de abril de 1862, que retrata ilustrativamente a Batalha de Shiloh, ou Pittsburg Landing. Disponível em: <<http://onlinebooks.library.upenn.edu/webbin/serial?id=harpersweekly>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

As ilustrações dos repórteres de guerra se tornaram uma característica onipresente nos jornais, pois seu conteúdo visual levava o leitor a locais onde eles jamais teriam coragem de ir, e isso vendia mais. Mas essa era uma atividade perigosa [...] O perigo não era apenas representado pelas bombas voadoras e pelos projéteis, mas também porque era fatal os repórteres serem confundidos com espiões e alvejados [...] Conhecidos como “artistas especiais”, tudo o que precisavam era um sketchbook, alguns lápis e habilidade de correr ou escapar de problemas. (EMBURY & MINICHIELLO, 2018, p.5)

No entanto, no final do século XIX, o aprimoramento das técnicas de fixação, reprodução e impressão fotográficas foi essencial para que a fotografia ganhasse definitivamente as páginas dos jornais como recurso ilustrativo e informativo das reportagens. O uso da fotografia provocou, assim, “uma crise de readaptação do universo da arte representacional, ‘privada’ do realismo por outro realismo” (SOUSA, 2000, p.24).

Para o fotojornalismo, a conquista do movimento revelou-se de importância vital, uma vez que permitiu “congelar” a ação, impressioná-la numa imagem quase em tempo real, capturar o imprevisto, chegar ao instantâneo e, com ele, acenar com a ideia de verdade: o que é assim capturado seria verdadeiro; a imagem não mentiria (note-se, todavia, que apesar de o instantâneo permitir representações fotográficas mais “sinceras” e espontâneas, as fotografias não deixam de ser representações). (SOUSA, 2000, p. 29/30)

A fotografia passa a ocupar então um lugar privilegiado no jornalismo por sua capacidade de representar indicialmente a realidade. Ou seja, a representação fotográfica passa ser encarada como um documento do mundo através de um “realismo” que a pintura e o desenho não conseguiam (SOUSA, 2000, p. 33), enquanto “se beneficiava também das noções de ‘prova’, ‘testemunho’ e ‘verdade’, que à época lhe estavam profundamente associadas e que a credibilizavam como ‘espelho do real” (p. 33). Curiosamente, já em 1855, durante uma exposição fotográfica em Paris, o fotógrafo Franz Hamfstangel exibiu, pela primeira vez, provas retocadas de negativos, o que passou a gerar dúvidas sobre a própria essência da fotografia jornalística. Para Sousa, “se Hamfstangel inventou o retoque do negativo, também abriu as portas à manipulação da imagem fotográfica pela trucagem” (2000, p. 32).

Apesar da predominância fotográfica, o jornalismo ilustrado ainda teve uma importância muito grande na cobertura da primeira e segunda guerras mundiais, principalmente por contrapor a arte da propaganda nazista com os feitos e sacrifícios dos soldados aliados na frente de batalha.

Essas imagens relatam como a guerra afetou e reconfigurou as atividades diárias, das pessoas, seja retratando atividades cotidianas muito banais, seja chamando atenção para o horror dos bombardeios aéreos [...] as ilustrações das reportagens expunham

peças a imagens terríveis que seriam difíceis de acreditar. A liberação dos campos de concentração evidenciou crueldades bárbaras em uma escala industrial. (EMBURY & MINICHIELLO, 2018, p.8)

O jornalismo ilustrado não era uma novidade nas páginas dos jornais brasileiros, pois o jornalista Angelo Agostini já desenvolvia conceitos modernos da ideia factual, documental e investigativa da reportagem jornalística através das suas histórias ilustradas. Agostini, italiano naturalizado brasileiro, lançou em 1869 a primeira história em quadrinhos publicada no Brasil⁶⁸, *As Aventuras de Nhô-Quim (ou Impressões de uma Viagem à Corte)*. Considerado historicamente apenas como um caricaturista, Agostini teve um papel muito mais importante na aproximação dos quadrinhos à objetividade do jornalismo e à subjetividade da literatura, do que o mero entretenimento cômico. Conhecido como o “repórter do lápis”, Agostini era um jornalista engajado em várias questões sociais, desde que criou o primeiro jornal ilustrado de São Paulo, o *Diabo Coxo*, em 1864, que teve curta duração. Em 1866, fundou o *Cabrião*, e suas críticas ao governador da Província resultaram na depredação e destruição do jornal, obrigando Agostini a fugir para o Rio de Janeiro. Lá, atuou nos jornais *Arlequim* (1867), *Vida Fluminense* (1868) e *O Mosquito* (1869-1875). Em 1876, fundou a sua própria revista, a *Revista Ilustrada*, publicação que marcou época no Brasil por seus relatos opinativos, em forma de histórias em quadrinhos, que tratavam de temas polêmicos e criticavam desde o clero até a elite brasileira, levantando bandeiras em favor da libertação do povo escravizado e da República.

Ao retratar os principais conflitos da sociedade escravista brasileira, Angelo Agostini procurou dar sua contribuição ao processo que culminaria na abolição da escravatura em 1888. Como militante abolicionista, ele usou seu talento para criticar os escravocratas e denunciar a crueldade da escravidão pondo em descrédito a autoridade senhorial e a legitimidade da instituição. Com enorme perspicácia, ele percebeu as principais questões que envolviam as leis emancipacionistas de 1871 e 1885, e procurou tirar proveito da crescente fragilidade da autoridade senhorial para mostrar à população o quanto a escravidão estava fadada ao desaparecimento. (SILVA, 2006, p. 299)

A força do trabalho de Agostini não residia apenas no fato de trabalhar com a informação de forma ilustrada, mas principalmente no propósito e na significação do uso da linguagem em quadrinhos. Como já mencionado, o uso da fotografia ainda era raro na época, destinando-se apenas a registros fotográficos de lugares e pessoas em poses programadas, e por isso o uso do desenho nos jornais era a única forma de retratar e registrar os acontecimentos. Agostini, com seu traço marcante e detalhista, principalmente na composição de luz e sombras, tornou-se uma

⁶⁸ A primeira parte da HQ foi publicada no dia 30 de janeiro de 1869. Considerando a importância da data, decidiu-se instituir o dia 30 de janeiro como o Dia do Quadrinho Nacional (CARDOSO, 2002, p.23).

referência realista, quase fotográfica, dos fatos que marcaram o final do império brasileiro. Além disso, a técnica dos quadrinhos desenvolvida por Agostini facilitava o entendimento do público leitor, sugerindo ideias e opiniões por meio do encadeamento entre o verbal e o não verbal. Essa estratégia era uma nova e eficiente ferramenta de comunicação para uma população com baixo índice de alfabetização, reflexo de uma sociedade de minoria branca e rica e de maioria negra e parda, que contava com um grande número de escravos. Esse ato de contar histórias jornalísticas através dos quadrinhos certamente desempenhou papel relevante na formação da opinião pública da época, funcionando como “um dispositivo argumentativo de linguagem para convencer, provocar efeitos, mudar o estado de espírito de quem ouve, lê ou vê uma história” (MOTTA, 2013, p. 74).

As obras em quadrinhos de Agostini, assim como as obras literárias, não se valem de um atributo essencial ao jornalismo, o da atualidade. Como afirma Bulhões (2007), uma obra literária passa a existir no momento em que é lida, não interessando se foi escrita no século XX ou no século XII, e se “anima” no instante da leitura, no momento em que entram em ação seus componentes expressivos, lúdicos e ficcionais. “Desse modo a obra se “atualiza” (BULHÕES, 2007, p. 18). Isso vale para as histórias de Agostini, que foram relançadas em formato de livro⁶⁹ mais de um século depois, sem perder sua força narrativa.

Mas o que caracterizou o trabalho de Agostini realmente foi sua forte crítica aos problemas urbanos da época, aos costumes sociais e, principalmente, à política vigente. Ainda que houvesse o elemento ficcional, a detalhada pesquisa sobre a realidade da época e a caracterização de pessoas e comportamentos reais já demonstravam a aproximação dos quadrinhos de Agostini com a ideia documental e investigativa da reportagem jornalística. Isso ficou evidenciado em um dos trabalhos mais contundentes e impressionantes de Agostini, que mostrava vários relatos históricos sobre a brutalidade da escravidão brasileira de uma maneira factual, podendo até mesmo ser classificado como a primeira série de reportagens em quadrinhos publicada no Brasil.

As histórias de *Scenas da Escravidão* (Figura 35), originalmente uma seção regular da *Revista Illustrada*, retratavam e denunciavam, de forma crua e documental, a realidade de castigos, torturas e assassinatos cometidos contra os escravizados nas fazendas, pouco antes da assinatura da Lei Áurea, em 1888.

⁶⁹ O livro *As Aventuras de Nhô-Quim e de Zé Caipora* foi editado pelo Conselho Editorial do Senado e lançado no 3º Salão do Livro de Minas Gerais, em 2002.

texto indignado lamenta o fato de que "durante anos, este martírio inconcebível ficou fechado entre quatro paredes de um quarto". Nove meses depois, em 6 de novembro, uma nova matéria na "Revista" informa o desfecho do caso: a Justiça, por unanimidade, resolveu absolver Francisca de Castro. (MARINGONI, 1998, p. 5/9)

Posteriormente, Agostini realizou outros trabalhos polêmicos e investigativos, cultivando uma imagem de factualidade, objetividade e crítica sociopolítica em quadrinhos. Um desses trabalhos foi *Os Bens dos Conventos*, publicado em 1884, nas edições 374 e 375 da *Revista Ilustrada*, na qual criticava e ironizava o clero, denunciando até mesmo o uso de escravas serventes para atos sexuais. É interessante apontar para o fato de que os quadrinhos, além de substituírem as fotografias por imagens gráficas, também focalizam determinados temas do jornalismo, talvez os que lhe são mais caros, que parecem ser aqueles que envolvem violência e injustiça social.

Na década de 1940, com a consolidação da fotografia como elemento jornalístico e com o surgimento de novas mídias de comunicação, os quadrinhos passaram a buscar novas formas de expressão além do mercado de quadrinhos ficcionais, dominados pelos super-heróis valorizados pelos sentimentos pós-guerra. Uma dessas expressões surgiu no final da década de 1960, com o amadurecimento dos quadrinhos de estilo *underground*⁷¹, reflexo da contracultura da época. Com suas personagens desajustadas e irreverentes, suas histórias autobiográficas e críticas, essas publicações independentes ganharam espaço como publicações em formato de livros. Nesse ponto, cresceram e se consolidaram os quadrinhos autorais de não ficção preocupados em retratar cotidianos e realidades mais subjetivas, a partir de relatos pessoais, histórias familiares e dramas que se interligavam com grandes fatos da história.

Nesse contexto, sempre apontando para um caminho de apropriação do real a partir das vivências e experiências do autor, se sobressai uma das características marcantes dos quadrinhos, anteriormente explorados por Angelo Agostini: a possibilidade de recriação visual do mundo imaginado, nos seus mínimos e importantes detalhes *ilustrativos*. Para Motta (2013), essa mimese⁷² permite recriarmos a significação da história a partir da relação que fazemos com os nossos próprios valores e nossa memória cultural, a partir da imagem gráfica, sempre de alguma forma opinativa. Diferentemente da fotografia e do filme, a história em quadrinhos não capta ou retrata a realidade, ela imagina e recria essa realidade a partir de experiências e

⁷¹ O movimento *underground* nos quadrinhos iniciou a partir do quadrinista Robert Crumb, com o lançamento da revista *Zap Comix*.

⁷² Originalmente, o conceito de mimese significa imitação, recriação ou representação do mundo por meio de alguma configuração. Mas, ao configurar, o homem vai além do objeto representado, acrescenta algo e, neste ato, apropria-se do mundo (MOTTA, 2013, p.72).

memórias dos envolvidos, impondo importância a toda e qualquer imagem inserida. Ponto intersticial na aproximação entre jornalismo e ficção literária, essa estética do realismo objetivo, analisada por Sodré (2009), também se aplica à narrativa dos quadrinhos. Para Sodré,

Não se trata, portanto, de qualquer estilo literário, nem mesmo de realismo clássico, como o de Balzac que, como bem se sabe, ensaiava uma espécie de “macrojornalismo” da totalidade social, intervindo como um demiurgo, por meio da filosofia social e moral, no universo que descrevia. O realismo objetivo prescinde dessa ordem de intervenções, desse narrador onisciente, em favor de fatos objetivos, artisticamente selecionados como numa montagem cinematográfica e deixados à sorte de leitura. Fatos, gestos e diálogos passam de um suposto real-histórico para um real imaginado, com vista à produção daquilo que Roland Barthes chamou de “efeitos de real” (2009, p.154).

O processo de recriação – ou reinterpretação – da realidade pelos quadrinhos encontra um campo fértil na apuração do fato jornalístico, já que o autor precisa elaborar seu próprio olhar como uma estratégia que o legitime. Para isso, baseia-se nas experiências de entrevistados e em seus próprios relatos autobiográficos, mesmo que incorpore elementos ficcionais, utilizando os elementos da reportagem, como um narrador investigativo, representado pela figura do repórter. Esse é o caminho construído pelo quadrinista (e jornalista) Joe Sacco, que refaz a história a partir de estratégias verbais e não verbais particulares, que dão credibilidade ao relato jornalístico, pavimentando o que viria a ser conhecido como jornalismo em quadrinhos.

2.2.2 Quadros de reportagem: as guerras desenhadas, os caminhos literários e a ilustração da experiência

Com um olhar mais apurado pela informação contextual, os quadrinhos se ajustam a uma nova narrativa jornalística, marcada principalmente pela obra do jornalista e quadrinista maltês Joe Sacco. Para Hernandez (2017), Sacco é um pioneiro de uma nova revolução jornalística que busca devolver ao jornalismo a capacidade interpretativa para transmitir a essência dos acontecimentos (p. 191). Dessa forma, Sacco rompe barreiras para “transcender os temas do desenho e seus diferentes mecanismos expressivos, sob um grito de guerra: é possível ser rigoroso dentro de uma estrutura decididamente subjetiva” (Hernandez, 2017, p. 192)⁷³.

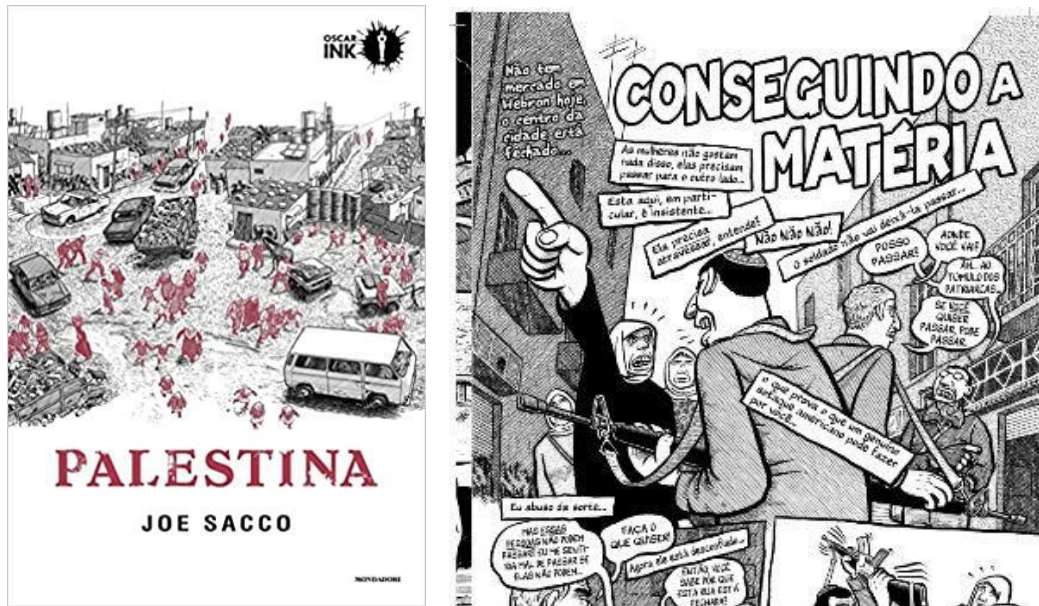
⁷³ Traduzido do original: “[...] transcender las temáticas del dibujo, y sus diferentes mecanismos expressivos, bajo un grito de guerra: es posible ser riguroso dentro de un marco decididamente subjetivo”. (HERNANDEZ, 2017, P.191/192). Tradução nossa.

Em 1996, Sacco lançou a obra *Palestina* (2011), que se mostrou bem mais do que uma visão violenta e dramática do conflito entre Israel e Palestina. A obra, um relato jornalístico em quadrinhos sobre a dor das pessoas atingidas pela guerra, conta a versão de uma história que dificilmente circularia nos meios de comunicação tradicionais da época – como a televisão e o jornal – já que Sacco deu um rosto aos invisíveis personagens palestinos, até então relegados a um silenciamento forçado da identidade, porque sempre associados, de forma coletiva, ao terrorismo. Said (2011), no prefácio da obra *Palestina*, revela que poucos conseguiram registrar o terrível estado de existência do povo palestino tão bem quanto Sacco, que criou imagens muito mais representativas do que as que a TV ou o jornal mostravam. Mais do que isso, era possível ver que Sacco estava ali não por questões políticas, mas para vivenciar e acompanhar a vida que os palestinos foram condenados a levar.

Joe Sacco consegue transmitir uma enorme quantidade de informações sobre o contexto humano e os eventos históricos que reduziram o povo palestino à atual sensação de impotência e estagnação, mesmo após o processo de pacificação e apesar do mascaramento hipócrita dos fatos impostos por líderes políticos e pela grande mídia (SAID, 2011, p. XI).

Sucesso comercial e de crítica, *Palestina* ultrapassou as fronteiras dos quadrinhos e do jornalismo ao vencer o prêmio literário *American Book Awards*, em 1996. O impacto da obra foi suficiente para transformá-la em referência narrativa a ser seguida e copiada à exaustão, criando um rótulo difícil de ser suplantado. Nesse contexto, criou-se uma exigência de que as histórias em quadrinhos, diferentes por natureza em estilo e traço, seguissem o mesmo padrão criado por Sacco: um padrão jornalístico, baseado na prática da reportagem, da entrevista e da investigação. Surgiu assim o conceito genérico de jornalismo em quadrinhos, que continua na pauta de grandes debates sobre os gêneros jornalísticos.

Figura 36: *Palestina*, de Joe Sacco



Fonte: Sacco (2011)

A história de *Palestina* é baseada nas investigações de Sacco, a partir de entrevistas e depoimentos dos refugiados palestinos. Por isso, o autor se posiciona como um narrador, que é jornalista, vivenciando de perto os fatos que investiga, sempre demonstrando uma grande preocupação com a veracidade das informações. Com farta contextualização dos fatos, a obra assume um estilo documental, pois pesquisa e fornece datas, números, documentos e todo tipo de dado histórico, sempre equilibrando as fontes oficiais com as informações fornecidas pelas fontes anônimas. Configura-se como um tipo de narrativa mais próxima da reportagem, já que não se mostrou adequada para o jornalismo diário, que precisa de um ritmo intenso e acelerado de produção de notícias. Por isso, o trabalho de Sacco, transformado em livros-reportagens, se aproxima mais da textualidade literária do *New Journalism*, ou jornalismo literário, que destaca que a qualidade do texto será sempre maior se a pesquisa for mais detalhada e a reconstituição dos fatos for mais fiel. Sodré (2009) aponta que essas recomendações, que valem tanto para obras biográficas quanto para obras pertencentes à escola de ficção realista, se referem ao que se convencionou chamar de “*New journalism*, isto é, as reportagens caracterizadas por extensas pesquisas de campo e pelas descrições detalhadas de ambientes e personagens” (p. 153). Segundo Bulhões (2007), o *New Journalism* foi uma tendência que despontou nos Estados Unidos, nos anos 60, e afrontou os limites convencionais do fazer jornalístico, que na época adotava uma estrutura similar à linha de produção industrial, produzindo a notícia a partir de uma prática textual pré-fabricada. Contrariando esse estilo, o *New Journalism* adotou uma nova textualidade jornalística ligada diretamente à literatura. Bulhões (2007), citando a análise do escritor Tom Wolf do pioneiro livro *A Sangue Frio*, de Truman Capote, traz alguns dos

expedientes fundamentais do *New Journalism*, como o “registro minucioso de gestos de personagens e a descrição de costumes, hábitos” (p. 155), e também o “detalhamento espacial na caracterização de um evento narrativo, a construção cena a cena e a presença de diálogos como recurso de caracterização de personagens” (p. 155).

A ideia de usar as estratégias do jornalismo literário para os quadrinhos advém do fato de que a imagem gráfica sempre é opinativa, pois evoca uma interpretação da realidade que se constrói em *traço*, em estilo, potencializada, por exemplo, pelo uso das cores. São esses os elementos que são tomados como a “subjetividade”, típica da linguagem literária. Certamente a fotografia também é opinativa, a partir do recorte e do enquadramento, mas a imagem gráfica, em sua possibilidade de recriação da cena pela memória, pelo estilo e pela criatividade, adquire um valor mais subjetivo e opinativo. Hernandez (2017), ao aproximar o jornalismo literário do jornalismo em quadrinhos, aponta duas características em comum: a vontade de contar a realidade do ponto de vista de pessoas comuns, que normalmente não aparecem na mídia, e a voz autoral, que permite que o jornalista não se esconda mais atrás da suposta objetividade do noticiário tradicional (p. 197). “A verdade da verificação dos fatos é substituída pela verdade fornecida pelo próprio jornalista, que torna a sua atitude criativa explícita” (Hernández, 1997, p. 197)⁷⁴. A partir da análise dos trabalhos de Sacco, Hernández (2017) afirma que os fatos podem ser enunciados através do desenho usando os mesmos elementos do jornalismo literário (p. 192/193). Listo alguns desses elementos, considerando minha própria interpretação da obra *Notas sobre Gaza* (2010), de Joe Sacco (Figura 37).

Figura 37: *Notas sobre Gaza*, de Joe Sacco

⁷⁴ Traduzido do original: “[...] la verdad de los hechos cotejables es recemplazada por la verdad que aporta el propio periodista, quien explicita su actitud creativa”. (HERNÁNDEZ, 2017, p.197). Tradução nossa.



Fonte: Sacco (2010)

a) *Fragmentação da realidade informativa em cenas*: em 2001, Joe Sacco retornou à Palestina, juntamente com o jornalista Chris Hedges, como enviado especial da revista americana *Harper's*. Os dois escreveram uma história sobre o cotidiano de uma cidade chamada Khan Younis, durante os primeiros meses da Segunda Intifada⁷⁵ contra a ocupação israelense (SACCO, 2010, p. VII). Estranhamente, os trechos que os jornalistas mais investigaram foram cortados pelos editores da revista e não foram publicados. Eram trechos que se referiam a um evento ocorrido na cidade em 1956, quando 275 civis, em idade militar, foram assassinados de forma misteriosa, no momento em que soldados israelenses promoveram uma breve ocupação à Faixa de Gaza. O incidente, que não consta em livros de histórias, é lembrado somente por uma breve nota em um relatório da ONU⁷⁶, informando que os soldados israelenses teriam entrado em pânico e aberto fogo contra a multidão que corria, o que difere da emitida por Israel, de que as tropas teriam entrado em confronto com rebeldes armados, apesar de não ter ocorrido nenhuma baixa no exército. Incomodado com a situação, Sacco resolve voltar à Palestina para investigar, por conta própria, o que realmente aconteceu naquele incidente que, como outras tragédias de guerra, ganham apenas uma nota de rodapé na história. Ele acaba descobrindo que, no mesmo período, também havia acontecido o assassinato de mais 111 palestinos na cidade de Rafah. Percorrendo toda a Faixa de Gaza, Sacco entrevistou homens e mulheres à procura de

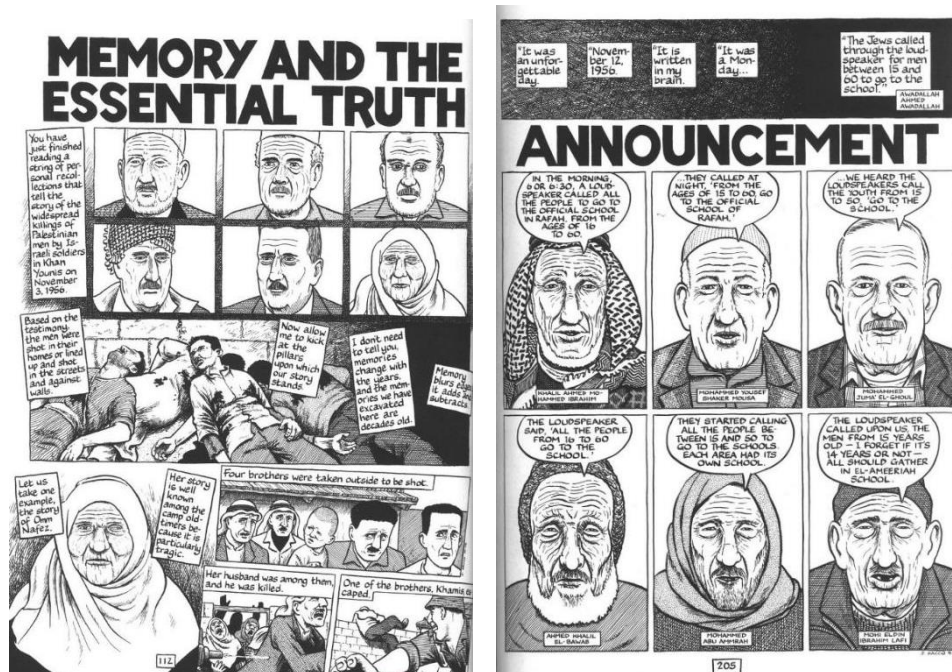
⁷⁵ Intifada (ou revolta) é o termo que representa a insurreição dos palestinos contra os abusos promovidos pelos israelenses. A Primeira Intifada aconteceu em 1987, quando a comunidade palestina combateu os militares de Israel fazendo uso apenas de paus e pedras. A Segunda Intifada aconteceu em setembro de 2000.

⁷⁶ Evento descrito pelo linguista, filósofo e ativista político Noam Chomsky, no livro "The Fateful Triangle" (SACCO, 2010, p. VII).

respostas e de conexões entre os dois fatos. Dessa forma, o que se constitui na obra de Sacco é a realidade sendo cuidadosamente reconstruída por fragmentos de memórias, depoimentos e fatos que ocorreram em tempos e lugares distintos.

b) *A perspectiva de uma ou mais fontes se tornarem personagens*: Sacco depende do relato e da memória dos entrevistados, muitas vezes sem garantia de confiabilidade, para retratar os fatos ocorridos no passado e compor um registro sobre a devastação física e psicológica da guerra, sempre sob a sua própria ótica questionadora. Em sua busca pela verdade sobre os fatos ocorridos em 1956, Sacco literalmente faz amizade com alguns palestinos que o ajudam a encontrar testemunhas dos acontecimentos. Sabendo que esses testemunhos podem não ser considerados uma prova de veracidade, Sacco reúne versões de várias fontes (Figura 38) e as confronta com os documentos. Seus entrevistados geralmente não gostam de relembrar o assunto e ficam irritados por alguém se importar com um período tão distante enquanto o presente parece ser muito pior. Outros choram ao relembrar traumas antigos e perdas de parentes e amigos nos conflitos, tanto no passado quanto no presente, que parecem não ter mudado para eles. São as histórias dessas personagens que movem a obra de Sacco.

Figura 38: Notas sobre Gaza - fontes e personagens



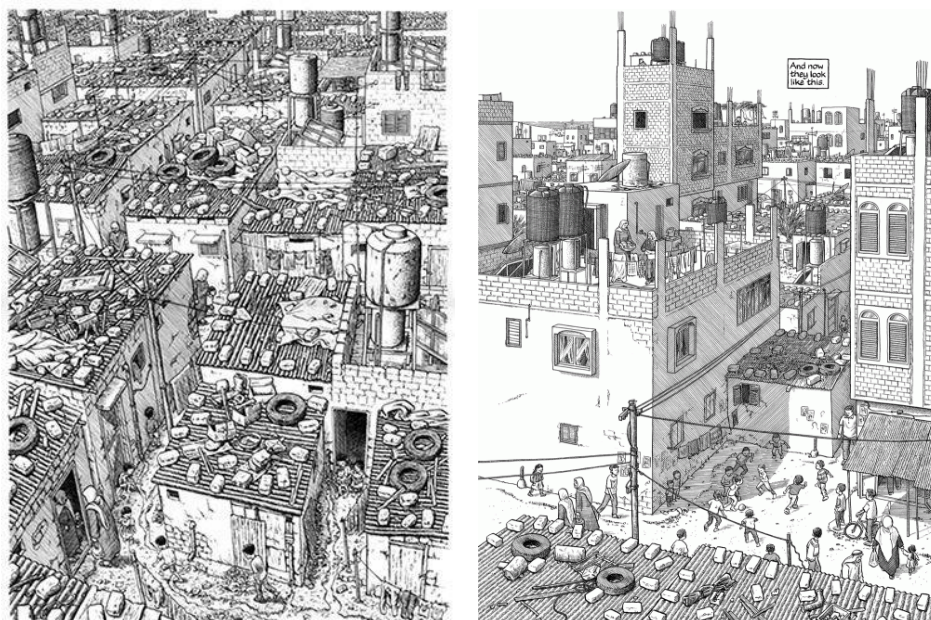
Fonte: Sacco (2010)

c) *A presença de uma voz narrativa pessoal*: mais do que costurar relatos de sobreviventes, Sacco narra a história do seu ponto de vista, muitas vezes dúbio, adquirindo

características de herói em busca de verdades nem sempre tão evidentes. Dessa forma, acaba por se transformar num narrador que navega entre a realidade e a ficção, que se preocupa em contar a história não apenas de um conflito, mas a sua própria história dentro desse conflito. Ou seja, Sacco narra seu processo de criação como jornalista, suas próprias dificuldades em obter as histórias e seus próprios pontos de vista, que servem para descrever sua jornada em busca de respostas para entender como e por que a guerra ainda persiste e o que justifica o ódio desenfreado mostrado em cada lado do conflito.

d) *A compilação de três níveis de detalhes, pessoal, espaçotemporal e simbólico*: mais do que uma investigação sobre misteriosos eventos esquecidos no passado, *Notas sobre Gaza* é a história do seu próprio narrador, um jornalista em busca de uma reportagem original num cenário de guerra em que a informação parece ser sempre a mesma, todas as histórias parecem já ter sido contadas e todas as imagens parecem já ter sido mostradas. Sacco mistura seus dramas pessoais e profissionais com os dramas de várias gerações de palestinos assolados pela guerra permanente e pelas perdas irreparáveis, e acaba por reconstruir em imagens gráficas a vida daquele lugar e sua lenta transformação através dos anos (Figura 39), destacando os elementos que mantém as memórias ainda aceitáveis.

Figura 39: *Notas sobre Gaza* - lugares



Fonte: Sacco (2010)

e) *Desenvolvimento narrativo com diversos clímax*: com a intenção de reviver as lembranças de determinados eventos de 60 anos atrás, Sacco acaba por resgatar as memórias

dos seus entrevistados, e passa a ilustrar suas histórias em tempos diversos, mostrando o horror de viver em um lugar permanentemente sitiado. Por isso, Sacco passa a desenvolver cada entrevista como uma história de vida que precisa ser finalizada individualmente, antes de ser costurada à grande colcha de retalhos que se transforma na obra *Notas sobre Gaza*.

f) *Reconfiguração de declarações e diálogos*: a obra de Sacco é um grande mosaico de histórias que, muitas vezes, não se encaixam ou fazem sentido, já que o próprio autor se questiona sobre a veracidade das memórias ou a realidade em que elas estão inseridas. Ao lidar com a reconstrução da memória dos entrevistados, Sacco não precisa apenas interpretar suas declarações, mas também reproduzir graficamente (em ilustrações) as informações e diálogos. Isso passa pela reconstrução do ambiente que o cerca, das roupas usadas, do rosto de cada personagem, dos objetos do cenário, projetando não apenas o presente que ele vê, mas o passado definido pelas lembranças de outra pessoa e que ainda precisa ser reconhecido pelo leitor.

g) *Imersão em lugar de fatos e documentação ampla*: a imersão e a documentação dos fatos são características tanto de Sacco quanto do próprio jornalismo. Em todas as suas obras, Sacco passa a viver no lugar determinado por um período, com a intenção de se integrar ao ambiente, e assume o papel de repórter, vivenciando de perto os fatos que investiga. Por isso, a preocupação em obter documentos e informações é imprescindível, já que geralmente é preciso fornecer e verificar todo tipo de dado histórico, para enriquecer os fatos que são narrados. Estilo marcante de Sacco, e de todo o jornalismo em quadrinhos, esse formato remete diretamente ao de reportagens jornalísticas, com a contextualização dos fatos e a preocupação constante com a veracidade e a credibilidade do que é apurado.

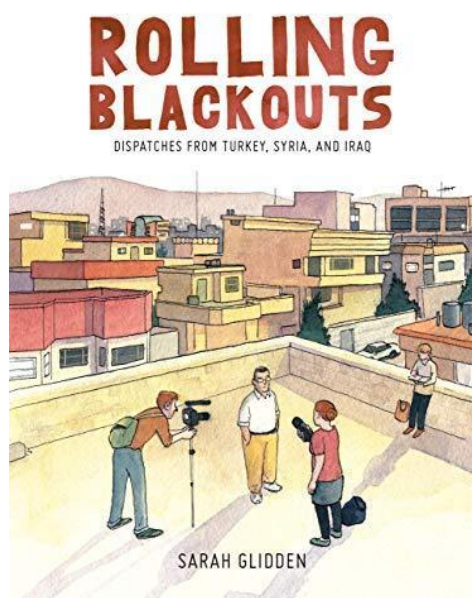
Depois do sucesso de *Palestina* (2011) e *Notas sobre Gaza* (2010), Joe Sacco continuou construindo suas percepções de guerras em obras diversas, entre as quais podemos destacar: *Área de Segurança: Gorazde* (2001), sobre os ataques sérvios às áreas de segurança delimitadas em Sarajevo, durante a Guerra da Bósnia; *Reportagens* (2016), uma compilação de histórias curtas sobre diversos conflitos bélicos ao redor do mundo, passando por Malta, Palestina e Iraque, onde Sacco atua como correspondente de guerra; e *Paying the land* (2020), sobre a desenfreada extração de recursos naturais em terras geladas do Canadá e seus efeitos devastadores na cultura e sociedade indígena local. Em todas as obras, destaca-se a marca registrada de Sacco, que integra aos quadrinhos a potencialidade do jornalístico literário. Hernandez (2017), analisando um comentário de Sacco, destaca que a força interpretativa dos quadrinhos reside principalmente na relação pessoal que o autor deve assumir com os fatos (p. 198).

Longe de abstrair ou permanecer neutro, o jornalista de quadrinhos, como o jornalista literário, deve deixar os limites do jornalismo tradicional para sentir a realidade das emoções, sensações e fragmentos que melhor explicam os fenômenos humanos. O jornalista de quadrinhos deve impedir o desaparecimento de uma virtude. "Para o bem ou para o mal", observa ele, "o quadrinho é um meio inflexível: força o jornalista a tomar decisões, e isso faz parte da mensagem" (HERNANDEZ, 2017, p. 198).⁷⁷

Na mesma linha, outras histórias foram publicadas, sendo reconhecidas ou classificadas como reportagens em quadrinhos. No entanto, essa classificação é uma tarefa complicada, visto que grande parte dessas histórias são produtos que mesclam elementos de diferentes mídias, além do jornalismo, como a biografia, a autobiografia e o documentário. Um dos exemplos mais famosos é *Maus: a história de um sobrevivente* (1987), de Art Spiegelman, que recria o horror do holocausto nazista a partir de relatos biográficos que o autor obtém ao entrevistar e investigar a história de seu próprio pai. Entre outros destaques, também podemos citar: *Refugiados: A Última Fronteira* (2018), de Kate Evans; *Rolling blackouts* (2016), de Sarah Glidden; *O Fotógrafo* (1986), de Didier Lefèvre, sobre uma expedição da organização Médicos sem fronteiras durante uma travessia no Afeganistão; *Brought to Light* (1988), produzida por Joyce Brabner e criada por autores como Alan Moore, Bill Sienkiewicz, Joyce Brabner e Tom Yeates, que traz duas histórias baseadas em processos judiciais movidos pelo Instituto Christic contra o Governo dos Estados Unidos, através das quais são reveladas ações secretas que envolvem contrabando de drogas e armas durante trinta anos; *Grands reporters: 20 histoires vraies* (2012), diversos autores, entre eles Joe Sacco, Emmanuel Guibert, Pierre Christin, Didier Tronchet, Maximilien Le Roy e Jean Harambat, relatam vinte acontecimentos importantes da história da humanidade que transcendem as fronteiras geográficas dos países; *Cargo* (2005), de Jens Harder e Kulbhushan Triffit Stöckli, um diário de viagem e impressões pessoais sobre determinados lugares; e *O Complô: a história secreta dos protocolos dos sábios do Sião* (2006), de Will Eisner, resultante de uma investigação do autor sobre o período de mais de um século de intolerância a partir de uma farsa literária, que se tornou uma das mais duradouras e cruéis obras anti-semitas já produzidas.

Figura 40: *Rolling Blackouts* (2016), de Sarah Glidden

⁷⁷ Traduzido do original: "Lejos de abstraerse o permanecer neutral, el periodista de cómic, como hace el periodista literario, debe salir de los confines del periodismo tradicional para palpar de la realidad las emociones, las sensaciones y los fragmentos que mejor expliquen los fenómenos humanos. El periodista de cómic debe impedir hacer del desapasionamiento una virtud. "Para bien o para mal", anota, "el cómic es un medio inflexible: obliga al periodista a tomar decisiones, y esto es parte de la mensaje" (HERNANDEZ, 2017, P.198). Tradução nossa.



Fonte: Glidden (2016)

No Brasil, podemos destacar obras como: *Notas de um tempo silenciado* (2015), de Robson Vilalba, obra vencedora do prêmio Vladimir Herzog de Anistia e Direitos Humanos; *Kaputt* (2014), livro do jornalista italiano Curzio Malaparte, que foi adaptado e ilustrado por Eloar Guazelli; *Golpe de 64* (2014), de Oscar Pilagallo e Rafael Campos Rocha; *É tudo mais ou menos verdade* (2011), obra cômica de Allan Sieber que relembra diversas coberturas jornalísticas em quadrinhos; *Socorro! Polícia!* (2018), de Amanda Ribeiro e Luiz Fernando Menezes, sobre situações problemáticas envolvendo a polícia militar; *Raul* (2018), de Alexandre de Maio, que revela como operam os criminosos que aplicam golpes de cartão de crédito dentro dos bancos; *Estilhaço – Uma Jornada ao Vale do Jequitinhonha* (2015), de Carol Ito, que narra uma viagem por uma região brasileira conhecida pela pobreza e pela seca; *Parque das Luzes* (2019), de Cecília Marins, Maria de Vicentis e Tainá Freitas, sobre mulheres em situação de prostituição dentro do Parque da Luz, em São Paulo; *São Francisco* (2019), de Gabriela Güllich e João Velozo, que trata de uma jornada pelo rio São Francisco narrada pela combinação do quadrinhos com a fotografia; e *O Elísio: uma jornada ao inferno* (2020), de Renato Dalmaso, que narra o drama de soldados brasileiros na segunda Guerra Mundial.

Figura 41: *Notas de um tempo silenciado* (2015)



Fonte: Vilalba (2015)

Enquanto as narrativas de pesquisa e investigação de maior fôlego, mais densas e mais demoradas, tanto na investigação jornalística quanto na produção quadrinística, normalmente resultam em publicações de livros-reportagens, aquelas reportagens ou notícias mais curtas são publicadas nos jornais e revistas, muitas vezes em partes ou capítulos, podendo ser compiladas em formato livro posteriormente. Podemos destacar alguns trabalhos: em 1999, o jornal *O Estado de São Paulo* publicou uma entrevista em quadrinhos, realizada pela repórter Patrícia Villalba e dos ilustradores Gabriel Bá e Fábio Moon, com os cantores Otto e Tom Zé, com a ideia de reunir diferentes gerações da música brasileira; em 2008, o jornal *O Globo* publicou a série em quadrinhos *Favelas S.A.*; a revista *Fórum* produziu uma reportagem sobre a Cracolândia, região de venda e consumo de drogas em São Paulo, que foi realizada pelos jornalistas Alexandre De Maio e Carlos Carlos; em 2011, o jornal *Extra* lançou uma reportagem em quadrinhos sobre a ocupação do complexo do alemão, no Rio de Janeiro; o jornal *Folha de São Paulo* publicou em 2012 a reportagem *O incrível mensalão*, de Angeli e Mario Cesar Carvalho e em 2007, também publicou uma história de Joe Sacco sobre o Iraque; em 2010, a revista *Caros amigos* publicou uma reportagem sobre a Bolívia; e o jornal *Correio Braziliense* veiculou uma reportagem sobre o tráfico e o consumo de crack em uma favela de Porto Alegre.

O ponto em comum nessa longa relação de exemplos variados de reportagens em quadrinhos é que todos foram pensados e produzidos para a mídia impressa, grande parte

publicada em livros-reportagem, um termo que pode muito bem ser usado como sinônimo de *graphic novel*, específico para a forma do jornalismo em quadrinhos. Por isso mesmo, sua estrutura tabular é evidente e mostra uma articulação da página com excesso de informação – verbal e não verbal –, uma característica presente na grande maioria dos quadrinhos jornalísticos. Provavelmente, isso se deve ao resultado do apuro jornalístico e da investigação detalhada dos fatos, que necessitam de várias fontes para confirmação de dados. Isso gera muita informação, que na reportagem jornalística pode ser usada como texto complementar, na forma de boxes e quadros especiais. Já no jornalismo em quadrinhos, esse excesso de informação, que precisa de uma atenção especial no processo de adaptação para um roteiro de quadrinhos, pode afetar o dinamismo visual da página. Por isso, é necessário usar algumas estratégias na criação dos quadros, como, por exemplo, a escolha seletiva de elementos para compor o *background* (fundo) de modo que o leitor entenda rapidamente o contexto ambiental das personagens, principalmente por questões simbólicas ou indiciais, sem precisar de um grande referencial descritivo, característico do texto verbal. Na obra *ELAS*, por exemplo, para compor um cenário de uma grande prisão, onde uma personagem está encarcerada há muito tempo, optei por usar os próprios quadros como recursos simbólicos, em forma de grades da prisão, para não precisar reconstruir detalhadamente o carregado cenário prisional. Essa técnica de minucioso detalhamento contextual é uma estratégia usada em grandes obras do jornalismo em quadrinhos, como nos trabalhos de Joe Sacco. No caso da obra *ELAS*, optei pelo uso mais simplificado dessas técnicas, amparado por preceitos da intermedialidade, detalhados a seguir, principalmente para tratar da representação da realidade, fator essencial para o entendimento do trabalho como uma obra jornalística em quadrinhos.

2.2.3 Jornalismo em quadrinhos: os caminhos da intermedialidade, a representação da realidade e as memórias (bio)gráficas

A semiótica peirceana, a partir de fundamentos da Lógica e da Fenomenologia, propõe o conceito de signo, que permite analisar as variadas operações e níveis da representação imagética em torno da relação entre Objeto e Representamen, que são muito produtivas para este trabalho. Segundo Pierce (2003), “um signo ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (p.46). Ou seja, é a representação de algo a que atribuímos valor, sentido ou algum significado. Partindo dessa ideia, Pierce procura classificar todos os signos admissíveis com o intuito de analisar e descrever a representação dos objetos, dos processos e dos fenômenos. Dessas classificações, a mais reconhecida e utilizada distingue

três espécies de signos: símbolo, ícone e índice. O símbolo se baseia em convenções e não guarda qualquer relação de semelhança com o que representa. Ou seja, é preciso saber o que ele significa para entendê-lo. Já o ícone guarda semelhança com o objeto que ele representa. Por isso, a imagem gráfica é geralmente icônica. Por fim, o índice é uma representação que tem caráter associativo. Ou seja, estabelece uma associação de um objeto com o outro a partir da experiência adquirida, enquanto esse objeto representado é reconhecidamente determinado, por existir fora de sua representação. É assim que a fotografia é compreendida como mais indicial do que icônica, porque se refere àquele objeto específico retratado.

Nos estudos de intermedialidade, Elleström (2018, p. 183), concordando com Charles Peirce com relação aos três tipos principais de funções dos signos (*Simbolicidade*, que se baseia em convenções; *Indexicalidade*, que se baseia na contiguidade; e *Iconicidade*, que é baseada na similaridade), estende essas representações para as relações entre as mídias, quando uma mídia representa outra. Elleström sugere, ainda, três termos para designar os processos de representação simbólica, icônica e indicial: *descrição* para denotar o processo de representação simbólica; *ilustração* para as representações icônicas; e *indicação* para se referir à representação indicial. Para Elleström, como os tipos de signos raramente são isolados, a maioria dos produtos de mídia cria significado a partir da cooperação entre a descrição, a ilustração e a indicação, embora uma delas normalmente domine (p. 184). Vale ressaltar que “o campo dos estudos de intermedialidade inclui uma ampla gama de fenômenos que são caracterizados pelas transferências de propriedades das mídias” (ELLESTRÖM, 2018, p.175), que podem ser observados a partir da Semiótica peirceana. É preciso destacar que, nos estudos de Intermedialidade, como já dito, essas representações (a descrição, a ilustração e a indicação) referem-se a outras mídias, ou seja, o foco de observação é a representação de uma mídia *em* outra, por isso o termo *intermedialidade*. Isso não é impedimento, no entanto, para o uso da terminologia nas representações sígnicas em geral, que é o que fazemos aqui.

É preciso ressaltar que trabalho aqui com a noção de mídia especificada pelos conceitos da intermedialidade. Segundo Elleström (2021) “todos os seres humanos usam mídias de alguma forma, seja por gestos, fala, jornais televisivos, websites, música, propagandas ou sinais de trânsito” (s/p., no prelo). A articulação dessas mídias é essencial para os processos de aprendizado que temos durante a vida, principalmente a partir da troca de experiências com outras pessoas ou grupos. Para Elleström, “a compreensão de midialidade é uma das chaves para compreender também a criação de significado na interação humana” (s/p., no prelo), e esta pode ser ampliada com o auxílio de dispositivos externos, tradicionais ou modernos.

Mídias podem ser entendidas como ferramentas comunicativas constituídas por recursos inter-relacionados. Todas as mídias são multimodais e intermediáticas no sentido em que são compostas por múltiplos recursos básicos e só podem ser completamente compreendidas em relação a outros tipos de mídia com as quais compartilham recursos básicos. Não temos a comunicação padrão em uma mão e comunicação multimodal e intermediática na outra. Assim sendo, a pesquisa básica em multimodalidade e intermedialidade é indispensável para o processo de compreensão da midialidade – o uso da mídia comunicativa – em âmbito geral. A intermedialidade é um ângulo analítico que pode ser empregado com sucesso para desvendar algumas das complexidades de todos os tipos de comunicação (ELLESTRÖM, 2021, s/p., no prelo).

Dessa forma, Elleström aponta que “a intermedialidade deve ser compreendida como uma ponte que conecta as diferenças entre mídias e cujo alicerce são as semelhanças de mídia” (2021, s/p. no prelo). No caso deste estudo, trata-se de uma ponte importante para compreender os quadrinhos em uma relação específica com o jornalismo, já que foi nas páginas dos jornais que os quadrinhos se firmaram como produto de mídia, antes de encontrar seu espaço narrativo e se consolidar como um tipo de mídia qualificada reconhecida⁷⁸.

Na Intermedialidade, os conceitos de representação de mídia e transmidiação referem-se a dois tipos de transformação de mídias: a primeira, ao processo através do qual o objeto representado em um produto de mídia é outro produto de mídia ou outro tipo de mídia diferente; a segunda, à transferência de conteúdos entre duas mídias, quando o conteúdo precisa ser adaptado para uma mídia diferente. Já o termo *mediar* tem o sentido comum pensado a partir do campo da Comunicação:

O termo *mediar* é usado aqui para descrever o processo através do qual um meio técnico torna perceptível algum tipo de conteúdo de mídia; por exemplo, uma página de livro pode mediar um poema, um diagrama ou uma partitura musical. Se o conteúdo de uma mídia é mediado uma segunda vez (ou terceira ou quarta) por outro meio técnico, eu chamo a esse processo de *transmidiação*; o poema que foi mediado e assim visto na página pode ser ouvido mais tarde, quando ele é transmediado por uma voz. (ELLESTRÖM, 2018, p.182)

Intermediáticos por natureza, os quadrinhos têm o seu sentido construído pela combinação entre a mídia verbal e a não verbal (esta, tomada como a imagem gráfica), cuja percepção pode dar-se em um único “golpe de vista”, ou seja, através de uma “imagem estática” em uma “superfície plana” (ELLESTRÖM, 2018). No caso das relações entre jornalismo e quadrinhos, podemos determinar as estratégias de construção de indicialidade, por exemplo, o que coloca em foco a modalidade semiótica dos quadrinhos, a partir de processos de

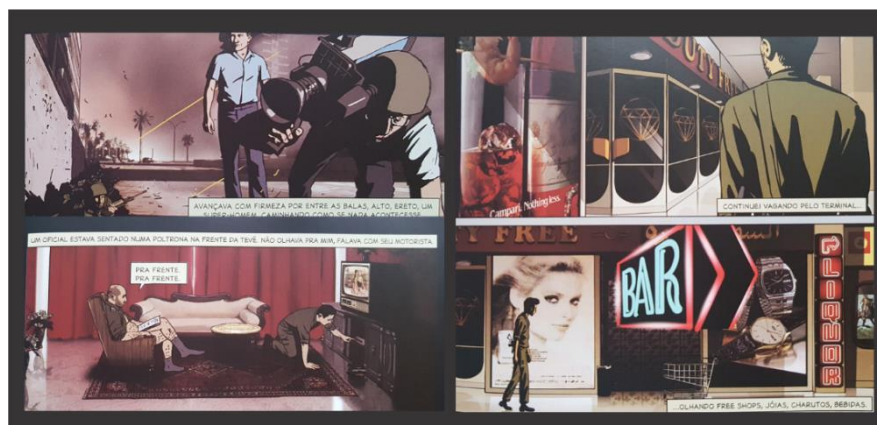
⁷⁸ Um tipo de mídia qualificada é uma categoria de análise que permite que uma mídia seja reconhecida e definida a partir de qualificadores contextuais e operacionais, por exemplo, a reportagem jornalística ou o romance autobiográfico, e não apenas por suas modalidades básicas, por exemplo, a narrativa verbal impressa, que tanto pode ser um romance de ficção quando uma biografia.

representações de mídias que podem ser marginais e transitórias (*representação simples*), mas também centrais e elaboradas (*representação complexa*) ou ainda qualquer coisa entre isso (ELLESTRÖM, 2018, p. 184).

Para a construção narrativa da obra *ELAS*, dentro de sua proposta de representação de histórias factuais obtidas a partir do exercício do jornalismo, é necessário que ela seja entendida como uma obra jornalística. Por isso, é preciso pontuar e esclarecer todos os caminhos e estratégias que estabelecem essa situação.

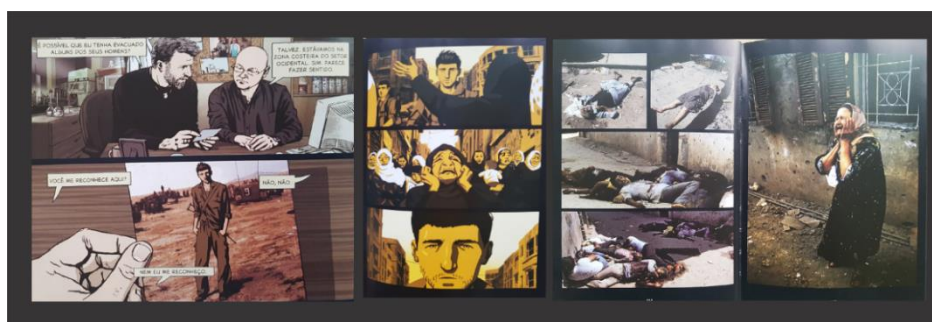
A imagem gráfica representa a partir da iconicidade, o que faz com que ela não seja naturalmente compreendida como representação indicial da realidade. Assim, as estratégias de construção de indicialidade que qualificam os quadrinhos como jornalísticos são um importante elemento a ser entendido no processo de quadrinização das narrativas, à medida que o produto de mídia produzido, os quadrinhos *ELAS*, adapta histórias jornalísticas e, assim, necessita assinar com o leitor o contrato que estipula a representação do “real”. Uma dessas estratégias é a representação de mídias, compreendida a partir dos já citados estudos de Elleström. Como exemplo dessa estratégia de construção de indicialidade a partir da representação de uma mídia dentro de outra, podemos citar duas obras em quadrinhos pontuais: *Valsa com Bashir* (2009) e *Refugiados: a última fronteira* (2018). Em *Valsa com Bashir*, *graphic novel* autobiográfica adaptada do premiado filme de animação, o autor Ari Folman tenta descobrir por que não tem memórias de uma fatídica noite, vinte anos antes, quando era soldado na guerra do Líbano. Suas investigações vão levá-lo até um massacre que ninguém quer recordar. A representação simples de mídia que constrói a indicialidade necessária ao tipo de mídia qualificada “autobiografia” é mostrada em cenas de jornalistas captando imagens televisivas da guerra, personagens assistindo filmes na televisão ou andando pela rua por cartazes com fotos publicitárias (Figura 42). Já na representação complexa de mídia, há um desenho que simula uma fotografia de guerra e a chocante revelação final, em que a cena que faz a personagem recobrar a memória é mostrada por imagens fotográficas (como chamamos as cópias das fotos integradas aos quadrinhos) de um massacre verdadeiro (Figura 43).

Figura 42: *Valsa com Bashir* - as imagens da guerra



Fonte: compilação do autor⁷⁹

Figura 43: *Valsa com Bashir* - fotografia e memória



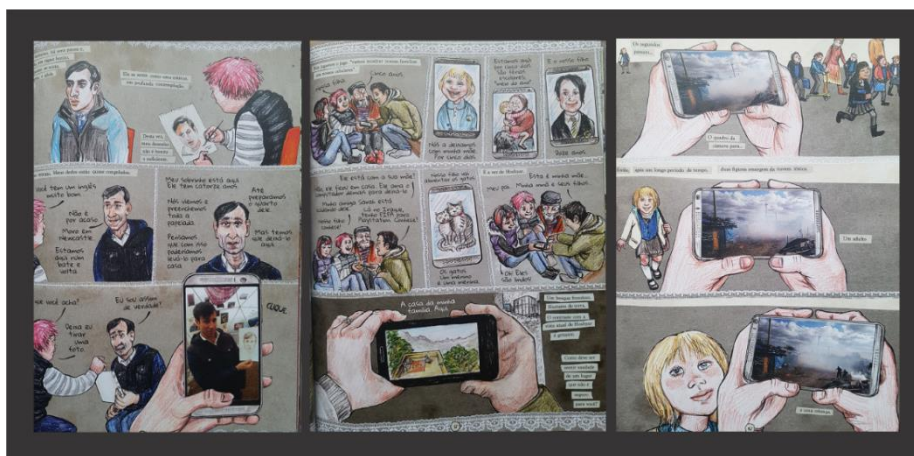
Fonte: compilação do autor⁸⁰

Essa inserção das imagens fotográficas reforça a ideia comentada de que a iconicidade da imagem gráfica dificulta a percepção da representação em sua relação com o mundo exterior. Associando a imagem fotográfica às imagens gráficas, estas adquirem o “peso” da indicialidade. Já em *Refugiados* (2018), de Kate Evans, que conta a história de refugiados do Oriente Médio e da África que tentam sobreviver em uma precária sociedade francesa que não os aceita, a indicialidade é construída pela presença marcante do celular. Inserido na maioria dos quadros nas mãos das personagens, que olham fotos e assistem a vídeos para reavivar a memória (Figura 44), o celular também assume o papel narrativo de mostrar o ódio da população contra os refugiados, através de mensagens de texto (Figura 45), representadas como “verdadeiras”, que permeiam toda a obra.

⁷⁹ Montagem a partir de imagens de *Valsa com Bashir* (2009). In: Folman (2009), p. 81 e p. 69.

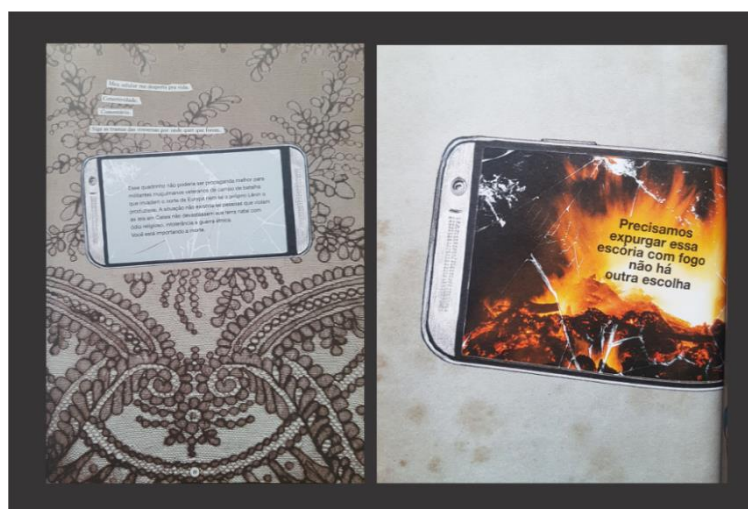
⁸⁰ Montagem a partir de imagens de *Valsa com Bashir* (2009). In: Folman (2009), p.34, p.115, p.116 e p.117.

Figura 44: *Refugiados* - celular e memória



Fonte: compilação do autor⁸¹

Figura 45: *Refugiados* - mensagens de ódio



Fonte: compilação do autor⁸²

Nesse ponto, é preciso refletir sobre alguns conceitos que tratam principalmente da relação midiática entre jornalismo e quadrinhos, visto que *Valsa com Bashir* é uma adaptação de um documentário de animação e *Refugiados* pode ser apontado tanto como uma reportagem de guerra quanto como um relato de memórias biográficas. Se levarmos em conta que dentro de uma estratégia jornalística os quadrinhos podem operar de diversas maneiras, é difícil analisá-los com o objetivo de buscar uma nomenclatura única, a não ser que essa seja uma estratégia elaborada. Por exemplo, retomando a obra *Palestina* (2011), de Joe Sacco, é possível

⁸¹ Montagem a partir de imagens de *Refugiados* (2018). In: Evans (2018), p.113, p.57 e p.157.

⁸² Montagem a partir de imagens de *Refugiados* (2018). In: Evans (2018). In: Evans (2018), p.p. 23 e p. 152.

afirmar que a obra suscitou discussões pelo mundo inteiro, tanto por mostrar a crueza e a barbárie de uma guerra violenta, quanto pela coragem de abertamente tomar partido⁸³ pelo lado palestino no conflito, abalando a questão de imparcialidade e objetividade da atividade jornalística tradicional. Sacco narra a história do seu ponto de vista, que parece muitas vezes dúbio e, dessa forma, tem liberdade para detalhar suas ações, revelando seus pensamentos e convicções e mostrando o seu próprio processo criativo. Ele narra, assim, seu esforço como jornalista, suas próprias dificuldades em obter os depoimentos e entrevistas e se preocupa em contar como a sua própria história se relaciona com outras histórias dentro do conflito. Nesse ponto, as similaridades entre quadrinhos jornalísticos e quadrinhos biográficos, no aspecto da construção de indícios de realidade, são grandes e torna-se difícil sua distinção. Segundo Domingos & Cardoso:

[...] há um detalhe bastante pertinente que coloca a análise no eixo dos estudos de intermedialidade, relacionada àquilo que justamente interpõe o tipo de mídia “quadrinhos” à mídia “jornalismo” ou “biografia”: o fato de que para contar uma história jornalística os quadrinhos se apropriam de estratégias do jornalismo, ou seja, representam e transmitem a mídia jornalismo para simular a indicialidade que lhe é característica, estratégia que também é típica da biografia em quadrinhos, mas, de modo diferente, mais relacionada às narrativas históricas, tornando mais importante a representação de documentos e de fotografias, que dizem respeito a pessoas e suas ações dentro de um contexto reconhecidamente histórico. Nesse sentido, a representação de mídias nas biografias em quadrinhos é menos frequente e evoca outro significado (2021, p. 89-90).⁸⁴

As narrativas biográficas, em sua tentativa de compreender o mundo, “parecem adquirir aspectos que transcendem a exclusiva revelação de um perfil/época/trajetória e despontam como sintoma, de natureza retórica, de complexos processos culturais” (BRUCK, 2009, p. 29). Mais do que relatos com características próprias e pessoais, as narrativas biográficas ganham uma conotação de “história alternativa em relação à história geral” (BRUCK, 2009, p.28). Com isso, acabam estabelecendo-se “como fonte histórica – uma fonte muito particular, correspondente à narração de uma vida, a qual, no entanto, ilumina o contexto em que se deu” (p. 28). Nos quadrinhos, representar e estabelecer esses contextos históricos como sinônimo de

⁸³ No prefácio de *Palestina*, Sacco responde sobre as acusações de que ele mostra apenas um dos lados do conflito. Ele afirma que “este 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 representada pela grande mídia norte-americana, e é calorosamente defendida por quase todo político eleito para altos cargos nos Estados Unidos” (SACCO, 2011).

⁸⁴ Traduzido do original: “Nevertheless, one pertinent detail places this analysis on the axis of intermediality studies: the fact that, to tell a journalistic story, comics appropriate journalistic strategies. In other words, they represent and transmediate the qualities of the media type journalism to simulate its characteristic indexicality. This strategy is also typical of biography comics, but in a different way. Biography comics are more related to historical narratives, rendering the representation of documents and photographs concerning people and their actions within a recognizably historical context the most important aspect. In this sense, the representation of media in biography comics acquires another meaning.” Tradução nossa.

credibilidade é fundamental para legitimar as memórias biográficas, como é o caso de várias obras que usam os elementos do jornalismo como estratégias para esse reconhecimento. Por exemplo, em *Persépolis* (2007) (Figura 46), na qual Marjane Satrapi conta a sua dramática biografia a partir do final da Revolução Islâmica no Irã em 1979, podemos ver como os produtos de mídia como jornais, programas de televisão e de rádio são importantes tanto como elementos de informação quanto de manipulação e de veiculação do discurso do governo iraniano, dentro de uma doutrina de erradicação dos direitos humanos.

Figura 46: *Persépolis* (2007) - manipulação da mídia



Fonte: Sartrapi (2007)

Da mesma forma, em *Dotter of her father's eyes* (2012), Mary Talbot e Brian Talbot utilizam mídias como a televisão, o rádio e o jornal, que mostram cenas e situações reais e reconhecidas, para ilustrar e contextualizar os momentos históricos que marcaram a sua família e seu crescimento. Dessa forma, enquanto Mary Talbot narra as suas relações familiares e suas ligações com o escritor James Joyce, podemos acompanhar as mudanças políticas e sociais no mundo através dos aparelhos de comunicação, como a explosão da bomba atômica, os protestos pacifistas e as guerras iminentes. Por exemplo, em uma conversa de Mary com sua mãe (Talbot & Talbot, 2012, p. 56), vemos ao fundo da cena a televisão ligada (Figura 47), exibindo uma imagem que marcou a guerra do Vietnã: a fotografia “The execution”, de Eddie Adams, ganhadora do prêmio Pulitzer de 1969, que mostra uma execução sumária – um soldado

atirando na cabeça do prisioneiro – frente à uma câmera da TV NBC durante a guerra do Vietnã. A imagem em quadrinhos, que evoca tanto a fotografia quanto a cena gravada pela TV, indicia uma realidade destacada e sempre lembrada pelo jornalismo.

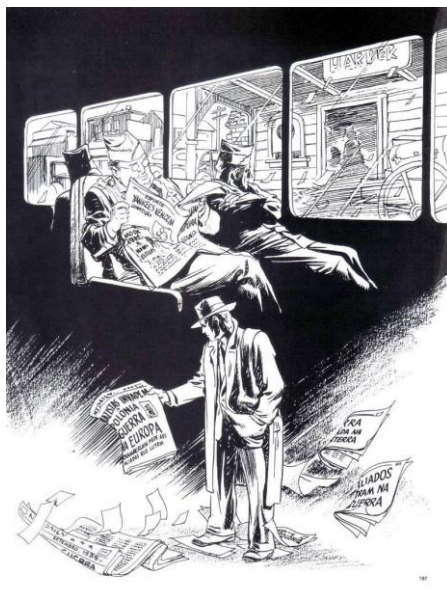
Figura 47: *Dotter of her father's eyes* (2012) - a execução



Fonte: Talbot & Talbot (2012)

Em *Ao coração da tempestade* (1995), uma história autobiográfica de Will Eisner (Figura 48), a presença do jornal impresso é destacada continuamente, não apenas para mostrar as manchetes das notícias que marcavam e contextualizam a época, mas também para indicar uma relação estreita com a trajetória de vida do autor. Eisner, que começou trabalhando como entregador de jornal e se firmou como ilustrador em uma empresa jornalística, relata nessa obra as memórias da sua vida antes de se apresentar ao seu regimento do exército americano, com quem lutou pelo país na Segunda Guerra Mundial.

Figura 48: *Ao coração da tempestade* (1995) - manchetes do jornal



Fone: Eisner (1995)

Já na obra em quadrinhos *Gramma* (2020), a autora Keum Suk Gendry-Kim relata, a partir de uma entrevista com a sul-coreana Ok-sun Lee, a situação das “mulheres de conforto”, termo pejorativo para designar as mulheres que eram forçadas à escravidão sexual pelo Exército Imperial Japonês, durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa e a Segunda Guerra Mundial (Figura 49). Ok-sun Lee foi vendida quando criança pela própria família e sofreu, durante grande parte de sua vida, com a fome, com a violência e com a exploração sexual. Depois dos 90 anos, Ok-sun Lee tornou-se uma ativista pelos direitos femininos e resolveu contar a sua trágica e chocante história de vida, sempre lutando pela indenização para as “mulheres de conforto”.

Figura 49: *Gramma* (2020) - mulheres de conforto



Fonte: Gendry-Kim (2020)

Nessa linha, poderíamos considerar os recortes de experiência mostrados por Joe Sacco em suas obras como relatos autobiográficos, caso o autor não lançasse mão de um recurso narrativo que é retratar-se como o jornalista que é, sempre mostrando suas técnicas de investigação jornalística. Ao ilustrar sua presença como jornalista, Sacco faz com que o leitor compactue com a ideia do trabalho jornalístico, que é ressaltado com o uso profissional de câmeras fotográficas e filmadoras, anotações em blocos e realização de entrevistas. A discussão sobre o “fazer” jornalístico é tão recorrente que chega a ser autocrítico, como em *Notas sobre Gaza* (2010), no qual Sacco expõe a conversa de alguns jornalistas de guerra (SACCO, 2010, p. 124) sobre o trabalho jornalístico e sobre a natureza das informações, chegando à conclusão de que as notícias não trazem mais novidades, pois a guerra parece ser sempre a mesma – com as mesmas cenas de morte e destruição – e ninguém se impressiona mais. Como a “pauta morreu” (p. 124), a “esperança” é que uma nova guerra em outro lugar apareça para estimular os jornalistas (Figura 50).

Figura 50: *Notas sobre Gaza* (2010) - a pauta morreu



Fonte: Sacco (2010)

Sacco também questiona o constante controle da informação jornalística na zona de conflito, o que dificulta a ação do jornalista, principalmente quando o profissional está munido de materiais como câmera fotográfica ou filmadora. Além disso, os próprios entrevistados ficam desconfiados e inseguros com relação ao uso ideológico da informação e geralmente evitam as câmeras, temendo represálias por ter falado com a imprensa. Por exemplo, na obra *Palestina* (2011), Sacco descobre que soldados israelenses costumavam ir a escolas disfarçados de jornalistas, para descobrir e prender ativistas. Um dos entrevistados se justifica: “perdoe-nos se não falamos, mas às vezes os israelenses mandam pessoas posando de estrangeiros ou jornalistas e depois eles vêm nos prender. (SACCO, 2011, p.131). E no relato de outro palestino: “a última vez que falei com um jornalista, passei dois anos na prisão” (p. 210).

Todas essas ações reforçam o agenciamento do jornalismo, a prática da reportagem, o cotidiano do profissional da área, que tem como objetivo transformar a experiência em informação. Domingos & Cardoso (2021) exemplificam essa ideia ao analisar a utilização das entrevistas na obra *Notas sobre Gaza* (2010), de Sacco, que são montadas de modo a mostrar, indicialmente, diversos pontos de vista divergentes:

Desde o início da narrativa, o protagonista, o jornalista Joe Sacco, salienta a importância de encontrar as pessoas que vivenciaram os fatos que ele deseja relatar. Assim que os encontra, passa a entrevistá-los, e a ilustração mostra o encontro entre eles, quando o protagonista está munido de gravador, caderno e caneta. A representação da mídia entrevista, mais do que ilustrar uma prática jornalística, é

fundamental na construção narrativa da memória histórica da guerra, já que os detalhes e as contradições que elas trazem mostram a incerteza da informação em qualquer um dos lados. A imagem gráfica simultânea de diversas opiniões (fontes) sobre um mesmo acontecimento é uma representação indicial do jornalismo, ao mostrar essa característica da busca do jornalista por diferentes versões; a verossimilhança está, assim, em que o jornalismo não traz uma verdade única. Sacco, o personagem-narrador, se faz presente em cada uma dessas entrevistas pela ilustração, geralmente gravando o áudio ou anotando em seu bloco de notas (DOMINGOS&CARDOSO, 2021, p. 97-98).⁸⁵

Outra obra muito usada como referência de jornalismo em quadrinhos é *Maus: a história de um sobrevivente* (1987), de Art Spiegelman, mesmo que essa obra funcione mais como um relato biográfico que se utiliza de técnicas de jornalismo para criar indícios de realidade. *Maus* foi a primeira obra⁸⁶ em quadrinhos a ganhar o prêmio *Pulitzer*, um dos mais conceituados do meio jornalístico, em 1992. Contundente em seu apelo histórico e social, a obra reconstrói o holocausto nazista a partir da visão de uma família judia, destruída pelos horrores da guerra. Em meio a uma temática já muito explorada em diversas mídias, *Maus* consegue inovar e impactar através de uma narrativa documental – descreve detalhadamente mapas, esconderijos e campos de concentração, utiliza fotos e documentos da época e investiga a vida e o drama de vários sobreviventes – e biográfica – conta a história a partir do ponto de vista de seu pai Vladek e de sua mãe Anja. Mais do que do que um resgate das memórias familiares, Spiegelman se aprofunda na relação com seu introspectivo pai, com quem realiza longas e turbulentas entrevistas, e tenta compreender os traumas do pós-guerra, que levaram a sua mãe ao suicídio e seu pai ao isolamento social.

Figura 51: *Maus*, de Art Spiegelman (1987) - narrativa documental

⁸⁵ Traduzido do original: “From the beginning of the narrative, the protagonist, journalist Joe Sacco, stresses the importance of finding the people who have experienced the events he wants to report. Once he finds these people, he begins to interview them: the illustration shows this meeting, while the protagonist holds a tape recorder, notepad, and pen. Rather than illustrating a journalistic practice, the representation of the media interview is primordial to the narrative construction of the historical memory of the war, as the details and contradictions they bring show the uncertainty of information on either side. The simultaneous graphic image of different opinions (sources) about the same event is an indexical representation of journalism, showing this characteristic of the journalist’s search for different versions; thus, the likelihood that journalism does not bring up one single truth. Sacco, the narrator character, is present in each of these interviews in the illustration, usually recording the audio or taking notes in his notepad.” Tradução nossa.

⁸⁶ É necessário esclarecer que o *Prêmio Pulitzer* tem uma categoria específica para cartuns, que eventualmente premia quadrinhos jornalísticos, que é o prêmio *Cartooning Editorial* e tem sido entregue desde 1922. No entanto, *Maus* foi a primeira história em quadrinhos a ter sua qualidade literária e jornalística reconhecida com um prêmio especial fora dessa categoria gráfica específica.



Fonte: Spiegelman (1987)

Já a obra em quadrinhos *Castro* (2011), apesar de retratar detalhadamente o profissional jornalista e seu processo de trabalho, também prioriza uma construção biográfica e documental. Na obra, o autor Reinhard Kleist cria a figura de um repórter fotográfico, Karl Mertens, personagem que acompanha os passos de Fidel Castro durante a Revolução Cubana e que também usa todos os recursos jornalísticos (como entrevistas, fotografias, documentos oficiais, etc) para contextualizar a história do líder cubano, de quem passa a se aproximar ideologicamente depois de ler uma entrevista. A personagem é inspirada no jornalista Herbert Matthews, editor do jornal americano *New York Times*, que em 1957 publicou uma polêmica entrevista com Fidel Castro, na qual revelava que o líder cubano não estava morto, o que contradizia o governo norte-americano e criticava a sua arbitrária postura com relação ao regime cubano (SKIERKA, 2011, p. 5). Matthews foi chamado de “traidor” da pátria americana e teve sua reputação e vida jornalística prejudicada pelo fato. A história biográfica de Herbert Matthews é retratada na obra *O homem que inventou Fidel* (2006), escrita por Anthony Depalma.

Figura 52: *Castro*, de Reinhard Kleist (2011) - recursos jornalísticos



Fonte: Kleist (2011)

Mesmo mostrando todo o processo de criação jornalística de Karl Metterns, ainda que um personagem ficcional, *Castro* se assume essencialmente como uma história biográfica. Essa posição, explicitada tanto na capa da obra quanto na sua ficha catalográfica e nos textos de introdução, é percebida no próprio perfil do autor Reinhard Kleist⁸⁷, que sempre demonstrou intenção de produzir a sua visão biográfica de Fidel Castro a partir dos quadrinhos. Para isso, realizou uma intensa pesquisa, que contou com o apoio do biógrafo Volker Skierka⁸⁸, e viveu temporariamente em Cuba, retratando o modo de vida dos cubanos, fotografando e desenhando suas particularidades, que depois seriam reproduzidas nos traços das imagens gráficas na biografia. Assim como sua personagem – o jornalista que relata a biografia de Castro – Kleist também se encantou com o ambiente que pesquisava e acabou lançando uma outra obra em quadrinhos chamada *Havana*. A obra, sob forma de diário de viagem, retrata de forma sensível “a vida cotidiana e as difíceis condições de vida, especialmente dos jovens cubanos, no contexto do modelo contraditório e ultrapassado de um socialismo caribenho” (SKIERKA, 2011, p.4).

Muito próximos das reportagens, os diários ou relatos de viagem assumem um caminho muito mais documental, unindo a investigação jornalística com as questões biográficas, já que

⁸⁷ Além da obra biográfica *Castro* e do relato de viagem *Havana*, o quadrinista alemão Reinhard Kleist se destaca por diversas obras biográficas em quadrinhos: *Johnny Cash – uma biografia*, biografia do controverso cantor americano; *O boxeador*, biografia do pugilista judeu polonês Hertzko Haft e sua luta pela sobrevivência durante o holocausto nazista; e *Elvis*, coleção de histórias biográficas do cantor Elvis Presley contadas por vários autores (KLEIST, 2011, p.285).

⁸⁸ O jornalista Volker Skierka é o autor do livro *Fidel Castro – Uma biografia* (2001), e co-autor do filme documentário *Fidel Castro – Eterno revolucionário* (2004), vendido para mais de 25 países (KLEIST, 2011, p.284).

dependem de uma análise subjetiva do autor, a partir de impressões e opiniões pessoais sobre lugares e culturas diferentes, geralmente comparado às experiências e conhecimentos anteriores. A partir do modo como percebe o mundo, o autor dos relatos de viagem em quadrinhos passa a descrever também a sua forma de captar e ilustrar os eventos ao seu redor, contextualizando seu trabalho a partir dos detalhes de seu processo de criação. Essa forma documental registrada pelos quadrinhos é de suma importância nas escolhas editoriais do Projeto *ELAS*, como explicarei a seguir.

2.2.4 A descrição do processo: os relatos ilustrados de viagem, as experiências anotadas e a percepção documental

Muito difundidos desde a inclusão da ilustração nos jornais, os relatos ilustrados de viagem ganharam popularidade pelos desenhos dos jornalistas correspondentes, que documentavam as paisagens, pessoas e costumes locais em longas viagens a terras distantes consideradas exóticas.

Durante todo o século XVIII e até o final do século XIX, grandes expedições navais exploraram as mais longínquas partes do mundo e permitiram a artistas talentosos como John Fredrick Lewis, David Roberts, John Sykes, John Webber, William Coke-Smyth e William Simpson, entre outros, viajar a locais que raramente haviam sido documentados. Eles retornaram à Europa e América com desenhos de reportagem que mostravam pessoas e lugares exóticos (EMBURY & MINICHELLO, 2018, p. 3 e 4)

O jornalista das reportagens ilustradas, como era conhecido, assume aqui as características do viajante, geralmente deslumbrado com um mundo novo de situações, preocupado em registrar e detalhar os efeitos da sua presença no contexto de um novo lugar. Daí surge com força a necessidade opinativa, que carrega qualquer percepção e fundamenta qualquer interpretação do autor. Nos quadrinhos contemporâneos, um nome que surge com força nesse tipo de crônica de viagem é o do canadense Guy Delisle. Para Hernández (2017), os relatos de Delisle “transcendem seu espaço para se tornarem documentos gráficos de uma perspectiva pessoal, de certo modo lúdica e acima de tudo humana” (p. 194). É o que se percebe claramente em obras como: *Shenzhen: uma viagem à China* (2000), no qual o autor traz à tona os costumes na gelada cidade chinesa de Shenzhen, um lugar isolado por cercas elétricas e controlado rigidamente por forças armadas; *Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte* (2003), em que narra de forma crítica um dos mais fechados e misteriosos países orientais, onde o fato de ser jornalista pode se transformar em um problema; *Crônicas birmanesas* (2008), o relato do cotidiano repressor da cidade birmanesa de Myanmar; e *Crônicas de Jerusalém* (2012)

(Figura 53), que mostra a visita de Delisle ao centro do conflito israelense-palestino e traz a sua visão estrangeira sobre a política e a religião local. Diferente da visão jornalística e investigativa de Joe Sacco, Delisle é um observador distante de uma realidade estrangeira e cria seus relatos de viagem a partir de experiências e percepções pessoais que não se preocupam em entender o contexto onde o outro está inserido, mas que apenas revelam seu modo de pensar e seu estranhamento em um ambiente desconhecido. Por isso, pode-se dizer que, em todas as suas obras, “o autor se torna um personagem que narra em primeira pessoa seus assuntos domésticos ao mesmo tempo em que observa o entorno social, político e cultural de suas viagens” (HERNÁNDEZ, 2017, p.194/195), no entanto, nem sempre de forma aprofundada e isenta.

Figura 53: *Crônicas de Jerusalém* (2012) - relatos do cotidiano



Fonte: Delisle (2012)

Dentro dessa mesma perspectiva documental, *Cargo* (2005), concebida pelos quadrinistas alemão Jens Harder e indiano Kulbhushan Trifft Stöckli, toma a forma de um diário de viagem com o objetivo de destacar as impressões pessoais sobre duas cidades: Berlim e Israel. Criada para a comemoração dos quarenta anos de relações diplomáticas entre Israel e a Alemanha, a obra mostra as visões particulares de seis autores, três alemães em Israel e três israelenses em Berlim. Longe do conteúdo educacional, as histórias se apoiam em entrevistas com os moradores locais e se aprofundam em questões culturais e religiosas: o conflito entre três religiões na cidade sagrada de Jerusalém; o cotidiano do povo beduíno fora de Jerusalém e dos imigrantes em Tel Aviv; e um fracasso amoroso embalado pelas canções do grupo Pixies e Pet Shop Boys. Na mesma linha, a obra *Operation Lækkerli* (2004), do grupo alemão de quadrinistas denominado Monogatari, apresenta cinco autores berlinenses que ilustram diferentes relatórios jornalísticos sobre a cidade suíça de Basel, mostrando um olhar estrangeiro e cômico sobre a vida no local.

O olhar estrangeiro também está presente na obra da quadrinista americana Sarah Glidden, que publicou *How to Understanding Israel in 60 Days or Less* (2008). Nesse trabalho documental (Figura 54), Glidden mostra as memórias e percepções de sua viagem à Israel, onde passou por cidades como Tel Aviv, Jerusalém, Massada e outros locais históricos, como as Colinas de Golan. Atenta aos detalhes curiosos e estranhos, a autora mostra seu amadurecimento em relação a temas políticos e sociais, que sempre levam a mais questionamentos sobre identidade, cultura e religiosidade.

Figura 54: *How to Understanding Israel in 60 Days or Less* (2008)



Fonte: Glidden (2008)

Glidden também publicou reportagens em quadrinhos para as revistas *Symbolia* e para o *Cartoon Movement*, nos quais relatou histórias sobre refugiados iraquianos na Síria. Seu segundo livro, *Rolling Blackouts* (2016), documenta sua experiência acompanhando jornalistas na Turquia, Iraque, Líbano e Síria, mostrando a dura realidade da guerra e como essa realidade afetou as pessoas. Em entrevista para a revista *Asfar*, Glidden comentou sobre seu processo de criação sob um viés jornalístico:

Todo o processo demorou quase seis anos do início ao fim! Então, claramente, o jornalismo em quadrinhos não é a maneira mais rápida de contar uma história. Foi também meu primeiro grande trabalho jornalístico, então eu estava trabalhando em um ritmo mais lento enquanto aprendia o básico à medida que avançava. Na verdade, tive a ideia de fazer este projeto cerca de um ano antes de partirmos para a viagem de reportagem, e usei muito desse tempo para me dar um curso intensivo de jornalismo,

lendo livros sobre o assunto, dissecando artigos que gostava para tentar ver como eles foram montados juntos, trabalhando em projetos menores. Após a viagem de reportagem, que durou pouco mais de dois meses, demorei cerca de um ano para transcrever as centenas de horas de áudio que havia coletado e encontrar a estrutura certa para contar a história. (RICH, 2016)

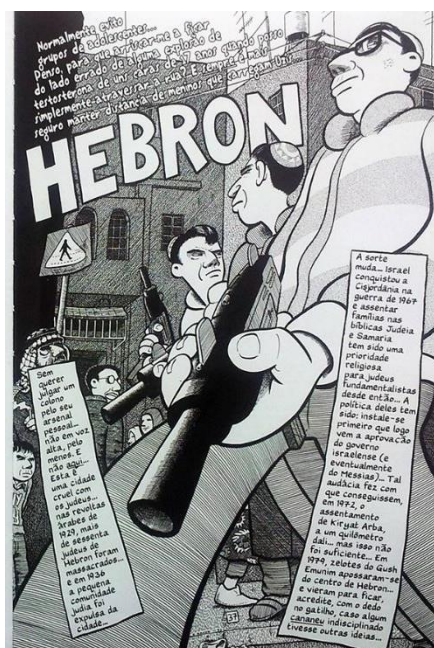
Em outra entrevista, dessa vez para a revista *Bostonia*, da Universidade de Boston, Glidden detalha mais sobre seu processo de criação e o método de escrever sobre suas impressões, já que não era possível desenhar. Por isso, ela fazia o registro fotográfico de ruas, detalhes de calçadas e de todas as pessoas que foram entrevistadas, e usava um caderno de desenhos para lugares que eram proibidos de serem fotografados, como os postos de controle de fronteira, por exemplo. Por fim, revela a exaustiva organização de fitas de áudio com as entrevistas e o processo de reescrever um capítulo diversas vezes devido ao excesso de informações importantes.

Como era um processo baseado em um diálogo real, trabalhei a partir de um roteiro e acertei a escrita primeiro. Demoro mais para escrever do que para desenhar e pintar. Eu passo por um longo processo de transcrições, tirando citações que acho que vou usar, imprimi-las, recortá-las e colocá-las no chão para que eu possa ver tudo. A partir disso, escrevo um roteiro para ver em minha mente como é [...] você precisa inserir muitas informações, e isso é difícil de fazer sem fazer um livro de 3.000 páginas. (SELIGSON, 2016)

Na reportagem em quadrinhos o autor pode se apresentar como jornalista enquanto a ilustração de seus métodos investigativos e instrumentos de trabalho são indiciais para a confirmação do seu trabalho, tornando-se estratégias para a construção jornalística e narrativa. Já no relato de viagem, geralmente o autor figura como um personagem mais observador e crítico, que mantém uma postura mais afastada das situações, sempre atento tanto aos acontecimentos quanto aos cenários e paisagens ao seu redor. Nesse caso, é a sua interpretação do mundo ao redor que direciona um relato opinativo. Em ambos os casos, a construção do local onde a ação se desenrola é essencial, e isso é feito através do processo de anotações descritivas, em forma de texto ou desenho, que servem para ilustrar pontos e locais conhecidos – muitas vezes pelo viés turístico –, vestimentas características e ritos tradicionais, sendo indispensável até mesmo para o registro de entrevistas e depoimentos. Tomamos novamente como exemplo Joe Sacco, que sempre procurou se misturar com a multidão para obter suas informações, o que tornou mais seguro seu contato, possibilitando que se aproximasse mais facilmente da população e conseguisse mais autenticidade nos depoimentos. Para isso, fez inúmeros registros através de imagens gráficas criadas a partir de anotações e diários. Além disso, também se utilizou de fotografias já publicadas em outros meios ou tiradas a partir de

máquinas não profissionais para um registro da imagem fotográfica. Dessa forma, Sacco recriou um contexto específico que misturava suas percepções e opiniões, tendo na precisão de suas anotações o complemento ideal para a construção das imagens gráficas e mesmo do material verbal.

Figura 55: *Palestina* - anotações



Fonte: Sacco (2011)

Sacco (2011) também revelou que tirava poucas fotos e desenhar nas ruas era ainda mais chamativo. Por isso ele escrevia, no seu diário, um texto através do qual descrevia os detalhes visuais importantes, para depois lembrá-los e recriá-los através das imagens gráficas. No prefácio de *Palestina*, o autor revela suas anotações que resultaram em páginas da obra (Figura 55):

Hebron parecia ter um contingente militar excepcionalmente grande, muitos dos soldados vestiam capacetes, com as cenas habituais, jipes passando, soldados sentados na traseira, olhando por onde vieram. Mas vi que muitos colonos, alguns deles bem jovens, carregavam submetalhadoras nas costas, eis uma imagem: três caras de gorriño, andando por uma rua árabe, de jeans e parcas coloridas, portando Uzis, com os dedos no gatilho (SACCO, 2011, p.XXIX).

O modo como o autor cria seu processo de coleta de informações, anotando ou desenhando em diários, afeta diretamente o modo como essa realidade é recriada posteriormente nos quadrinhos. Nesse caso, a imagem gráfica passa a ser uma adaptação da éfrase, que é a descrição verbal da imagem. Segundo Hernández (2017, p. 198), nessas novas

narrativas, plenamente subjetivas, é preciso considerar “o código mínimo de ação para a responsabilidade e para a interpretação jornalística exercida por seus autores” (2017, p. 198).

Para Hernandez, Sacco trabalha com o que chama de verdade essencial ao desenhar:

Tento representar pessoas e objetos da forma mais fiel possível, sempre que possível. Para mim, o que pode ser desenhado fielmente, deve ser desenhado fielmente, com o que quero dizer que o que é desenhado deve ser facilmente reconhecível como o que deveria representar. (SACCO, 2014, apud: HERNANDEZ, 2017, p.198).⁸⁹

Sempre destacando as convergências entre jornalismo em quadrinhos e jornalismo literário, principalmente com relação à subjetividade e a maneira como se resolve o conflito entre interpretação pessoal e fatos, Hernández (2017, p.198) enumera uma série de pontos que também contribuem com o método de anotação e desenho:

O desenhista faz a si mesmo perguntas como: Como é o que será desenhado? Até onde pode ir a reprodução exata dos detalhes?

- O desenho é baseado em particularidades de tempo, lugar e situação.
- O cartunista é cenógrafo, figurinista e diretor de elenco que documenta fazer a realidade desenhada coincidir com a realidade observada.
- Faz as perguntas apropriadas, para reproduzir sua experiência visual. – Faz as anotações, fotografias, vídeos ou esboços necessários para captar da melhor forma a realidade que enfrenta (HERNÁNDEZ, 2017, P.198).⁹⁰

No Brasil, uma das jornadas mais famosas foi documentada em 1952 pela revista *O Cruzeiro*, que publicou uma reportagem⁹¹ contando em detalhes a viagem do escritor Guimarães Rosa, com uma tropa de vaqueiros, para levar uma boiada até a fazenda São Francisco, em Araçuaí, na região central de Minas Gerais. A viagem, amplamente documentada em anotações e diários de viagem, inspirou várias obras em variadas mídias e serviu como referência para Guimarães Rosa criar obras como *Grande Sertão: Veredas* (1956), *Corpo de Baile* (1956) e *Tutaméia* (1967). Nessa viagem, também se tornou amplamente conhecida a

⁸⁹ Traduzido do original: “Trato de representar a la gente y os objetos con tanta fidelidade como sea posible, siempre que sea posible. Para mí, lo que pueda ser dibujado fielmente, debe ser dibujado fielmente, con lo cual quiero decir que lo dibujado tiene que ser facilmente reconocible como lo que se supone que representa.”(SACCO, 2014, apud: HERNÁNDEZ, 2017, p.198). Tradução nossa.

⁹⁰ Traduzido do original: El dibujante se plantea cuestiones del tipo: ?Qué aspecto tiene lo que se va a dibujar? ?hasta donde llegar em la reproducción exacta de los detalles? - El dibujo se funda em particularidades de tempo, lugar y situación. - El dibujante es escenógrafo, diseñador de vestuário y diretor de casting que se documenta para hacer que la *realidade dibujada* coincida com la realidade observada. - Hace las preguntas adecuadas, para reproducir su experiência visual. - Hace las anotaciones, fotografias, vídeos o boquejos necessários para plasmar de la mejor manera la realidade que enfrenta”. (HERNÁNDEZ, 2017, P.198). Tradução nossa.

⁹¹ A reportagem “Com o vaqueiro Guimarães Rosa - um escritor entre seus personagens”, foi publicada na revista *O Cruzeiro*, edição de 26 de junho de 1952, com texto de Álvares da Silva e fotos de Eugênio Silva.

técnica que Guimarães Rosa usava para descrever suas impressões da realidade: as anotações em cadernetas. Para Bloch (1989), Guimarães Rosa revelou em entrevista:

Você conhece os meus cadernos, não conhece? Quando eu saio montado num cavalo, por minha Minas Gerais, vou tomando nota de coisas. O caderno fica impregnado de sangue de boi, suor de cavalo, folha machucada. Cada pássaro que voa, cada espécie, tem vôo diferente. Quero descobrir o que caracteriza o vôo de cada pássaro, em cada momento. Não há nada igual neste mundo. Não quero palavra, mas coisa, movimento, vôo (BLOCH, 1989, p. 100).

Segundo Rosa (1999), o autor tinha realmente o hábito de escrever em cadernetas, descrevendo todas as informações que julgava importantes em suas viagens, já que um detalhe bem inserido em um texto poderia dar a impressão de realidade ao leitor - e aqui ele falava da verossimilhança característica da literatura. Várias dessas cadernetas estão preservadas no Instituto de Estudos Brasileiros, na Universidade de São Paulo, incluindo uma das cadernetas usadas para registrar a viagem de 1952.⁹²

As anotações nas cadernetas de Guimarães Rosa serviram como uma base para a reconhecida produção literária do autor, mas também inspiraram inúmeras obras, tanto artísticas quanto jornalísticas. Nesse contexto, podemos inserir inúmeras referências: reportagens jornalísticas sobre a jornada, destacadas em inúmeros jornais e TVs; documentários como *Conto o que vi, o que não vi, não conto*, de Beth Ziani, que apresenta depoimentos de moradores da região percorrida em 1952; e publicações de livros derivados da experiência de recriar o trajeto feito por Guimarães Rosa, como *Travessia* (2010), de Juliana Simonetti, que narra sua aventura ao refazer a viagem montada numa mula, e *Nas Trilhas do Rosa* (1996), de Fernando Granato, que também reconstrói o trajeto da viagem, entrevistando os vaqueiros participantes, suas famílias e seus amigos.

Todas essas reportagens, documentários e livros, têm um ponto em comum: buscam referendar a voz de Guimarães Rosa como um documentarista literário a partir das impressões da realidade descritas por ele. Isso passa pelo processo de recontar as mesmas histórias do cotidiano sertanejo, resgatando não só as ações do autor, mas de seus companheiros vaqueiros que detinham o olhar sobre “o estrangeiro”, o “homem da cidade”, o “doutor” Guimarães Rosa. Por isso mesmo, vários dos vaqueiros que participaram da jornada de 1952 se tornaram

⁹² Apenas uma das cadernetas dessa viagem foi arquivada. Quando retornou ao Rio de Janeiro, Guimarães Rosa datilografou todo seu material coletado, separando o conteúdo por temas. As anotações deram origem a dois diários, batizados de “A Boiada 1” e “A Boiada 2”. Em 2011, os diários deram origem ao livro *A Boiada*, lançado pela editora Nova Fronteira, que acompanhava uma nova edição especial de *Grande Sertão: Veredas*.

celebridades no cenário cultural brasileiro. Entre eles Zito e Manuelzão. Zito era constantemente lembrado nas cadernetas de notas de Guimarães Rosa, que o considerava o mais inteligente vaqueiro que conhecera. Em 1967, ele foi homenageado pelo autor em um dos prefácios de *Tutaméia*, que revela trechos de conversas entre os dois amigos. Já Manuel Nardy, o capataz que chefiou o grupo de tropeiros durante a viagem, serviu como inspiração para Guimarães Rosa criar um dos seus personagens mais famosos e emblemáticos: Manuel Jesus Rodrigues, o Manuelzão, protagonista de “Uma estória de Amor”, novela que compõe o livro *Corpo de Baile*⁹³ (1956). Manuel Nardy ficou famoso com o reconhecimento do personagem e acabou confundindo-se com ele, principalmente quando resolveu adotar o nome de Manuelzão. Sua história, mesclada entre a realidade e a ficção, foi contada em 2012, no livro *O Xale de Rosa*, de Pedro Fonseca.

O escritor e ilustrador Nelson Cruz⁹⁴ (2004) também resolveu recriar o trajeto feito por Guimarães Rosa em 1952, viajando por quase dois mil quilômetros, entrevistando pessoas em busca de informações para criar o livro ilustrado *No longe dos gerais: a história da condução de uma boiada no interior de Minas*. A obra reconta a famosa viagem pelo sertão, mas dessa vez interpretada pelo olhar de um menino de nove anos, no seu “batismo de boiada” (CRUZ, p.8) e na sua admiração por um Guimarães Rosa que tinha a mania de levar sua caderneta amarrada no pescoço. Em meio à pesquisa, Cruz encontrou uma entrevista do vaqueiro Zito na qual ele afirmava que um menino havia acompanhado a boiada por todo o percurso e não havia sido citado na reportagem da revista *O Cruzeiro* (CRUZ, 2004, p. 49). Ao entrevistar Sebastião de Moraes Leite, o Tião Leite, único vaqueiro que participou da viagem ainda vivo na época, Cruz descobriu que o menino que acompanhou a boiada chamava-se Nilson e era filho do capataz Manuelzão. A confirmação da história veio a partir das cadernetas de anotações de Guimarães Rosa: “Rosa anotou que Nilson não acompanhou a boiada até o final; [...] ele retornou para a fazenda Sirga, acompanhado dos vaqueiros Quim e Levindo” (CRUZ, 2004, p. 50).

⁹³ O livro *Corpo de Baile*, lançado em 1956, era originalmente composto de dois volumes com sete novelas independentes. Na segunda edição, em 1960, o livro foi publicado em volume único. A partir da terceira edição, em 1965, começou a ser publicado em três livros independentes: *Manuelzão e Miguilim*, com as novelas “Campo Geral” e “Uma estória de amor”; *No Urubuquaquá, no Pinhém*, com as novelas “O recado do morro”, “Cara-de-bronze” e “A estória de Lélío e Lina”; e *Noites do Sertão*, com as novelas “Dão-Lalalão (o devente)” e “Buriti”.

⁹⁴ Nelson Cruz é escritor, ilustrador e artista plástico. Nascido em Belo Horizonte, já publicou mais de oitenta livros ilustrados, recebendo importantes reconhecimentos como o prêmio *Jabutí*, o prêmio francês *Octogonal* e o *International Board on Books for Young People*. Entre suas obras destacam-se: *Conto de Escola*, adaptação da obra de Machado de Assis; *A Máquina do Poeta*, sobre Carlos Drummond de Andrade; *Dirceu e Marília*, sobre os personagens de Tomás Antônio Gonzaga; *O Caso do Saci*; *Alice no Telhado*; e *Alfayaguaiara*.

Figura 56: *No longe dos gerais* - a viagem de Guimarães Rosa



Fonte: compilação do autor⁹⁵

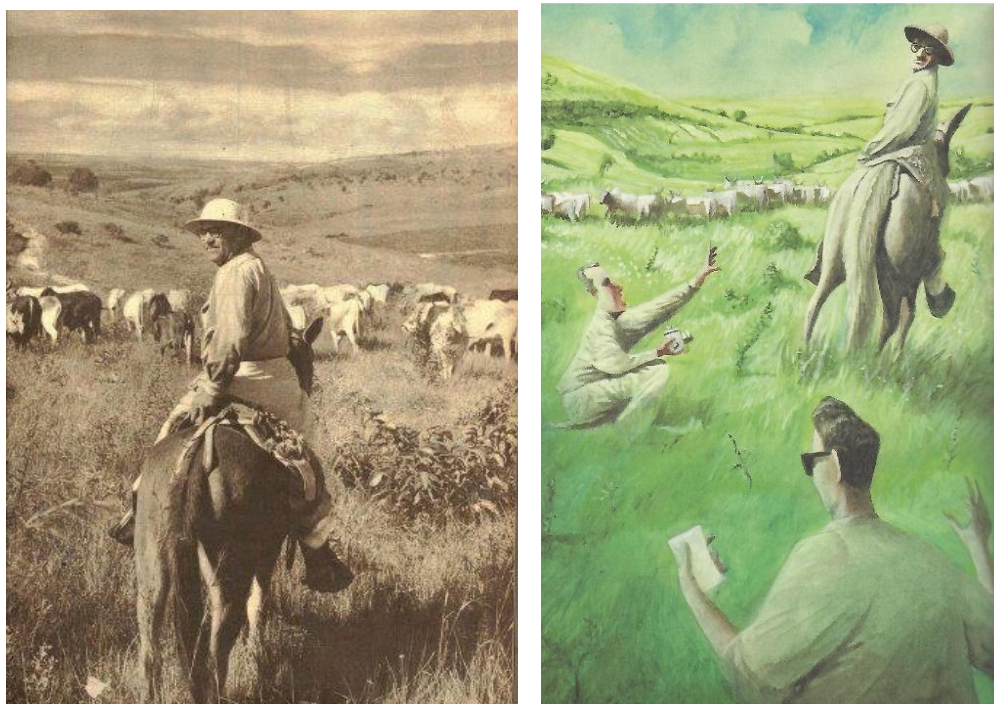
Cruz (2004) parece deixar claro que sua obra não pretende ter um cunho investigativo sobre a linguagem ou estilo narrativo de Guimarães Rosa. “Não sou linguista nem pedagogo para estudos aprofundados da obra dele. Fiz esse livro como um leitor que descobriu na escrita de Rosa um grande criador de imagens” (CRUZ, 2004, p. 49). Descrevendo o sertão pela imagem gráfica, Cruz busca um caminho de reconhecimento de sua própria narrativa, usando suas próprias pinturas e desenhos feitos durante a sua reconstituição da viagem. Com isso, Cruz mostra a viagem de 1952 como uma válida referência histórica, mas nunca isenta de ser modificada por sua própria interpretação. “Na minha condição de ilustrador ia visualizando cada paisagem, cada personagem e as sequências foram surgindo e permanecendo na minha memória” (CRUZ, 2004, p. 49).

Uma das cenas mais lembradas da viagem de Guimarães Rosa é a foto da reportagem publicada na revista *O Cruzeiro*. Cruz (2004) recria o momento em que o fotógrafo Eugênio Silva tira a foto e o jornalista Álvares da Silva confere suas anotações (Figura 57). A ilustração não só recria a situação como faz uma releitura de todo o processo de produção jornalística da jornada, transmidiando para imagem gráfica tanto o ato de escrever a reportagem quanto o de fotografar a cena emblemática. Cruz então conta uma nova história a partir do que representa a

⁹⁵ Montagem a partir de ilustrações de Nelson Cruz: boiada e doutor. In: (CRUZ, 2004, p. 11 e p. 40)

fotografia e reconstrói não apenas a jornada literária de Guimarães Rosa, mas o processo da produção jornalística por trás da reportagem publicada na revista *O Cruzeiro*.

Figura 57: *No longe dos gerais* - reportagem da revista *O Cruzeiro*



Fonte: compilação do autor⁹⁶

Essa transmidiação da fotografia na ilustração de Cruz foi um ponto marcante e que definiu rumos no *Projeto ELAS*. Aparentemente, o caminho que me dispus a percorrer pesquisando a jornada literária de Guimarães Rosa parece não ser complementar aos exemplos recorrentes das reportagens em quadrinhos. Mas a ilustração de Cruz ficou na minha memória desde que fiz a primeira leitura do seu livro e me inspirou a pesquisar sobre a jornada pelo sertão. No final, estava realmente surpreso com todos os caminhos que surgiram dessa viagem – documentários, reportagens, livros, relatos biográficos – e maravilhado mais com o processo de criação e seus resultados do que com a jornada em si. No entanto, quando incluí no texto da pesquisa, apresentado inclusive na minha qualificação, pensei que não fazia referência aos quadrinhos e resolvi retirar. Foi então que descobri o que me fascinava, tanto na jornada quanto na reconstrução dela por Cruz e por tantos outros: o processo criativo de tantas histórias. Ou seja, a jornada em si era referência para tantas outras jornadas, que não reconstruíam apenas os

⁹⁶ Montagem de imagens de João Guimarães Rosa, na viagem ao Sertão Mineiro em 1952: fotografia de Eugênio Silva, da revista *O Cruzeiro* (ROSA, 2011, p.234); e ilustração de Nelson Cruz (CRUZ, 2004, p.44).

trabalhos de Guimarães Rosa, mas criavam novas possibilidades interpretativas em outras mídias. Esse processo de criação, detalhado de forma diferente em cada obra resultante da jornada ao sertão, era o que inspirava e motivava o meu próprio trabalho em quadrinhos.

Por isso, resolvi incluir novamente a descrição da jornada criativa de Guimarães Rosa ao estudo. Mais do que isso, passei a me inspirar nessa jornada para criar um novo dimensionamento para o Projeto *ELAS*. Se no início a motivação era construir histórias jornalísticas em quadrinhos, nesse momento passou a ser construir uma história em quadrinhos sobre a construção de uma história jornalística em quadrinhos. Ou seja, a obra *ELAS* passou a ser pensada como uma *graphic novel*, onde descrevo o processo de criação de histórias, de cunho jornalístico, a partir de entrevistas. Os textos jornalísticos, que eram reportagens realizadas pela jornalista Paula, continuavam os mesmos. O que mudou foi o direcionamento da obra em quadrinhos e o modo como essas reportagens eram agora encaradas.

É evidente que os quadrinhos sempre seguiram a ideia de integração narrativa, mantendo fronteiras bem próximas principalmente com o jornalismo e a literatura – a objetividade indicial do primeiro e a subjetividade icônica do segundo. Como ressalta Santaella (2005) isso pode ser um reflexo de como se caminha para uma convergência maior das artes com a comunicação, através de uma hibridização de formas comunicacionais e culturais. Em outras palavras, uma narrativa não anula a outra. Elas se integram, buscando a melhor forma de se manifestarem. No caso das histórias em quadrinhos, as novas narrativas estão fazendo com que o papel dos quadrinhos como mero suporte a outras áreas, como o jornalismo ou a literatura, seja repensado, levando a considerar a autonomia desse tipo de mídia qualificada. Longe de ser uma novidade, os quadrinhos de narrativa jornalística ganharam uma nova vitrine e uma possibilidade mais livre de trabalhar diretamente com a informação. Dessa forma, não busco aqui uma definição fechada de jornalismo em quadrinhos. Não quero concluir apenas uma informação teórica. Prefiro apontar como objetivo analisar as mediações entre quadrinhos e jornalismo a partir de algumas possibilidades concretas, resultantes da produção de uma obra a ser publicada, distribuída e, assim, passível de críticas e discussões.

Toda a análise sobre a imagem gráfica, a leitura e composição dos quadrinhos, o jornalismo ilustrado, a reportagem em quadrinhos, os relatos biográficos em quadrinhos, os diários ilustrados e cadernos de viagem, levaram a um caminho documental que passou a guiar tanto o projeto quanto a obra *ELAS*. Os resultados das análises descritas nessa concepção, tão necessária para elucidar o processo de criação, passam a influenciar diretamente as decisões tomadas no processo de produção da obra *ELAS*, descrito em detalhes no próximo capítulo.

3 ELAS: O PROCESSO

Até aqui, foi essencial traçar um caminho expositivo para delimitar e aproximar as mídias qualificadas jornalismo e quadrinhos, revelando assim as diversas intersecções imagéticas marcadas por elementos simbólicos, icônicos e indiciais e resultando em recriações de realidades que documentam fatos e informações de caráter não ficcional. Essa intenção documental, delineada a partir da comparação entre diversas possibilidades de produção de jornalismo em quadrinhos ou ilustrado, é indispensável ao processo criativo desse projeto, que chamo de Projeto *ELAS*, cujo objeto final é a produção (e a publicação) da obra em quadrinhos intitulada *ELAS*. As decisões narrativas tomadas a partir das concepções teóricas afetam tanto a forma em que as mediações são realizadas – no que diz respeito à adaptação das mídias – quanto à forma artística adotada – no que diz respeito ao processo de ilustração, composição e montagem dos quadrinhos.

Mais uma vez, reitero que esse é um estudo *work in progress*, de uma obra em andamento, mutável como tal, e que vai sendo analisada à medida em que é criada. Os questionamentos são frequentes e suas respostas vão surgindo a cada nova consideração, enquanto que a forma final escapa até da minha compreensão – ou da compreensão que eu tinha quando iniciei o projeto. Ou seja, comecei com uma ideia de compilar algumas histórias baseadas em entrevistas e reportagens jornalísticas, que foram gradativamente se transformando em uma obra maior, que ultrapassa os limites midiáticos entre o jornalismo e os quadrinhos. Portanto, não tenho pretensão de apontar um caminho como certo ou errado, já que, a cada tensionamento, novos rumos são revelados e exigem uma decisão imediata, baseada na experiência até aqui adquirida. Por isso, a metodologia adotada é essencial, pois a estrutura da escrita criativa permite a aceitação e a escolha desses caminhos ramificados, onde a compreensão e o entendimento vão sendo construídos a cada passo.

No capítulo anterior, fiz um rápido balanço sobre a imagem gráfica para conseguir traçar um caminho, tanto histórico quanto funcional, dos quadrinhos como narrativas sequenciais. Por ainda, infelizmente, refletir uma aura de arte infantil e muitas vezes ser desconsiderada artisticamente, a mídia quadrinhos ainda é um caminho que exige explicações minuciosas, principalmente nas suas relações com outras mídias. Por isso, me detive em construir um caminho explicativo sobre a capacidade híbrida dos quadrinhos, que tendem a se adaptar facilmente com o espaço físico e conceitual que é oferecido por outras mídias, em especial o jornalismo. Quadrinhos e jornalismo andam juntos desde os “ilustradores de notícias” – que faziam a cobertura de guerras desenhando a informação dos campos de batalha –, passando pela adaptação comercial dos quadrinhos às páginas dos jornais impressos – das páginas dominicais

aos rodapés em forma de tiras – até os quadrinhos migrarem para as páginas dos livros-reportagem – ou das *graphic novels* – e para as telas digitais dos celulares, criando novos conceitos e possibilidades de criação artística e informativa, bem como novos processos de leitura dos quadrinhos.

Nesse momento, começo a delinear – ou decidir – um horizonte diferente, que ultrapassa a fronteira da informação factual, ainda que interpretativa, da reportagem que deu origem ao projeto *ELAS*. A ideia de construir uma coletânea de reportagens jornalísticas em quadrinhos já não é suficiente. Não basta apenas adaptar e reproduzir as histórias escritas pela jornalista Paula para a linguagem dos quadrinhos. Pelas minhas características de trabalho, não me agrada produzir e publicar uma compilação de histórias fechadas em si. Gosto mais do desafio de criar uma obra que seja conectada em todos os seus pontos, que cada ideia tenha um valor maior do que sua própria singularidade. Para isso, preciso realizar um esforço ainda maior de criar um contexto em que tudo se encaixe, que tudo faça sentido de forma geral e que cada fragmento tenha uma função específica, mas com um sentido narrativo maior quando integrado a outros elementos. Nessa linha, me inspiro em trabalhos que considero mais documentais do que jornalísticos, como as obras de Joe Sacco, cujas reportagens em quadrinhos relatam histórias de dezenas de entrevistados em um lugar específico, mas o ponto de costura entre todas as histórias sempre é a história do próprio autor, que se define como personagem. Ou seja, Sacco conta sempre a sua própria história dentro daquele conflito que ele passa a observar, destacando como desenvolve o processo criativo de suas reportagens, incluindo seu papel como jornalista e suas detalhadas estratégias jornalísticas.

Guardadas as devidas proporções, o meu objetivo agora é exatamente mostrar o processo criativo de produzir a *graphic novel ELAS*, apresentando as histórias resultantes, mas também me incluindo como personagem. Se o modo como eu narro as histórias altera seu significado, a partir da minha percepção e do modo como as *desenho*, então, não deixo de ser agente delas, quer dizer, personagem da história que as une. *ELAS*, assim, vai contar o processo de sua própria construção, e isso me deixa mais livre para lidar com questões como a realidade dos fatos ou um possível tratamento ficcional das histórias, que não deixam de ser histórias jornalísticas. A diferença agora é que centro minhas atenções na mídia livro impresso e no tipo de mídia qualificada *graphic novel*, focalizando na tentativa de unir todas as histórias em uma narrativa única, sem perder seu caráter jornalístico primordial.

Mas qual o motivo da escolha da *graphic novel* impressa?

É preciso deixar claro que sempre considere a página de quadrinho como um espaço de reflexão em que o intervalo, o fragmento e a disposição dos elementos colaboram na criação de

sentidos. Essa organização dos elementos constituintes do todo, sejam verbais ou não verbais, é o que chamo de composição. O modo como vou ajustar os elementos constituintes, buscando novas possibilidades de interpretação e compreensão da história a partir de minhas ideias, é o que chamo de montagem – explicarei mais detalhadamente a seguir. Durante o processo criativo, sempre parto de um roteiro já estruturado pensando na composição dos quadrinhos a partir dos elementos de destaque na página inteira, levando em consideração até mesmo o ato de virar a página como estratégia narrativa, traços característicos das leituras indicadas pela tabularidade e pela artrologia.

Pensar na forma dos quadrinhos é essencial no seu planejamento. Se eu optasse por escolher criar os quadrinhos para a tela digital do computador, já teria que pensar em um formato horizontal, com a leitura quadro a quadro. Se optasse pela tela digital do celular, teria que pensar no formato vertical, também quadro a quadro, o que mudaria meu processo de criação. Ou seja, nos quadrinhos é necessário pensar e planejar seu formato e sua mídia de publicação antes de começar a roteirizar e desenhar a história. Não tem como produzir a mesma história em quadrinhos para todas as mídias e formatos, apesar da existência dos aplicativos de leitura quadro a quadro. Se o autor cria a história para uma *webtoon*, ele não está pensando nela como história impressa. São formas, conceitos e critérios diferentes. Para a história migrar da *webtoon* para o quadrinho impresso, ou vice-versa, será preciso realizar uma adaptação, tão complexa e rigorosa quanto uma adaptação de um livro para filme ou de uma animação para uma peça teatral.

Mas planejar a obra *ELAS* como *graphic novel* impressa não me impede de pensar em algumas ideias experimentais relacionadas ao formato, já que a impressão de quadrinhos pensados para o computador ou *webtoon* não desconfigura a leitura no mesmo nível do que se fosse feito o contrário. Por isso, pensei em realizar uma adaptação da primeira reportagem para o formato vertical da tela do celular, como se ela fosse criada para a publicação na forma de *webtoon*. Além disso, uma das histórias inéditas será planejada no formato horizontal da tela do computador. O resultado desse experimentalismo veremos a seguir, à medida que eu apresentar cada uma das histórias e seus respectivos processos de criação. Para isso, vou nomear cada história com o nome da sua personagem correspondente: BIA, uma prostituta que trata seu trabalho de forma empresarial; BIA 3.0, a adaptação da história de BIA para o formato digital da tela do celular, ou seja, a adaptação para os quadrinhos de uma história em quadrinhos que já havia sido adaptada de uma reportagem jornalística; SOFIA, uma estudante que esconde seu desejo sexual; MARTA, uma presidiária que relata sua vida de crimes; CLARA, uma prostituta “fictícia”, criada a partir das histórias reais de três entrevistadas que foram abandonadas pelos

pais; e PAULA, a escritora e jornalista que, além de realizar as reportagens, também é uma personagem entrevistada, que fala do seu próprio processo de trabalho. No decorrer da produção, a história de PAULA foi dividida em mais duas partes que tratam de questões jornalísticas: PAULA e ARLEI e ARLEI. FRAGMENTOS é a história que abre e encerra a *graphic novel*, e é o processo de produção da própria obra, com os encontros e decisões tomadas durante todo o processo, que demorou mais de cinco anos. Nessa história, me incluo como jornalista e personagem, ao lado da Paula, para emular o “fazer” jornalístico.

De agora em diante, a obra ganha o título de *ELAS: um documentário em quadrinhos* e é esse caminho que será mostrado a seguir.

3.1 Roteiros possíveis: a ilustração da entrevista *ou* o que foi necessário descobrir para transformar histórias jornalísticas em um documentário em quadrinhos mudando a perspectiva gráfica a cada relato de vida

A técnica da entrevista como elemento narrativo – com alguns toques biográficos – sempre foi a base para a criação das histórias da obra *ELAS*, sendo a entrevistadora uma peça tão fundamental quanto as entrevistadas, mesmo que, muitas vezes, sua presença em cena seja apenas imaginada. É assim que, como elemento indicial e icônico da realidade, resolvi incluir e ilustrar a Paula Turcatto como jornalista (que é) nas histórias. Ou seja, em cada uma das histórias, a jornalista Paula vai acompanhar o relato de vida de uma mulher diferente, mas também será entrevistada para relatar como foi o processo criativo do livro e como é o trabalho de uma jovem jornalista em início de carreira.

Cada uma das histórias tem, propositadamente, uma estrutura de criação e produção diferente e, conseqüentemente, espero um efeito de sentido diferente por parte do leitor. As estratégias, assim, têm de distinguir-se entre si. Minha presença, como jornalista, entrevistador ou mesmo (talvez) como quadrinista, também se torna um problema de produção. Por tudo isso, resolvi tratar a obra *ELAS* como um projeto de documentário em quadrinhos, que envolve a utilização de elementos do jornalismo, da biografia e da literatura nos quadrinhos em uma construção narrativa que depende das relações midiáticas decorrentes das aproximações dessas mídias para construir a representação de uma realidade.

Mas, se até aqui o foco eram reportagens, por que essa guinada rumo ao documentário? Porque à medida que fui construindo o caminho da obra *ELAS*, fui tentado, cada vez mais, a tensionar os limites subjetivos do jornalismo, da intenção documental e da narração a partir de imagens gráficas. Vejamos que mesmo uma personagem fictícia como Clara guarda uma intenção documental ao trazer à tona realidades de pessoas que existem fora da diegese

ficcional, amarradas a partir de uma narração subjetiva. Com sua criação baseada em elementos do jornalismo literário, mais afeito à ficcionalização do que outras formas de jornalismo, as histórias da obra *ELAS* também buscam legitimidade jornalística a partir de seus índices da realidade, já que os quadrinhos, diferente do cinema e da fotografia, utilizam artifícios gráficos, como desenhos e ilustrações, para recriar e indiciar a realidade. Ou seja, as histórias existem a partir de entrevistas com pessoas reais, com histórias que retratam essa realidade e criar um fato fictício a partir da fragmentação de várias outras entrevistas, como é o caso da história de Clara, foi um processo que me aproximou da ideia de documentário. Afinal, o documentário, seja ele audiovisual ou em quadrinhos, como procuro enquadrar, existe a partir da transformação ou transposição de uma determinada realidade, que não deixa de ser realidade mesmo tendo seus fatos, cenários e personagens manipulados pela narração. Ou seja, o documentário não é ficção, pois tem um aporte claro na realidade, ou pelo menos, parte de fatos reais, o que não o impede de usar estratégias ficcionais na narração. É necessário partir da ideia de que um documentário realmente precisa mostrar uma realidade, como questiona Ramos (2008): “mas de qual realidade estamos falando, dentro do leque de interpretações possíveis que o mundo oferece para mim, espectador?” (p.30).

Nesse estudo, faço então uso de alguns conceitos de documentário usados na mídia audiovisual. Por conta disso, sei que trago de volta a antiga e extensa discussão sobre as diferenças entre quadrinhos e cinema, questão já comentada neste estudo, mas afirmo que sou favorável, em muitos pontos, à apropriação de alguns termos e ideias pelos quadrinhos, principalmente nas definições sobre documentário, já que documentário em quadrinhos ainda é um assunto incipiente na área acadêmica, muitas vezes causando confusão com a terminologia dos documentários audiovisuais *sobre* a produção de quadrinhos. Algumas obras em quadrinhos já se assumem como documentário e buscam uma aproximação com o estilo narrativo desenvolvido pelo documentário audiovisual, mostrando essa definição de forma explícita. No caso da obra *Virgem depois dos 30* (2020), de Atsuhiko Nakamura e Bargain Sakuraichi, que trata dos polêmicos problemas sociais atribuídos a virgens de meia-idade que existem em grande número no Japão, a definição de documentário é explicitada tanto na capa quanto nas folhas de rosto. Já na obra *Primavera em Tchernóbil* (2020), de Emmanuel Laplace, que documenta a vida dos sobreviventes da tragédia de Tchernóbil, a posição de documentário em quadrinhos é assumida na própria divulgação da obra para o público.

No caso da obra *ELAS*, no momento em que deixei de tratar as histórias de forma separada, já que eram imaginadas inicialmente como reportagens independentes, e passei a tratá-las como um conjunto, um documento de narrativas inter-relacionadas – a história da

jornalista Paula e a história da minha visão sobre o trabalho dela – tive então uma aproximação com o documentário. Acredito então que a obra *ELAS* pode ser indexada, nesse projeto, como um documentário em quadrinhos, com base jornalística, porque acredito que sua estrutura narrativa precisa dessa argumentação para que os efeitos no público espectador sejam acentuados. Como afirma Ramos, “o documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor de fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra, conforme percebida pelo espectador)” (2008, p. 25). Padilha segue a mesma linha, afirmando que existem várias maneiras de se classificar documentários. Para ele, a mais importante “diz respeito à pretensão epistemológica do documentarista, a sua intenção de criar ou não uma representação [...] verdadeira da realidade que documenta” (2003, p. 65).

Em qualquer definição de narrativa cinematográfica é importante termos claro que a narrativa é feita para alguém, o espectador, e que se efetiva na forma de recepção deste. Na maioria dos casos, o espectador sabe de antemão estar vendo uma ficção ou um documentário e estabelece sua relação com a narrativa em função desse saber. O fato de alguns documentaristas e documentários se proporem a enganar explicitamente o espectador (o que os norte-americanos chamam de *mockumentary*), fazendo-o assistir documentários que são na realidade ficções, (ou o inverso), em nada diminui a espessura histórica dos campos que estamos abordando (*cinema de ficção e documentário*). O artista é livre para trabalhar embaralhando fronteiras, mas parece evidente que esse fato não impede que elas existam, inclusive por fornecerem a medida do trabalho transgressor (RAMOS, 2008, p.24/25).

Esse reflexo da procura por uma representação da realidade, que muitas vezes acaba por confundir as fronteiras com a ficção, o que talvez explique o constante fascínio pelo documentário e pela prática documental, é de extremo interesse desse estudo. Para tanto, como já mencionado, é necessário se valer de estratégias que legitimem essa representação. Ou seja, é preciso que a obra *ELAS* seja entendida então como uma obra documental e faremos isso pela construção de indicialidade a partir das técnicas do jornalismo em quadrinhos, já que as histórias partem da adaptação de narrativas jornalísticas. Por tudo isso, já defino a obra como um documentário no seu próprio título, que passa a ser, doravante, *ELAS: um documentário em quadrinhos*.

Dessa forma, um documentário em quadrinhos sobre a tentativa de criar uma obra de jornalismo em quadrinhos surgiu como um bom cenário de criação. Seria uma espécie de documentário reflexivo, que traz à tona o modo de fazer um documentário e sua própria autenticidade (NICHOLS, 2005, p. 162), partindo da entrevista, a qual se baseia principalmente na palavra do entrevistado, que relata e interpreta – talvez encenando – a própria vida. Como as histórias da obra *ELAS* partem de entrevistas de pessoas anônimas, elas se enquadram em uma tendência à particularização do enfoque, como afirma Lins & Mesquita (2011): “ao invés

de almejarem grandes sínteses, análises ou interpretações de situações sociais mais amplas, os documentários buscam seus temas através do recorte mínimo, abordando experiências e expressões estritamente individuais” (p. 49). Esses recortes de vida, apesar de apresentarem uma visão mínima dos fatos, são essenciais para o entendimento das relações sociais. Por isso, parafraseando Comolli (2008), a prática da entrevista coloca um dos desafios fundamentais de toda a arte: a questão do outro (p. 86).

Se no documentário de cinema a câmera enquadra o entrevistado, registrando tanto fatos reais quanto encenações de atores, nos quadrinhos esse jogo de cena começa na própria escolha da caracterização gráfica das pessoas entrevistadas, que resulta no que chamo de *desenho de personagem*. Ou seja, a reconstituição gráfica da entrevistada já promove uma mudança gradual na sua própria personalidade, que muda de acordo com o desejo da entrevistada ou com o interesse narrativo do quadrinista.

Na obra *ELAS*, um dos grandes desafios do projeto foi a recriação gráfica das entrevistadas – ou a criação das personagens, como também posso definir. Como optamos, Paula e eu, por não revelar os nomes das entrevistadas para não comprometer suas identidades, também tivemos que resolver a questão da representação através das imagens gráficas, visto que elas poderiam ser entendidas como fotografias, com possibilidade de reconhecimento. Para resolver essa questão, optei por acrescentar vários elementos visuais para que as entrevistadas não fossem reconhecidas por meio do desenho. Em alguns casos, como na personagem Marta, que era presidiária, moldei uma imagem totalmente nova, realizando testes a partir de diferentes percepções de idade e personalidade, mas mantendo a condição de ser uma mulher negra (Figura 58).

Figura 58: *Marta* - testes descartados de desenho de personagem



Fonte: compilação do autor⁹⁷

O primeiro passo nessa reconstrução foi a definição e modelagem do rosto, que gerou muita incerteza com relação ao tipo de traço adotado. Usar um estilo de caricatura, sugerindo deboche ou uma autocrítica? Usar um estilo de cartunização, onde a personagem se aproxima do real, mas mantém traços exagerados? Ou usar um traço mais “realista”, imitando a fotografia ou o filme? Inicialmente, precisei testar que tipo de traço seria usado e em quais circunstâncias (Figura 59).

Figura 59: *ELAS*: Teste de personagem – cartunização

⁹⁷ Montagem de desenhos de personagens realizados pelo autor, disponibilizado neste estudo como Anexo 01.

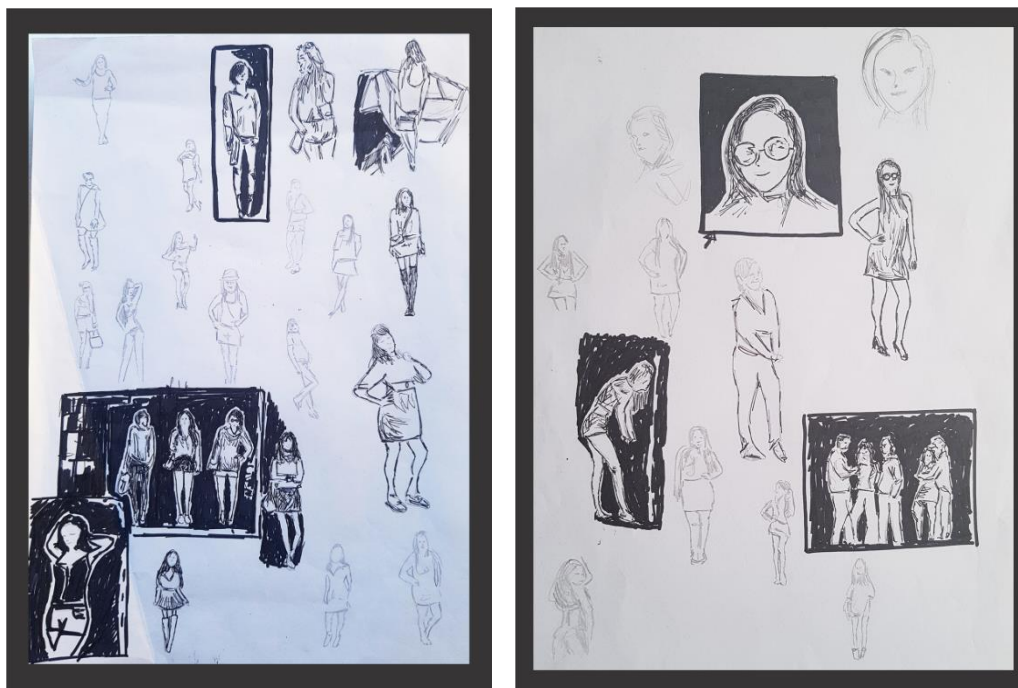


Fonte: compilação do autor⁹⁸

Sempre achei boa a ideia de que iconicizar ou não a representação gráfica das personagens poderia ser uma estratégia diferente, ou em diferentes níveis, em cada história, dependendo do contexto ou da intenção. Por isso, resolvi testar traços e estilos diferentes em cada história, dependendo do caminho gráfico oferecido pelo roteiro. No entanto, como opção geral, optei então por manter o traço já utilizado na história de BIA, criada para a revista Unicom: um traço “meio-termo” entre o realista (indicial) e o cartunizado (icônico) – mas ainda sendo reconhecido como cartunizado – que pode usar todo o tipo de variação gráfica, dependendo do objetivo visual de cada história. Inicialmente, a simplificação do traço foi motivada pela falta de tempo hábil para a produção da reportagem em quadrinhos, o que afetava diretamente na finalização dos desenhos. Por isso, optou-se pelo uso de um traço mais solto, riscado, que imitava os rascunhos iniciais – desenhos para visualização e sem finalização gráfica –, rápido de ser produzido e simplificado, ainda mais pelo uso de uma cor apenas. Inclusive, em um desses rascunhos iniciais, foi definido a imagem da personagem Bia (Figura 60).

Figura 60: teste de personagem – poses diversas e primeiro teste Bia

⁹⁸ Montagem de desenhos de personagens realizados pelo autor, disponibilizado neste estudo como Anexo 02.



Fonte: compilação do autor⁹⁹

Analisando algumas histórias em quadrinhos de temática biográfica, é possível perceber, em muitos casos, que a simplificação do traço do desenho – ou cartunização – geralmente é apoiada por textos com intensa densidade narrativa, resultando em histórias com grande força dramática, marcadas por experiências arraigadas em profundas relações sociais, culturais e familiares. Isso tem permitido aos quadrinhos encontrar um terreno fértil para ultrapassar suas próprias fronteiras criativas e conquistar o respeito e o reconhecimento artístico buscado por inúmeros autores, como Will Eisner e Joe Sacco. Ao usar Sacco como exemplo, percebe-se que ele, nas suas obras, se auto-ilustra (Figura 61) de forma bem mais caricata que as outras personagens, talvez em uma tentativa de se destacar em um ambiente gráfico com muitas informações visuais ou se destacar do restante justamente como o jornalista.

Figura 61: Joe Sacco, autor e personagem de suas próprias histórias

⁹⁹ Montagem de desenhos de personagens e poses variadas para teste de traço, realizados pelo autor, disponibilizado neste estudo como Anexo 03.



Fonte: compilação do autor¹⁰⁰

Para McCloud (2012), essa abstração da imagem real que a simplifica e a transforma em uma forma cartunizada não só elimina os detalhes, mas possibilita uma maior concentração em detalhes específicos. Para o autor, “simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em *qualquer meio* de comunicação [...] o cartum não é só um jeito de *desenhar*, é um modo de *ver*” (p. 35). Muitas vezes, esse modo de ver – que se volta não só à representação do outro, mas também a sua própria representação – cria recursos narrativos marcantes. Por exemplo, em *Maus*, de Art Spiegelman, que retrata os horrores nazistas na segunda guerra, os judeus são retratados como ratos, os alemães como gatos, os poloneses como porcos e os americanos como cachorros. Mais do que um mero antropomorfismo animal, essa escolha visual é uma representação simbólica da hierarquia de poder vista pelo olhar dos sobreviventes. Já a obra *Umbigo sem fundo* (2009), de Dash Shaw, conta a história de um casal que se divorcia depois de 40 anos e resolve passar o seu último fim de semana junto dos filhos, que reagem, cada um de uma maneira bem particular, à trágica separação familiar. Peter, um dos filhos, é retratado como um sapo, fato que parece fora de contexto com a seriedade da história. No entanto, essa transformação reflete a autoimagem que o adolescente faz de si próprio, e o leitor acaba percebendo que não é assim que as outras personagens o enxergam, mas é assim como ele se sente naquele contexto.

Essa distorção da imagem também é utilizada na obra *ELAS*, nesse caso, se referindo a uma personagem que não quer ter o rosto retratado, então pede para ser desenhada sob a forma de máscaras icônicas dos filmes de terror. Os detalhes dessa escolha revelam a seguir, nos relatos específicos sobre a construção de cada história.

¹⁰⁰ Montagem de Joe Sacco: fotografia e ilustração retirados de materiais de divulgação publicitária do autor, recorrentes em livros, impressos e na internet.

3.1.1 BIA: o esquema de produção, os retalhos da fala e a forma do texto

Em 2016, quando a Paula me procurou para desenvolver a reportagem em quadrinhos para a revista Unicom, ela já tinha uma ideia fixa sobre qual assunto abordar, pois tinha conhecido uma prostituta, que chamamos de Bia, e queria muito contar a sua história. Não uma recorrente história triste sobre a prostituição nas ruas – que sempre é uma discussão necessária e que também abordamos na obra *ELAS* na história de Clara –, mas uma história sobre uma pessoa alegre e cativante que aceitou a ideia de se prostituir e passou a encarar realmente como sua profissão, construindo ao seu redor toda uma estrutura que lembra uma empresa, sendo rigorosa nos horários e nas metas. Bia conta então, de maneira divertida, como é seu cotidiano na prostituição e como leva sua vida ao lado da filha adolescente, que entende a profissão da mãe. A lição de superação de Bia era perfeita para ser contada em quadrinhos, acreditava a Paula, e eu, como jornalista e quadrinista, seria a pessoa ideal para acompanhá-la nessa trajetória.

Apesar dos recursos precários para a produção da história em quadrinhos, conseguimos cumprir o prazo curtíssimo e a revista foi impressa e distribuída com sucesso. Mas dizer que tivemos sorte na produção seria subestimar nosso próprio esforço. Nosso trabalho foi, sim, metódico e bem organizado, sem desperdiçar nem um minuto do pouco tempo que tínhamos disponível. Uma das razões para o sucesso foi nosso planejamento. Procuramos seguir à risca um esquema mínimo de produção que sempre adoto. Esse esquema, adaptado ao meu tipo de trabalho e seguindo minhas coordenadas, é construído a partir de minhas experiências com o trabalho gráfico em várias instâncias, do trabalho publicitário ao trabalho artístico. Falo isso não por uma questão de individualismo ou protecionismo – muito menos para enaltecer meu trabalho – mas para deixar claro que é um produto de uma experiência pessoal, baseado em um tipo de trabalho bem particular, mas que mantém uma probabilidade grande de funcionar em qualquer situação e para qualquer usuário. Portanto, não é um manual de regras obrigatório, apenas uma base que utilizo como estrutura organizacional para a construção gráfica e que sugiro, e exemplifico aqui, para qualquer pessoa interessada. É a partir desse esquema que irei analisar a construção de cada história de *ELAS*.

O meu esquema de produção é formado por: Argumento, Roteiro, Desenho de Personagem, Composição, Montagem e Finalização; e passo a descrevê-los enquanto apresento o processo em cada um deles.

O *argumento* é a ideia básica do que será desenvolvido, funcionando muitas vezes como uma pré-produção, já que a equipe de quadrinistas é sempre reduzida, sendo muitas vezes

constituída apenas por uma pessoa, que pesquisa, roteiriza e desenha todo o material. Pode ser classificada, então, como uma espécie de resumo ou sinopse, que serve para especificar o que precisa ser realizado – entrevistas, pesquisas, contatos – e, principalmente, para delimitar o que será realizado no roteiro. No caso de BIA, o argumento foi expandido pela Paula, que revelou que já havia realizado a entrevista e também já tinha escrito um roteiro para a reportagem em quadrinhos. No entanto, como o roteiro da Paula era praticamente um texto de uma reportagem jornalística, tive que criar um roteiro mais adequado aos quadrinhos, fazendo uma adaptação do texto jornalístico original (Figura 62). Para fazer essa adaptação, eu tive que editar e cortar – ou retalhar, como eu brincava com a Paula – grande parte do texto original.

Figura 62: páginas da reportagem inicial de *Bia*



Fonte: compilação do autor¹⁰¹

O *roteiro*, segundo Field (2001), “é como um *substantivo* – é sobre uma pessoa ou pessoas, num *lugar* ou lugares, vivendo a sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação” (p.2). O autor se refere ao roteiro do cinema, mas pode ser adequado para qualquer produção artística, afinal “se um roteiro é uma história contada em imagens, então, o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem” (p. 2). Field também detalha a estrutura

¹⁰¹ Montagem de páginas do roteiro original, em forma de reportagem jornalística, de BIA, realizados pela jornalista Paula, disponibilizado neste estudo como Anexo 04.

do roteiro, ficcional, em apresentação (início), confrontação (meio) e resolução (fim). No caso do documentário, Puccini (2009) afirma que “roteirizar significa recortar, selecionar e estruturar eventos dentro de uma ordem que necessariamente encontrará seu começo e seu fim” (p. 16). Nessa linha documental, Puccini destaca que “o processo de seleção se inicia já na escolha do tema, desse pedaço de mundo a ser investigado e trabalhado na forma de um filme documentário” (p. 16). No entanto, a continuidade dessa descrição vai destacar processos técnicos bem característicos do audiovisual, como a definição dos personagens, a escolha de locações e cenários, o trabalho de câmera e som, a elaboração de planos de filmagem, como descrição de cenas, sequências e enquadramentos (PUCCINI, 2009, p. 16). É nessa fronteira que se encontrava o roteiro apresentado pela Paula: ele estava mais próximo de um texto literário pensado para uma reportagem jornalística audiovisual do que para os quadrinhos. E como seria, então, esse roteiro de quadrinhos?

O processo de criação de um roteiro para uma história em quadrinhos pode variar muito, dependendo de como o quadrinista vê esse processo, o que pode se tornar uma experiência bem pessoal. Inicialmente, defino quadrinista como o profissional que trabalha com a narrativa dos quadrinhos, não obrigatoriamente precisando ser um desenhista. Conheço muitos quadrinistas que se dedicam à criação dos textos (roteiristas), outros que realizam os desenhos iniciais e a composição (desenhistas ou ilustradores), outros que trabalham com a arte-finalização dos desenhos (finalização manual ou digital), outros que trabalham com a colorização das páginas (coloristas ou pintores), outros com o letramento e diálogos (letristas). Ou seja, são muitas as variações de um profissional quadrinista. Já com relação à criação de um roteiro em geral, eu geralmente estruturo página por página, inserindo informações detalhadas sobre como penso cada cena, sequência ou situação que deve ocorrer naquela página, acrescentando os textos dos diálogos – que compõem os balões – de cada personagem, e os textos dos recordatórios – as caixas de texto que funcionam como a voz do narrador ou da personagem (Figura 63). Posso também sugerir ideias sobre o estilo do desenho e o encadeamento dos quadros, mas as estratégias de construção final dos quadros serão pensadas nas etapas de composição e montagem. No caso da história de BIA, havia um limite pré-estabelecido de apenas quatro páginas da revista, o que praticamente me obrigava a detalhar as ações página por página e a realizar o corte e o ajuste de muitas informações relevantes.

Figura 63: páginas do roteiro para quadrinhos de BIA

BIA – Reportagem em quadrinhos**PÁGINA 0 – CAPA Revista Unicom**

Criar uma imagem de uma prostituta ocupando metade da página. Pensar que na parte superior tem o logo Unicom e é preciso acrescentar dois balões de texto, que precisam ficar bem evidentes, porque é um trecho importante (e polémico) da reportagem. É o que vai chamar a atenção. Para suggestionar a questão do segredo, fazer a prostituta de costas para o leitor.

Prostituta (balão 1): Fodam me chamar de Putal

Prostituta (balão 2): Mas nunca de vadia ou vagabunda!

PÁGINA 1

- Toca a campainha e Bia abre a porta e convida a jornalista a entrar e mostra a casa. São duas vozes: a de Bia nos balões e a de Paula (jornalista) nos recordatórios.

Bia: Oi! Eu sou a Bia. Pode entrar.

Recordatório: Bia é prostituta. Tem 42 anos e atende há quatro anos. Vinda do interior de sinimbu, ela entrou na mais antiga das profissões por um único motivo: dinheiro.

Bia: Esse pé de arruada eu ganhei da vizinha. Presente do ex-namorado dela.

Título: A história de Bia

Credits: Reportagem: Paula Turcatto - Quadrinhos: José Arlei Cardoso

- Bia fala de sua vida e de seus empregos anteriores, revelando como aceitou ser prostituta.

Bia: Gostar eu sempre gostei. Então entre dar de graça ou cobrar, optei por cobrar.

- Bia mostra suas unhas da mão. Detalhe das unhas.

Bia: Eu mesma fiz, até nisso economizo

- Bia mostra suas unhas do pé. Detalhe das unhas e de sandálias estilo havaianas.

Bia: Bem de perua.

Bia: A minha colega tá atendendo um cliente.

- Bia retratada em trabalhos antigos, como faxineira, cabeleireira, vendedora de roupas e atendente de padaria.

Recordatório: Bia já fez de tudo na vida

Bia: Só não matei e não roubei.

Recordatório: Bia era sempre vista nas festas da cidade. Um dia, recebeu uma ligação: era a dona de uma agência de prostituição.

- Bia fala ao telefone com outra mulher (dona da agência).

Bia: Eu me acho gorda e velha.

Dona da agência: É disso que os homens gostam: mulheres mais feitas.

Recordatório: O que fazer? Bia aceitou.

- Bia recorda dos atendimentos em casa, mostrando arrependimento.

Recordatório: Por um ano, Bia levou os clientes para dentro de sua casa, onde morava com sua filha adolescente.

Bia: Eu só atendia quando minha filha não estava.

Bia: Mas ler trabalhado em casa foi a única coisa que fiz de errado.

PÁGINA 2

- Bia está almoçando em casa com outra mulher e a polícia faz uma batida seguindo uma denúncia. Toda a casa é revisada por policiais. Sequência de quadros que mostram a revista por vários cômodos da casa.

Fonte: compilação do autor¹⁰²

No entanto, é preciso levar em conta que os roteiros de *ELAS* foram escritos e adaptados por mim, que também sou o responsável pela confecção dos desenhos. Quando o roteiro é escrito e desenhado pelo mesmo artista, a etapa de roteirização se mistura e se integra, naturalmente, com as etapas de composição e montagem. Ou seja, o autor já escreve o roteiro pensando nas estratégias e soluções visuais a serem utilizadas no processo ilustrativo dos quadros. Por conta disso, é comum encontrar quadrinistas que afirmam não “precisar” de roteiro, pois já constroem a história diretamente nos desenhos. Na verdade, pode não existir a transposição do roteiro para o texto, mas, com certeza, seu processo é elaborado mentalmente no momento da construção visual dos quadros e, provavelmente, já foi esquematizado detalhadamente por conta das pesquisas anteriores. Por isso, muitas vezes o trabalho individual do artista, criando o roteiro e desenhando a história, é chamado de quadrinho autoral, pois vai no sentido contrário ao esquema industrial, aplicado por grandes editoras de quadrinhos, que optam por um sistema baseado em fórmulas¹⁰³, que muitas vezes padronizam o processo de criação e o próprio sistema de trabalho.

¹⁰² Montagem de páginas do roteiro original para quadrinhos de BIA, realizados pelo autor, disponibilizado neste estudo como Anexo 05.

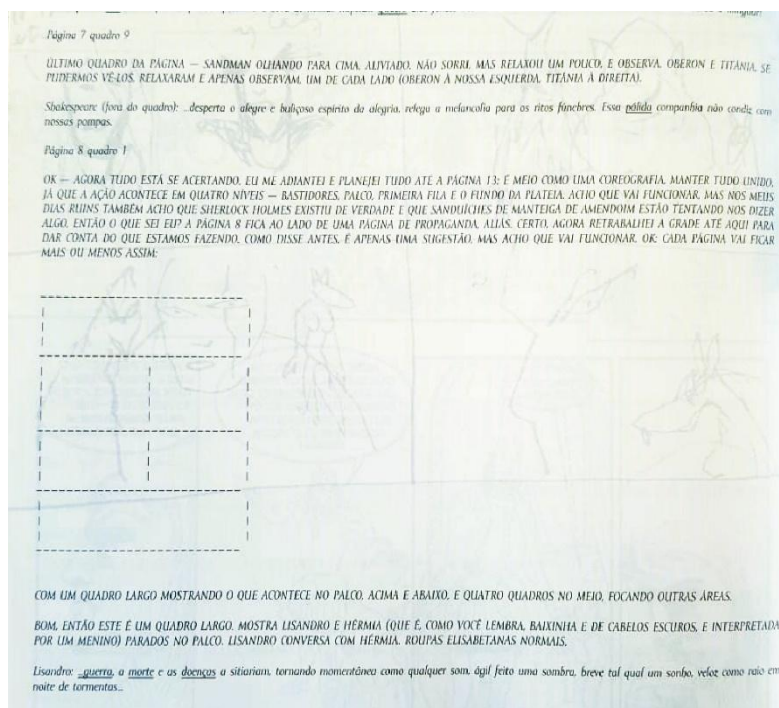
¹⁰³ Chamo de fórmulas o processo de padronização das histórias em quadrinhos, visíveis principalmente em grandes mercados de quadrinhos como os de super-heróis das comics norte-americanas e os mangás japoneses. Nesses casos, os quadrinhos geralmente são submetidos à análise de público para verificar sua aceitação e as obras de maior sucesso são lançadas e posteriormente copiadas à exaustão por outras obras e autores. Nesse contexto, é

Já o roteiro criado por um quadrinista para ser interpretado e ilustrado por outro quadrinista apresenta nuances diferenciadas em seu processo criativo. Basicamente, a técnica parte do mesmo princípio – que é a descrição da página, da cena ou do quadro –, mas difere na construção das estratégias visuais, já que esse tipo de roteiro transcorre geralmente como uma conversa registrada entre os quadrinistas. Ou seja, através de um sistema de mensagens, o roteirista descreve tudo o que pensou sobre a história e o que vai ocorrer na cena de forma mais ou menos detalhada, facilitando a compreensão do desenhista e determinando se este terá mais ou menos liberdade de criação. Por exemplo, na história “Sonho de uma noite de verão” (1990)¹⁰⁴, o escritor e roteirista Neil Gaiman mistura os universos quadrinísticos de *Sandman* e literários de Shakespeare e mantém um controle total das ações da história. Na sua conversa com o ilustrador Charles Wess (Figura 65), Gaiman detalha o roteiro cena a cena, direcionando a ação das personagens, o enquadramento e até mesmo o formato e a posição do quadro.

Figura 64: trecho do roteiro de *Sandman 19*, de Neil Gaiman e Charles Wess

comum a concorrência de inúmeras obras que contam histórias semelhantes na sua narrativa, no seu traço e na própria construção das personagens, que mantêm geralmente a mesma personalidade e os mesmos objetivos.

¹⁰⁴ “No verão de 1990, a DC Comics lançou *THE SANDMAN 19*, escrita por Neil Gaiman e ilustrada por Charles Wess. Intitulada *Sonho de uma noite de verão*, a história da edição misturava literatura clássica, ficção histórica e mitologia tradicional ao universo especial do Sonhar e concedeu-nos um dos contos mais líricos e comoventes de fantasia já criados na mídia dos quadrinhos. No ano seguinte, *THE SANDMAN 19* ganhou o World Fantasy Award por melhor conto de ficção. Na época, era a primeira história em quadrinhos a ganhar o prêmio. Uma mudança nas regras de candidatura logo após sua escolha garantiu que nenhuma outra obra em quadrinhos a conquistasse novamente” (GAIMAN, 2010. P. 561).

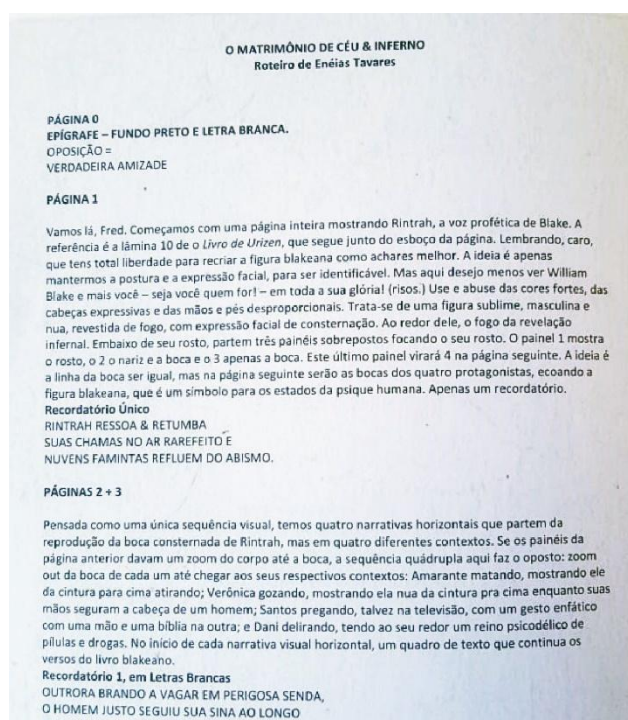


Fonte: Gaiman, 2010, p. 576

Já na obra *O matrimônio de céu & inferno* (2019)¹⁰⁵, o roteirista Enéias Tavares assim define seu estilo de roteiro: “uma carta ao desenhista, detalhando ao máximo os painéis e dando o que for possível de referências que possam ajudá-lo, mas sempre sabendo que nem tudo o que eu projetei vai aparecer na página finalizada” (TAVARES, 2019, p. 114). Seguindo uma trama “pensada a partir de cenas de duas ou quatro páginas, com algumas poucas exceções” (p. 114), Tavares revela, na sua conversa com o desenhista Fred Rubim, um estilo de roteiro mais aberto, que indica o caminho a seguir a partir de sugestões diversas, mas não limita a liberdade de criação ao desenhista, que também parece estar plenamente integrado ao universo de William Blake – retratado na *graphic novel* – pela sua reconstituição visual das obras do escritor e pintor inglês. Segundo Tavares (2019), ao explicar o processo de construção do roteiro, sua “abordagem para a escrita de quadrinhos é sempre projetar, antes de qualquer coisa, a página e o número de quadros, tentando imaginá-la visualmente antes de pensar no enredo e nos diálogos” (p. 114).

¹⁰⁵ *O matrimônio de céu & inferno* (2019), escrito por Enéias Tavares e ilustrado por Fred Rubim, adapta os poemas do livro *O matrimônio do céu e do inferno*, escrito por William Blake em 1793, para uma história contemporânea, passada em São Paulo, nos dias atuais. Na HQ, conhecemos as histórias de um assassino, de uma prostituta, de um religioso fundador de uma seita e de uma artista plástica. Fatalmente, essas histórias vão se entrelaçar, resultando em uma obra poderosa sobre a fé e os violentos limites da natureza humana.

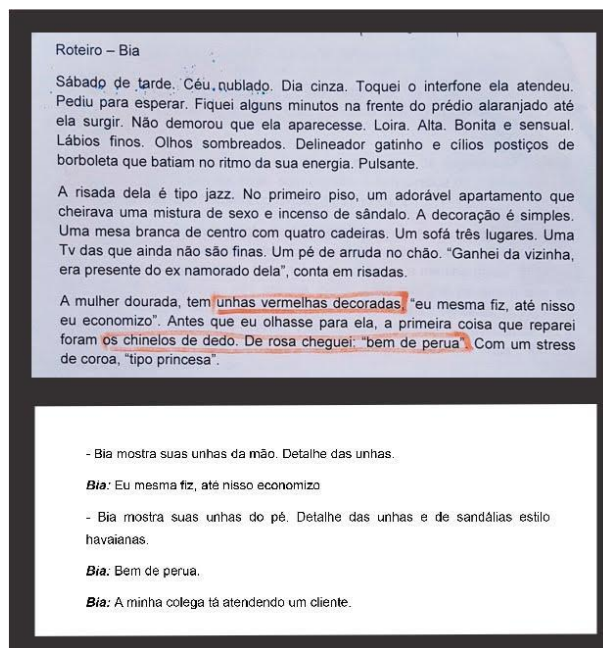
Figura 65: trecho do roteiro de *Matrimônio de céu & inferno*



Fonte: Tavares, 2019, p. 116

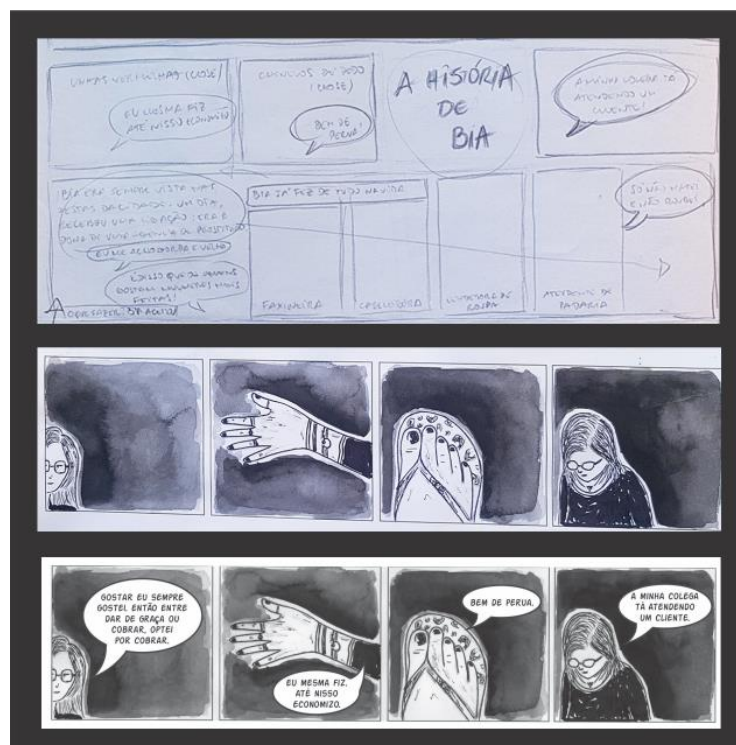
Adaptar a reportagem da Paula foi basicamente adequá-la ao caminho gráfico dos quadrinhos, sem os “excessos” descritivos e poéticos, típicos do texto do jornalismo literário, mas mais indicativos e icônicos (Figura 66). Dessa forma, ficou mais fácil de criar algumas referências visuais no primeiro esboço do desenho, que acabou mudando no segundo acabamento e na finalização (Figura 67).

Figura 66: Adaptação do roteiro de BIA



Fonte: compilação do autor¹⁰⁶

Figura 67: primeiro esboço de trecho do roteiro e sua mudança na finalização



Fonte: compilação do autor¹⁰⁷

¹⁰⁶ Montagem de trecho comparativo entre o roteiro jornalístico e o roteiro para quadrinhos de BIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 04 e 05, respectivamente.

¹⁰⁷ Montagem de trecho comparativo entre as fases de composição e montagem dos desenhos a partir do roteiro de BIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 06.

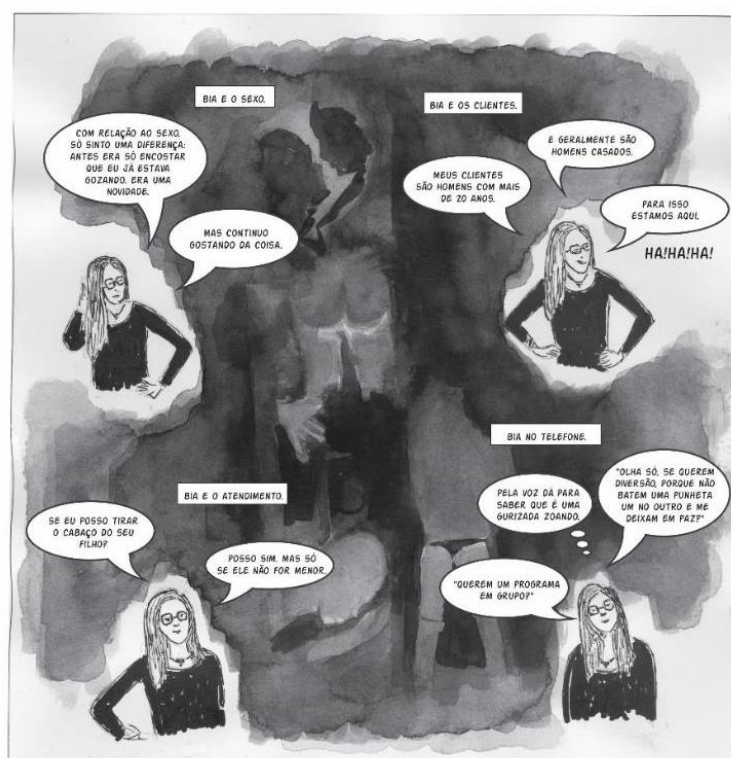
Pelo roteiro das histórias de *ELAS*, foi possível programar todas as ideias e estratégias de maneira estrutural, testando sua viabilidade nos esboços visuais dos quadros, realizados nas etapas seguintes. Além disso, o roteiro também foi imprescindível para a organização dos diálogos, pensamentos e relatos das personagens, principalmente no momento de diferenciar a voz da jornalista Paula, que muitas vezes funcionava como uma narradora. Sempre dou atenção redobrada aos diálogos, já que sua forma e tamanho vão influenciar diretamente a composição da página, principalmente em histórias que resultam de entrevistas diretas e contém muita informação. Por isso, costumo dedicar muito tempo à edição do texto nos balões e recordatórios, programando de forma antecipada sua colocação nos quadros em muitas situações, antes mesmo do esboço dos desenhos. Dessa forma, consigo ver mais claramente como posso usar o espaço da página de forma mais adequada. É sempre importante lembrar que diálogos, pensamentos, narrações, vozes, barulhos, sons, são elementos visuais constituintes do quadro, ou seja, eles ocupam espaço no quadro e têm função estratégica na estruturação da história.

Marca registrada dos quadrinhos, o balão é a área que abriga as falas, os diálogos e os pensamentos das personagens. Para Chinen (2011) “é o elemento que mais diferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar a sua linguagem” (p. 16). Segundo Cagnin (2015), o balão é o invólucro da fala que se tornou “imagem para representar as diversas reações e emoções por que passa a personagem, formas metalinguísticas portanto, como a entonação da voz, o medo, o gaguejar, a raiva e outros tantos” (p. 141). Já o apêndice é o traço que liga a fala à personagem (p. 144). Segundo Eisner (1985), à medida que se ampliou o uso dos balões, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. “Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (p. 27). Já o recordatório ou legenda é uma forma de inserir textos, como “falas ou lembranças das personagens, mas seu uso mais comum é o de passar alguma informação como se fosse um narrador externo” (CHINEN, 2011, p. 18). Também pode ser usado para orientar o leitor – em relação a tempo transcorrido ou mudança de ambiente – ou também para conversar com o leitor. Antigamente, era o texto que ficava abaixo do quadrinho, passando posteriormente a sintetizar a ação mostrada na tira do dia anterior.

Em uma sequência em que Bia relata a sua relação com o sexo (Figura 68), os balões e os recordatórios são pensados de forma que pareçam uma entrevista rápida, destacando as vozes da jornalista narradora, que “pergunta” no recordatório, e de Bia, que responde nos balões. A dinâmica das falas é importante para mostrar que a personagem encara a vida de maneira

divertida e o *background* surreal, misturando sutis cenas de sexo, complementa o estilo de vida de Bia.

Figura 68: Bia e as indagações sobre o sexo



Fonte: compilação do autor¹⁰⁸

A definição visual de Bia, a partir das indicações de personalidade levantadas na entrevista, é o objetivo da etapa seguinte ao roteiro, que é o *desenho de personagem*, assunto já comentado anteriormente. A importância do desenho de personagem para uma narrativa gráfica sequencial é grande, já que é necessário não apenas para o quadrinista testar e definir a imagem gráfica da personagem, mas também para prever como serão seus movimentos, suas expressões faciais, como ela será vista de outros ângulos, como será seu teste de cor. Enfim, uma pesquisa visual completa sobre forma e movimento da personagem que irá servir de referência para o esboço dos desenhos nos quadros. Mais ou menos como o processo de *model sheet* na animação, sequência de desenhos onde se projetam todos os movimentos possíveis e expressões realizados pelas personagens.

¹⁰⁸ Trecho da página 3 da reportagem publicada na revista Unicom, disponibilizado neste estudo como Anexo 07.

Nas histórias de *ELAS*, nos deparamos, Paula e eu, com o problema da preservação das fontes, nesse caso da definição visual delas. No caso de Bia, como ela era uma mãe solteira, com uma filha adolescente, em uma cidade pequena, resolvemos mudar drasticamente sua imagem gráfica para que não pudesse ser identificada. A partir de um esboço de uma mulher de óculos, mostrado anteriormente, brinquei que poderíamos usar a ideia clássica dos quadrinhos do Superman, que para se transformar no seu alterego – o jornalista Clark Kent – colocava um simples óculos e ninguém mais o reconhecia, mesmo parecendo a mesma pessoa. De qualquer forma, acabei adotando o uso de óculos e deixei a sua imagem menos sensual do que a verdadeira Bia apresentava nas redes sociais (Facebook), de onde retiramos as fotos para referência visual.

Na história de BIA, as quatro páginas publicadas na revista são compostas de maneira conjunta, sendo que em três delas existe um grande quadro, ocupando grande parte da página, que desenvolve várias cenas simultaneamente, possibilitando uma leitura em ordem variada. Esses quadros foram pensados para uma página impressa, onde o leitor tem a possibilidade de olhar – ou de decidir se quer olhar – para o início, meio ou fim da página, até mesmo antecipando a ação. Essa forma de ver a totalidade da cena sempre foi trabalhada pelos quadrinhos, que criam até mesmo “ganchos”, situações que impelem o leitor a virar a página para continuar a leitura. No caso de BIA, sua rápida biografia é valorizada por esse enquadramento geral que destaca a página: podemos ver sua vida em todos os elementos que compõem o espaço. Essas são as etapas de *composição* e *montagem*, que explicarei a seguir, comparando com a segunda versão da história de Bia, recriada especialmente para a *graphic novel* impressa.

3.1.2 BIA 3.0: mise en scène digital, o quadro-página vertical e a forma das cores

Como a história de BIA foi criada como uma reportagem em quadrinhos de quatro páginas para uma revista impressa, sendo publicada naquela mídia, pensei em recriá-la para a publicação na forma de *graphic novel*. Como esse é um projeto experimental, pensei nessa “recriação” como se ela fosse direcionada à publicação em mídia digital, com o desafio de não alterar o roteiro inicial. Por ter propositalmente um estilo mais aberto, o roteiro de BIA permite que o desenhista tenha liberdade para adequar a história ao estilo gráfico que achar mais eficiente. Como na *graphic novel* não existiria mais a limitação de páginas, passei a pensar cada quadro original como uma página vertical, típico da leitura na tela do celular, mas sem alterar

muito os diálogos dos balões ou os textos dos recordatórios, descritos no roteiro. Dessa forma, comecei a planejar a história de BIA 3.0 a partir da sua composição.

Nos quadrinhos, o *roteiro*, a *composição* e a *montagem* operam juntos, muitas vezes se confundindo e se misturando. Se no roteiro pensei em uma ideia de página, sugeri uma quantidade de quadros e especifiquei os diálogos e pensamentos das personagens e narradores, na composição vou criar graficamente esses elementos constituintes e conectá-los como um todo, como se fosse uma direção. Já na *montagem* vou realizar a finalização das cenas, determinando se esses elementos continuam ou extrapolam os quadros, se ocupam outros espaços, se aumentam ou diminuem, dependendo da mensagem que quero passar ou fazer sentir. Ou seja, vou narrar a história a partir da posição e a da sequencialidade dos quadros e dos seus elementos. Particularmente, eu realizo a composição e a montagem simultaneamente, já que uma determina a outra. No caso, eu preciso montar os quadros, determinando seu tamanho, posição, função e sequencialidade, ao mesmo tempo em que vou compondo sua estrutura. Isto é, como vou organizar os elementos dentro e fora do quadro, como vou distribuir os balões e recordatórios, como vou construir o *background*, como vou determinar qual é o traço mais adequado e como vou pensar no uso – ou não – das cores.

Gosto de pensar na *composição* dos quadrinhos como uma *mise en scène*¹⁰⁹. Ou seja, como um modo particular de construir uma cena a partir do traço, do enquadramento, do *background* (construção do fundo ou cenário, posição dos objetos, reconstituição do figurino), da aplicação das cores e da “encenação” das personagens (posição no quadro e na página). No caso dos quadrinhos, tudo é pesquisado, esboçado e desenhado pelo quadrinista. Já a *montagem*, que é realizada durante a criação dos desenhos, funciona como a coordenação de todos esses elementos, indicando como a sua distribuição e sequencialização vão fazer sentido narrativo para contar uma história. Na criação de BIA 3.0, já começo esse processo pensando no formato vertical da tela do celular, o que já determina que a montagem será quadro a quadro, como se cada quadro fosse uma página, mas sem muitos elementos, já que a leitura é pensada para um dispositivo (digital) de tela limitada (pequena).

Uso como exemplo a criação de uma sequência da história de BIA. Nesse caso, eu queria demonstrar sutilmente a tristeza da Bia, pois era um dos momentos mais emotivos de sua vida:

¹⁰⁹ *Mise en scène* é uma expressão francesa usada principalmente no teatro para determinar o posicionamento de uma cena (a encenação dos atores e o posicionamento dos objetos no palco), mas também é muito usada para especificar a construção de uma cena cinematográfica (enquadramento, posição da câmera, efeitos de iluminação, objetos do cenário, figurino e até a posição dos atores em cena).

quando a filha revela que sabe qual é o trabalho da mãe. Optei então por compor o quadro com um desenho da Bia falando cabisbaixa, sem coragem de olhar para frente (Figura 69) e usei a repetição de cena para intensificar a passagem do tempo. Na montagem dos quadros, resolvi colocá-los lado a lado e repeti um dos quadros removendo o balão, para indicar uma pausa mais acentuada, aumentando assim a tensão e tornando mais longo o duro momento (Figura 70).

Figura 69: Composição do quadro: Bia cabisbaixa



Fonte: compilação do autor¹¹⁰

Figura 70: Montagem final: repetição dos quadros em seqüência



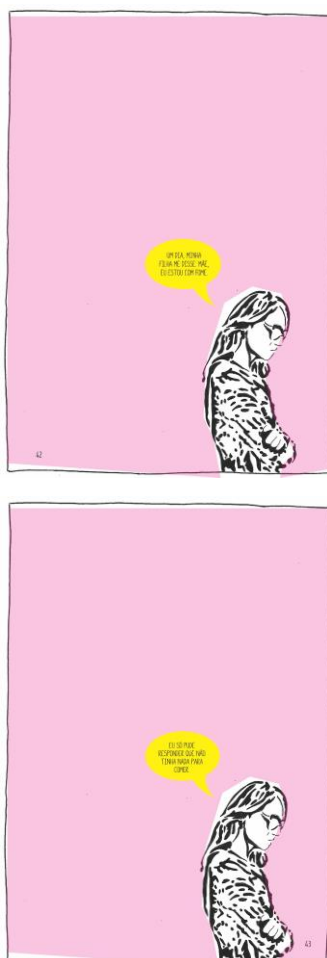
Fonte: compilação do autor¹¹¹

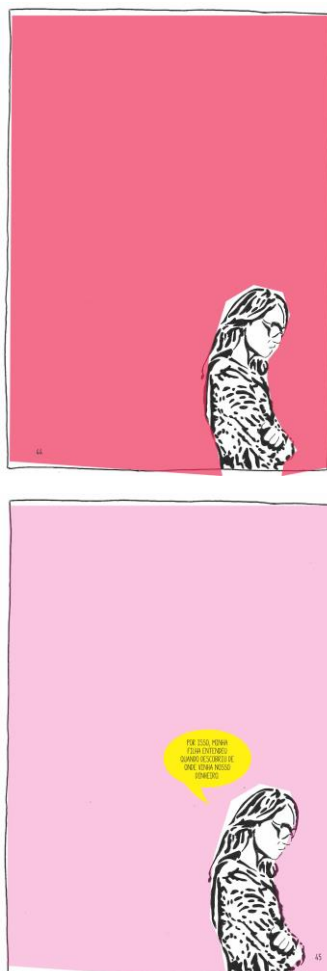
¹¹⁰ Trecho da página 2 da reportagem publicada na revista Unicom, disponibilizado neste estudo como Anexo 07.

¹¹¹ Trecho da página 2 da reportagem publicada na revista Unicom, disponibilizado neste estudo como Anexo 07.

Já na versão da BIA 3.0, a percepção do leitor muda com a ideia de um quadro por tela e o impacto da sequência completa (Figura 71) é diluído pelo movimento vertical da rolagem da tela (digital) ou do movimento horizontal da virada da página (impresso). A intenção narrativa continua, mas a força da percepção se reduz.

Figura 71: BIA 3.0 - Montagem final da tela/página -
sequência quadro a quadro





Fonte: compilação do autor¹¹²

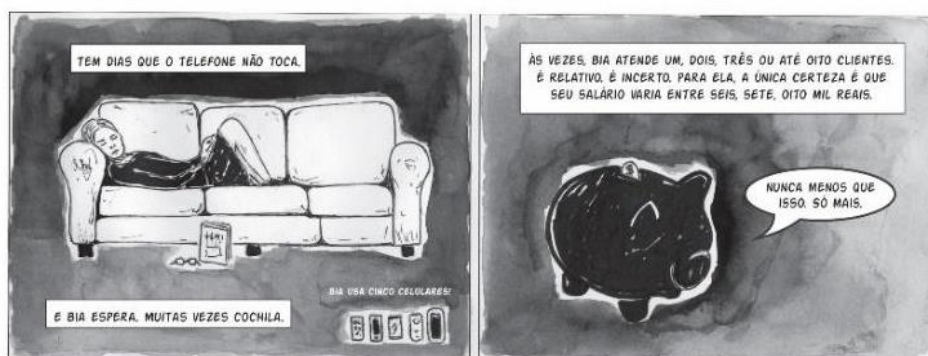
Nas histórias em quadrinhos, a dimensão do quadro sempre foi um recurso usado para provocar e causar sensações no leitor: um quadro reduzido pode dar destaque e importância a um pequeno detalhe (close) ou objeto na cena, além de representar sentimentos como solidão ou isolamento; uma sequência de quadros de diversos tamanhos pode indicar movimento, representar a passagem do tempo ou causar a sensação de desconforto ou desequilíbrio; um quadro aumentado pode servir para destacar um cenário, situar personagens no tempo e espaço e, principalmente, pode ser usado para causar impacto em uma destacada cena. Já o fato de ocupar toda a extensão da tela, no formato vertical, faz com que o quadro criado para dispositivos digitais se torne um recurso básico, tornando obsoleto uma das estratégias narrativas mais famosas dos quadrinhos impressos, que é a *splash page*, ou o quadro de página inteira. Muito usado por autores como Will Eisner e Joe Sacco para aumentar a dimensão

¹¹² Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p. 42 a p. 45), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

dramática de uma cena, mostrando a grandiosidade de uma cidade ou a amplitude de uma guerra, o quadro de página inteira é um recurso gráfico que confere uma plasticidade difícil de alcançar em um quadro pequeno ou através de uma área reduzida. Por isso, esse recurso chega a ocupar, muitas vezes, duas páginas impressas. Também usada para apresentar as grandes revelações da trama, a *splash page* se utiliza do ato de “folhear” a página impressa para surpreender o leitor com um grande e impactante quadro repleto de informações verbais e não verbais.

No caso da história BIA 3.0, a *splash page* perde seu sentido narrativo original, já que todo o quadro é um quadro de página inteira. No entanto, posso apontar outras vantagens, como a possibilidade de destacar quadros de pouca densidade narrativa, mas que servem como quadros de ligação entre as informações. Como exemplo, uso a sequência de dois quadros na história de BIA (Figura 72) que foram remodelados na história de BIA 3.0. No primeiro quadro, a jornalista-narradora relata que Bia muitas vezes não tem cliente e chega a dormir esperando. Aqui, os cinco celulares de Bia – uma representação de mídia que pode ser simples, mas se mostra complexa – são indícios da sua realidade atribulada, o que contrapõe a cena forçada de descanso no sofá, com um livro no chão indicando tempo livre para leitura. Já no quadro seguinte, a narradora relata que Bia atende vários clientes, chegando a lucrar muito. No entanto, o uso surreal de um cofre de porquinho – que simboliza a economia e a riqueza – conversando com o leitor e afirmando de forma veemente que Bia nunca ganha pouco, mostra uma certa ironia – e até descrédito – com a informação dada pela personagem. Na versão de BIA 3.0, os dois quadros ganham espaço de área, bem como novos elementos como fotografias, o que reforça, também de forma indicial, o apelo dramático e cômico da situação, ressaltando ainda mais as duas condições (Figura 73 e 74).

Figura 72: Indícios da realidade de BIA – o sofá e o cofrinho



Fonte: compilação do autor¹¹³

Figura 73: BIA 3.0 e o sofá em novo contexto

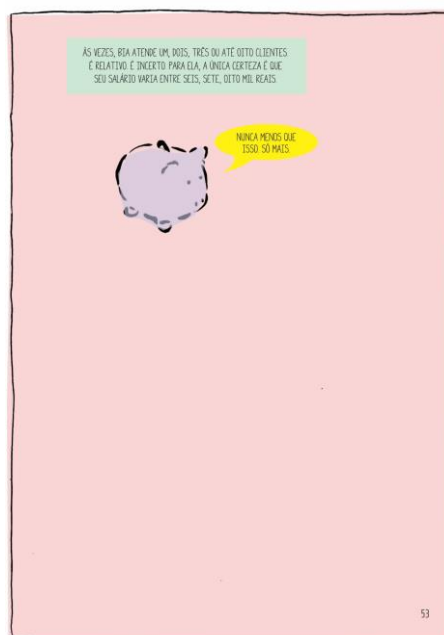


Fonte: compilação do autor¹¹⁴

Figura 74: BIA 3.0 e a nova visão do cofrinho

¹¹³ Trecho da página 4 da reportagem publicada na revista Unicom, disponibilizado neste estudo como Anexo 07.

¹¹⁴ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p. 52), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹¹⁵

Outra mudança significativa na história BIA 3.0 foi o uso de cores na composição das páginas, em contraste com o preto da história original. Como mencionado anteriormente, o uso de nanquim na história original não foi uma opção narrativa e sim técnica, já que era o único recurso disponível. Portanto, o uso de uma paleta de cores escuras era a única solução viável naquele momento e optei, então, por usar nanquim aquarelado para dar contornos mais dramáticos ao tema. Minha preocupação era usar a relação de um visual mais escuro com um tema polêmico como a prostituição, o que poderia suscitar impressões ligadas a atividades realizadas à noite, indicando algum tipo de proibição, tabu ou ilegalidade. Na história de BIA 3.0, foi possível retomar a ideia original de usar cores mais vivas e vibrantes para destacar, de maneira simbólica, uma personagem cheia de luz e simpatia, dando um contorno muito particular a sua opção pela prostituição. Por isso, optei por escolher, dessa vez, uma paleta de cores mais próxima da Pop Art¹¹⁶, o que justifica a utilização de cores mais vivas, projetadas de formas inusitadas, aproveitando o padrão de repetição de imagem e o estilo do desenho mais simplificado que os quadros da história de BIA 3.0 oferecem. Essa variação de cores nas

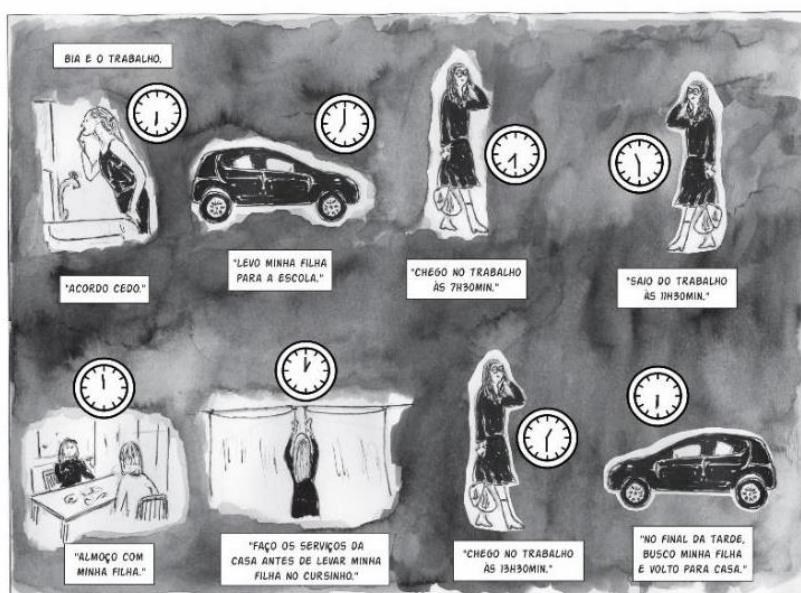
¹¹⁵ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p. 53), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

¹¹⁶ A Pop Art foi um movimento artístico surgido nos anos 1950 na Inglaterra - mas que teve seu auge nos EUA durante os anos 1960 – marcado pela interpretação artística da cultura popular e das massas (cultura pop), com destaque para a crítica aos símbolos e produtos de consumo da sociedade capitalista, marcada principalmente pela publicidade. As características mais conhecidas da Pop Art passam pela simplificação dos desenhos, o uso de cores vivas e saturadas, a distorção e a repetição constante dos produtos e imagens representadas. Entre os artistas mais reconhecidos podemos destacar Andy Warhol e Roy Lichtenstein.

páginas dá um dinamismo aos elementos constituintes da história, servindo como uma espécie de ‘termômetro’ da personalidade de Bia, que altera o padrão de cores a todo momento, passando de tons mais quentes, que expressam a alegria da personagem, para tons mais frios, que expressam uma certa tristeza com alguns questionamentos da própria vida. A ideia do excesso de cores também aponta uma aproximação com os quadrinhos atuais das *webtoons*, que têm como característica o uso de cores mais chapadas – sem variação de tonalidades – como elemento essencial de criação do *background*. No caso de BIA 3.0, faço uma mistura de estilo de cores, usando também a variação de tonalidades, e nomeando como elemento base a transparência, que aproxima da ideia de tom aquarelado inicial do projeto. As cores como transparência estão presentes em todas as histórias, destacando pequenos detalhes importantes da história, como o chapéu da boneca de Marta e o cabelo de Paula, elementos narrativos essenciais em todo o contexto da obra.

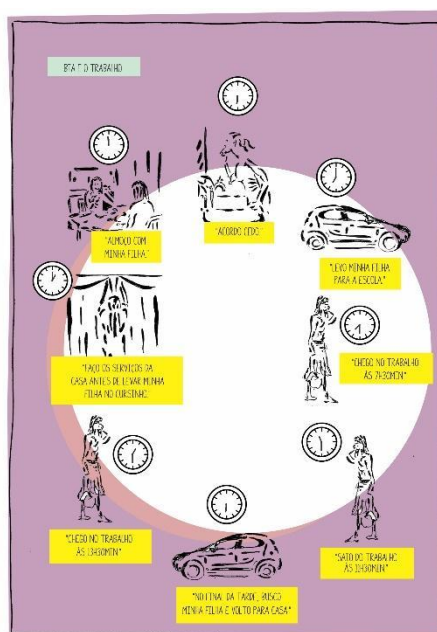
Outro exemplo nas histórias de Bia, tanto do uso de cores quanto o uso de elementos simbólicos, é o relógio usado como símbolo, básico, da passagem de tempo de uma maneira empresarial (Figuras 75 e 76). Ou seja, o relógio marca os exatos momentos em que a empresária Bia atende seus clientes, como se estivesse em uma empresa, mostra qual é a sua rotina, com horários precisos para sair de casa, levar a filha ao colégio, começar a trabalhar e encerrar o expediente. O uso do relógio como se ele fosse um relógio-ponto, adotado por muitas empresas para controlar de forma precisa a entrada e saída dos seus funcionários, define que Bia tem orgulho de sua pontualidade e dedicação ao trabalho, pois tudo na sua vida é controlado de forma precisa, sem perder tempo.

Figura 75: O relógio como símbolo da organização empresarial de Bia



Fonte: compilação do autor¹¹⁷

Figura 76: a reconstituição do quadro do relógio em BIA 3.0



Fonte: compilação do autor¹¹⁸

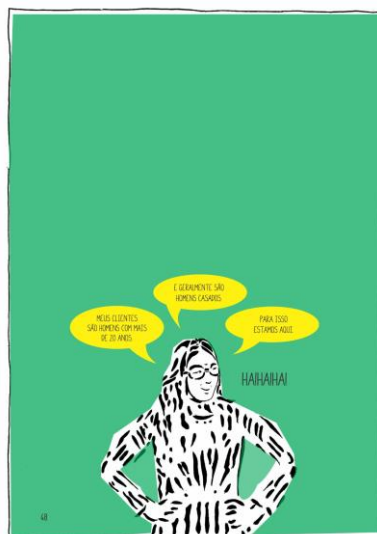
¹¹⁷ Trecho da página 4 da reportagem publicada na revista Unicom, disponibilizado neste estudo como Anexo 07.

¹¹⁸ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p. 51), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

Outra importante mudança na história de BIA 3.0 foi a mudança de traço dos desenhos. Se na história original o traço do desenho buscava uma maior aproximação do real, já que se tratava de uma reportagem em quadrinhos, nessa nova versão – que pretende manter a pertinência jornalística, mas também busca um espaço mais artístico – a opção foi usar um tipo de traço menos definido, que não se fecha em si, e que parece estar sempre em constante movimento. Esse tipo de traço, formado por pequenos riscos que lembram ondas, busca expressar a constante instabilidade que a imagem da personagem parece passar a todo momento. O uso desse traço não muda o *desenho de personagem* criado para a versão original. Ou seja, Bia mantém as mesmas características e as mesmas feições de antes. A diferença é que esse traço permite que a imagem de Bia vá mudando lentamente – e propositalmente – oferecendo novas percepções. É o que vemos na sequência abaixo (Figura 77), onde a forma de Bia vai mudando e se transformando em uma imagem que remete à uma forma religiosa, ao mesmo tempo em que ela fala sobre polêmicas questões sexuais.

Figura 77: a mudança no traço de BIA 3.0





Fonte: compilação do autor¹¹⁹

¹¹⁹ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p. 47 a 50), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

A última etapa do processo de criação que proponho é a *finalização*, que vem a ser uma etapa puramente técnica, mas necessária. É nesse momento que se planeja a arte-finalização gráfica de todos os materiais, com o escaneamento dos desenhos em papel ou finalização dos desenhos digitais, bem como os ajustes de textos, balões e recordatórios nos programas gráficos. Nesse momento também se programam os arquivos finais para impressão gráfica ou para publicação digital. A história de BIA programada para a *graphic novel* impressa é a versão 3.0, que passa a ser a versão oficial da história. A história original de BIA, já publicada na revista Unicom, está disponibilizada como anexo.

3.1.3 SOFIA: a entrevista no espelho, o bar labirinto e a forma do quadro

Pensando novamente no trabalho do quadrinista e jornalista Joe Sacco, me surpreendo com a naturalidade com que ele consegue reconstruir graficamente uma realidade que não viveu ou conheceu. Mais do que depender da sua memória, Sacco sempre precisou recorrer à memória dos entrevistados para reconstruir graficamente lugares e situações do passado e do presente. Para isso, tinha que conduzir as perguntas para obter respostas mais visuais e descritivas possíveis, a fim de facilitar o trabalho posterior na recriação imagética do episódio. Às vezes, era necessário pedir ao entrevistado para desenhar o que ele não podia ver pessoalmente. Essa reconstrução da memória do entrevistado resulta em sequências que não seriam possíveis se não fosse o uso dos quadrinhos. Em uma sequência de *Palestina* (2011), por exemplo, o autor reconstrói através do seu desenho a memória de uma família tentando enterrar os filhos (SACCO, 2011, p. 239). Em outra cena da mesma obra, Sacco mostra todo o processo de acusação e tortura de um inocente, que é obrigado a se declarar culpado, mas que se recusa, até ser libertado (p. 103). Em outra reconstrução, ainda mais complexa, ilustra a temida prisão de Ansar III, onde mais de 6 mil presos viviam em 1991 (p. 82). Todo o mecanismo de funcionamento, esquemas sociais e políticos, revoltas e protestos dentro da prisão são descritos a partir da montagem de memórias dos presos, já que Sacco nunca esteve lá. Sobre esse processo criativo, usando memórias, fotos e desenhos, Sacco responde numa entrevista:

Tento ser o mais fiel possível à situação ou à cena. No caso de fatos que aconteceram no passado, tento andar pelo mesmo lugar onde aquilo aconteceu. Pude fazer isso na Bósnia e também em Gaza. Muitas cenas em *Notas Sobre Gaza*, por exemplo, acontecem numa escola em Rafah. Essa escola ainda existe, então pude tirar várias fotos. Também entreguei cópias de um mapa esquematizado do pátio da escola, para que as pessoas que entrevistei pudessem marcar onde ficavam determinados elementos - como jipes, arame farpado, soldados. Montar uma interpretação como

essa nunca vai sair perfeito, mas minha interpretação é bem informada, baseada em entrevistas e pesquisa. Não vem do nada. (SACCO, 2011)

Sacco dá um grande exemplo de interpretação dos fatos através do desenho e de como se pode usar isso para reconstruir um certo ambiente ou situação. Penso que seria demais tentar retratar o contexto em que o autor trabalha, que revela ambientes de guerra e situações extremas de perigo. No entanto, gosto de pensar que sua experiência serve para retratar qualquer situação jornalística, biográfica ou de cotidiano. Afinal, muitas vezes me deparo com situações em que é preciso reconstruir um cenário adequado para que a história tenha credibilidade necessária. Não falo de uma guerra ou de uma paisagem monumental, mas de um cenário simples, como um bar. Me pergunto então como eu poderia usar minha memória para descrever o encontro de duas mulheres, uma jornalista e uma entrevistada, que trocam informações sobre desejos femininos no banheiro? Pode parecer simples, mas imaginar e reconstruir o ambiente vivido pelo outro é uma tarefa complicada, principalmente quando se coloca em questão a diferença de gênero. Por fim, não é o bar o problema gráfico a ser resolvido, mas sim como as personagens encaram as diversas situações naquele ambiente. Esse é o contexto da história de SOFIA, e busco refletir um pouco mais sobre a construção eficiente do *background*.

A história de SOFIA surgiu a partir de uma conversa da Paula com uma colega universitária sobre temas que são tabus femininos. A revelação da colega sobre seus desejos sexuais acabou em detalhes sobre masturbação feminina, um tema comum, mas que geralmente é discutido em grupos fechados. Sentindo-se segura com a presença de Paula, Sofia se divertiu com sua personalidade: demonstrou força e determinação, contestou o seu papel criado na sociedade, divagou e julgou seu próprio casamento, seu companheiro, sua vida de mãe e mulher. Mas sempre deixou claro seu interesse e desejo sexual. O roteiro de SOFIA surgiu dessa ideia, menos uma pauta de interesse jornalístico e mais um relato biográfico, um recorte do cotidiano de uma pessoa comum, invisível aos olhos da maioria das pessoas que transitam ao redor. E foi exatamente esse detalhe que despertou meu interesse para ilustrar a história.

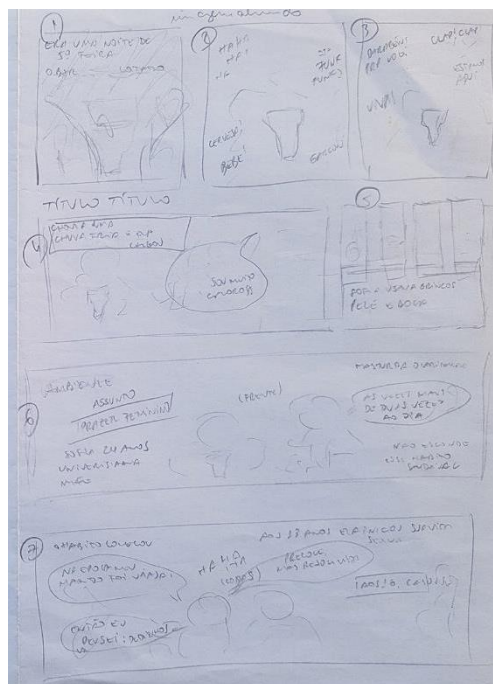
Inicialmente, SOFIA seria mais uma reportagem em quadrinhos para ser publicada em uma revista jornalística acadêmica, como foi a história de BIA. Com a pretensão de ser curta e direta, a história foi pensada para ser publicada em quatro páginas, espaço disponível na revista, mas acabou não sendo finalizada. Até hoje me pergunto se foi a revista que cancelou a edição ou se foi a pauta que não despertou o interesse dos editores. O que seria uma pena, já que, a partir de uma premissa simples, a história de SOFIA mostra uma interessante e criativa forma de descrever um dos princípios básicos do jornalismo, que é a entrevista. Não a entrevista profissional, marcada por uma ordem clássica de perguntas e respostas, mas sim a descrição do

encontro de duas amigas, mulheres, em um ambiente comum de um bar, quando a questão informativa e objetiva não era o interesse central.

O roteiro de SOFIA, enxuto, procura dar ênfase e destaque para as informações e opiniões da entrevistada, tão direta que chega a causar um choque com suas argumentações. Mas a jornalista Paula também participa da narrativa, expressando opiniões ou julgando os comentários da entrevistada, ações não muito comuns no jornalismo. Mas são essas questões subjetivas que tornam o texto mais impactante. No entanto, como o roteiro apenas especificava o cenário de um bar, me deparei então com um problema para ilustrar esse encontro: como dar dinamismo para uma conversa de bar em quadrinhos? Se eu quisesse criar um contexto minimamente aceitável, eu deveria apostar em uma construção mais detalhada do *background*. Mais ainda, eu deveria fazer do cenário e dos seus objetos de cena uma “personagem” também atuante na história. Para tanto, resolvi dividir a história em três cenários.

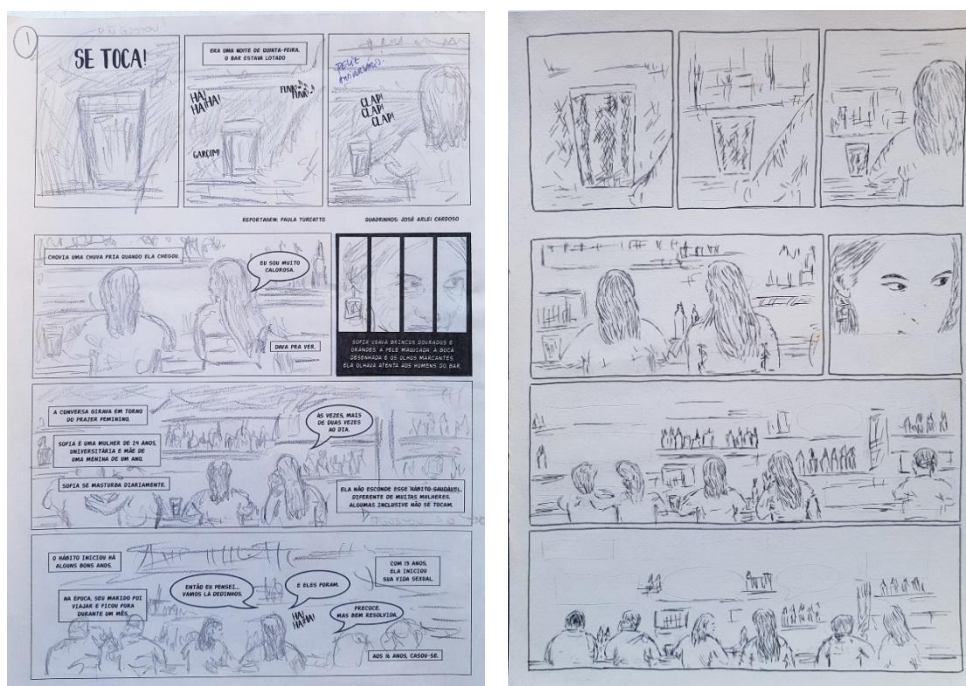
Cenário 1 – balcão: pensei em começar a história com o encontro das duas no balcão do bar, sugerindo um “movimento de câmera” cinematográfico. A partir do close de um copo de bebida, a “câmera”, que representa a visão do quadro, vai se afastando lentamente para mostrar Paula aguardando e Sofia chegando e sentando. Por fim, o enquadramento dá uma visão geral do bar, onde as duas estão sentadas de costas. Nos exemplos, mostro separadamente as etapas de composição e montagem da página (Figuras 78 a 80), do esboço inicial à página finalizada. Nessa história, Paula “pensa” e “narra” através dos recordatórios. Já Sofia, fala através dos balões. São duas linhas de pensamentos diferentes, que muitas vezes são contrastantes. Dois elementos importantes da narrativa são mostrados pela aplicação de cor: o cabelo vermelho de Sofia e o cabelo com mechas douradas de Paula. A função da cor nos cabelos não é apenas torná-los diferentes, especiais, mas também de localizar as personagens no espaço físico do bar, que foi criado com um traço sem acabamento, recheado de sombras e com excesso de tonalidades, o que faz com que todos os frequentadores pareçam apenas silhuetas em uma multidão.

Figura 78: esboço visual da página 1



Fonte: compilação do autor¹²⁰

Figura 79: Composição e montagem da página 1

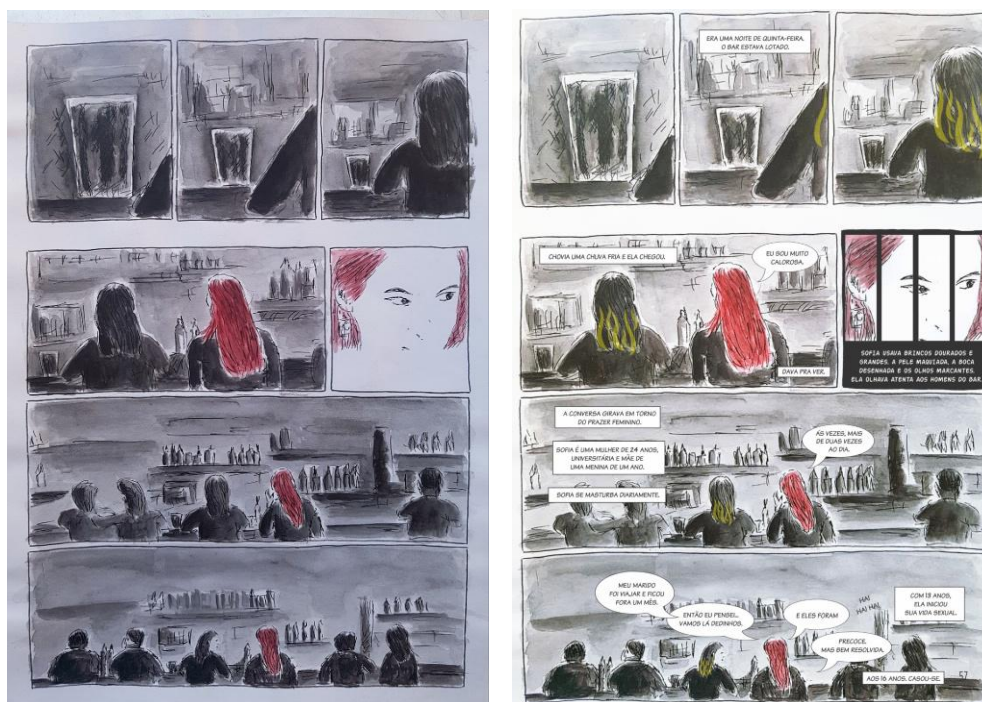


Fonte: compilação do autor¹²¹

¹²⁰ Esboço inicial da página 1 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

¹²¹ Composição e montagem (etapas 1 e 2) da página 1 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

Figura 80: Composição e montagem da página 1



Fonte: compilação do autor¹²²

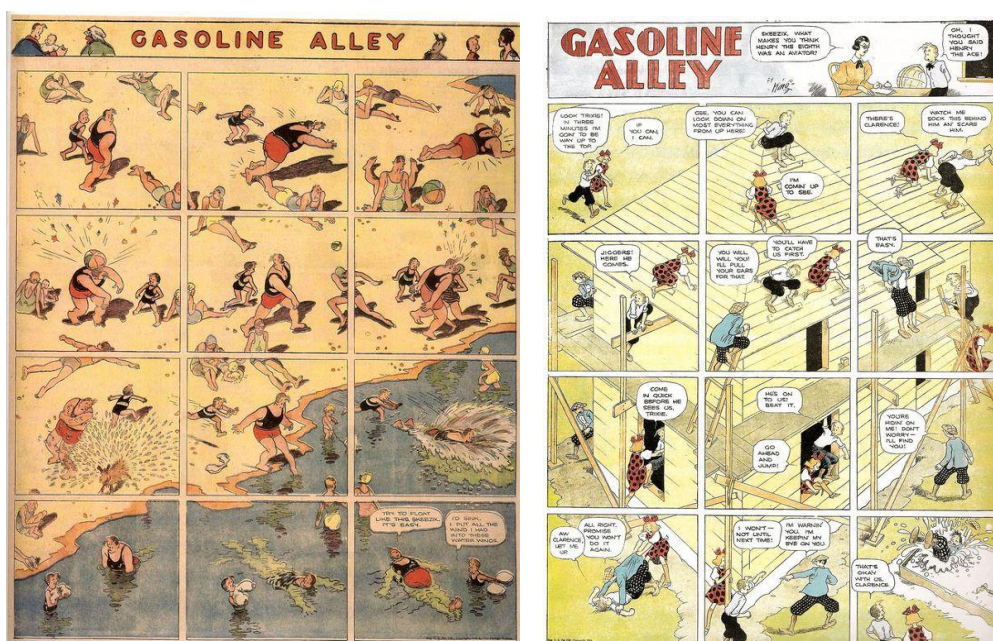
Cenário 2 – o bar labirinto: como o argumento da Paula descrevia uma ida ao banheiro feminino, local onde acontecia uma parte da conversa entre ela e Sofia, precisei imaginar um modo de descrever visualmente essa cena. Passei a pensar então como ilustrar os passos das duas pelos espaços dos quadros, que buscam imitar uma perspectiva, vista de cima, de um bar comum, mas que lembram um caminho em forma de labirinto. Para tanto, frequentei um bar com mezanino para poder ter uma ideia de como é a visão mais aberta de um bar lotado, além de captar as sensações e vibrações do local. A partir de anotações escritas sobre a arquitetura do lugar, acabei criando a versão de um bar genérico, comum, mas que é frequentado por um grande e fiel público.

Para ilustrar a ação de deslocamento pelo bar, me inspirei em uma estratégia clássica dos quadrinhos do início do século XX, que utilizavam a extensão de uma ou duas páginas abertas do jornal para descrever um único cenário. Nesse cenário, as personagens principais transitavam livremente, despreocupadas com a ação do tempo-espaço, que não se aplicava a

¹²² Composição e montagem (etapa 3) da página 1 de *SOFIA*, disponibilizado neste estudo como Anexo 08, e trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.57), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

elas. Em outras palavras, as personagens se movimentavam pelos quadros, enquanto figurantes e objetos de cena continuavam estáticos. Essa técnica foi uma marca dos quadrinhos *Gasoline Alley* (Figura 81), de Frank King, criada em 1918, que mostrava o cotidiano de um grupo de amigos fanáticos por carros, até que um deles é obrigado a cuidar de um bebê abandonado na porta de sua casa. *Gasoline Alley* foi inovadora na época ao mostrar uma história em quadrinhos com continuidade em tempo real, fazendo com que suas personagens envelhecessem com o passar dos anos.

Figura 81: Gasoline Alley e os quadros que dividem um único cenário



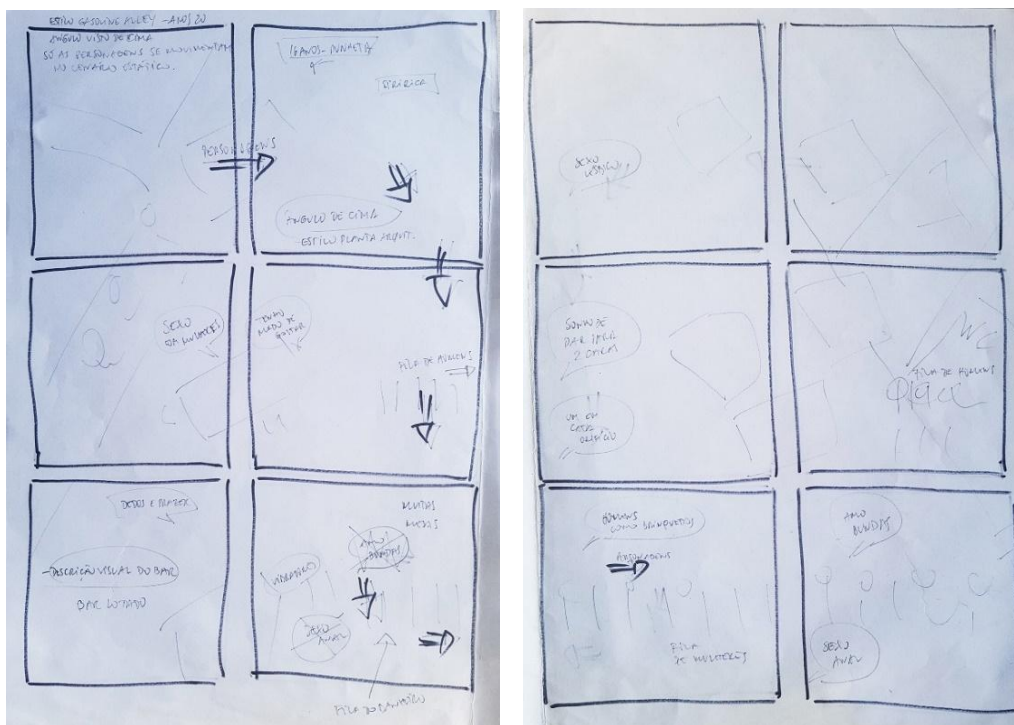
Fonte: compilação do autor¹²³

Partindo dessa premissa, resolvi utilizar duas páginas para mostrar a ação de deslocamento através do bar, indo do balcão até chegar à longa fila para o banheiro feminino. Nesse caminho, a conversa continua com a análise das pessoas sentadas no bar. Assim como em *Gasoline Alley*, Paula e Sofia não se submetem às regras de tempo e espaço da página e vão ocupando os quadros com suas várias presenças, balões e recordatórios. O tempo do bar ocorre paralelo à conversa das duas e o objetivo gráfico é mostrar que elas não se misturam ou se escondem em um ambiente genérico ou padronizado. Ou seja, não são apenas sombras naquele universo estático. Nos exemplos (Figuras 82 a 86), mostro novamente as etapas de composição

¹²³ Montagem de imagens de Gasoline Alley, publicado a partir de 1918 nas páginas dominicais do jornal Chicago Tribune. Disponível em: <https://www.schirn.de/en/magazine/context/comic/frank_king_gasoline_alley/> . Acesso em: 30 de jul. de 2021.

e montagem da página (Figuras 78 a 80), partindo da ideia inicial com a indicação do movimento das personagens até a página finalizada.

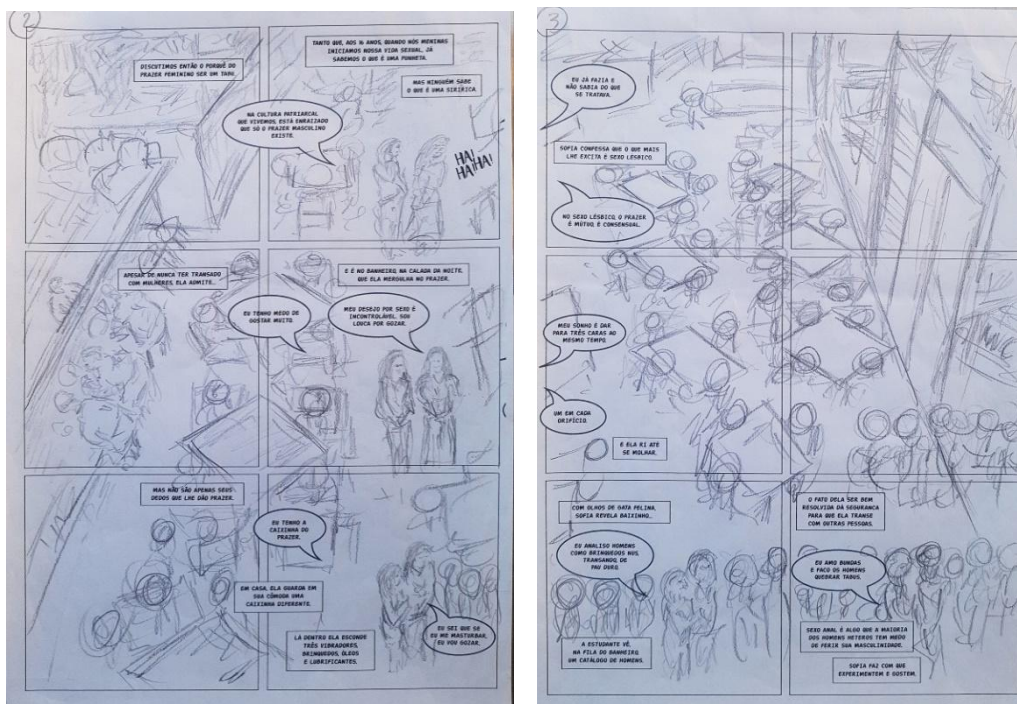
Figura 82: SOFIA: esboço de movimentação das páginas 2 e 3



Fonte: compilação do autor¹²⁴

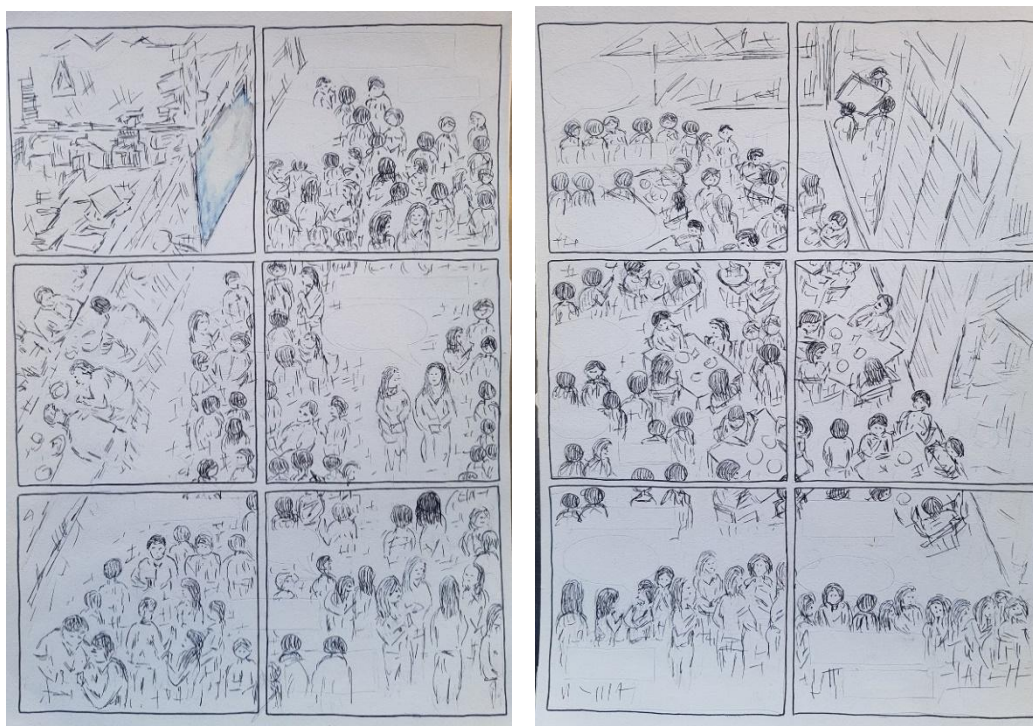
Figura 83: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3

¹²⁴ Esboço inicial da página 2 e 3 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.



Fonte: compilação do autor¹²⁵

Figura 84: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3

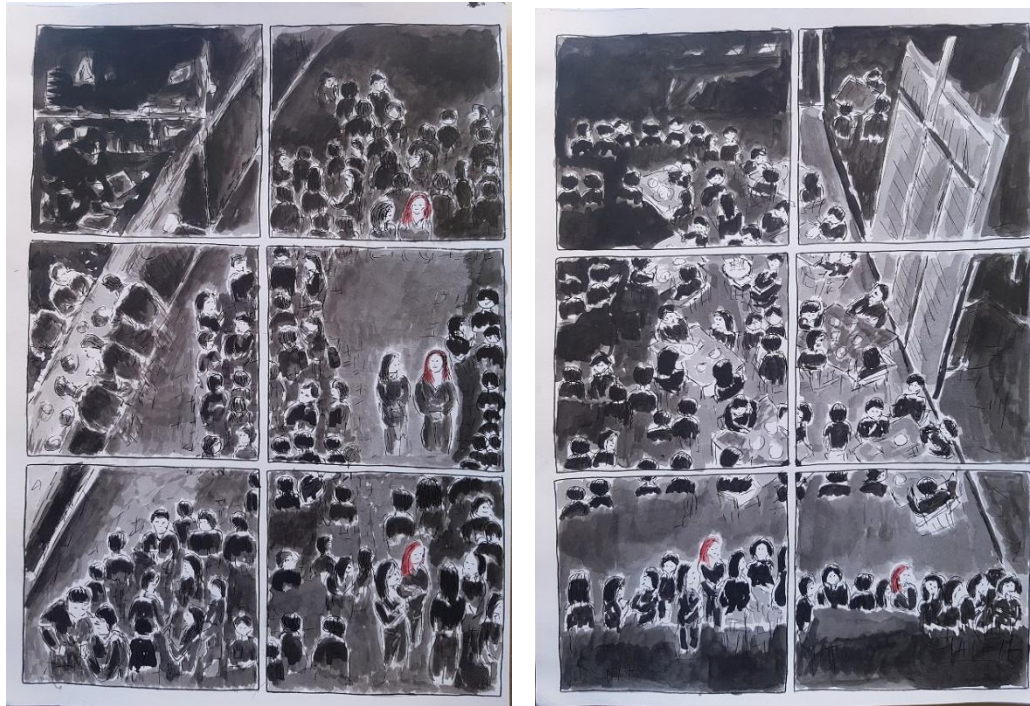


Fonte: compilação do autor¹²⁶

¹²⁵ Composição e montagem (etapa 1) da página 1 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

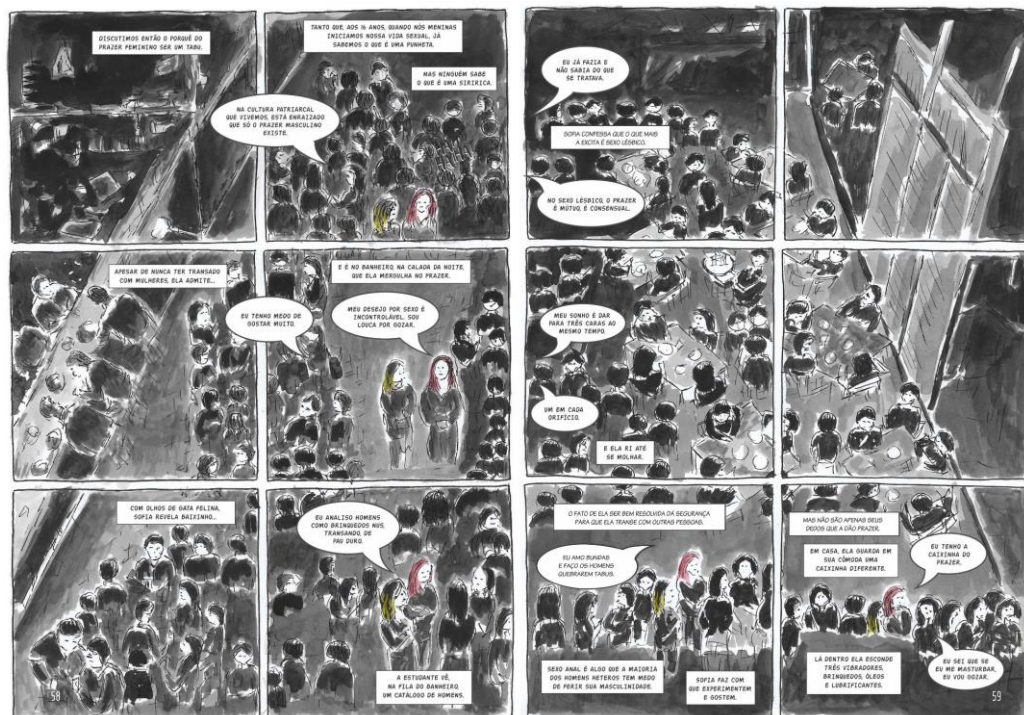
¹²⁶ Composição e montagem (etapa 2) da página 1 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

Figura 85: SOFIA: composição e montagem das páginas 2 e 3



Fonte: compilação do autor¹²⁷

Figura 86: SOFIA: finalização das páginas 2 e 3



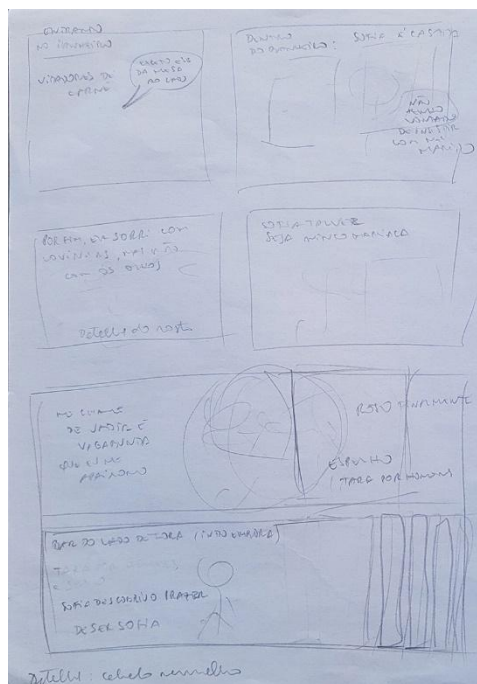
¹²⁷ Composição e montagem (etapa 3) da página 1 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

Fonte: compilação do autor¹²⁸

Cenário 3 – o banheiro: na última página, a conversa no banheiro encerra a entrevista entre Paula e Sofia. A descrição do banheiro e das ações dentro dele são baseadas no relato da Paula, que ressaltou a importância de destacar o espelho, que é onde se passa a maior parte do tempo da conversa. Essa afirmação, debatida no roteiro, foi a inspiração para a criação do **desenho de personagem** da Sofia. Propositamente, durante toda a história não deixo visível nenhum rosto ou feição, nem da Paula, nem da Sofia ou de qualquer outro figurante. Na primeira página ainda uso um quadro para destacar uma parte do rosto de Sofia, mas revelo apenas o olhar. Todos os presentes no bar não se destacam pelo rosto. Até mesmo as personagens principais são ilustradas de costas – no balcão do bar – ou distantes – atravessando o bar. Somente quando Sofia olha para o espelho é que finalmente se pode ver seu rosto refletido. É o único quadro em que um rosto aparece completo e ainda assim, por seu reflexo. A ideia foi exatamente se valer da simbologia do espelho – que mostra uma outra imagem que não a real – já que tudo o que Sofia revela para Paula são segredos que não condizem com a sua posição de mulher casada e mãe, conforme seu pensamento. Como nas páginas anteriores, trago os detalhes (Figuras 87 a 89) das etapas de produção das imagens gráficas.

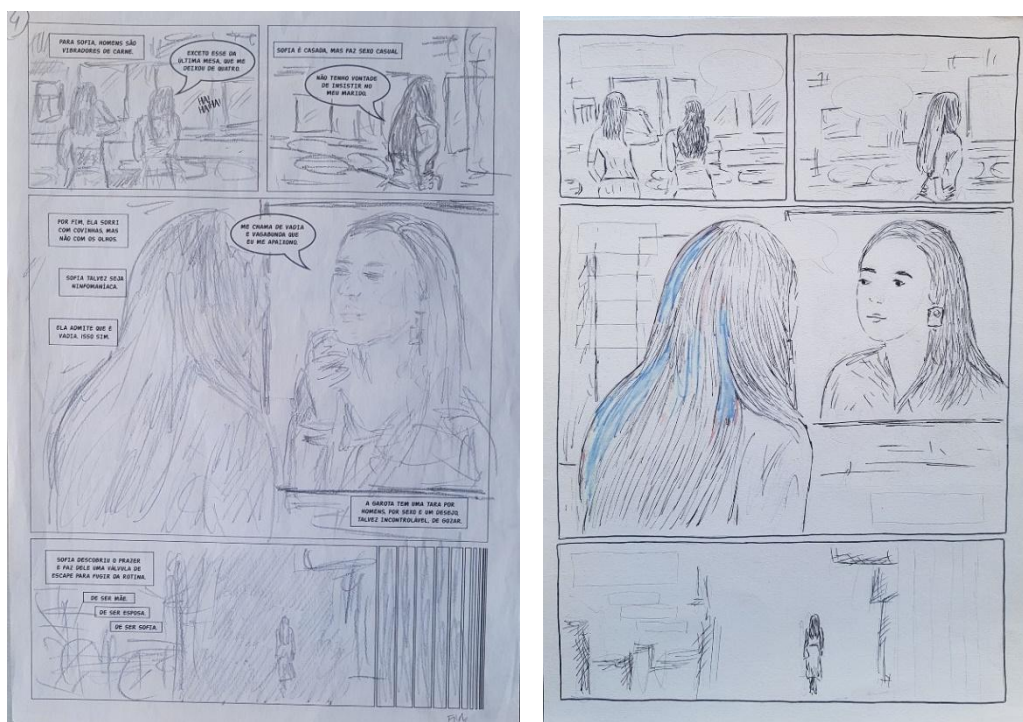
Figura 87: SOFIA: esboço da página 4

¹²⁸ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.58 e 59), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹²⁹

Figura 88: SOFIA: composição e montagem da página 4



Fonte: compilação do autor¹³⁰

¹²⁹ Esboço inicial da página 4 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

¹³⁰ Composição e montagem (etapas 1 e 2) da página 4 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08.

Figura 89: SOFIA: composição, montagem e finalização da página 4



Fonte: compilação do autor¹³¹

Todas as ações na história de SOFIA são planejadas a partir da criação de seu *background*. A importância do fundo do quadro, seja um cenário detalhado, uma cor intensa ou um objeto de cena que indicia um lugar, como é o caso do espelho no banheiro, é determinante para a credibilidade dos quadrinhos. Nesse caso, mesmo usando vários recursos que não são recorrentes aos quadrinhos de não ficção, acredito que a ideia jornalística inicial foi mantida, sem parecer irreal ou sem credibilidade.

3.1.4 MARTA: as filhas da cadeia, a adaptação do crime e a forma da imagem

Em 2016, eu li o livro *Filhas da cadeia: cinco mulheres e os caminhos que as levaram à prisão*, escrito por Paula Cristina Turcatto e Stefhanie Severo, então alunas do curso de Jornalismo da Unisc. As histórias do livro, descritas como reportagens jornalísticas, foram criadas a partir das experiências das autoras durante um projeto experimental do curso. Movidas pelo desejo acadêmico de realizar grandes trabalhos, elas planejaram a pauta e resolveram

¹³¹ Composição e montagem (etapa 3) da página 4 de SOFIA, disponibilizado neste estudo como Anexo 08, e trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.60), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

encarar o desafio de realizar diversas entrevistas com as mulheres detentas do presídio local. No prefácio da obra, as autoras descrevem os olhares, misto de temeridade e confiança, que muitos direcionaram ao trabalho, realizado por duas estudantes.

Nossas famílias, temerosas, entenderam os sonhos de suas filhas. Os amigos íntimos já sabiam do desejo latente e poucos não nos chamaram de loucas. Pensamos em desistir, mas continuamos. Sabíamos que lá, atrás daquelas grades, histórias esperavam para serem contadas (TURCATTO & SEVERO, 2016, p. 8).

As cinco histórias contadas no livro, mais do que relatos jornalísticos, são recortes biográficos de mulheres que tiveram suas vidas controladas pelas rígidas regras do crime organizado. “O castigo é isso mesmo: mais dor, punição. Pagamento por terem desrespeitado as regras que guiam aquela convivência. Elas erraram. Sabem e pagam por isso. Não as julgamos. As ouvimos”. (TURCATTO & SEVERO, 2016, p. 8) O interesse pelas histórias das detentas e os motivos que as levaram para a prisão acabavam se misturando e revelando recortes de vida semelhantes, que passavam pela condição de ser mulher e que levavam a caminhos sem volta, geralmente conduzidas pela própria família.

O foco ali, porém, não eram os homens. Nunca foram. Queríamos saber delas, divididas em duas celas. Em um prédio à parte, onde antes era o albergue municipal, agora residem quase trinta mulheres que expiam seus crimes. Seis em cada dez delas estão ali por causa do tráfico. Quase todas foram levadas para trás das grades pelos homens de suas vidas. Irmãos, namorados, maridos, amantes, conhecidos. O tráfico envolve famílias. É um novelo sem fim. Quando se está dentro desse mundo, respira-se o pó do abandono e das drogas (TURCATTO & SEVERO, 2016, p. 13).

Mas atravessar os corredores que dividem a área masculina da feminina da prisão não foi uma tarefa fácil para as autoras. “Fomos julgadas, da mesma forma que elas são e, até mesmo, por elas. O exercício do jornalismo é uma gangorra. Nossa presença gerava desconforto para as autoridades, para o sistema. Naquele pequeno universo montado nas grades, somos uma anomalia” (TURCATTO & SEVERO, 2016, p. 14).

Todas as histórias do livro me impactaram, mas resolvi escolher uma delas, intitulada “A filha da violência”, para adaptar para os quadrinhos e incluir na obra *ELAS*. Os motivos da escolha foram bem pessoais e técnicos: era uma história tão emocional quanto complexa e trazia uma ideia de contrastes, onde eu poderia trabalhar a questão da dualidade artística, tensionando limites e contradições entre as ideias de bem e mal, entre as dúvidas entre o que é certo e o que é o errado, entre tantas outras coisas e seus lados antagônicos. Além disso, a força narrativa da personagem – que chamei de Marta – também foi determinante, principalmente porque ela narra toda a história de sua vida, e não apenas um recorte dela.

Passei então a planejar como iria adaptar uma vida na prisão, claramente inspirado em grandes obras em quadrinhos como o mangá *Na prisão* (2005), obra autobiográfica de Kazuichi Hanawa, um mangaká famoso que cumpriu três anos de prisão por porte ilegal de arma. Na obra, o autor relata sua vida prisional e detalha sua rotina, descrevendo como é o cotidiano de uma prisão japonesa. Por isso, minha preocupação inicial foi como reconstituir o cenário de um grande presídio, nos seus mínimos detalhes arquitetônicos e conceituais. Até mesmo pensei em integrar as cinco histórias do livro em uma só – cada história tem uma visão particular sobre o cotidiano da prisão – com o intuito de criar uma história sobre a prisão e a rotina das mulheres detentas. No entanto, percebi que estava me afastando demais do foco inicial do projeto. Era uma boa ideia, mas talvez para um outro momento. Por isso, decidi me focar mais na história da Marta, tratando do ambiente da prisão como um elemento situacional, simbólico e icônico daquele momento, para aquela pessoa.

A solução visual que encontrei foi descrever o ambiente através da formação e da estruturação dos quadros, que passam a lembrar e se referir às grades da prisão em vários momentos da história. A opção de deixar o mundo prisional como elemento imaginativo foi inversa à ideia inicial, que era ilustrar tudo de forma descritiva. Optei então por adotar um padrão narrativo que procura ambientar a história, ilustrando quadros onde os contrastes entre negativo e positivo são destacados. As grades aparecem como possibilidade de prisão ou de liberdade, questão emocional levantada pela personagem, não por conta da solidão ou do isolamento, mas por representar o fator de distanciamento da pessoa que, fatalmente, ela confrontaria ao sair da prisão. A integração entre o ambiente, o tempo – passado e presente – e a dualidade da personagem foi o caminho que optei por seguir na adaptação do texto jornalístico aos quadrinhos, deixando de lado o caráter mais descritivo pensado inicialmente.

É preciso deixar claro que o trabalho aqui é uma adaptação, muito particular, que faço do jornalismo para os quadrinhos, o que não significa, necessariamente, que essa história em quadrinhos tenha de ser obrigatoriamente uma obra jornalística. Eu faço uso das atribuições jornalísticas porque classifico a obra *ELAS*, como um todo, como um documentário em quadrinhos sobre a produção de uma obra em quadrinhos, que parte de ideias e elementos jornalísticos. O jornalismo é essencial para compreender a motivação dos autores – que são jornalistas – em criar histórias baseadas em informações factuais, mostrando que é uma obra não ficcional, ou baseada em fatos não ficcionais. Esse reconhecimento como obra de não ficção é importante para que o leitor mantenha sua credibilidade nos fatos apresentados como em documentos de uma realidade possível de distinguir em nosso horizonte. Para isso, crio estratégias típicas dos quadrinhos para indiciar elementos jornalísticos em cena. A principal

delas é deixar claro que Paula, como personagem, é uma jornalista presente em todas as histórias e seu papel é conduzir a entrevista que se revela, usando técnicas jornalísticas. Na história de MARTA, Paula é a narradora que introduz a história, deixando para Marta a função de relatar seus recortes biográficos, tanto pelos recordatórios quanto pelos balões de fala, que muitas vezes separam o tempo presente das recordações do passado. Nessa adaptação em quadrinhos, não incluí visualmente a figura da Stefhanie, autora do livro também presente na entrevista original, já que transformei a Paula em uma personagem recorrente nas outras histórias. Então, Stefhanie não está ilustrada na história, mas está presente na essência do texto.

A história de MARTA é uma história triste e recorrente. Quando criança, era abusada sexualmente pelo padrasto e por outros homens da família. Ela então escrevia essas dores e escondia dentro de sua boneca, como se fosse uma espécie de pedido de socorro. Sua mãe respondia seus apelos sempre com violência, o que levou Marta a fugir de casa aos quinze anos. Nessa jornada, Marta casou, teve filhos, separou, se prostituiu e virou amante de um chefe de quadrilha e traficante de drogas. Quando o companheiro foi preso, Marta se viu obrigada a virar uma “mula” – pessoa que transporta drogas para dentro do presídio. Nessas tentativas, Marta foi presa duas vezes e agora pagava por seus erros, contando o tempo que falta para sua liberdade, que pode significar um reencontro de vida ou morte com seu companheiro. A prisão, para Marta, é um refúgio.

Julgar Marta é uma tarefa difícil, assim como é difícil acompanhar suas escolhas. Ela nunca me pareceu ser uma “tabula rasa”, como se define artisticamente uma superfície preparada para receber um desenho ou uma pintura. O próprio *desenho de personagem* – como foi mostrado anteriormente – foi complicado, já que precisava enxergar Marta em várias épocas e situações. Portanto, desde a criação do roteiro, que foi uma árdua tarefa de adaptação, sempre encontrei dificuldade para defini-la como personagem ou para imaginá-la como ilustração. Por conta disso, em uma determinada sequência tive que desistir de realizar o desenho e decidi mudar o que estava programado. A ideia até então era desenhar Marta com suas sequelas físicas, como a falta de dentes ocasionada pelas surras do marido, como constava no texto da Paula e também no roteiro. Mas no meio do trabalho optei por não mostrar nenhuma cena desenhada de degradação ou violência visual ou marcas de violência – nem mesmo sexo ou exposição do corpo. Não achava justificável apelar para recursos gráficos dessa natureza, com o intuito de chocar ou causar repulsa. Como solução alternativa à cena descrita no roteiro, fiz o desenho de Marta jovem numa página e com a feição já mais envelhecida na outra, onde introduzi uma fala que consta no livro, editando e ajustando o texto ao espaço disponível do quadro. O objetivo

era obter uma dramaticidade maior pela força das palavras e não pela violência gráfica do desenho.

Figura 90: trecho do livro *Filhas da cadeia*

drogas do marido, ela apanhou mais. As marcas são visíveis. Estão no sorriso, que um dia foi cheio dentes, mas hoje é falho. O nariz torto é outra lembrança que carrega no rosto, assim como a orelha deformada. Diferentes marcas estavam cobertas pelas roupas simples e coloridas. O que não ficou no corpo, se entranhou na alma e no medo que a acompanham.

- Ele me quebrava a pau e dizia: *Olha o que tu fez eu fazer?* Me dava dinheiro pra comprar um remédio e saía.

Fonte: TURCATTO & SEVERO, 2016, p.20

Figura 91: trecho do livro modificado no roteiro do quadrinho

PÁGINA 11

Recordatório: A primeira vez que Marta apanhou dele foi dentro do presídio.

Aceitou a surra calada.

Quando cansou da vida de "mula", ela apanhou mais.

"Olha o que você fez eu fazer", dizia ele.

Algumas marcas ainda são visíveis no corpo.

- Mostrar rosto de Marta em detalhes, deixando perceptível as marcas: sorriso sem dentes, nariz torto, orelha deformada. Sugestão: usar setas para indicar e descrever as marcas.

Recordatório: E também fora dele.

Marta: O medo ainda me acompanha.

Fonte: compilação do autor¹³²

Figura 92: trecho do roteiro alterado diretamente na página desenhada

¹³² Trecho do roteiro original para quadrinhos de *Marta*, realizado pelo autor, disponibilizado neste estudo como Anexo 05.



Fonte: compilação do autor¹³³

Depois de definir suas feições ideais – diferentes na obra por questões de preservação de identidade –, com toques mais realistas e detalhados, comecei a pensar em uma composição que me permitisse transitar entre vários tipos de estilos. Por isso, estabeleci uma paleta de cores simples e agressiva: usaria apenas a cor preta para contrastar com o fundo branco do papel. Essa dicotomia é essencial para transmitir a intensidade que a história exige. Dessa forma, a composição de MARTA é marcada pelo intenso e constante uso da tonalidade preta.

Figura 93: composição e montagem das páginas

¹³³ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.25), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹³⁴

O uso do contraste entre preto e branco também representa uma questão de equilíbrio e possibilita uma reflexão sobre a dualidade das questões levantadas na história. Se Marta naturalmente provoca incertezas, nada mais coerente do que representar isso visualmente, na forma de contrastes: bem e mal, certo e errado, sim ou não, negativo e positivo. Ou ainda mais evidente, o lado de dentro e o lado de fora das grades da prisão. O que reforça ainda mais a discussão sobre a própria imparcialidade – ou parcialidade – do jornalismo, que busca mais camadas, questiona e dá mais possibilidades de questionamento, identifica motivos, mas não julga nem condena, deixando isso para o leitor – pelo menos em uma ótica teórica. E em MARTA, esse contraste é destacado por páginas projetadas em modo negativo, ou seja, têm suas tonalidades invertidas propositalmente, causando certamente uma estranheza, mas também aumentando sua densidade dramática, essencial a sua narrativa.

Figura 94: composição e montagem das páginas em estilo “negativo”

¹³⁴ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.21 e p.28), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹³⁵

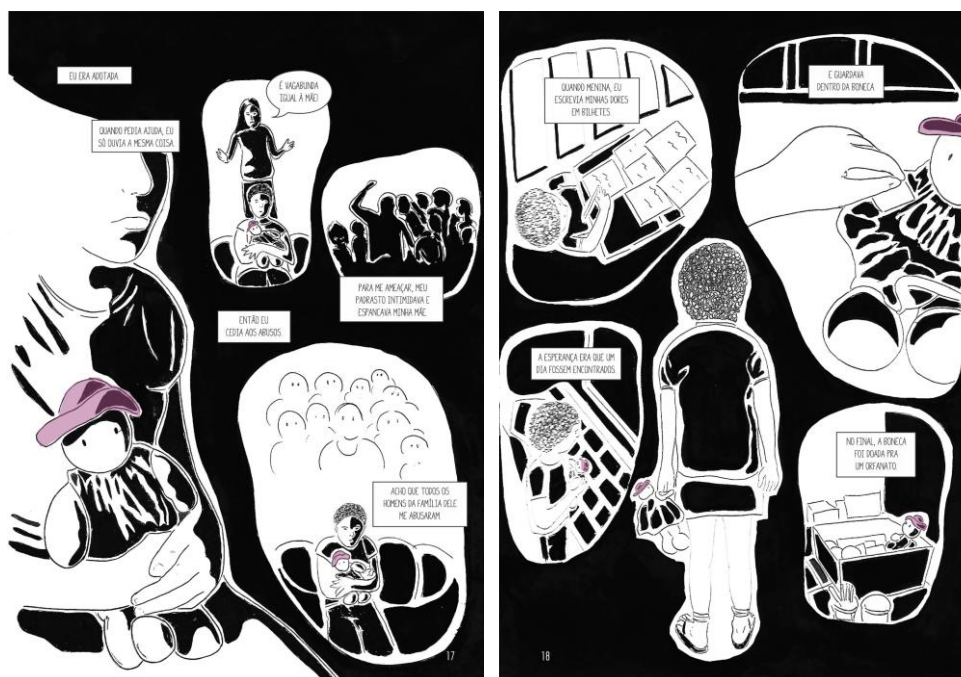
Para ilustrar a história de MARTA, eu trabalho com duas linhas de tempo: o passado, que é contado por *flashbacks*, e o presente, que é a entrevista que Paula realiza com Marta na prisão. Por isso, uso dois tipos de traço (estilos de desenho), diferenciando cada uma das épocas.

O Passado: optei por usar um traço mais rudimentar, lembrando propositalmente os desenhos obtidos pela técnica da xilogravura¹³⁶. Para acentuar os efeitos dessa técnica, deixei os quadros com um formato irregular e “maleável”, contrastando com os quadros retos que lembravam as grades da prisão. Na versão do “negativo”, os desenhos se aproximavam ainda mais do efeito de xilogravura pretendido. O único elemento que destoava desse contexto é o chapéu da boneca de Marta, que tem uma transparência na cor roxa, simbolizando a vida da própria dona, envolta em tristeza e melancolia.

Figura 95: composição e montagem da página – efeito de xilogravura

¹³⁵ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.20 e p.16), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

¹³⁶ A xilogravura é uma técnica de impressão que consiste em entalhar uma peça de madeira, pintar as partes elevadas e pressionar a madeira em papel ou tela. Técnica rudimentar de impressão, conhecida por ser simples e barata, a xilogravura ficou famosa pelos desenhos usados na literatura de cordel.



Fonte: compilação do autor¹³⁷

O presente: o traço usado para representar o tempo presente tem um tom mais realista, ainda que cartunizado. É um estilo que dá destaque, principalmente, aos detalhes do rosto de Marta e evidenciam o seu envelhecimento aparentemente prematuro. O objetivo do uso desse tipo de traço é deixar as cenas de entrevista de Marta – que têm poucas variações de movimento ou deslocamento – mais dinâmicas e próximas da realidade, se tornando um contraponto ao desenho mais leve da xilogravura, utilizada no tempo passado. O traço mais realista também permite um uso mais adequado dos quadros no formato mais reto e padronizado, o que ressalta a ideia das grades da prisão e causa uma maior sensação de isolamento. Na ideia da inversão para o “negativo”, as sombras da cela se transformam em luz tão ou mais opressoras que a escuridão cotidiana. São os contrastes que destacam, mas não mudam a realidade (Figura 96).

Figura 96: composição e montagem da página 4

¹³⁷ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.17 e p.18), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



29



30

Fonte: compilação do autor¹³⁸

Por fim, a história de MARTA traz um encerramento ficcional, que não consta originalmente no livro. É uma espécie de epílogo, onde vemos um desfecho possível e provável para a boneca usada por Marta na infância. Doadada para o orfanato, a boneca se torna um brinquedo de outras crianças, mas fica em aberto a possibilidade de alguém encontrar, um dia, as histórias que estão guardadas em seu interior. É um tipo de final possível, marcado por um “movimento de câmera”, típica do cinema, que mostra o afastamento do olhar, saindo da boneca e atravessando a janela do orfanato, sugerindo que a história da boneca ainda pode continuar por muito tempo, assim como a história da própria Marta.

Figura 97: composição e montagem da cena final – boneca no orfanato

¹³⁸ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.29 e p.30), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹³⁹

A força visual apresentada pelos quadrinhos da história de MARTA também foi a inspiração para a capa de *ELAS: um documentário em quadrinhos*. A partir de um traço realista ainda mais apurado, a ilustração retoma a infância de Marta e sua boneca, adicionando cores ao seu fundo. Achei que ilustrar e usar Marta e sua boneca como referência seria uma boa ideia, já que a boneca se torna um elemento simbólico da inocência ameaçada. A análise da capa, bem como a análise documental do processo de produção da obra, será realizada mais adiante. Mas a questão ficcional será retomada a seguir, no detalhamento da história de Clara.

3.1.5 CLARA: as vidas misturadas, as máscaras da ficção e a forma da realidade

A verdade de muitas. Assim pode ser resumida a história de CLARA. E para compreender a história de Clara é preciso entender que, para recriar histórias jornalísticas, os quadrinhos apontam para um caminho de apropriação do real a partir das vivências e experiências, tanto do autor, no processo de criação narrativa, quanto do leitor, no processo de interpretação narrativa. Para o autor dos quadrinhos, cabe suprir uma necessidade de *recriação* do mundo imaginado, nos seus mínimos e importantes detalhes ilustrativos e descritivos, criando modelos de representação da realidade. Para o leitor dos quadrinhos, cabe a tarefa de

¹³⁹ Composição e montagem da página final de MARTA, disponibilizado neste estudo como Anexo 09. Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.31), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

fazer a conexão entre os elementos verbais e não verbais, a partir de sua memória, e aceitá-los como representações válidas. Por isso, é preciso ter o cuidado de respeitar as fronteiras de interpretação. Ao mediar – ou transmediar – o roteiro para a imagem gráfica dos quadrinhos, transformando as palavras em descrições, ilustrações ou indicações, as referências e intenções devem estar coerentes e coesas com a narrativa. Elas devem fazer o leitor acreditar na realidade apresentada, como se essa fosse uma representação válida, e acreditar na existência e na veracidade – ou sinceridade – da personagem, que deve espelhar os sentimentos inerentes a todos, facilitando o seu reconhecimento. Para Eisner, (1995) “o reconhecimento de pessoas da vida real na obra e o acréscimo de ações *intermediárias* são suplementos fornecidos pelo leitor a partir das suas próprias experiências” (p. 137). Essa recriação da realidade nos quadrinhos se dá por intermédio da observação que, segundo McCloud (2012, p. 35), é uma qualidade que também perdura na prosa, como “uma abordagem naturalista aos detalhes e texturas da vida cotidiana”.

Ao retratar eventos do dia-a-dia, os argumentistas de quadrinhos enfrentam muitos desafios similares aos dos escritores de prosa – capturar os detalhes e a sutileza das atividades humanas e ter coragem suficiente para mostrar aos leitores o quadro integral, por mais incômodos que sejam os resultados. (MCCLOUD, 2012, p. 35)

No caso específico dos quadrinhos, a recriação visual da realidade não se refere apenas à composição do ambiente, mas também à representação das emoções humanas. Para Eisner (2008), os quadrinhos lidam com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana, pois os “desenhos são o reflexo no espelho e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia” (p. 21).

O desafio na história de CLARA foi tanto criar uma representação válida da realidade quanto validar a representação das emoções humanas. Por um motivo simples: Clara não tem um rosto para mostrar, dentro da sua condição de personagem ficcional, criada especialmente para a obra *ELAS*. Mas o fato de Clara não existir na realidade não significa que ela não possa ser uma representação válida de uma realidade. Na verdade, ela é a voz e o rosto de milhares de mulheres que compartilham da mesma história, com os mesmos caminhos e, muitas vezes, com os mesmos finais.

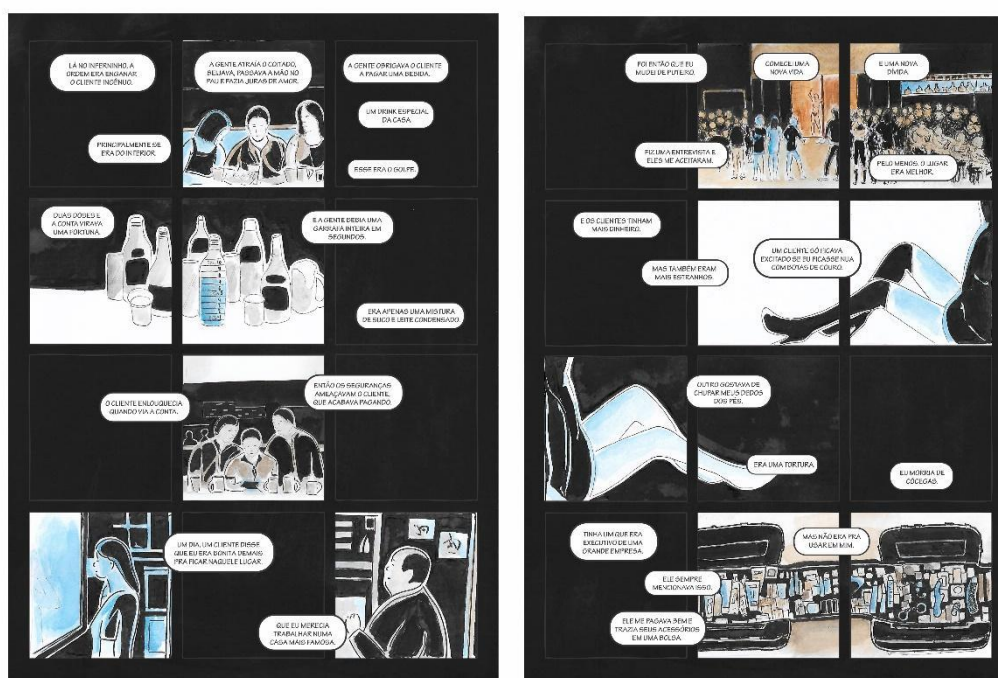
O argumento que originou a história de CLARA surgiu a partir de uma entrevista que eu realizei com uma prostituta em Porto Alegre. O relato dela era assustador: tinha brigado com a família, foi expulsa de casa e acabou na prostituição, trabalhando em casas noturnas. Ao trocar uma ideia com a Paula, descobri que ela também já tinha realizado uma entrevista com uma situação semelhante. Por curiosidade, passei a pesquisar outras reportagens, em mídias

variadas, e descobri que realmente era uma história recorrente, banal e, aparentemente, já “institucionalizada”, já aceita como uma realidade normalizada. Nesse momento, aquela história me pareceu ainda mais aterrorizante.

Por impulso, procurei a minha antiga entrevistada, com quem ainda mantinha contato pelas redes sociais. Ela havia se casado com um ex-cliente, saiu da prostituição e virou empresária. No momento em que conversamos, ela me mostrou as fotos da sua gravidez, seu sonho antigo realizado. Seria mãe e uma outra história iria iniciar para ela. Comentei então sobre o projeto *ELAS* e meu desejo de contar a sua história. Ela concordou, desde que eu não mencionasse sua identidade ou desenhasse seu rosto, o que, segundo ela, seria mais comprometedor do que uma fotografia. Fã de histórias de terror, ela riu e pediu para ser retratada com uma máscara das personagens famosas de filmes. Gostei da ideia e prometi que faria isso. Na despedida, ela perguntou por que me interessava por uma história tão comum como a dela. Porque ela nunca deveria ser entendida como comum, respondi.

A história de CLARA é a realidade e a verdade de muitas mulheres, que vivem e viveram a mesma situação, nos mesmos moldes e com as mesmas consequências, independentemente de os rumos resultarem diferentes. Então, Clara é a união de várias fontes, de vários rostos e várias vozes que contam a mesma história. Desde criança, Clara sofria abusos sexuais por parte de seu padrasto. Quando resolveu confrontar a situação, brigou com a mãe e foi expulsa de casa. Sem apoio emocional ou financeiro, Clara acabou nas ruas de uma grande cidade, onde foi ajudada por desconhecidos em troca de favores sexuais. Começou aí a sua trajetória na prostituição. Pelos olhos de Clara, aproveito para contar os segredos que se escondem por trás da “condição de prostituição”. As informações, recortadas de entrevistas e experiências jornalísticas minhas, da Paula e de outros profissionais, revelam um pouco do que acontece quando os “infernhos” abrem suas portas, usando uma expressão que se refere aos cabarés, aos prostíbulos, aos puteiros de rua, como são conhecidos os lugares onde a prostituição não é um serviço de luxo.

Figura 98: a realidade da prostituição nos “infernhos”



Fonte: compilação do autor¹⁴⁰

O roteiro simula uma conversa pela internet, através de áudios mandados por uma rede social, em que Clara brinca ao impor algumas condições para que seu rosto não apareça no relato que ela fará a seguir. Enquanto conta sua história a um interlocutor que não se revela – mas pelo contexto fica subentendido ser a jornalista Paula –, Clara alterna seus avatares entre várias máscaras de personagens de filmes de terror. Como se fosse um relato autobiográfico, Clara revela a sua vida, dando detalhes da relação com sua mãe e mostrando os fatos que determinaram seu caminho na prostituição.

O tipo de entrevista, realizada pelo envio antecipado de perguntas pré-determinadas, é bastante comum no jornalismo e concede tempo ao entrevistado para organizar suas respostas e filtrar melhor as informações que deseja revelar. Para o jornalista, limita sua condução da entrevista e o direcionamento dos assuntos. No entanto, muitas vezes essa é a única opção de se obter alguma informação de alguma fonte que se recusa a falar pessoalmente, como é o caso de Clara. O medo de ser identificada é proporcional às consequências que essa revelação pode trazer a sua vida. Por isso, Clara usa avatares de personagens clássicos que utilizam máscaras nos filmes e que, de alguma forma, inspiram medo a alguém. Durante o tempo do seu relato, onde se alternam cenas de sua vida e trechos da conversa na rede social, Clara troca de máscara

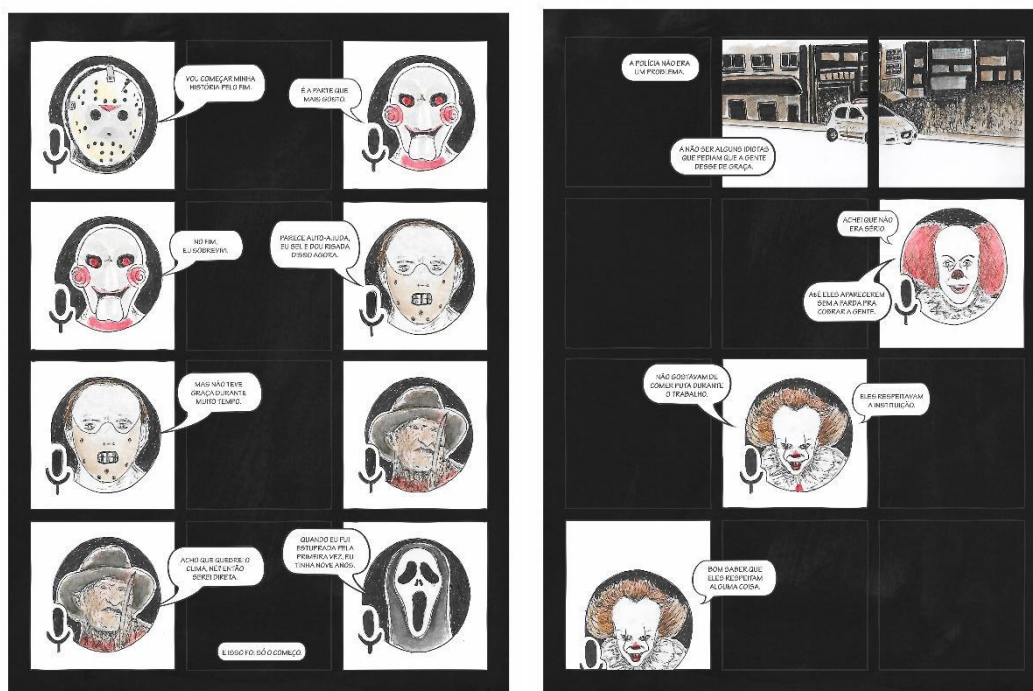
¹⁴⁰ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.72 e p.73), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

doze vezes. As máscaras usadas são icônicas: Guy Fawkes em *V de Vingança* (2005); Jason Voorhees em *Sexta-Feira 13* (da parte II em diante, como nos lembra o filme *Pânico*, cuja máscara também aparece na lista); Jigsaw em *Jogos Mortais* (2004); Hannibal Lecter em *O silêncio dos inocentes* (1991); Freddy Krueger em *A Hora do Pesadelo* (1984); Ghostface em *Pânico* (1996); o coelho em *Donnie Darko* (2001); o palhaço Pennywise em *It – A coisa*, nas versões de 1990 e 2017, além de famoso balão vermelho usado pelo palhaço; o Fantasma em *O Fantasma da ópera* (1986); e Darth Vader em *Star Wars* (1977).

A máscara sempre foi usada como simbologia das inúmeras personagens que a pessoa adota a partir de seus sentimentos pessoais e os múltiplos papéis sociais que desempenha ao longo da vida. Carl Jung (2008) desenvolve a ideia de “persona”, entendendo as máscaras sociais do indivíduo como uma defesa em determinadas situações. Já Goffman (1985), trata as máscaras como representação do indivíduo, a partir de sua ideia de realização dramática e encenação, colocando que a sociedade em que vivemos é meramente um palco onde os atores têm condições de manipular e reter informações sobre si, sempre com um objetivo de conseguir uma impressão favorável. Ou seja, as máscaras sociais servem para permitir o desempenho de papéis específicos de acordo com a situação.

Em CLARA, o uso da máscara como avatar durante a conversa é uma forma de a entrevistada manter sua identidade segura, mas também é um modo de se perceber socialmente. A ideia de terror está associada ao medo de revelar seus dramas publicamente, seja buscando ajuda ou denunciando abusos em família. A incerteza de ser ouvida e o medo de ser desacreditada são as realidades presentes em Clara, que precisa relatar sua vida sem perder o pouco da esperança que ainda tem.

Figura 99: as máscaras do terror



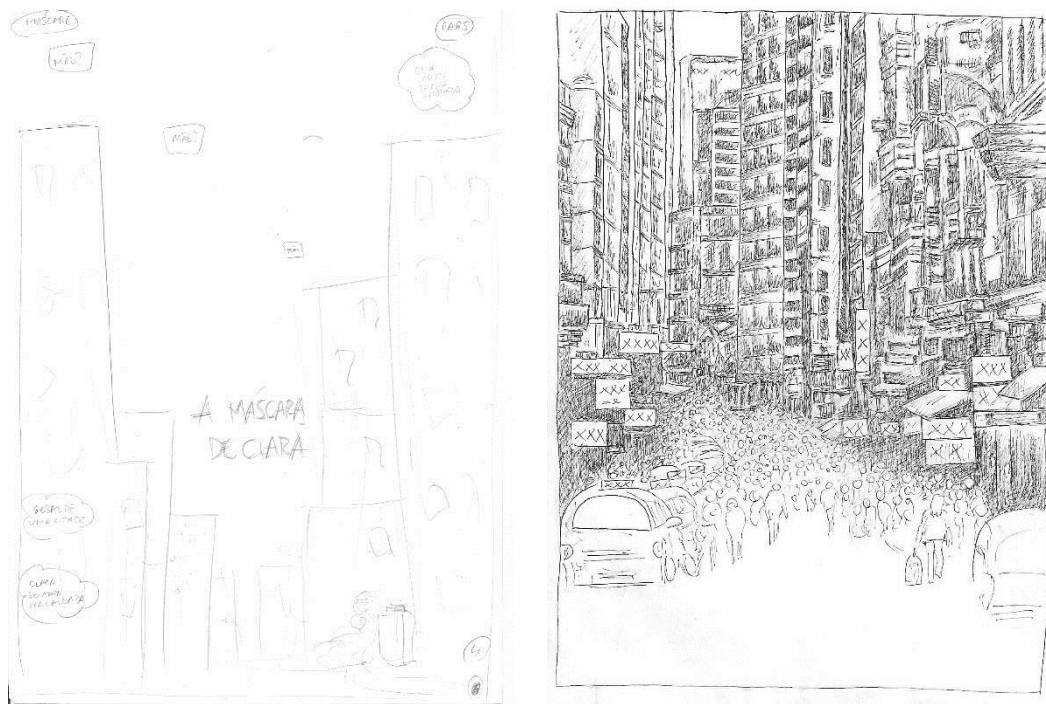
Fonte: compilação do autor¹⁴¹

Ironicamente, os avatares usados por Clara são ilustrados de forma bem mais “real” e detalhada – como se fossem fotografias dos filmes – do que as personagens, que contam com um traço mais cartunizado. A simplificação do traço das personagens também contrasta com o detalhamento do *background*, que busca, na reconstrução minuciosa dos lugares e cenários, causar uma sensação de desconforto e de desorientação. Nas referências internas e externas, a aglomeração de pessoas se transforma em uma mancha gráfica disforme, e os prédios, grandes e opressores, exageram nas informações visuais. Para conseguir esse resultado, utilizei alguns conceitos da arte Bauhaus, como a perspectiva e simetria das ruas e prédios, e destaquei algumas características arquitetônicas próprias dessa escola artística, como o uso de linhas retas simplificadas e formas geométricas. Também exagerei na ilustração de fachadas com muitas janelas, no uso de pilares ou formas verticais que sustentam as construções, e principalmente trabalho o contraste entre o preto e o branco, típico da “arquitetura reproduzível” da escola Bauhaus, que resulta na ideia visual de um conjunto de prédios iguais. Essa simetria e perspectiva opressora das ruas e prédios, destacada pela quantidade e proporção dos quadros desenhados, ficam muito evidentes na cena em que Clara chega na cidade (Figura 100). A localização de Clara se dá pela aplicação da cor azul, que será reutilizada para destacar a

¹⁴¹ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.64 e p.71), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

personagem em outras cenas e quadros. Essa cor fria, que dá o tom dos sentimentos de Clara, contrasta com a variação mínima das cores quentes, mas de tons terrosos, que surgem apenas em pequenos detalhes (Figura 101).

Figura 100: cenários de simetria e opressão



Fonte: compilação do autor¹⁴²

Figura 101: a personalidade em tons de azul



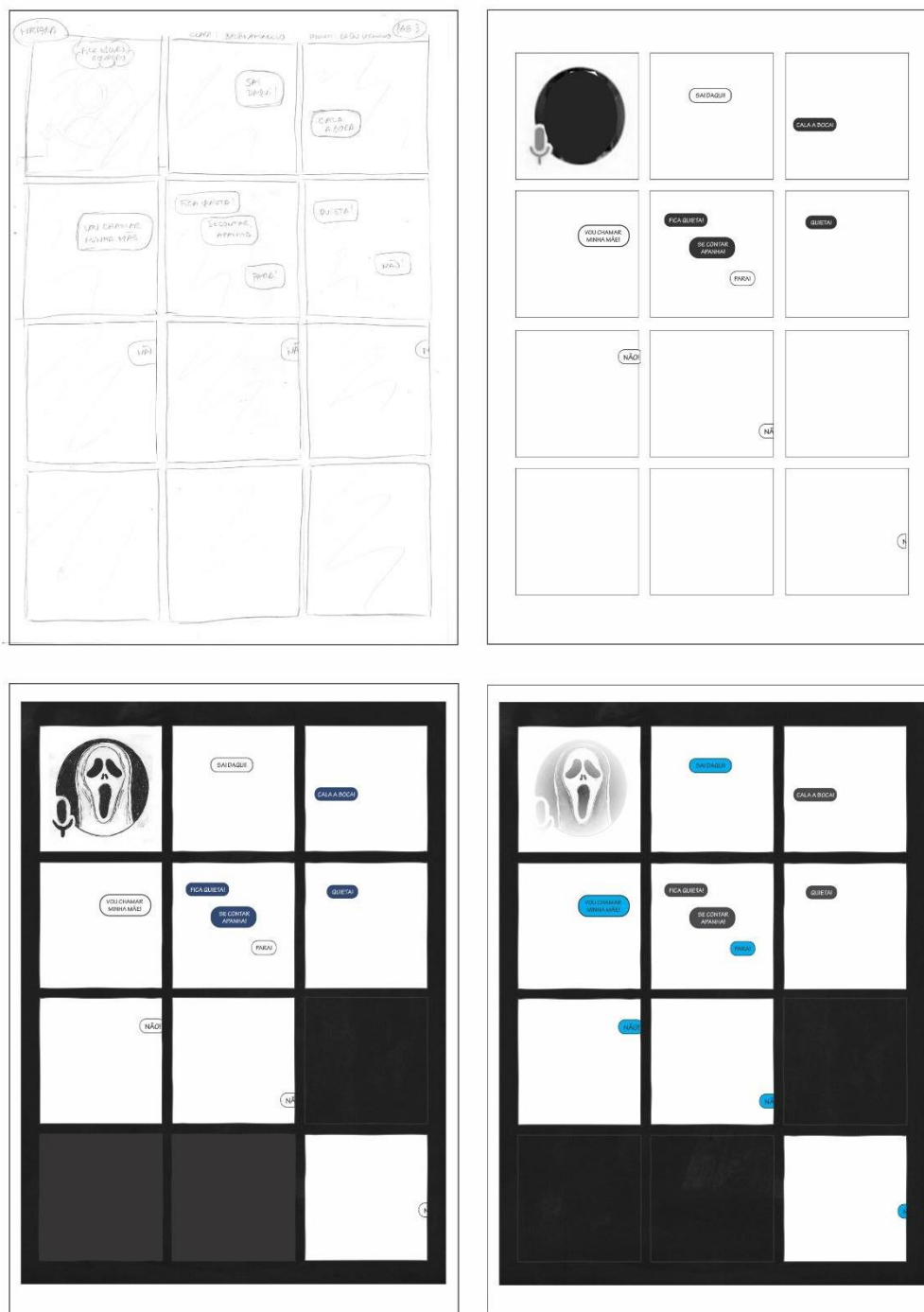
Fonte: compilação do autor¹⁴³

A simetria inspirada pelo Bauhaus também influenciou na composição dos quadros e sua consequente montagem (ou desmontagem). Todas as páginas foram planejadas e construídas a partir de uma ideia de proporção, representada pela divisão igualitária dos quadros, que possuem o mesmo tamanho, sem nenhuma variação durante toda a história. Ou seja, toda página é dividida em doze quadros iguais (Figuras 102 e 103), sendo que cada cena do relato de Clara ocupa três quadros, sempre no sentido horizontal (Figuras 104 e 105).

Figura 102: página de doze quadros proporcionais

¹⁴² Composição e montagem da página 5 de CLARA, disponibilizado neste estudo como Anexo 10, e trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.67), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

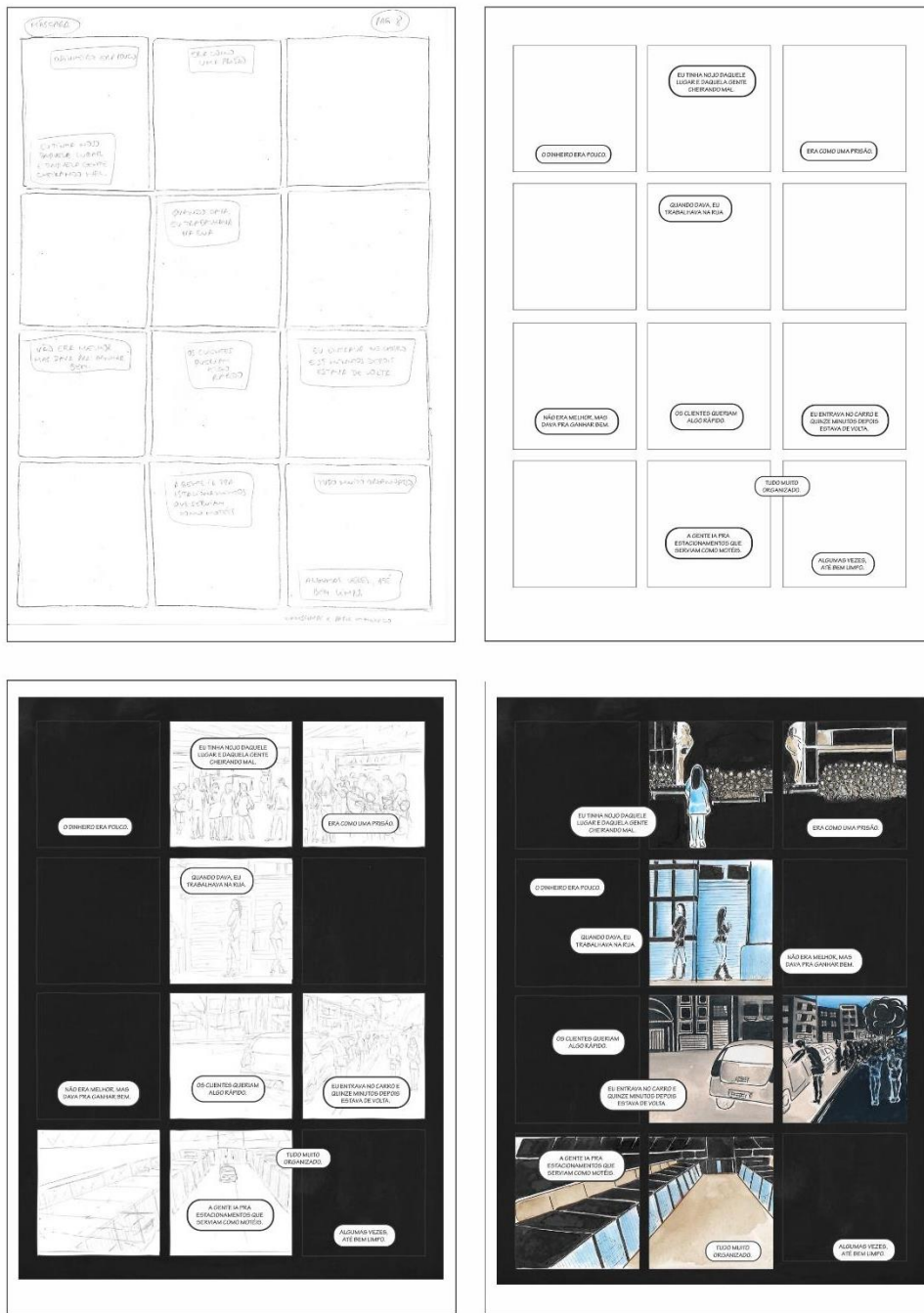
¹⁴³ Recorte da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.74), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁴⁴

Figura 103: página de doze quadros proporcionais

¹⁴⁴ Etapas de composição e montagem da página 3 de CLARA, disponibilizado neste estudo como Anexo 10, e trecho da obra ELAS: um documentário em quadrinhos (p.63), graphic novel disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁴⁵

Figura 104: cena horizontal de três quadros proporcionais (completa)

¹⁴⁵ Etapas de composição e montagem da página 8 de CLARA, disponibilizado neste estudo como Anexo 10, e trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.70), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁴⁶

Depois da composição minuciosa dos quadros, passei a testar a retirada de alguns deles para “bagunçar” a ideia simétrica de organização, pois queria provocar uma sensação de incompletude e um sentimento de vazio ou incerteza. Comecei então a montar os quadros como se faltasse um ou mais pedaços de cada cena, eliminando vários quadros e mantendo alguns quadros-chaves para o entendimento narrativo. A ausência desses quadros (ou peças) remete tanto à fragmentação visual quanto à fragmentação das histórias, trechos costurados e encaixados ao roteiro. O fundo preto ressalta essa incompletude e os balões e recordatórios passam a desempenhar um papel visual tão importante quanto os quadros. Ou seja, não estão apenas sendo usados como invólucros para os pensamentos ou falas de Clara, mas estão integrados a cada ação dela. Isso fica evidenciado em alguns momentos essenciais: modificam suas cores para diferenciar as personagens; exibem cortes ao se integrar com os quadros, demonstrando um silenciamento forçado da fala; diminuem de tamanho para evidenciar um cenário opressor; e também indiciam as redes sociais ao mediar o áudio gravado por Clara, na sua conversa unilateral. Pensar estrategicamente na disposição dos balões e recordatórios é essencial, tanto que eu costumo começar minhas histórias pela composição dos diálogos na página, como mostram os exemplos anteriores. Dessa maneira, posso visualizar mais claramente os caminhos que devo seguir.

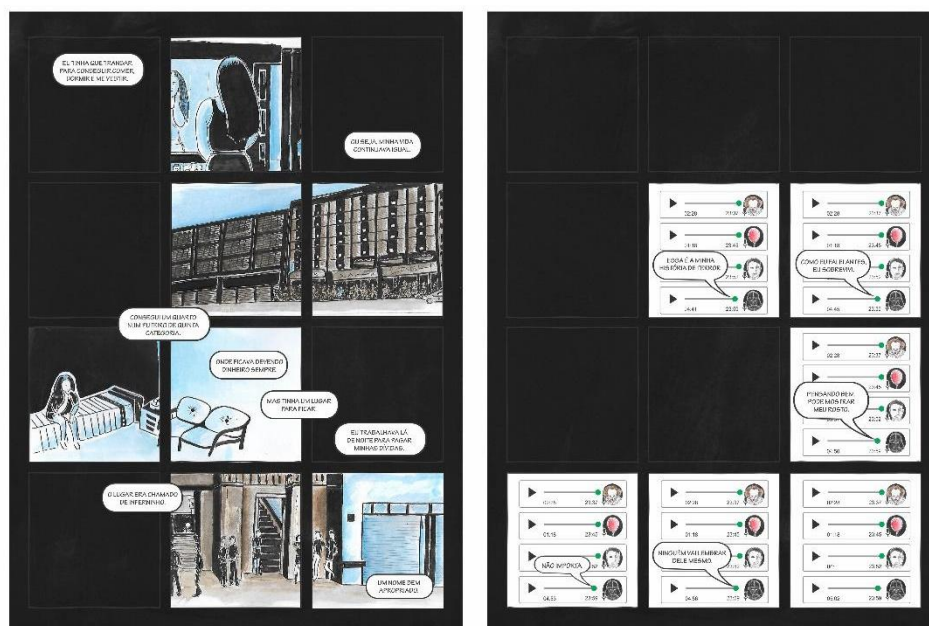
¹⁴⁶ Montagem de imagens de CLARA, desenhos completos de cena, disponibilizados neste estudo como Anexo 10.

Figura 105: cena horizontal de três quadros proporcionais (completa)



Fonte: compilação do autor¹⁴⁷

Figura 106: Montagem final das cenas com balões e recordatórios



¹⁴⁷ Montagem de imagens de CLARA, desenhos completos de cena, disponibilizados neste estudo como Anexo 10.

Fonte: compilação do autor¹⁴⁸

Esse trabalho de montagem e desmontagem de quadros, como se fosse um jogo, foi uma forma de ressaltar a importância dos limites da sarjeta, que é espaço de imaginação dos quadrinhos que atinge diretamente a razão e a emoção do leitor. É ele que vai buscar o sentido em cada elemento – e no modo em que está distribuído na página – e que vai construir o entrelaçamento entre tudo o que vê e o que não vê na história. A montagem final é, muitas vezes, uma jornada pessoal.

3.2 PAULA + eu: a história de dois jornalistas ou o arco do tempo jornalístico e os fragmentos de um documentário em quadrinhos

Um dos maiores desafios dos quadrinhos é a capacidade de expressar ou entender a noção precisa do tempo. Algumas vezes, isso pode ser facilitado com o apoio de objetos simbólicos, como o relógio (CHINEN, 2011, p.40), da forma que foi usado na história de Bia. No entanto, nem sempre esses objetos de simulação do tempo são recursos narrativos que funcionam em uma história em quadrinhos, que têm na relação entre tempo e espaço um caminho cheio de incertezas e possibilidades. Para Eisner (1995), o tempo é um elemento estrutural essencial nas histórias em quadrinhos (p. 25) e o *timing* é o uso dos elementos do tempo para que se possa obter uma mensagem ou emoção específica (p.26). Segundo o autor,

O fenômeno da duração e da sua vivência – comumente designado com *tempo (time)* – é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles [...] O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da nossa experiência. (EISNER, 1995, p. 25)

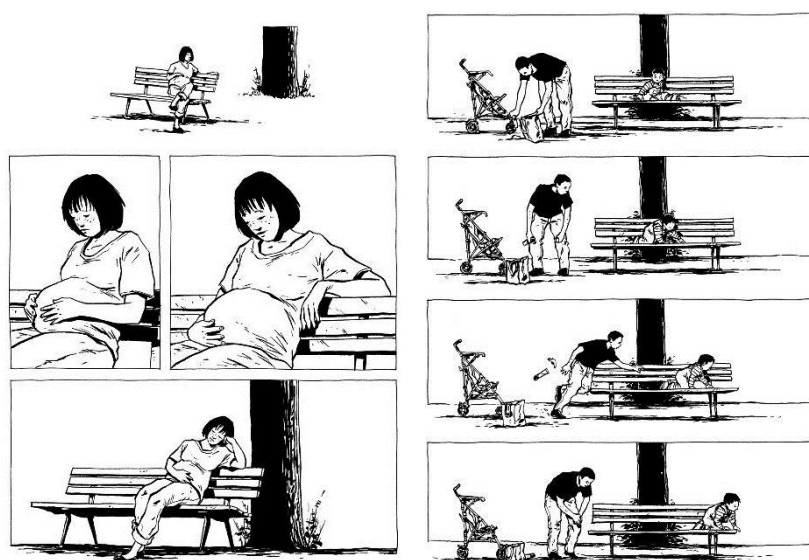
Eisner (1995) também afirma que “o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele comunica o tempo” (p.28). Para McCloud (2012), os quadrinhos se baseiam em uma ideia simples, que é “a ideia de posicionar uma imagem após outra para ilustrar a passagem do tempo” (p. 7). Segundo o autor:

¹⁴⁸ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.69 e p.75), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro, onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes. É um processo que pode ser quantificado, classificado, até mesmo mensurado, e, todavia, permanecer misterioso pela forma como ilustra imagens mentais. Em seu uso da sequência visual, os quadrinhos substituem o tempo pelo espaço. No entanto, não existe uma norma de conversão, o tempo flui nos quadrinhos numa assombrosa variedade de maneiras. Com imagens inertes que estimulam um único sentido, os quadrinhos representam todos os sentidos e pelo caráter de suas linhas, representam o invisível mundo da emoção. Linhas que evoluem e se tornam elas próprias símbolos ao dançarem com os símbolos mais jovens chamados palavras. (2012, p. 7)

Em *Um pedaço de madeira e aço* (2018), o quadrinista francês Chabouté não utiliza nenhum texto ou objeto de contagem de tempo, mas faz um dos mais emocionantes relatos sobre a passagem do tempo nos quadrinhos. A obra conta a história de um simples banco de uma praça qualquer que, através do tempo, permanece no mesmo lugar. O que importa são as histórias das personagens que interagem com o banco, revelando suas rotinas, suas emoções e seu efêmero tempo de vida, que transcorre de uma maneira natural. Sempre mantendo ângulos de visão que enquadram o banco, Chabouté faz o tempo fluir por imagens como a chuva, o vento e o frio, causando a simples sensação de que os anos passam, as pessoas crescem e as despedidas são inevitáveis.

Figura 107: O tempo e as vidas em *Um pedaço de madeira e aço*





Fonte: Chabouté (2018)

Já em *Aqui* (2017), o quadrinista Richard McGuire captura o tempo em um único espaço: um quadro, que se repete ao longo das 150 páginas da obra, e que dá a visão geral da sala da casa da sua família, percorrendo milhares de anos, do passado ao futuro, para mostrar o que aconteceu – e imaginando o que acontecerá – ao longo dos anos naquele mesmo lugar. Simultaneamente, diferentes imagens de gerações da mesma família dividem o mesmo espaço e tempo, contando uma história com elementos autobiográficos que se torna única na forma dos quadrinhos.

Figura 108: O espaço que enquadra o tempo em *Aqui*





Fonte: McGuire (2017)

Mas talvez nenhuma obra em quadrinho tenha uma relação tão orgânica com o tempo quanto a obra *Gasoline Alley*, já mencionada anteriormente. Considerado um documentarista da classe média americana do início do século XX, o autor Frank King passou quarenta anos contando diariamente a história de Walt Wallet e seu filho Skeeze, achado na porta de sua casa quando bebê. Em um pequeno local chamado “beco da gasolina”, foi possível acompanhar detalhadamente o crescimento das personagens locais, nas suas passagens pela infância, adolescência, juventude e idade adulta, como se fosse a passagem do tempo real. Ou seja, nesses quarenta anos, foi possível acompanhar o crescimento real de Skeeze, comemorar todo ano seu aniversário no dia 14 de fevereiro – data em que foi encontrado na porta por Wallet –, se alegrar

com seu emprego, festejar seu casamento, e torcer por sua volta do campo de batalha da Segunda Guerra Mundial. *Gasoline Alley* foi uma obra em quadrinhos que realmente procurou ilustrar a passagem do tempo e continua sendo produzida até hoje por diversos quadrinistas.

As obras mencionadas servem como inspiração para as partes que compõem o que eu chamo de “arco do tempo jornalístico” da obra *ELAS*. É a partir da ideia de separar o tempo em quadros, que se dividem por anos, que vamos montar, Paula e eu, a nossa história como jornalistas, durante o tempo de construção dessa obra, andando sempre pelas fronteiras entre os quadrinhos e o jornalismo. Por isso, uso aqui alguns conceitos da intermedialidade, principalmente ao tratar da representação da realidade, necessária ao reconhecimento da obra como documental. Para isso, passo a indiciar, pela imagem gráfica dos quadrinhos, o “fazer jornalístico”, ou seja, passo então a mostrar as ações de Paula como jornalista, encontrando as entrevistadas, realizando as entrevistas e anotando as informações. No meu caso, também passo a me retratar como jornalista ao entrevistar a Paula, tirando fotos e filmando as entrevistas em épocas diferentes. O uso da fotografia também assume aqui um papel indicial ao representar a realidade dessas entrevistas. Além disso, também é imprescindível que o leitor entenda a importância da passagem do tempo e da percepção do tempo atual. Por isso, na última entrevista com a Paula, ela é retratada usando uma máscara, realidade da pandemia causada pela COVID-19. E na minha participação, os dados e as informações jornalísticas, veiculadas na imprensa, são de extrema importância para apresentar uma realidade marcada por índices crescentes de violência contra mulheres e crianças. Além disso, uso da imagem pública governamental para mostrar, através de notícias verdadeiras, os ataques à profissão de jornalista, que virou alvo político apenas por realizar seu trabalho de forma profissional. Essas informações, que refletem a realidade de 2021, não devem ser entendidas como objeto de crítica política, mas como elementos que ilustram um período histórico do país, que precisa ser especificado para que o leitor entenda o rumo documental que a obra assume. No fim, essa foi a base da construção de uma obra que documenta o processo criativo que integra o jornalismo aos quadrinhos. O resultado mostra o caminho percorrido por dois jornalistas e suas dúvidas sobre a própria validade do que estão construindo.

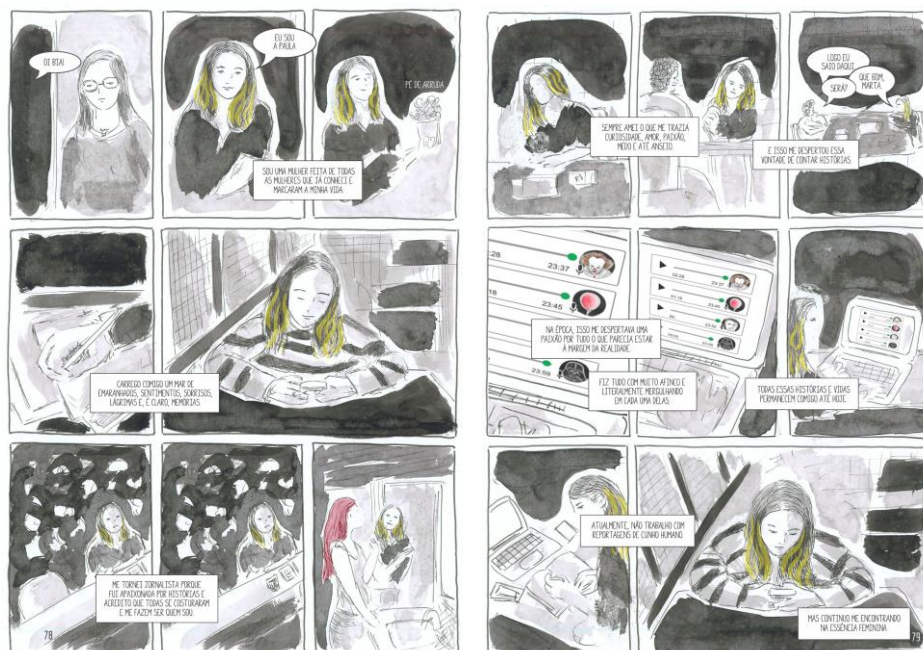
A ideia de documentário em quadrinhos surgiu exatamente da intenção de especificar o processo de produção através de cinco anos de trabalho e os efeitos decorrentes das mudanças contextuais ocorridas nesse período. Nós começamos esse caminho de uma maneira jovial e intensa, como dois jornalistas ainda em vida universitária – Paula na graduação e eu no mestrado –, em busca de novos caminhos e desafios. Para as entrevistadas Bia, Sofia, Marta e Clara, esse tempo foi transformado em um espaço próprio dos quadrinhos, onde se misturam

relatos jornalísticos e biográficos que não perdem a sua atualidade, independentemente da situação. O tempo de *ELAS* é um tempo que moldamos e modificamos com o acréscimo de nossas memórias e experiências.

O roteiro do “arco do tempo jornalístico” é dividido em quatro partes: *Paula; Arlei; Paula & Arlei*; e *Fragmentos*. Todas as partes se conectam, tanto no tempo quanto no espaço, construindo um labirinto de imagens que revela a produção de uma *graphic novel* sobre o processo criativo de dois jornalistas, aqui denominado de documentário em quadrinhos. Cada etapa de produção é marcada por quadros que são dispostos de forma não linear, fazendo com que o leitor “vá e volte” no tempo, viajando de 2016 a 2021, para acompanhar e entender as decisões que determinam os caminhos da obra. Apenas três quadros são datados: um quadro que marca o início do processo, em 2016, um quadro que mostra uma publicação antiga de 1993, e um quadro que marca o final do processo, em 2021.

Paula: história de duas páginas, essa parte é composta basicamente por cenas da Paula, no exercício do jornalismo, dispostas em quadros verticais simétricos, e uma cena destaque em cada página. Essa cena, uma imagem que ocupa dois quadros, serve para ilustrar e destacar a Paula em 2021. Ao seu redor, as imagens dos quadros menores mostram detalhes das entrevistas feitas por Paula em 2016. A simetria e a disposição dos quadros buscam um efeito de equilíbrio e organização, denotando um planejamento típicos das entrevistas jornalísticas. Essas entrevistas, que mostram as ações de interação de Paula com suas entrevistadas, são reveladas por um novo ângulo, ressaltando, pela primeira vez, o rosto da entrevistadora, sempre ilustrada graficamente pelas mechas douradas do seu cabelo. É possível então acompanhar a visão da Paula na sua visita ao apartamento de Bia e no seu encontro no bar com Sofia, tanto no balcão quanto no banheiro. A conversa com Marta na prisão também é destacada, no momento em que as duas se encontram sentadas à mesa, antes de iniciar a entrevista. Por fim, é possível acompanhar a conversa, pelo computador, que Paula supostamente mantém com Clara, com destaque especial aos avatares da entrevistada. No entanto, os pensamentos retratados nos recordatórios não validam as imagens do passado, já que em 2021 Paula faz uma divagação e revela que há tempos não trabalha mais como jornalista. Suas palavras, filosóficas à sua maneira, mostram determinação e, ao mesmo tempo, uma certa desilusão e tristeza, sentimentos que dão o tom do final desse processo.

Figura 109: Paula e o tempo: o que mudou no processo



Fonte: compilação do autor¹⁴⁹

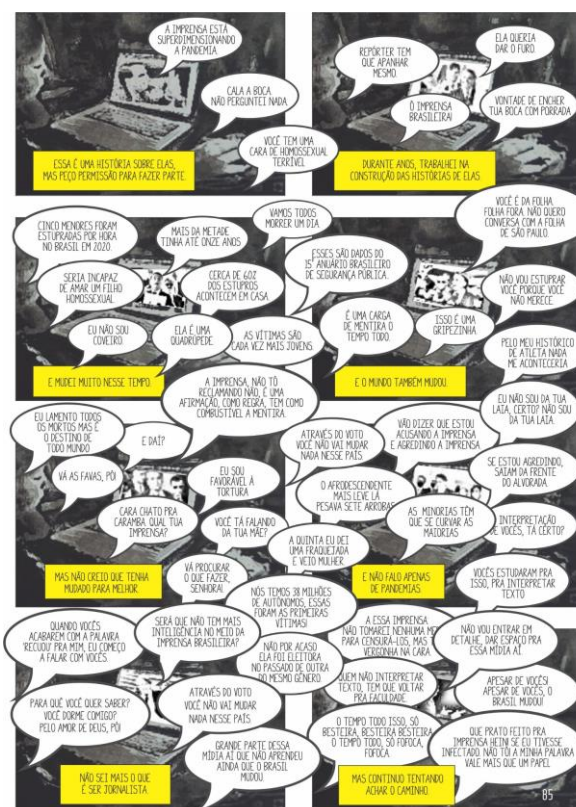
Arlei: “essa é uma história sobre elas, mas eu peço permissão para fazer parte”. É assim que eu anuncio minha participação direta, como personagem, dessa parte que foi um acréscimo surgido na finalização da obra, quando percebi que a discussão ia além das entrevistas e passava a se concentrar também na discussão sobre os fatos que incentivam a ser jornalista. Como a Paula tinha dado seu relato atual sobre o seu papel como profissional, me senti na obrigação de também dar a minha opinião sobre o atual momento. Faço isso de forma sucinta, em uma única página, onde uma mesma imagem se repete, em 2021. A única coisa que muda é a tela do notebook, que vai alternando cenas do então presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, em diversas entrevistas aos veículos de comunicação durante os últimos anos. O movimento da página é causado pela representação dessas falas, descritas nos balões que apresentam as polêmicas declarações do governante. À medida que os balões aumentam em quantidade, temos o simbolismo do aumento de som e também do excesso de declarações e informações. O conteúdo dessas declarações são frases que inferiorizam o trabalho do jornalista, além de dados sobre o aumento da violência infantil e da violência contra a mulher. Todas as declarações são notícias apresentadas e debatidas publicamente pela imprensa.

Nesse caso, a informação factual se torna importante para indiciar a realidade brasileira, marcando um período que preciso identificar na obra *ELAS*, já que esse tempo é essencial para

¹⁴⁹ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.78 e p.79), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

o entendimento da obra como documental. Através de informações e elementos históricos, políticos, sociais e econômicos, de um período da realidade brasileira, eu faço uma reflexão sobre o papel do jornalista, que se sente desestimulado a seguir na profissão ou é impelido ao distanciamento, como é meu caso e também o de Paula. É uma grande ironia, já que a obra *ELAS* deveria ser o resultado do nosso empenho e dedicação à profissão.

Figura 110: Arlei e o tempo: o que mudou no processo



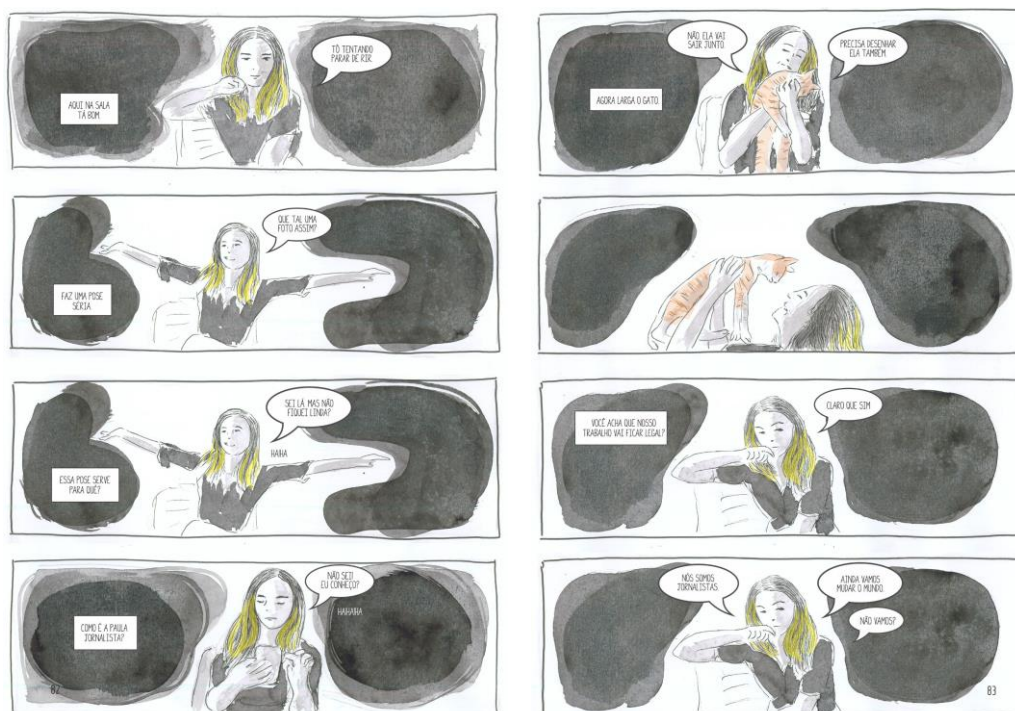
Fonte: compilação do autor¹⁵⁰

Paula & Arlei: esse é o relato da primeira entrevista com a Paula, realizada no seu apartamento, em maio de 2019. Eu fui o entrevistador e fotógrafo, registrando o momento, em fotos e vídeos, em que a Paula fala um pouco da sua vida e de seu trabalho como jornalista. No roteiro final, optei por cortar os fatos sobre a vida da Paula e me concentrei mais em sua personalidade, mostrando a nossa relação jornalística, sem entrar em um caminho de relatos biográficos. A importância simbólica desse momento está retratada na obra *ELAS*, em duas páginas que mostram apenas as imagens da Paula durante a entrevista, sem nenhuma informação aparentemente relevante. Os quadros horizontais, montados de forma linear,

¹⁵⁰ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.85), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

retratam os momentos de preparação da entrevista, com uma descontração acentuada pela presença de uma gata, *pet* de estimação de Paula. Essas imagens, aparentemente fora de contexto, terão grande importância no processo de produção da obra, que será descrito a seguir.

Figura 111: Paula, Arlei e o tempo: o que mudou no processo



Fonte: compilação do autor¹⁵¹

Fragments: esta é tanto a fase inicial quanto a fase final da obra *ELAS*. São quatorze páginas – sete páginas duplas na forma de *slash pages* – que mostram, de forma documental, o processo de criação e produção da obra durante cinco anos. O formato impresso aqui assume uma importância narrativa, já que entre a página sete e oito é acrescentada uma nova lombada – como os *comic-books* – que tanto conecta quanto separa as histórias criadas a partir das entrevistas. Ou seja, é o momento em que os autores apresentam as histórias das entrevistas, que são conectadas pelos recordatórios. Ao final delas, voltamos ao ponto em que o relato da produção tinha parado – ou havia sido dividido pelo acréscimo da lombada com as histórias das entrevistas. São histórias dentro da história, independentes como realmente são, mas ligadas de forma estrutural ao processo de criação e produção apresentados.

¹⁵¹ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.82 e p.83), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

O estudo da composição e montagem dessa parte foi longo, sendo direcionado para funcionar como um só processo. A necessidade de contar uma história fragmentada sem perder o sentido histórico e narrativo exigiu um planejamento atípico, pois tive que reescrever o roteiro à medida que ia desenhando as páginas, já que a própria posição dos quadros exigia uma nova reestruturação dos textos nos balões e recordatórios. O corte e o acréscimo de cenas foram realizados até o último momento da produção e poderiam continuar, se tivesse mais tempo disponível. Isso demonstra que esse é um processo em eterna mutação e que depende tanto de fatores internos quanto externos para gerar o sentido pretendido.

Todas as páginas do processo de produção são compostas e montadas da mesma forma: uma cena de fundo que mostra uma ação e diversos quadros dispostos de maneira aleatória pelas páginas. O cenário de fundo, que ocupa sempre duas páginas, mostra uma ação no futuro. Ou seja, ela ainda não aconteceu. É uma sequência de cenas em que eu confiro a obra finalizada e impressa, algo que um dia irá acontecer, mas ainda não aconteceu. Essa brincadeira com o tempo é simbólica, já que as questões sobre o tempo e o espaço definem toda a parte do processo de criação e produção da obra. Os quadros dispersos mostram a variação do tempo durante os cinco anos de produção: cada quadro mostra um determinado período da produção e uma ação que resultou em uma decisão tomada. Essa forma documental de representar o trabalho de confecção da *graphic novel* se originou das inúmeras anotações feitas durante o processo, bem como dos registros fotográficos e audiovisuais realizados. São esses registros que se misturam aos desenhos, indiciando uma realidade que aconteceu de fato.

Os quadros mostram as ações de 2016 a 2021 e estão sempre destacados pelos meus diálogos com a Paula, que são representados por recordatórios preenchidos de forma diferente para deixar evidente de quem é a fala. Dessa forma, o leitor precisa montar sua própria linha de raciocínio, interligando com as informações obtidas nas histórias das entrevistas e com os elementos de ligação dispostos por toda a obra, muitas vezes destacados simbolicamente por cores específicas. Isso vai levar ao processo de criação da obra e suas evidentes mudanças, que são afetadas pelos fatos de um Brasil em desconstrução política, social e econômica. Esses fatos são essenciais para a narrativa de *ELAS*.

Neste estudo, para efeitos de explicação metodológica, eu vou relatar as ações dos quadros da forma como eles são dispostos na página. Por isso, faço uso da cena completa, que usa duas páginas da história em quadrinhos.

CENA 1:

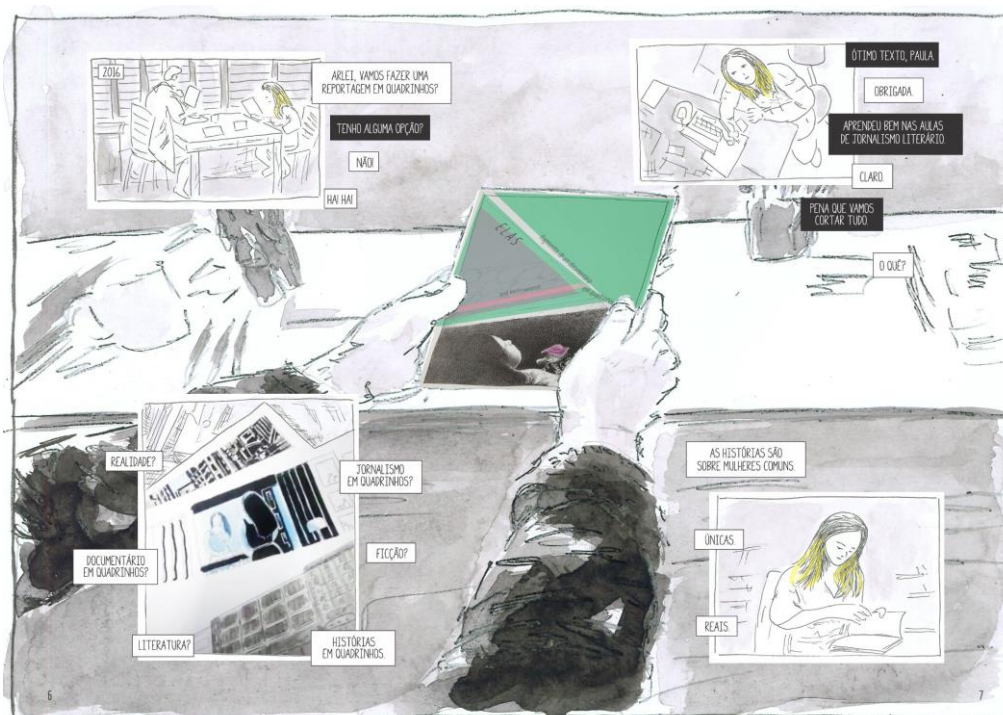
Quadro 1 (2016): Paula e eu nos encontramos na cafeteria e Paula me convidou para a produção de uma reportagem em quadrinhos para a revista Unicom. Cafeterias sempre foram nosso ponto de encontro e serão mencionadas em uma brincadeira no final da história.

Quadro 2 (2020): produção dos desenhos da obra e questionamentos óbvios sobre o que realmente está sendo feito. A imagem mostra um detalhe das páginas de Clara.

Quadro 3 (2016): Paula reescreve os textos das entrevistas antes da minha edição e adaptação e brinco com o fato de que irei mudar tudo.

Quadro 4 (2019): Paula recorda sobre as histórias das entrevistadas, em um momento de reflexão durante uma entrevista. Sempre me surpreendeu como Paula demonstra o seu apego as suas histórias.

Figura 112: Fragmentos: Cena 1



Fonte: compilação do autor¹⁵²

CENA 2:

Quadro 1 (2020): Processo de desenho e pintura da história de Marta e a lenta confecção das páginas, criadas e produzidas sem recursos digitais.

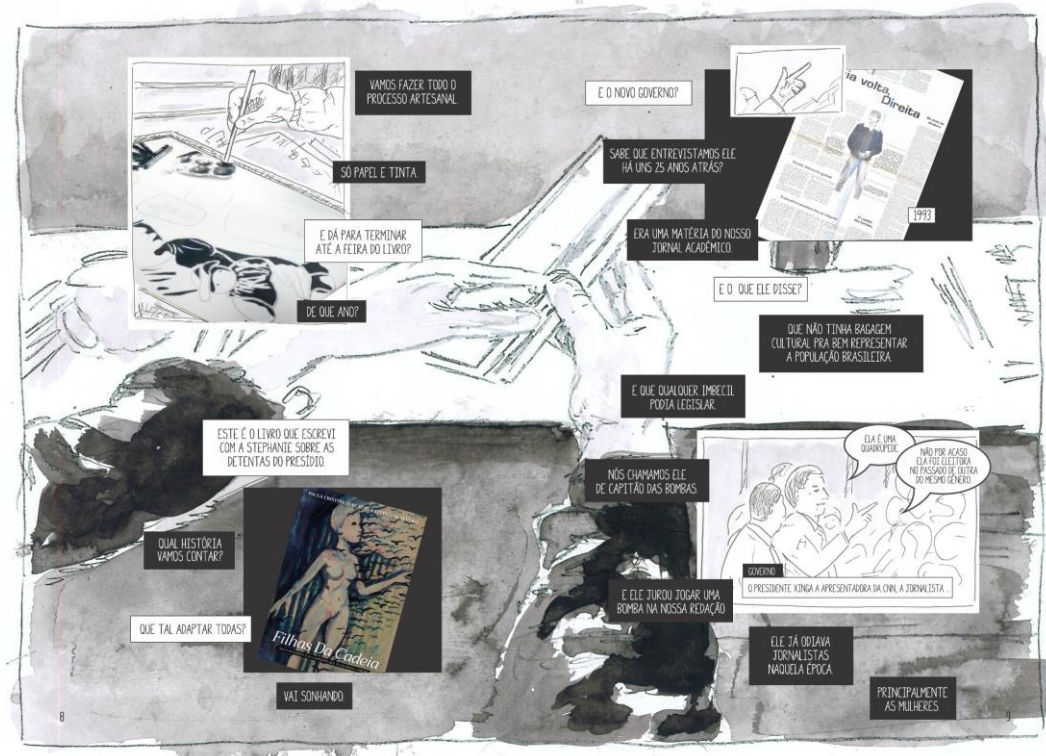
¹⁵² Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.6 e p.7), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

Quadro 2 (2016): Paula mostra o livro “Filhas da Cadeia”, que escreveu com a amiga e colega Stephanie Severo, sobre mulheres detentas do presídio local. A história de Marta é adaptada de uma dessas histórias.

Quadro 3 (2019): Paula e eu conversamos sobre os rumos políticos do Brasil, demonstrando uma clara preocupação com o nosso futuro. Revelo então que já participei de uma entrevista com o Presidente da República, na época de minha graduação, para o jornal laboratório da faculdade em Santa Maria. Para mostrar que realmente isso aconteceu, mostro a fotografia do jornal, publicado em 1993.

Quadro 4 (2021): faço a reconstrução de uma cena do Presidente do Brasil em que ele agride verbalmente a jornalista Daniela Lima, apresentadora da rede CNN, chamando-a de quadrúpede e aludindo o fato de ser mulher a uma pretensa decisão de votar na antiga presidenta Dilma Rouseff. A fala de Daniela, em uma apresentação do jornal, foi adulterada para que parecesse que a jornalista estava irritada por ler uma boa notícia sobre o governo. Uso a imagem para continuar a discussão sobre o descaso com a profissão do jornalista, que o Presidente do Brasil compactua desde os primórdios de sua carreira política, no início dos anos 90, como consta na entrevista realizada para o jornal Ramal 2366, jornal acadêmico da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria (Facos/UFSM). Na entrevista, Bolsonaro afirma que tem vergonha de ser deputado federal porque não tem preparação para tanto e que qualquer imbecil pode legislar. Entre as muitas informações contra as mulheres, ele ainda afirma que precisam fazer um controle de natalidade, ligando as trompas das mulheres, principalmente no nordeste e nas periferias: “tem que pegar as mulheres e levar. Não tem direito de ter mais filhos”.

Figura 113: Fragmentos: Cena 2



Fonte: compilação do autor¹⁵³

CENA 3:

Quadro 1 (2016): mostro para Paula os primeiros rascunhos da reportagem em quadrinhos. Como não tínhamos tempo para a produção, fizemos os desenhos em um dia. O estilo rabiscado e sem acabamento virou marca registrada.

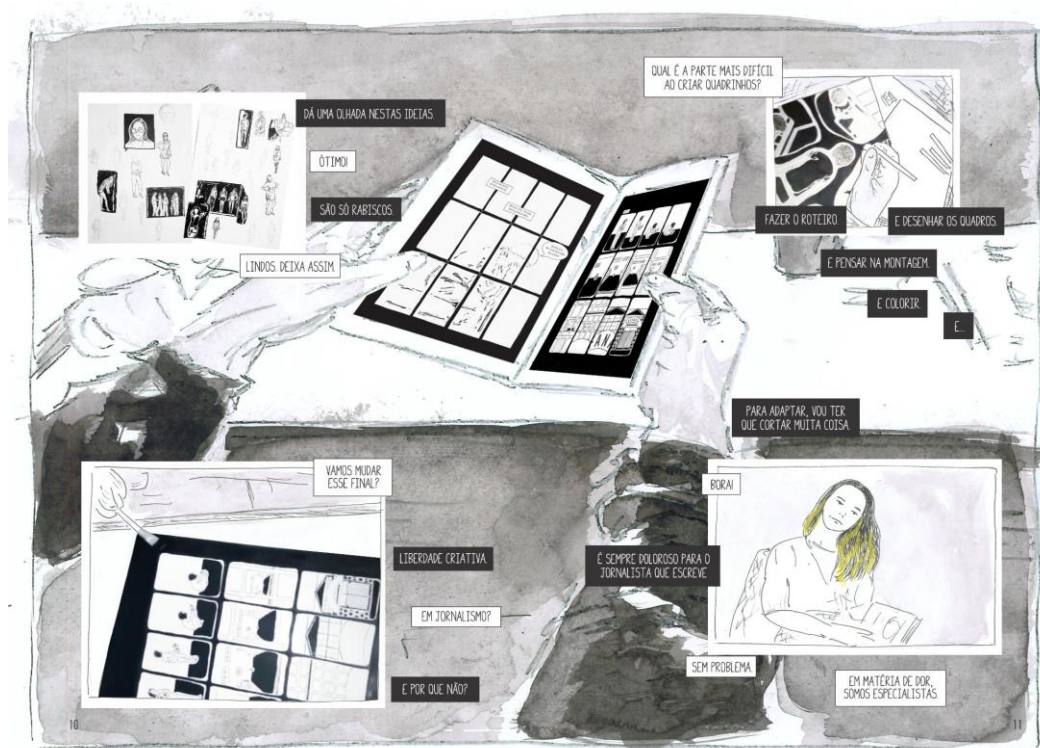
Quadro 2 (2019): eu acrescento um final fictício à história da Marta, mostrando um possível destino da boneca no orfanato. A discussão sobre mostrar os fatos como realidade ou ficção esteve sempre presente na produção.

Quadro 3 (2018): Mais uma imagem sobre a produção dos desenhos e a constante dúvida sobre qual parte é mais difícil de fazer. Todas são complexas, cada uma à sua maneira.

Quadro 4 (2016): conversei com a Paula sobre a edição dos textos jornalísticos na adaptação para os quadrinhos. Muitas vezes o jornalista não entende que essa adaptação precisa ser feita e que é impossível usar o mesmo texto jornalístico sem editá-lo. Paula entendeu perfeitamente e nunca reclamou de nenhum corte no texto dela.

Figura 114: Fragmentos: Cena 3

¹⁵³ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.8 e p.9), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁵⁴

CENA 4A:

Os recordatórios anunciam as histórias que serão retratadas e se integram com a página seguinte, passando a ocupar seu espaço.

Quadro 1 (2021): desenho da adaptação da história de Bia, agora chamada de BIA 3.0, com o uso de canetas nanquim e da cor rosa, representativa da nova adaptação colorida.

Quadro 2 (2020): desenho da adaptação da história de Marta, sendo retratada na prisão, com o uso de tinta nanquim e pincéis.

Figura 115: Fragmentos: Cena 4A – início das entrevistas

¹⁵⁴ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.10 e p.11), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁵⁵

CENA 4B:

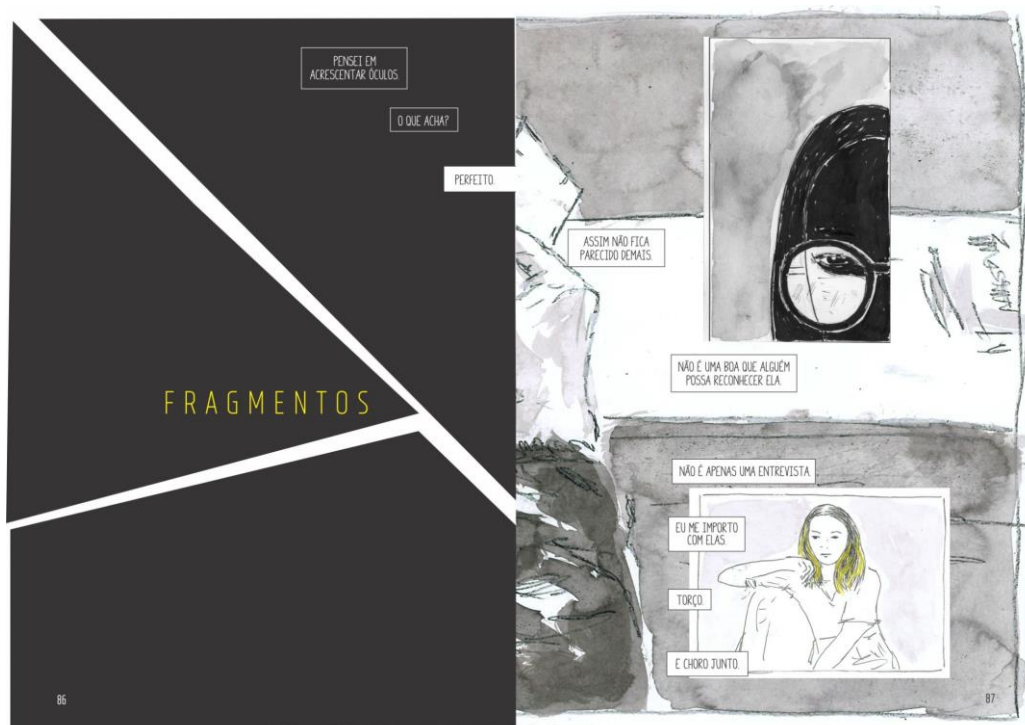
Os recordatórios finalizam as histórias que foram retratadas nas páginas anteriores e se integram com a página seguinte, voltando a ocupar seu espaço de origem.

Quadro 3 (2016): decisão de colocar óculos na personagem Bia para diferenciá-la. Nosso medo era que ela fosse reconhecida, através do desenho, já que em uma cidade pequena todo mundo se conhece. Ao mudar o visual de Bia, mudamos também um pouco da sua personalidade. O desenho usado nesse quadro foi retirado na primeira versão da história.

Quadro 4 (2019): Durante a entrevista com Paula, ela revela que sempre se importava demais com as mulheres que entrevistava.

Figura 116: Fragmentos: Cena 4B – fim das entrevistas

¹⁵⁵ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.12 e p.13), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.



Fonte: compilação do autor¹⁵⁶

CENA 5:

Quadro 1 (2021): o último encontro com Paula, antes do término do projeto, foi realizado no bar da rodoviária de Santa Cruz do Sul, às 8h da manhã, momento em que Paula esperava sua carona para viajar para a casa dos pais. Nesse momento, constatamos que mudamos muito durante essa jornada e não foi apenas pela pandemia, pelo uso de máscaras e pelas vacinas.

Quadro 2 (2019): era constante a dúvida sobre a questão da ficção e realidade. Principalmente na hora de definir o rosto de uma personagem, como Marta, já que mudamos um pouco, propositalmente, para não lembrar demais os traços originais.

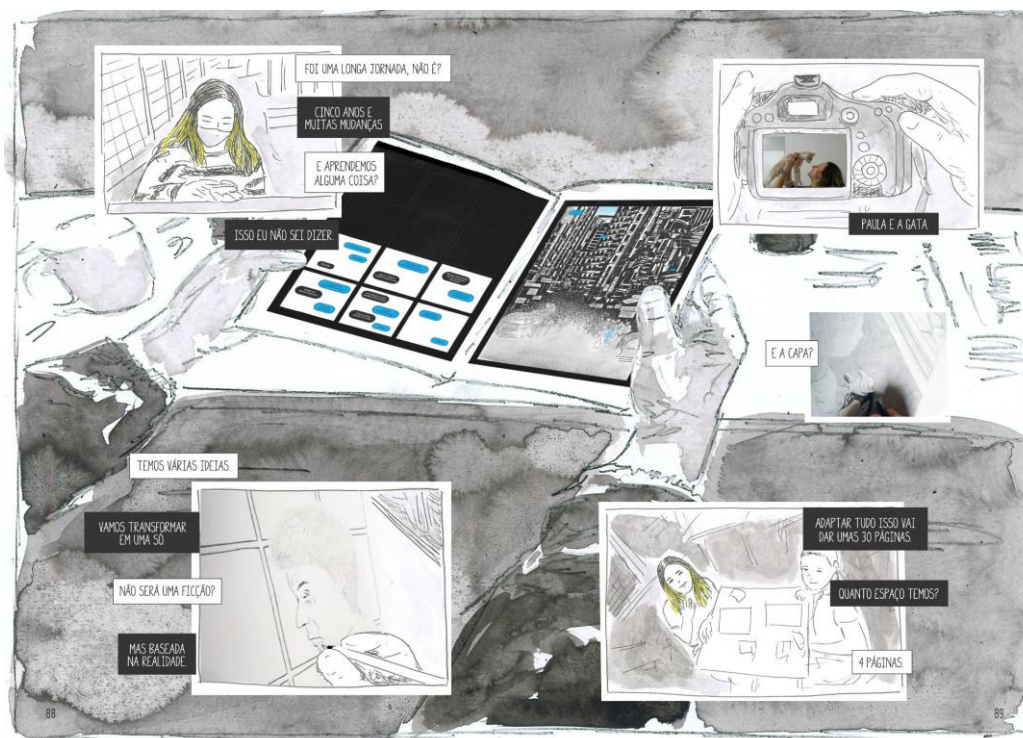
Quadro 3 (2016): esse é o registro “pedido” pela Paula durante a primeira entrevista. Desenhei a gata anteriormente e aqui eu revelo a foto do momento, como um indício que essa entrevista aconteceu realmente. A foto aqui faz uma ponte entre a imagem gráfica e a realidade, mostrando a importância dos nossos registros de produção.

Quadro 4 (2021): nesse quadro, mostro o desenho que originou a ilustração da capa, feito somente por traços de canetas nanquim.

¹⁵⁶ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.86 e p.87), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

Quadro 5 (2016): Paula e eu na cafeteria, nosso ponto de encontro, discutindo os detalhes e possibilidades da reportagem em quadrinhos.

Figura 117: Fragmentos: Cena 5



Fonte: compilação do autor¹⁵⁷

CENA 6:

Quadro 1 (2019): as constantes dúvidas de como resolver um problema gráfico. No caso da história de Marta, optamos por tratar as páginas de forma positiva ou negativa, com relação à cor adotada.

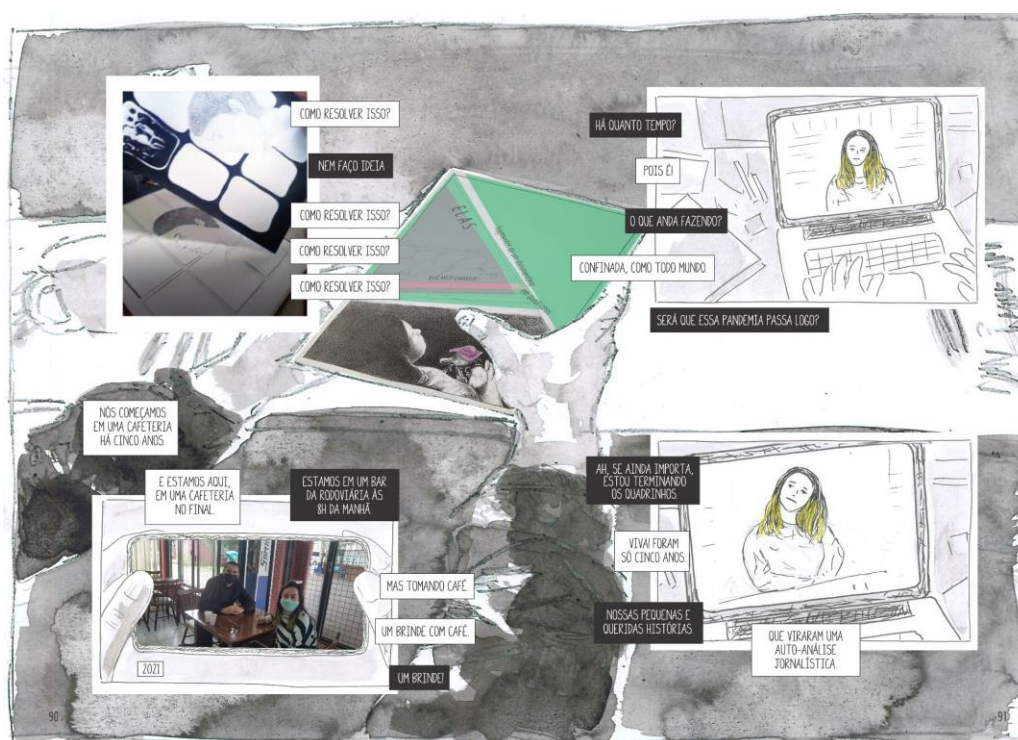
Quadro 2 (2021): o registro fotográfico, feito por uma cliente do bar da rodoviária, daquele que seria nosso último encontro, marcando o fim da jornada da obra *ELAS*.

Quadro 3 (2020): o medo e a incerteza da pandemia se alastravam. Só conversava com a Paula pela internet, mas a realidade de uma tragédia anunciada nos afastou e transformou a vida de todos. Vi a Paula cada vez menos a partir daí, mesmo com a tecnologia disponível.

Quadro 4 (2021): retomo as conversas com a Paula sobre o fim da obra e sobre a volta à vida, que não será mais normal. Como se alegrar com alguma coisa nesse contexto em que vivemos?

¹⁵⁷ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.88 e p.89), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

Figura 118: Fragmentos: Cena 6



Fonte: compilação do autor¹⁵⁸

CENA 7:

Quadro 1 (2021): da mesma forma, Paula sentia que eu havia mudado e ela estava certa. Mudei como todo mundo em um palco trágico e isso afetou meu trabalho. O resultado foi uma mudança de direção da própria obra *ELAS*, cuja forma documental agora assumia o foco.

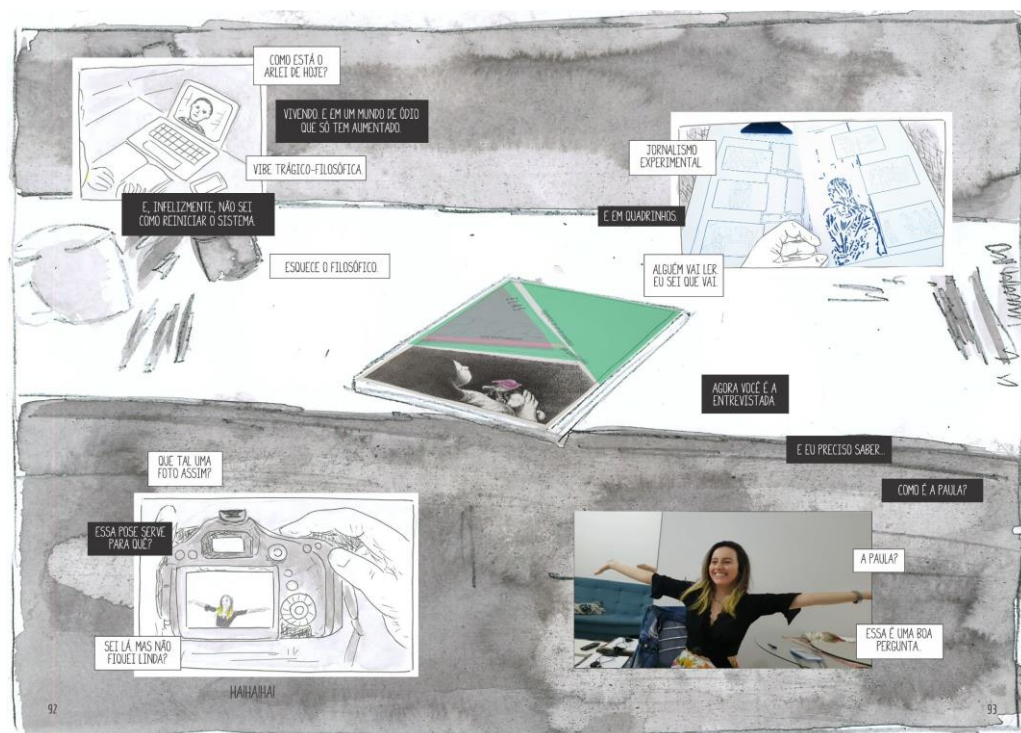
Quadro 2 (2019): a brincadeira da pose, durante a primeira entrevista de Paula. O recurso usado para distrair e divertir, se tornou não só um indício da produção, mas um símbolo de tudo que aconteceu na jornada. A pose de Paula de braços abertos, já desenhada na obra, aqui é mostrada pelo ângulo da foto e, na cena final, a própria foto será o quadro que encerra as histórias.

Quadro 3 (2020): as primeiras ideias de desenhos para a segunda adaptação da história de Bia. Ou seja, a adaptação da primeira história em quadrinhos, que era uma adaptação do texto jornalístico de Paula.

¹⁵⁸ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.90 e p.91), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

Quadro 4 (2019): a despedida de Paula e encerramento da *graphic novel*. Nesse quadro, que é a própria foto realizada na primeira entrevista com Paula, a imagem indicia e simboliza todo o processo de produção dessa obra em quadrinhos.

Figura 119: Fragmentos: Cena 7



Fonte: compilação do autor¹⁵⁹

Para lidar com a questão do tempo e do espaço na obra *ELAS*, precisei pensar na página como um elemento complexo de transformação. Esse elemento é a página na sua totalidade e não apenas o quadro em si. No meu entendimento, os quadros vão compor a página a partir de sua costura narrativa, mas é na página que todos os atores gráficos vão se apresentar. É na página que o passado, o presente e o futuro podem conviver juntos, dependendo apenas da aceitação do leitor, que pode navegar por todos os tempos simultaneamente com o olhar. E essa foi a intenção dessa forma de construção gráfica na obra *ELAS*. Eu queria que o leitor pudesse entender o processo em si, mas não queria que fosse de uma forma linear, sem maiores desafios. O ato de ler e buscar as suas próprias respostas também é uma forma de pensar narrativamente.

¹⁵⁹ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.92 e p.93), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

É isso que a obra *ELAS* se propõe e que tenta construir, de todas as formas, seja documental, jornalística ou em quadrinhos.

4 *ELAS*: A GRAPHIC NOVEL

No total, foram 96 páginas produzidas para a obra *ELAS – um documentário em quadrinhos*. Dessas, várias páginas foram analisadas detalhadamente durante o estudo, como vimos anteriormente. As páginas restantes, que foram produzidas, mas que ainda não tinham sido visualizadas, estão disponibilizadas no Anexo 13. Lembrando que nesse estudo, baseado na metodologia da escrita criativa, trabalho com a análise de uma obra inédita, em construção. Portanto, ainda não publicada. O uso das imagens dessa obra, protegida pela Lei de Direitos Autorais, é permitido somente para estudos acadêmicos, sendo proibida para utilização pública ou divulgação em redes sociais.

ELAS: AS CONCLUSÕES POSSÍVEIS OU A HISTÓRIA DE UMA CAPA

Desde o início, eu já me perguntava como concluiria uma tese cujo processo base é criativo, extremamente subjetivo. Terminando o último desenho? Finalizando o último balão de diálogo? Escrevendo a palavra derradeira sobre um assunto tão mutável? Durante os cinco anos em que estive produzindo este projeto – três anos e meio pelo doutorado e um ano e meio pelo simples desejo de torná-lo realidade – passei tomando decisões que levavam a outras perguntas, depois outras e outras. Depois de muito esforço, concluía o roteiro. Festa e logo partia para compor as histórias, depois desenhar, montar, pintar, finalizar. A cada momento, uma pausa. Era preciso anotar. Cinco anos de anotações, rabiscos, frases dispersas, esforço, muito esforço. Depois sentar para escrever, montando a partir dessas anotações. Mas assim é o processo de criação. É assim que se produz algo. E criar era meu grande objetivo. Queria terminar esse trabalho mostrando um resultado que poderia ter vida própria, suscitar discussões, receber críticas, quiçá elogios. Queria produzir literatura, queria produzir jornalismo, queria produzir uma obra em quadrinhos. Queria produzir algo que me orgulhasse. Queria fazer algo que orgulhasse minha orientadora. Ela merecia isso, mais do que eu, por tudo que fez por mim. Também queria orgulhar meu programa de pós-graduação, para que sentissem que fizeram uma escolha certa em apostar nas minhas ideias. Queria orgulhar a Paula, minha eterna companheira nesse caminho. Mas, nesse caminho, algo mudou. Mudou o mundo e mudou nossa percepção dele. É natural, mas dessa vez foi mais intenso, mais forçadamente doloroso. E o resultado dessa mudança ainda afetou todos nós.

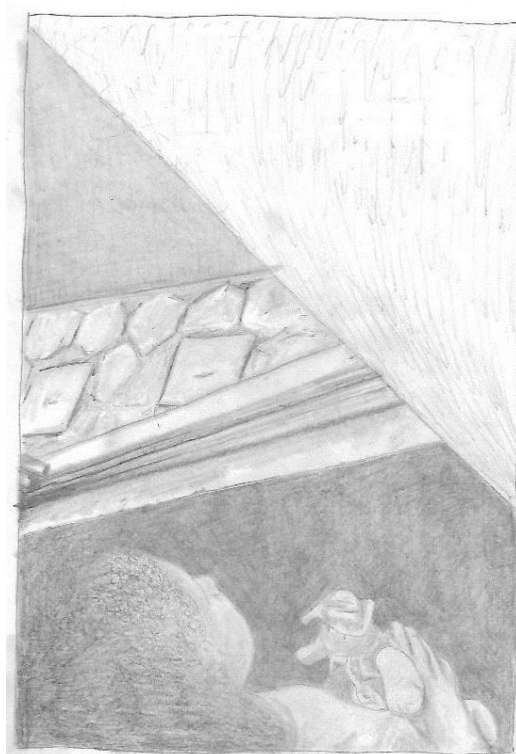
Nesse caminho, o projeto *ELAS* também mudou. Quando começamos, Paula e eu queríamos contar grandes histórias de pessoas comuns, invisíveis, histórias sobre cotidiano e relações humanas. Jornalistas gostam disso, todos sabem. E contar as histórias de várias mulheres parecia uma boa forma de começar. E assim foi. Paula fazia as reportagens e eu adaptava seus textos. Fácil? Nem um pouco. O grande desafio para mim, homem, era conseguir perceber as camadas que só a Paula conseguia expressar. Isso exigiu muito esforço e muitas vezes me senti desconfortável e vulnerável. O “lugar de fala” é algo muito difícil de achar e eu admiro muito quem consegue. Lembro de algumas situações difíceis nesse caminho. Em várias delas, recebi críticas apenas por ser homem e nem meu trabalho foi suficiente para mudar esses ressentimentos. Uma apresentação, em um evento acadêmico de quadrinhos, foi emblemática. Fui criticado por criar histórias que mulheres deveriam estar fazendo e eu, supostamente, não entendia nada disso. Foi difícil ouvir algumas palavras, e nem mesmo explicando que meu trabalho é uma leitura do trabalho da Paula consegui ser ouvido. Eu parecia estar em um

juízo. Como alternativa, retirei uma pasta plástica que tinha ganhado de presente da minha filha – oito anos na época – e mostrei orgulhoso. Era uma pasta da Mulher-Maravilha, que usei para fazer uma defesa, apontando que eu também luto por um mundo mais igualitário, pois minha filha vive nele e precisa disso. E eu também preciso. Todos precisamos. O resultado do discurso foi nulo ou quase isso. Algumas mulheres vieram me apoiar, mas não surtiu efeito em quem deveria. No entanto, não desisti. Continuei com o mesmo caminho e finalmente, a obra *ELAS* está concluída – pelo menos para apresentação nesta tese. E o resultado? Nesse tempo de mundos que mudam diariamente, a obra mudou também. As histórias sobre mulheres estão lá, mas não só *ELAS*. Ali também está impregnado um pouco da vida da Paula e da minha própria vida. De histórias cotidianas, vejo uma obra reflexiva sobre os caminhos do jornalismo, um documentário em quadrinhos sobre fazer quadrinhos e todas as implicações que surgem disso. Se eu estou orgulhoso? Muito. Porque não foi fácil chegar até aqui. Nem um pouco. Se a obra em quadrinhos ficou boa, não sou mais eu quem tem de dizer. Ela existe e sua existência agora está atrelada ao que ela vai dizer às pessoas, mas não mais ao que eu quero dizer. Alguém vai ler. Alguém vai se inspirar. Alguém vai pensar sobre esse caminho. E fazer pensar é o papel reflexivo e transformador da leitura.

Por tudo isso, vou concluir esse trabalho com uma história, que reflete tudo o que foi construído nesses cinco anos de produção. Cada processo, cada momento, cada detalhe está contido nessa história: a história de uma capa.

Quando li as histórias do livro da Paula, uma delas foi a mais marcante, entre várias que poderiam receber essa qualidade. Era a história de Marta, retratada na obra *ELAS*. E uma imagem que não saiu da minha cabeça foi o relato dos estupros descritos por uma criança em anotações no papel e guardados dentro de sua boneca. Sempre pensava que boneca era essa que guardava tantas dores. Um dia, descobri uma boneca que me pareceu ideal para carregar esse peso. Como desenhista que passou a vida toda frequentando um atelier de pintura – sem nunca ter aprendido nada, como dizem alguns amigos –, pensei em usar uma referência viva como modelo. Pedi então que minha filha segurasse a boneca para que eu pudesse desenhar uma pose que imaginava para a personagem. E esse foi o desenho mais doloroso que já fiz na vida.

Figura 120: Capa *ELAS*: esboço inicial a lápis



Fonte: compilação do autor¹⁶⁰

Toda vez que eu tentava trabalhar no desenho, sentia um aperto no coração. Aquela história tinha impregnado tanto meu trabalho que meu traço não deslizava. A caneta emperrava, a memória vazava e os anos passavam sem nunca ter continuado o desenho. Então resolvi construí-lo lentamente, como se o tempo fosse abrandar meus pensamentos. Passei a desenhar uma técnica de traços curtos, com caneta nanquim fina, que é conhecido pela sua lentidão, já que tudo é feito por traços sobrepostos. Milhares de traços que se complementam. Traço sobre traço para criar a sombra, para imitar a luz, para dar alma a uma situação que nunca deveria existir. Para nenhuma filha em nenhum lugar.

Figura 121: Capa ELAS: acabamento com nanquim em traço sobre traço

¹⁶⁰ Esboço inicial da capa de *ELAS*, disponibilizados neste estudo como Anexo 12.



Fonte: compilação do autor¹⁶¹

E assim, o desenho foi virando uma ilustração, com sua carga de sentido e sua intenção. Não era mais um rascunho. Era uma assinatura de todo o processo de construção da obra *ELAS*. Tão longo quanto seu caminho. Tão doloroso quanto suas histórias. Mas são histórias que precisam ser contadas. É nosso papel que elas estejam nas rodas de conversa e debate, para que não aconteçam mais e para que soluções sejam encontradas. Elas não podem ficar guardadas nas bonecas esquecidas nos baús de brinquedo.

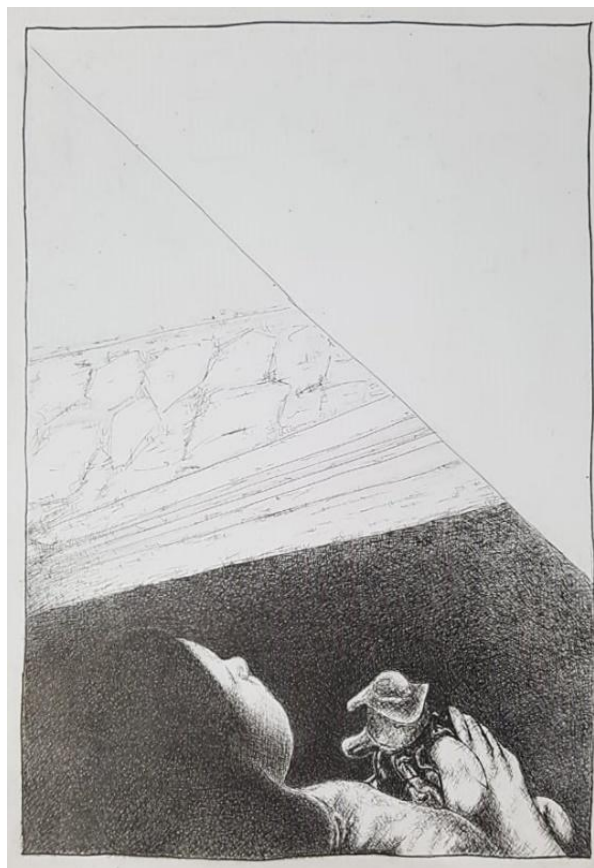
A ilustração da capa foi a última coisa a ser feita no projeto *ELAS*, mesmo tendo sido uma das primeiras ideias a surgir. Talvez por eu pensar na minha filha toda vez em que desenhava. Talvez. Talvez por ela carregar todo um peso exagerado da realidade de muitas pessoas. Talvez por essa realidade ser desconfortável para outros tantos. Talvez. Talvez as histórias ainda tenham o poder de mudança. Quero muito continuar acreditando nisso.

Por fim, quero pedir sua compreensão. Por um momento, quero deixar de lado as regras do texto acadêmico. Portanto, vou finalizar esse estudo com as imagens da capa da obra *ELAS* – *um documentário em quadrinhos*.

Afinal, não estamos falando aqui sobre a força da imagem dos quadrinhos?

Figura 122: Capa *ELAS*: finalização em nanquim

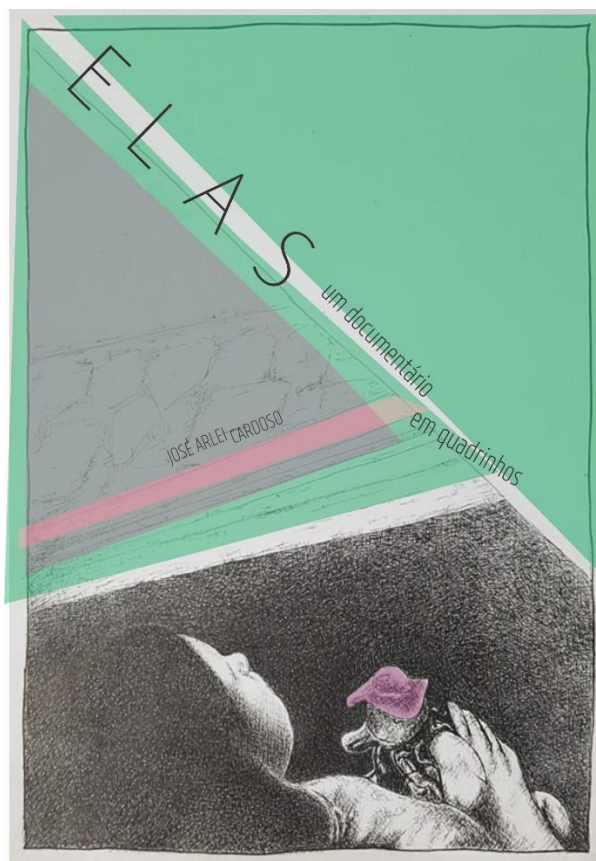
¹⁶¹ Foto sobre o processo de desenho da capa de *ELAS*, disponibilizados neste estudo como Anexo 12.



Fonte: compilação do autor¹⁶²

Figura 123: Capa ELAS: O FIM

¹⁶² Ilustração final da capa de *ELAS*, disponibilizados neste estudo como Anexo 12.



Fonte: compilação do autor¹⁶³

¹⁶³ Trecho da obra *ELAS: um documentário em quadrinhos* (p.1), *graphic novel* disponibilizada neste estudo como Capítulo 4.

ELAS: AS REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. *Cinema mundial contemporâneo*. Campinas: Ed. Papyrus, 2008.

BELTRÃO, Luiz. *O Jornalismo Interpretativo: Filosofia e Técnica*. Porto Alegre: Sulina, 1976.

BLOCH, Pedro. *Pedro Bloch entrevista*. Rio de Janeiro: Ed. Bloch, 1989.

BRUCHARD, Dorothée de. *Um tracista dos tempos modernos*. In: DAUMIER, Honoré. *Caricaturas*. Porto Alegre: Paraula, 1995.

BRUCK, Mozahir Salomão. *Biografias e literatura: entre a ilusão biográfica e a crença na repositão do real*. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2009.

BULHÕES, Marcelo. *Jornalismo e Literatura em Convergência*. São Paulo: Ática, 2007.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2015.

CARDOSO, Athos Eichler. Considerações sobre a edição. In: AGOSTINI, Angelo. *As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros*. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2012.

CASTRO, Gustavo de; GALEANO, Alex (Org). *Jornalismo e Literatura: A Sedução da Palavra*. São Paulo: Escrituras, 2002.

CHABOUTÉ, Christophe. *Um pedaço de madeira e aço*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2018.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Seleção e organização: César Guimarães e Rubens Caixeta. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

CRUZ, Nelson. *No longe dos Gerais: a história da condução de uma boiada no interior de Minas*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DAUMIER, Honoré. *Caricaturas*. Porto Alegre: Paraula, 1995.

DELISLE, Guy. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas: Zarabatana, 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.

DOMINGOS, Ana Munari; CARDOSO, José Arlei. *Webcomic e hiperleitura*. ESFERAS, v. 9, p. 123-134, 2016.

DOMINGOS, Ana Munari; CARDOSO, J. Arlei. *Media representation and transmediation: indexicality in journalism comics and biography comics*. In: ELLESTRÖM, Lars (Edited). *Beyond media borders volume 2: intermedial relations among multimodal media*. Sweden: Palgrave Macmillan, 2021, p. 79.

DOMINGOS, A. C. M. Literatura e Internet. Apresentação em Semana de Letras PUCRS – O cotidiano das letras; setembro de 2011. Disponível em <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/XISemanaDeLetras/pdf/anamunari.pdf>> Acesso em 30 de jul. de 2021.

DOMINGOS, A. C. M. Hipermissão: convergência para um novo gênero? In: Intercom (Sociedade Brasileira dos Estudos Interdisciplinares da Comunicação), 2012. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1932-1.pdf>>. Acesso em 30 de jul. de 2021.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. *Um contrato com Deus*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

EISNER, Will. *No coração da tempestade*. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

EISNER, Will. *Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ELLESTRÖM, Lars. *As modalidades das mídias II: um modelo expandido para compreender as relações intermediárias*. 2021, s/p., no prelo.

ELLESTRÖM, Lars (Autor); DOMINGOS, A.C.M et al (Org.). *Midialidade: ensaios sobre Comunicação, Semiótica e Intermedialidade*. Porto Alegre: Edipucrs, 2018. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/livro/midialidade/>

EMBURY, Gary; MINICHIELLO, Mario. *Reportagem ilustrada - Do desenho ao jornalismo: princípios básicos, técnicas e recursos*. Tradução Alexandre Salvaterra. São Paulo: Editora G. Gilli, 2018.

EVANS, Kate. *Refugiados: a última fronteira*. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2018.

FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 2001. Rio de Janeiro: Objetiva

- FOLMAN, Ari; POLONSKY, David. *Valsa com Bashir*. Tradução Pedro Gonzaga. Porto Alegre: L&PM, 2009.
- FONSECA, Pedro. *O xale de Rosa*. Belo Horizonte: Sirga, 2012.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Du Linéaire au Tabulaire In: Communications*, nº 24, Paris: SEUIL, 1976. p. 7-23.
- GAIMAN, Neil. *Sandman – edição definitiva*. Volume 1. Barueri-SP: Panini Books. Tradução Jotapê Martins e Fabiano Denardin, 2010. p. 561
- GARCIA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GAUDREULT, André; JOST, François. *Narrativa cinematográfica*. Brasília: UNB, 2009.
- GEHRING, Wes D. *Laurel & Hardy: a bio-bibliography*. Connecticut (EUA): Greenwood, 1990.
- GENDRY-KIM, Keum Suk. *Gramma*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.
- GLIDDEN, Sarah. *Rolling Blackouts: Dispatches from Turkey, Syria, and Iraq*. Montreal: Drawn and Quarterly, 2016
- GLIDDEN, Sarah. *How to Understanding Israel in 60 Days or Less*. Montreal: Drawn and Quarterly, 2008.
- GOFFMAN, Irving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1985.
- GRANATO, Fernando. *Nas trilhas do Rosa: uma viagem pelos caminhos de Grande Sertão: Veredas*. São Paulo: Escrita, 1996.
- GROENSTEEN, Thierry; *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- HERNÁNDEZ, Luis Guillermo. *Recortes de Periodismo Literário: el arte de contar historias*. Salamanca: Comunicación Social - Ediciones y Publicaciones, 2017.
- JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2007.
- JUNG, Carl G. et al. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 419 p.
- JUNG, Carl. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000. 447 p.
- JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KING, Frank. *Gasoline Alley: the complete sundays - Volume 1 – 1920-1922*. Oregon - EUA: Dark House Comics, 2014
- KITCHEN, Denis. In: EISNER, Will. *Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

KLEIST, Reinhard; *Castro*. Porto Alegre: 8Inverso, 2011.

KUNZLE, David. *Father of the comics strip: Rodolphe Töpffer*. Mississippi: Ed. University Press of Mississippi, 2007.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. *Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

LUCENA JR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.

LUYTEN, S. M. B. (Org). *Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica*. São Paulo: Paulinas, 1984.

MARINGONI, Gilberto. *As cenas da escravidão de Agostini*. Folha de São Paulo, São Paulo, jul. de 1998, p. 5-9. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs26079807.htm>> Acesso em: 29 de jul. de 2021.

MARION, Philippe. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

MCGUIRE, Richard. *Aqui*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2017.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2012.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2007.

MITCHELL, W. J. T. *Four fundamental concepts of image science*. In: ELKINS, J. (ed.). *Visual Literacy*. New York: Routledge, 2008

MITCHELL, W. J. T. *Picture theory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: The University of Chicago press, 1987.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Análise crítica da narrativa*. Brasília: Ed. UnB, 2013.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Análise Pragmática da Narrativa Jornalística*. In: Intercom (Sociedade Brasileira dos Estudos Interdisciplinares da Comunicação), 2005, Anais CD Rom.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

NEIVA JR, Eduardo. *A Imagem*. São Paulo: Editora Ática, 2006.

NICHOLS, Bill. *A voz do documentário*. (et. al). RAMOS, Fernão Pessoa. Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional. *Vol. II*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

PADILHA, José. *Sentido e verdade: quatro notas na fronteira entre o documentário e a ficção* (et. al). ESCOREL, Eduardo. Objetivo subjetivo. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano, 2003.

PAIM, Augusto Machado. *A fotografia na história em quadrinhos*. Publicado em: Letrônica - revista digital do Programa de Pós-Graduação em Letras PUCRS. Vol. 6. No 1, p.369-387, 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/13391/10124>> Acesso em: 29 de jul de 2021.

PIERCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PUCCINI, Sérgio. Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção. Campinas: São Paulo: Papyrus, 2009.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. Coleção Linguagem & Ensino. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. *Tiras livres: um novo gênero dos quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic Novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico: terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (org.). *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal...o que é mesmo documentário?* São Paulo: Ed. Senac, 2008.

RICH, Quinlan. *Interview with Sarah Glidden, Author of Rolling Blackouts*. Asfar, Londres, 06 de out. de 2016. Disponível em: <<https://asfar.org.uk/interview-sarah-glidden-author-rolling-blackouts/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

ROSA, João Guimarães. *Grande sertão: veredas*. In: Os caminhos do sertão de João Guimarães Rosa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira / Saraiva, 2011.

ROSA, João Guimarães. *A boiada*. In: Os caminhos do sertão de João Guimarães Rosa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira / Saraiva, 2011.

ROSA, João Guimarães. *Corpo de baile*. 2ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1960.

ROSA, João Guimarães. *Tutaméia*. 9ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

ROSA, Vilma Guimarães. *Relembrações: João Guimarães Rosa, meu pai*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

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

- SACCO, Joe. *Notas sobre Gaza*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SAID, Edward; *Homenagem a Joe Sacco*. In: SACCO, Joe. *Palestina*: edição especial. São Paulo: Conrad, 2011.
- SANDOVAL, Tony. *As serpentes da água*. Lisboa: Kingpin Books, 2017.
- SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*; Ed. Iluminuras, São Paulo, 1998
- SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005
- SANTOS, Roberto Elízio dos. *HQ de humor no Brasil: variações da visão cômica dos quadrinhos brasileiros*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.
- SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SELIGSON, Susan. *Shedding light, graphically*: cartoonist Sarah Glidden travels restive Middle East to answer, “what is journalism?”. Bostonia, Boston, 06 de nov. de 2016. Disponível em: <<https://www.bu.edu/bostonia/fall16/shedding-light-graphically/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.
- SILVA, Ricardo Tadeu Caires. *A crítica pelo riso: o olhar satírico de Ângelo Agostini para o encaminhamento legal da abolição da escravatura no Brasil*. Revista Justiça e História, vol. 6, nº 11, 2006. Disponível em <https://www.tjrs.jus.br/export/poder_judiciario/historia/memorial_do_poder_judiciario/memorial_judiciario_gaucha/revista_justica_e_historia/issn_1677-065x/v6n11/doc/JusticaxHistoriaVOL6NUM11_10_Ricardo_Tadeu_Caires_Silva.pdf> Acesso em: 29 de jul. de 2021.
- SILVEIRA, Mauro César; QUEIROZ, Natália Costa. *O New York World, de Joseph Pulitzer*. Artigo apresentado no 9º Encontro Nacional de História da Mídia em maio de 2013. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-do-jornalismo/o-new-york-world-de-joseph-pulitzer>> Acesso em: 29 de jul. de 2021.
- SIMONETTI, Juliana. *Travessia: reportagem sobre o sertão de Guimarães Rosa*. Sorocaba: Ed. Linc, 2010.
- SODRÉ, Muniz. *A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- SOUSA, Jorge Pedro. *Uma história crítica do fotojornalismo ocidental*. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2000.
- SOUSANIS, Nick. *Desaplanar*. Tradução Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- TALBOT, Mary M.; TALBOT, Bryan. *Dotter of her father's eyes*. London: Jonathan Cape, 2012.

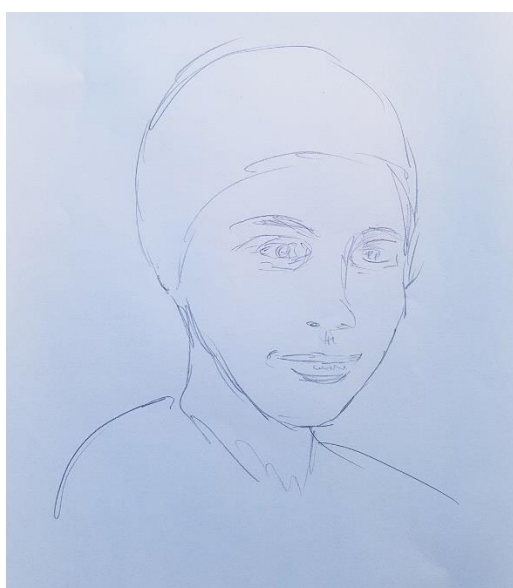
TAVARES, Enéias. *O matrimônio de céu & inferno*. Arte de Fred Rubim. Porto Alegre: Avec, 2019.

TURCATTO, Paula C.; SEVERO, Sthefanie. *Filhas da cadeia*. Santa Cruz do Sul: Recanto das Letras, 2016.

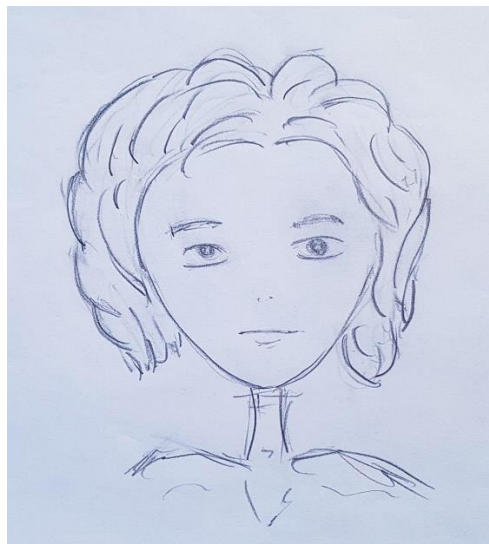
VILALBA, Robson. *Notas de um tempo silenciado*. Porto Alegre: 8 Graphics, 2015

WAINBERG, Jacques Alkalai. *Império das palavras*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1997.

ANEXO 1
Desenho de personagem

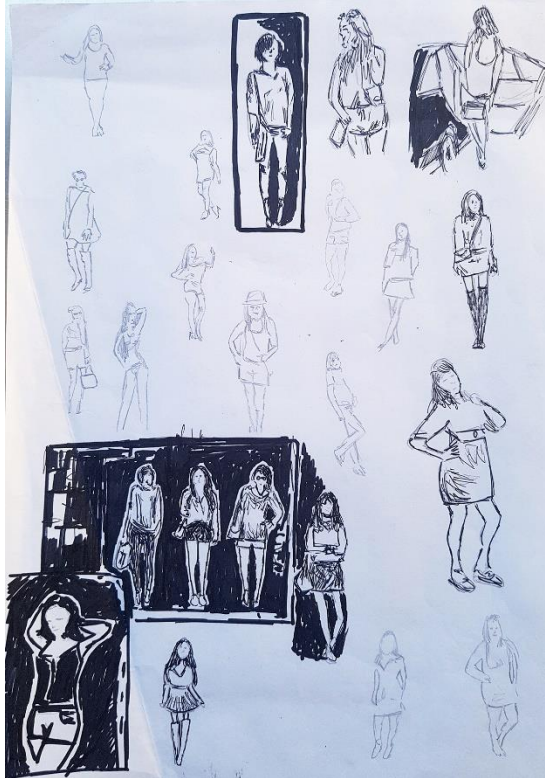




ANEXO 2**Teste de personagem - cartunização**

ANEXO 3

Teste de personagem – posições



ANEXO 4

Roteiro BIA – primeiro esboço (página inicial)

MODELO 1 → personagens, mundo, repórter e a fonte
 MODELO 2 → personagens; fonte. Narrador onisciente

Roteiro – Bia

Sábado de tarde. Céu, nublado. Dia cinza. Toquei o interfone ela atendeu. Pedi para esperar. Fiquei alguns minutos na frente do prédio alaranjado até ela surgir. Não demorou que ela aparecesse. Loira. Alta. Bonita e sensual. Lábios finos. Olhos sombreados. Delineador gatinho e cílios postiços de borboleta que batiam no ritmo da sua energia. Pulsante.

A risada dela é tipo jazz. No primeiro piso, um adorável apartamento que cheirava uma mistura de sexo e incenso de sândalo. A decoração é simples. Uma mesa branca de centro com quatro cadeiras. Um sofá três lugares. Uma Tv das que ainda não são finas. Um pé de arruda no chão. "Ganhei da vizinha, era presente do ex namorado dela", conta em risadas.

A mulher dourada, tem unhas vermelhas decoradas, "eu mesma fiz, até nisso eu economizo". Antes que eu olhasse para ela, a primeira coisa que reparei foram os chinelos de dedo. De rosa cheguei: "bem de perua". Com um stress de coroa, "tipo princesa".

Esperei para entrar no adorável apartamento de dois quartos. "A minha colega tá atendendo um cliente". Pela porta um homem, meia idade passou tímido. Olhos baixos, como se estivesse sendo julgado por si próprio. A casa, organizada. Decorada com flores artificiais e um bico de luz amarelo. Da cortina branca da sacada, rua nos espiava. A rua não julgava.

Bia nasceu há 42 anos, "nos interiores dos interiores de Sinimbu". Seu nome de guerra é esse, pois entrou na mais antiga das profissões do mundo por um único motivo: "situação financeira". E, como ela sempre diz, "gostar eu sempre gostei, então entre dar de graça e cobrar, optei por cobrar".

Com um jeito extrovertido de ser, essa mulher sempre foi julgada pela sociedade, "apesar de ser 'santa', eu sempre fui mal falada". Faz quatro anos que ela entrou nessa vida. Recebeu uma ligação, por ser vista nas festas da cidade. A resposta foi logo negativa, pois "eu me achava gorda e velha". Do outro lado da linha o incentivo: "é disso que os homens gostam, mulheres mais feitas", ouviu. Era a dona de uma agência de prostituição, então ela foi. "O que fazer?", aceitar.

"Eu só não matei e não roubei", confessa. Bia já fez faxina, foi cabelereira, vendedora de roupa e atendente de padaria. Hoje faz programa. Atende em um apartamento que divide com uma colega. "A única coisa que eu fiz de errado, foi ter trabalhado na minha casa", admite triste que por um ano levava os clientes dentro da própria casa que morava com a filha. Depois desse período em que teve a casa invadida pela polícia, por uma denúncia feita ao Conselho tutelar, passou a atender no apartamento, e foi lá que ela se fez.

ANEXO 5

Roteiros

BIA – Reportagem em quadrinhos

PÁGINA 0 – CAPA Revista Unicom

Criar uma imagem de uma prostituta ocupando metade da página. Pensar que na parte superior tem o logo Unicom e é preciso acrescentar dois balões de texto, que precisam ficar bem evidentes, porque é um trecho importante (e polêmico) da reportagem. É o que vai chamar a atenção. Para sugestionar a questão do segredo, fazer a prostituta de costas para o leitor.

Prostituta (balão 1): Podem me chamar de Puta!

Prostituta (balão 2): Mas nunca de vadia ou vagabunda!

PÁGINA 1

- Toca a campanha e Bia abre a porta e convida a jornalista a entrar e mostra a casa. São duas vozes: a de Bia nos balões e a de Paula (jornalista) nos recordatórios.

Bia: Oi! Eu sou a Bia. Pode entrar.

Recordatório: Bia é prostituta. Tem 42 anos e atende há quatro anos. Vinda do interior de sinimbu, ela entrou na mais antiga das profissões por um único motivo: dinheiro.

Bia: Esse pé de arruda eu ganhei da vizinha. Presente do ex-namorado dela.

Título: A história de Bia

Créditos: Reportagem: Paula Turcatto - Quadrinhos: José Arlei Cardoso

- Bia fala de sua vida e de seus empregos anteriores, revelando como aceitou ser prostituta.

Bia: Gostar eu sempre gostei. Então entre dar de graça ou cobrar, optei por cobrar.

- Bia mostra suas unhas da mão. Detalhe das unhas.

Bia: Eu mesma fiz, até nisso economizo

- Bia mostra suas unhas do pé. Detalhe das unhas e de sandálias estilo havaianas.

Bia: Bem de perua.

Bia: A minha colega tá atendendo um cliente.

- Bia retratada em trabalhos antigos, como faxineira, cabeleireira, vendedora de roupas e atendente de padaria.

Recordatório: Bia já fez de tudo na vida

Bia: Só não matei e não roubei.

Recordatório: Bia era sempre vista nas festas da cidade. Um dia, recebeu uma ligação: era a dona de uma agência de prostituição.

- Bia fala ao telefone com outra mulher (dona da agência).

Bia: Eu me acho gorda e velha.

Dona da agência: É disso que os homens gostam: mulheres mais feitas.

Recordatório: O que fazer? Bia aceitou.

- Bia recorda dos atendimentos em casa, mostrando arrependimento.

Recordatório: Por um ano, Bia levou os clientes para dentro de sua casa, onde morava com sua filha adolescente.

Bia: Eu só atendia quando minha filha não estava.

Bia: Mas ter trabalhado em casa foi a única coisa que fiz de errado.

PÁGINA 2

- Bia está almoçando em casa com outra mulher e a polícia faz uma batida seguindo uma denúncia. Toda a casa é revisada por policiais. Sequência de quadros que mostram a revista por vários cômodos da casa.

Recordatório: Um dia, Bia teve sua casa invadida pela polícia. Era uma denúncia feita ao Conselho Tutelar.

Recordatório (com a voz de Bia): Eu e minha cunhada estávamos almoçando quando bateram na porta.

Era a polícia. Minhas pernas tremeram. Minha cunhada, que estava grávida, se assustou.

Eles não tinham mandato, mas entraram e revistaram toda a casa.

Até o quarto de minha filha, que estava dormindo.

Tiraram fotos de tudo. Mas não encontraram nenhum problema.

No final, fui até elogiada pelo oficial.

Policial: Parabéns! Sua casa é muito limpa.

Recordatório: No início, Bia tentou esconder da sua filha o seu trabalho.

Bia: Filha, vou sair e já volto.

Filha: Mãe! Eu sei o que você está fazendo. Não precisa mentir pra mim.

Bia: Eu sempre fui a ovelha negra de uma família de sete irmãos. Eu não tinha nada a não ser minha filha e minha moto.

- Sequência de quadros que repetem a mesma cena: Bia de braços cruzados, pensando sobre suas decisões.

Bia: um dia, minha filha me disse: mãe, eu estou com fome.

Eu só pude responder que não tinha nada para comer.

Por isso, minha filha entendeu quando descobriu de onde vinha nosso dinheiro.

PÁGINA 3

Recordatório: Bia passou a atender em um apartamento que divide com uma amiga. Com o tempo, a vida mudou para melhor. Em dois anos, ela trocou de carro duas vezes, comprou um terreno e construiu uma casa com piscina.

Bia: Não vejo nenhuma piriguete conquistar o que eu conquistei.

Eu lembro de uma amiga que sempre dizia: cobra, tu já tá dando de graça.

Por isso, não me arrependo.

- Quadro maior contendo várias cenas de Bia relatando seus casos na profissão.

Recordatório: Bia e o sexo.

Bia: com relação ao sexo, só sinto uma diferença: antes era só encostar que eu já estava gozando. Era uma novidade.

Mas continuo gostando da coisa.

Recordatório: Bia e o atendimento

Bia: se eu posso tirar o cabaço do seu filho?

Posso sim. Mas só se ele não for de menor.

Recordatório: Bia e os clientes

Bia: Meus clientes são homens com mais de 20 anos.

E geralmente são homens casados.

Para isso estamos aqui.

Hahahaha!

Recordatório: Bia no telefone

Bia: Querem um programa em grupo?

Pela voz dá para saber que é uma gurizada zoando (usar balão de pensamento).

Olha só. Se querem diversão, por que não batem uma punheta um no outro e me deixam em paz?

PÁGINA 4

- Quadro maior contendo várias cenas de Bia relatando a rotina de seu atendimento no apartamento, detalhando seus horários e suas tarefas de casa. Sugestão: usar o relógio como símbolo do tempo.

Recordatório: Bia e o trabalho

Recordatório (com a voz de Bia): Acordo cedo.

Levo minha filha para a escola.

Chego no trabalho às 7h30min.

Saio do trabalho às 11h30min.

Almoço com minha filha.

Faço os serviços da casa, antes de levar minha filha ao cursinho.

Chego no trabalho às 13h30min.

No final da tarde, busco minha filha e volto para casa.

Recordatório: Tem dias que o telefone não toca.

E Bia espera. Muitas vezes cochila.

- Mostrar que Bia usa cinco celulares.

Recordatório: Às vezes, Bia atende um, dois, três ou até oito clientes. É relativo. É incerto.

Para ela, a única certeza é que seu salário varia entre seis, sete, oito mil reais.

Recordatório: Nunca menos que isso. Só mais.

Recordatório: Bia e o futuro.

Bia: Não me vejo fazendo programas com 50 anos.

Quero ter uma loja de roupas e quero que minha filha tenha seu diploma de universidade.

Por isso, podem me chamar de puta.

Mas nunca de vadia ou vagabunda.

Daí eu viro bicho.

FIM.

MARTA

Reportagem de Paula Turcatto – Livro Filhas da cadeia – Texto A filha da violência

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

Descrição física de Marta: mulher de 48 anos, desganhada e calçando um chinelo de dedo com meias listradas de verde e branco. Sorria tímida. Na boca, dava para contar a quantia de dentes: eram buracos negros na face morena.

Descrição do local da entrevista: Fazia frio na manhã ensolarada de outubro (ver iluminação). As paredes da sala de confissão da eram de um rosa desbotado e recém-pintadas.

- Marta na prisão. É essencial mostrar as grades como símbolo da prisão. Marta pode aparecer sozinha ou com um grande grupo de presidiárias atrás das grades, mas ela precisa estar destacada das demais (sugestão: silhuetas). Na sequência, Marta deve ser levada pelos guardas para a sala onde acontecerá a entrevista com Paula. Mostrar um pouco de detalhes da descrição de Marta.

- A entrevista aconteceu originalmente com duas jornalistas: Paula e Stephanie, que também é autora do livro em que a HQ se baseia. Testar a possibilidade visual de usar duas pessoas na entrevista, sem que o contexto pareça exagerado a ponto de enfraquecer a personagem de Marta ou de Paula.

- Marta senta na cadeira para a entrevista. Aqui pode ir o título da história: “A prisão de Marta”

Recordatório: Fazia frio naquela manhã ensolarada.

Marta despejou sua dor, sua história e seu passado.

PÁGINA 2

- Rosto de Marta, mostrando suas feições atuais, conforme descrição.

Recordatório: Dos 7 aos 15 anos, Marta foi abusada sexualmente pelo padrasto.

- *Observação:* confirmar se era padrasto ou pai adotivo. No texto original consta como padrasto, mas Marta era adotada.

- Sequência que descreve a infância (de abusos) de Marta. Mostrar Marta com sua boneca, que será a imagem simbólica da história. Não exagerar nos detalhes de estupro ou agressões. Apenas sugerir, de alguma forma que isso assombrava Marta. Mostrar detalhes da boneca.

PÁGINA 3

- Marta ainda como criança, com sua boneca. Relação com a família: criar situações para mostrar as constantes brigas dos pais adotivos.

Recordatório: Marta era adotada.

Quando pedia ajuda, sua mãe (adotiva) dizia:

Mãe (adotiva): É vagabunda igual à mãe.

Recordatório: Para ameaçar Marta, o padrasto ameaçava espancar a mãe (adotiva).

Marta então cedia aos abusos.

No final, todos os homens da família dele abusaram de Marta.

PÁGINA 4

- Infância de Marta: recordações e histórias escritas nos bilhetes. Destacar a boneca.

Recordatório: Marta, quando menina, confessava suas dores em bilhetes.

Os estupros eram relatados em papéis e guardados dentro de sua boneca.

A esperança era que um dia fossem encontrados.

No final, a boneca foi doada para um orfanato.

PÁGINA 5

- Passagem do passado para o presente. Marta na entrevista falando de suas relações familiares.

Sugestão: usar um tipo diferente de quadro para diferenciar passado do presente e cuidar de uma fusão discreta entre as duas formas. Ligar o orfanato com a Marta atual.

Marta: Eu fico apavorada que alguém tenha lido aqueles bilhetes.

Recordatório: Mas as marcas de infância não são apenas psicológicas.

Marta: Olha essas cicatrizes. Foi quando minha mãe tentou serrar minha perna. Eu dava um beijo e ganhava um tapa na cara.

Recordatório: Hoje, após todas as surras que levou, Marta ainda sorri.

Marta: Mas, depois de velha, minha mãe finalmente aceita meus carinhos.

PÁGINA 6

Recordatório: mas o ciclo de violência na família era gigantesco.

Uma das suas memórias mais doloridas é a do seu cachorro Falcão.

Marta: O Falcão morreu para salvar todos nós.

Recordatório: Irritado com a família, o padrasto descontou sua raiva no cachorro.

- Cena que mostra o cachorro vira-lata Falcão e a violência que era tratado. Falcão foi agredido e morto a golpes de facão. Retratar essa sequência em quadros sem balões.

PÁGINA 7

Recordatório: A relação tumultuada da família durou até os 15 anos.

O padrasto queria casar com Marta.

Ele ameaçou matar sua mãe (adotiva) para isso.

Então, Marta fugiu de casa.

- Destacar a partida de Marta. Pode ser uma página mais limpa, com imagens maiores.

PÁGINA 8

Recordatório: Ela conseguiu refúgio em uma vizinha.

A vizinha enviou Marta para a casa de um dos seus filhos.

Em outra cidade.

Mas seus problemas não terminaram.

Para pagar a ajuda e o acolhimento, marta teve que manter relações com um dos jovens do local.

Assim, ela engravidou do primeiro filho.

Marta casou com o mesmo jovem que a engravidou.

E teve seu segundo filho.

O estupro seguido de casamento foi o pagamento para fugir de sua família.

Mas a relação não durou.

PÁGINA 9

Recordatório: Ela se separou, saiu de casa e foi trabalhar em boates.

Como prostituta.

E como stripper.

Foi aí que conheceu o homem que a levaria para trás das grades.

Marta: Fui me autodestruindo.

Recordatório: Não demorou muitos meses até aceitar sair com ele.

Ela não queria mais se relacionar com homens.

Marta: Imagina você não gostar de sexo e virar prostituta.

Recordatório: Foram anos de convivência com o Senhor das Armas, como ele era conhecido.

Ele era chefe de uma quadrilha internacional.

Os crimes envolviam roubo de carros e tráfico de drogas.

No início, Marta era tratada como rainha.

Tudo era fruto do dinheiro fácil roubado.

PÁGINA 10

Recordatório: Mas tudo mudou com a prisão dele.

Vieram então as dores, surras e a realidade de violência.

Marta passou então a ser encarregada pelo transporte de drogas para dentro da cadeia.

- Sequência na prisão: Marta na fila de entrada, na revista obrigatória, dentro da prisão. Mostrar de forma geral o pátio ou local de encontro e visitas.

PÁGINA 11

Recordatório: A primeira vez que Marta apanhou dele foi dentro do presídio.

Aceitou a surra calada.

Quando cansou da vida de ‘mula’, ela apanhou mais.

“Olha o que você fez eu fazer”, dizia ele.

Algumas marcas ainda são visíveis no corpo.

- Mostrar rosto de Marta em detalhes, deixando perceptível as marcas: sorriso sem dentes, nariz torto, orelha deformada. Sugestão: usar setas para indicar e descrever as marcas.

Recordatório: E também fora dele.

Marta: O medo ainda me acompanha.

PÁGINA 12

Recordatório: Quase uma escrava, Marta era obrigada a dar sequência a trabalhos na rua. Se negasse, apanhava mais.

Marta: Quando tu é mulher de bandido, tu é os olhos, ouvidos e mãos dele lá fora.

Recordatório: A violência era tanta que resultou em oito abortos.

Das perdas, duas crianças sobreviveram.

Um menino e uma menina.

Foram eles que motivaram a fugir e abandonar o marido na cadeia.

PÁGINA 13

Recordatório: No entanto, antes de fugir, Marta foi presa.

Por tráfico.

Depois de cumprir pena e sair, ela foi presa pela segunda vez.

Dessa vez, a droga nem era dela.

Seus filhos pequenos tinham recebido todo o suporte dos traficantes.

Por isso, Marta foi detida no lugar deles.

E aceitou a pena calada, como deveria ser.

Marta: Quando tu tá nesse ramo, não é fácil sair.

PÁGINA 14

Recordatório: Em liberdade provisória, Marta decidiu recomeçar.

E resolveu reorganizar sua vida.

Voltou para sua cidade natal.

Fugida do crime.

E do marido.

Foi morar na casa do irmão (de sangue).

Arrumou um emprego.
Conseguiu vaga na escola para as crianças.
E passou a guarda provisória dos filhos para o irmão.
Marta sabia que o dia da sua condenação chegaria.

PÁGINA 15

Recordatório: E esse dia chegou.
No final do turno no trabalho, Marta foi presa e algemada.
Marta ainda tem quatro anos de prisão para cumprir.
Mas está tranquila.
Seus filhos estão na escola e têm um lugar decente para viver.
Marta: Eu me sinto feliz nessa cidade.
Recordatório: Mas a felicidade ainda carrega medos e incertezas.
Marta: Se um dia meu companheiro me achar, ele me mata.
Marta: Ou eu mato ele.
Marta: vamos ver quem morre primeiro.

PÁGINA 16

Recordatório: Marta encontrou refúgio na prisão.
Para ela, esse é um lugar para escapar da morte.
Marta: Será que Deus não tá me protegendo aqui dentro?
- Marta pensativa no final da entrevista. Parece que reza, de mãos cruzadas.

PÁGINA 17

Recordatório: 1977
- Sequência de quadros mostrando um possível destino da boneca de Marta, deixando a dúvida se alguém descobriu seus bilhetes. Em uma sala cheia de crianças, alguém pega a boneca para brincar e depois a deixa num canto. Nesse momento, simular um “movimento” de câmera cinematográfica, com a câmera se afastando da boneca para mostrar gradativamente o ambiente. Cada quadro se foca na boneca e no seu afastamento lento, que vai passar pela janela e mostrar a fachada do local, que é um orfanato (o mesmo que aparece na página 4/5).

FIM.

SOFIA

Reportagem de Paula Turcatto

Roteiro de José Arlei Cardoso

Descrição do local da entrevista: um bar lotado. A ação se passa no balcão do bar, passa por uma visão geral do ambiente e termina no banheiro. O grande número de clientes e o deslocamento das personagens é essencial para a montagem da história. A ideia é usar uma técnica dos quadrinhos que simula um ambiente grande dividido em vários quadros, onde apenas as personagens principais se movimentam pelos quadros. Referência: HQ “Gasoline Alley” (1918).

Sofia: mulher jovem, bonita, com algo que a destaque das demais. Sugestão: deixar apenas Sofia e a jornalista Paula parcialmente nítidas na história. No restante do bar usar traços disformes, que apenas lembrem pessoas. Sofia também pode ter uma diferenciação visual para ser localizada facilmente na página, como o cabelo de cor diferente. Todas as falas de Sofia serão em balões.

Paula: jornalista/entrevistadora/narradora. Aparece em silhueta acompanhando Sofia. Suas falas estão nos recordatórios, que funcionam também como opiniões pessoais, complementando as frases de Sofia.

PÁGINA 1

- Quadros imitando movimento de câmera cinematográfica, que parte de um copo e abre para mostrar um balcão de bar lotado, onde Paula espera a chegada de Sofia.

Recordatório: Era uma noite de quinta-feira. O bar estava lotado.

- Sons do ambiente em forma de onomatopeias: palmas, risadas e conversas aleatórias de fundo. Sofia senta ao lado de Paula.

Recordatório: Chovia uma chuva fria e ela chegou.

Sofia: Eu sou muito calorosa.

Recordatório: Dava para ver.

Sofia usava brincos dourados e grandes. A pele maquiada, a boca desenhada e os olhos marcantes. Ela olhava atenta aos homens do bar.

A conversa girava em torno do prazer feminino.

Sofia é uma mulher de 24 anos, universitária e mãe de uma menina de um ano.

Sofia se masturba diariamente.

Sofia: Às vezes, mais de duas vezes ao dia.

Recordatório: Ela não esconde isso, diferente de muitas mulheres. Algumas inclusive não se tocam.

O hábito iniciou há alguns anos.

Na época, seu marido foi viajar e ficou fora durante um mês.

Sofia: Então eu pensei... vamos lá dedinhos. E eles foram.

Recordatório: Com 13 anos, ela iniciou sua vida sexual.

Sofia: Precoce, mas bem resolvida.

Recordatório: Aos 16 anos, casou-se.

PÁGINA 2 e 3

- Como mencionado anteriormente, essas duas páginas vão formar um grande quadro, formado por quadros menores, que dará uma ideia da dimensão do local. Ou seja, o bar será visto de cima, e cada quadro será um pedaço do local (como um quebra-cabeças). Todos os clientes ficam “congelados” no tempo, menos as protagonistas, que se movimentam pelo ambiente e através dos quadros, indo do balcão até a fila do banheiro feminino. Referência: HQ “Gasoline Alley” (1918).

Recordatório: Discutimos então o porquê do prazer feminino ser um tabu.

Sofia: Na cultura patriarcal que vivemos, está enraizado que só o prazer masculino existe.

Recordatório: Tanto que, aos 16 anos, quando nós meninas, iniciamos nossa vida sexual, já sabemos o que é uma punheta.

Mas ninguém sabe o que é uma siririca.

Sofia: Eu já fazia e não sabia do que se tratava.

Recordatório: Sofia confessa que o que mais lhe excita é o sexo lésbico.

Sofia: No sexo lésbico, o prazer é mútuo, consensual.

Recordatório: Apesar de nunca ter transado com mulheres, ela admite...

Sofia: Eu tenho medo de gostar muito.

Recordatório: E é no banheiro, na calada da noite, que ela mergulha no prazer.

Sofia: Meu desejo por sexo é incontrolável. Sou louca por gozar. Meu sonho é dar para três caras ao mesmo tempo. Um em cada orifício.

Recordatório: E ela ri até se molhar.

Com olhos de gata felina, Sofia revela baixinho...

Sofia: Eu analiso homens como brinquedos nus, transando, de pau duro.

Recordatório: A estudante vê, na fila do banheiro, um catálogo de homens.

O fato dela ser bem resolvida dá segurança para que ela transe com outras pessoas.

Sofia: Eu amo bundas e faço os homens quebrar tabus.

Recordatório: Sexo anal é algo que a maioria dos homens heteros tem medo. Pode ferir sua masculinidade.

Sofia faz com que experimentem e gostem.

Mas não são apenas seus dedos que lhe dão prazer.

Em casa, ela guarda em sua cômoda uma caixinha diferente.

Sofia: Eu tenho a caixinha do prazer.

Recordatório: Lá dentro ela esconde três vibradores, brinquedos, óleos e lubrificantes.

Sofia: Eu sei que se eu me masturbar, eu vou gozar.

PÁGINA 4

- Sofia e Paula conversam dentro do banheiro, se maquiando. Nesse momento o rosto de Sofia aparece nítido pela primeira vez, refletido pelo espelho.

Recordatório: Para Sofia, homens são vibradores de carne.

Sofia: Exceto esse da última mesa, que me deixou de quatro.

Recordatório: Sofia é casada, mas faz sexo casual.

Sofia: Não tenho vontade de insistir no meu marido.

Recordatório: Por fim, ela sorri com covinhas, mas não com os olhos.

Sofia talvez seja ninfomaníaca.

Ela admite que é vadia. Isso sim.

Sofia: Me chama de vadia e vagabunda que eu me apaixono.

Recordatório: A garota tem uma tara por homens, por sexo, e um desejo, talvez incontrolável, de gozar.

Sofia descobriu o prazer e faz dele uma válvula de escape para fugir da rotina.

De ser mãe.

De ser esposa.

De ser Sofia.

FIM

CLARA

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

- Vários quadros na cor preta iniciam a história. Num dos quadros, a narradora (Paula) introduz a história. Sugestão visual: o recordatório da narradora terá a cor branca. Já o balão de Clara será sempre da cor amarela, para diferenciar sua voz. Os balões dos outros personagens terão cor diferente, o que é necessário para o enredo.

Recordatório: Clara aceitou conversar desde que seu rosto não aparecesse.

- Quadro imitando uma conversa via aplicativo como whatsapp. As mensagens de Clara são mensagens de voz e o seu ícone (avatar) na conversa sempre irá mudar.

Clara: Minha voz também tem que ser diferente, né?

Clara: Tipo umas letras diferentes. Hahaha!

Clara: Eu adorei a ideia de usar uma máscara. Poderia ter aquelas dos filmes de terror? Adoro filmes de terror.

Clara: Eles dão medo, mas fazem rir.

Recordatório: Essa é a vida de Clara.

PÁGINA 2

- Clara é representada pelo seu avatar na conversa (detalhe da mensagem por voz). A primeira máscara (avatar) é a de Darth Vader. Cada quadro vai mostrando uma nova máscara de personagem de terror.

Clara: Vou começar minha história pelo fim.

Clara: É a parte que mais gosto.

Clara: No fim, eu sobrevivi.

Clara: Parece auto-ajuda, eu sei. E dou risada disso agora.

Clara: Mas não teve graça durante muito tempo.

- Clara pausa, refletindo suas palavras.

Clara: Acho que eu quebrei o clima, né? Então serei direta.

Clara: Quando fui estuprada pela primeira vez, eu tinha apenas nove anos.

Clara: E isso foi apenas o começo.

PÁGINA 3

- O quadro fica escuro. Sequência de quadros escuros e balões de cores diferenciadas, nomeando pela cor cada um dos personagens: Clara = balão amarelo; homem = balão vermelho.

Clara: Sai daqui!

Homem: Cala a boca!

Clara: Vou chamar minha mãe!

Clara: Para!

Homem: Fica quieta!

Clara: Não!

Homem: Quieta!

Clara: Não!

- Sequência de quadros em que o balão de “Não!” vai se deslocando, até sumir (ser silenciado/escondido) da linha do quadro. Depois disso, uma longa sequência de quadros negros vazios.

PÁGINA 4

Sequência de quadros negros vazios. Mãe = balão azul

Clara: Eu te odeio, mãe! Te odeio!

Mãe: Puta!

Clara: Por que não acredita em mim?

Mãe: Cala a boca! Você é uma puta!

Clara: A culpa é dele, não minha.

Mãe: Tenho vergonha de te chamar de filha!

Clara: Por que tá defendendo ele?

Mãe: Some da minha frente!

Clara: Ele é o culpado!

Mãe: Sai dessa casa agora! Sai daqui!

Clara: O quê? Como assim?

Mãe: Nunca mais quero te ver!

Clara: Mãe?

Clara: Não fala assim mãe!

Clara: Mãe?

PÁGINA 5

Clara: Mãe?

Clara: Mãe?

Clara: Mãe?

- Página com os quadros se estilhaçando/quebrando/desmoronando. Só os balões dão a dimensão do problema.

- Cena aberta de Clara em uma rua com sua mochila, perdida e sentada na calçada. Desenhar a história de Clara sem mostrar muito o rosto dela.

Título: “A máscara de Clara”

PÁGINA 6

Clara: Foi um pesadelo. Estava sozinha, sem dinheiro e sem lugar para ir.

Clara: Pedir ajuda para os parentes e amigos?

Clara: Nessas horas a gente descobre que não tem nenhum deles.

Clara: Já era noite quando um senhor me ofereceu ajuda.

Clara: Passei cinco dias num hotel com ele.

Clara: Ele estava fazendo um curso na cidade.

Clara: E era casado.

Clara: Quando ele foi embora, o carinha do hotel me ofereceu ajuda.

Clara: Ele tinha esquemas com casas noturnas e me deu uma força.

PÁGINA 7

Clara: Eu tive que dar muito para conseguir comer, dormir e me vestir.

Clara: Ou seja, minha vida continuava igual.

Clara: Consegui um quarto num puteiro de quinta categoria.

Clara: Lá eu ficava devendo dinheiro sempre, mas pelo menos tinha um lugar pra ficar.

Clara: Então também trabalhava de noite para pagar minhas dívidas.

Clara: O lugar era chamado de Inferninho.

Clara: Um nome bem apropriado.

PÁGINA 8

Clara: O dinheiro era pouco. Eu tinha nojo daquele lugar e daquela gente cheirando mal.

Clara: Era como uma prisão.

Clara: Quando dava, eu trabalhava na rua.

Clara: Não era melhor, mas dava pra ganhar uma grana.

Clara: O cliente queria algo rápido. Eu entrava no carro e 15 minutos depois estava de volta.

Clara: A gente ia pra estacionamentos que serviam como motéis. Tudo muito organizado. Algumas vezes, até bem limpo.

PÁGINA 9

Clara: A polícia não era problema.

Clara: A não ser alguns idiotas. Eles pediam que a gente desse de graça para eles.

Clara: Na primeira vez, achei que não era sério.

Clara: Até eles aparecerem sem farda pra cobrar a gente.

Clara: Não gostavam de comer putas durante o trabalho. Eles respeitavam a instituição.

Clara: Bom saber que respeitam alguma coisa.

PÁGINA 10

Clara: Lá no inferninho, a ordem era enganar o cliente sempre que desse.

Clara: Principalmente se era do interior.

Clara: A gente atraía o coitado, beijava, acariciava, passava a mão no pau e fazia juras de amor.

Clara: E a gente obrigava o cliente a pagar uma bebida. Um drink especial da casa. Daí vinha o golpe.

Clara: Bastavam duas doses pra conta virar uma fortuna.

Clara: E a gente bebia uma garrafa inteira em segundos. Era apenas uma mistura de suco e leite condensado.

Clara: O cliente enlouquecia quando via a conta.

Clara: Então os seguranças ameaçavam o cliente e obrigavam ele a pagar.

Clara: Um dia, um cliente me disse que eu era bonita demais para ficar naquele lugar.

Clara: Que eu merecia trabalhar numa casa mais famosa.

PÁGINA 11

Clara: Foi então que eu mudei de puteiro.

Clara: Fiz uma entrevista e eles me aceitaram.

Clara: Comecei uma nova vida.

Clara: E uma nova dívida.

Clara: Pelo menos, o lugar era melhor e os clientes tinham mais dinheiro.

Clara: Mas também eram mais estranhos.

Clara: Um cliente só ficava excitado se eu ficasse nua, mas com botas de couro.

Clara: Outro gostava de chupar meus dedos dos pés.

Clara: Era uma tortura. Eu morria de cócegas.

Clara: Tinha um que era executivo de uma grande empresa. Ele sempre mencionava isso.

Clara: Ele me pagava bem e trazia seus acessórios numa bolsa.

Clara: Mas não era para usar em mim.

PÁGINA 12

Clara: Um cliente que eu gostava muito nunca tocou em mim. Ele me pagava apenas para conversar.

Clara: Por tudo isso, posso dizer que sou sortuda.

Clara: Nunca um cliente me bateu ou machucou.

Clara: Ao contrário de muitas colegas que conheci.

Clara: Eu nunca mais falei com minha mãe.

Clara: Mas não importa

Clara: Realmente não importa.

PÁGINA 13

- Usar quadros escuros representando cenas em silêncio. Voltar para a conversa em app, mostrando novos avatares (máscaras de terror).

Clara: Como falei antes, eu sobrevivi.

Clara: Como uma estrela de filme de terror.

Clara: Pensando bem, pode mostrar meu rosto.

Clara: Não importa

Clara: Ninguém vai lembrar dele mesmo.

FIM.

PAULA

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

- Página cheia de quadros (ver exemplo selecionado). No quadro maior, detalhe do rosto de Paula. Nos outros quadros, detalhes da Paula em contato com as entrevistadas. Bia abrindo a porta. Sofia no bar e no espelho. Marta na prisão. Clara no computador em conversa pela rede social.

Recordatório: 2021.

- Olá. Eu sou a Paula.
- Sou uma mulher feita de todas as mulheres que já conheci e que marcaram a minha vida.
- Carrego comigo um mar de emaranhados, sentimentos, sorrisos, lágrimas e, é claro, memórias.
- Me tornei jornalista porque sempre fui apaixonada por histórias e acredito que todas se costuraram e me fazem ser quem sou.
- Sempre amei o que me trazia curiosidade, amor, paixão, medo e até mesmo anseio e isso me despertou esta vontade de contar histórias.
- Na época, isso me despertava uma paixão por tudo que parecia estar à margem da realidade.
- Fiz tudo com muito afinco e literalmente mergulhando em cada uma delas.
- Todas essas histórias e vidas permanecem comigo até hoje
- Atualmente, não trabalho com reportagens de cunho humano.
- Mas continuo me encontrando na essência feminina.

FIM.

PAULA E ARLEI – O PROCESSO DE CRIAÇÃO

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

- 2016 - Gravação de cenas na casa da Paula. Arlei e Paula negociam como a ela vai aparecer nas fotos e o que deve dizer. Passam a maior parte do tempo brincando e rindo.

- Arlei usa o celular e a máquina fotográfica para registrar.

Arlei: Aqui na sala tá bom

Paula: Não consigo parar de rir

Arlei: Faz uma pose séria.

Paula: Que tal assim?

- Paula abre os braços.

Arlei: e vamos usar essa pose para quê exatamente?

Paula: Talvez desenhada ela fique boa.

- Paula ri.

Arlei: Agora larga o gato.

Paula: Não. Minha gatinha vai sair junto. Precisa desenhá-la também.

- Fotografia da Paula com a gata. Aqui será mostrado apenas o desenho. A foto irá aparecer no processo de criação.

Arlei: Como é a Paula jornalista?

Paula: Sei lá. Eu conheço?

- Pula e Arlei dão risada.

Arlei: Você acha que nosso trabalho vai ficar legal?

Paula: Claro que sim. Somos jornalistas. Vamos mudar o mundo.

Arlei: Se o mundo não passar por cima da gente.

- Paula e Arlei dão risadas.

FIM.

ARLEI

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

- Página dividida em três ou quatro quadros. Todos com a mesma imagem de Arlei sentado vendo as notícias no notebook. Cada uma delas traz um fato real sobre a discriminação do atual governo com os jornalistas e com as mulheres (ex: fiz quatro filhos, depois dei uma escorregada, etc).

Recordatório: 2021.

- Essa é uma história sobre ELAS, mas peço permissão para fazer parte dela.

- Durante anos, trabalhei na construção das histórias de ELAS.

- E mudei muito nesse tempo.

- E o mundo também mudou.

- Infelizmente, não mudou para melhor.

- E não falo apenas da pandemia.

- Não sei mais o que é ser jornalista.

- Mas continuo tentando achar o caminho.

FIM.

ARLEI E PAULA – FRAGMENTOS

Roteiro de José Arlei Cardoso

PÁGINA 1

- Detalhes do roteiro da Paula para a história de Bia. Close do texto sendo riscado por Arlei. No recordatório, Arlei recita trechos do texto para Paula e justifica os muitos cortes, pois é a necessidade de adaptação para outra mídia (jornalismo para os quadrinhos). A cena se afasta e mostra os dois sentados em uma mesa na cafeteria, discutindo os rumos do projeto.

- Arlei mostra alguns rabiscos para a arte e a sugestão para a capa da revista.

Arlei: Pensei em algo desse tipo. O que acha?

Paula: Tá ótimo. Bem o que pensei.

Arlei: Temos apenas quatro páginas. Não dá pra fazer muita coisa com tanta informação. Seu texto tá lindo, mas é um texto jornalístico bem literário. Temos que adaptar para quadrinhos.

Paula: Vai ter que cortar muita coisa?

Arlei: Um montão. Mas vamos isso juntos. Mas vai ser doloroso pro ego profissional. Pode ser?

Paula: Bora. Se tratando de dor, somos todas especialistas.

Arlei: Pensei em acrescentar óculos. O que acha?

Paula: Perfeito. Assim não fica tão parecido com ela. Não é uma boa que alguém reconheça ela.

Arlei: Vamos fazer outras histórias?

Paula: Tenho várias para contar. Essa é sobre uma colega.

Esse é o livro que escrevi com a Stephanie sobre as detentas do presídio.

Arlei: Temos várias ideias. Resolvi misturar várias dela em uma única história.

Arlei: Agora você é a entrevistada. E eu preciso saber: quem é a Paula?

Paula: A Paula? Isso é complicado responder.

Paula e Arlei dão risadas.

Recordatório: As histórias aqui são simples. Mas não é simples o caminho de construção delas.

É um caminho doloroso, dificultado por um mundo que julga sem piedade.

Essa é uma história sobre ELAS. Por acaso, faço parte dela.

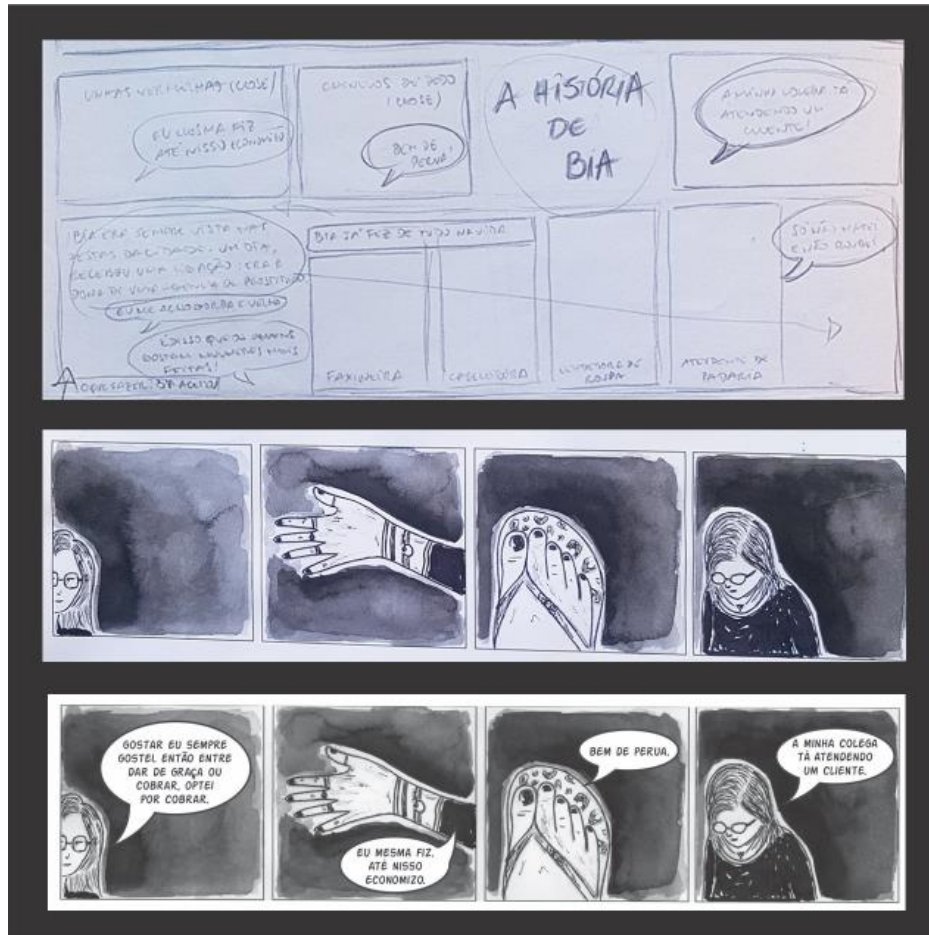
PÁGINAS (desenhos)

- Várias cenas do Arlei produzindo a HQ. Conversando com a Paula pessoalmente, filmando a Paula em casa, falando com a Paula pela internet, desenhando a revista, segurando a revista com a Paula, distribuindo a revista, desenhando novas histórias, na mesa de desenho, com o livro no final.

- Mistura de fotos e desenhos.

ANEXO 6

Quadro comparativo – arte BIA



ANEXO 7

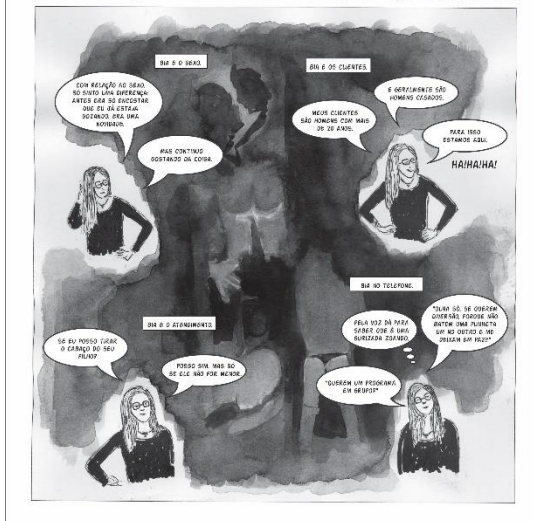
Reportagem BIA original – revista Unicom

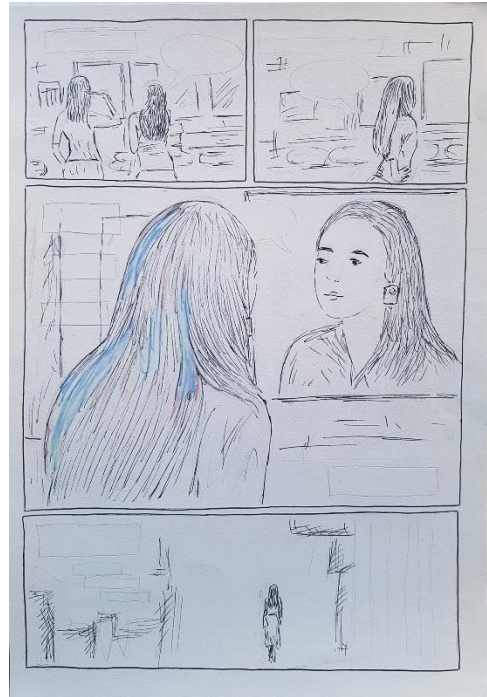
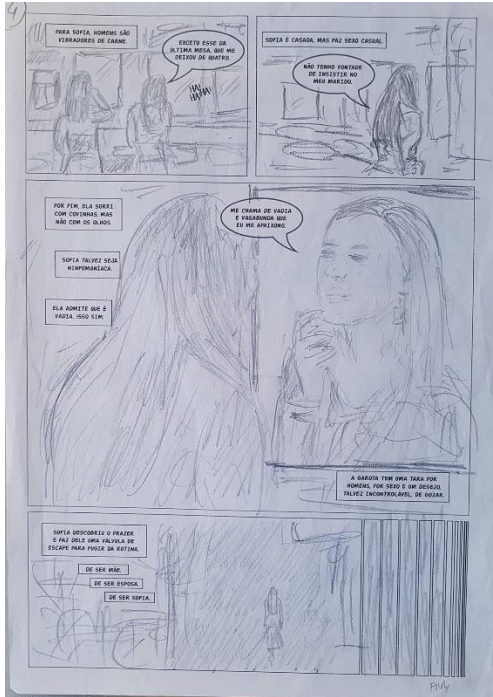


A HISTÓRIA DE BIA

REPORTAGEM: PAULA TURCHETTI
COLHEITAS: JOSÉ SELVI CARLOS

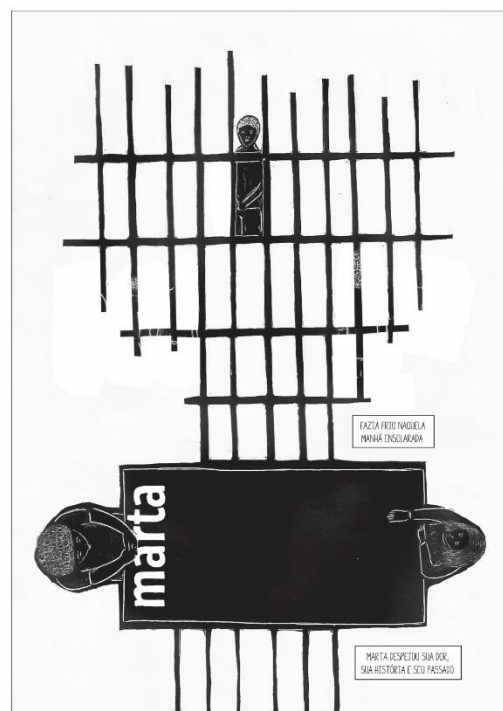
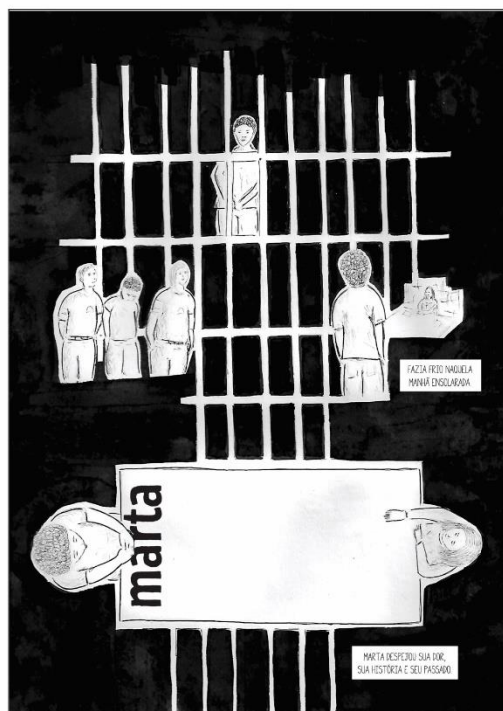
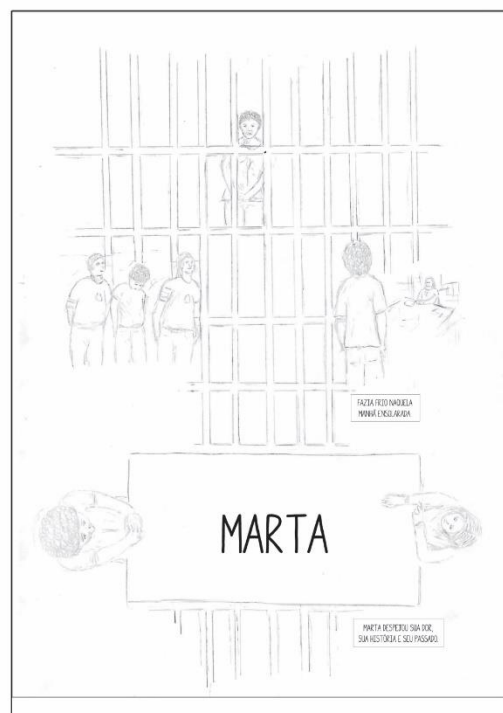
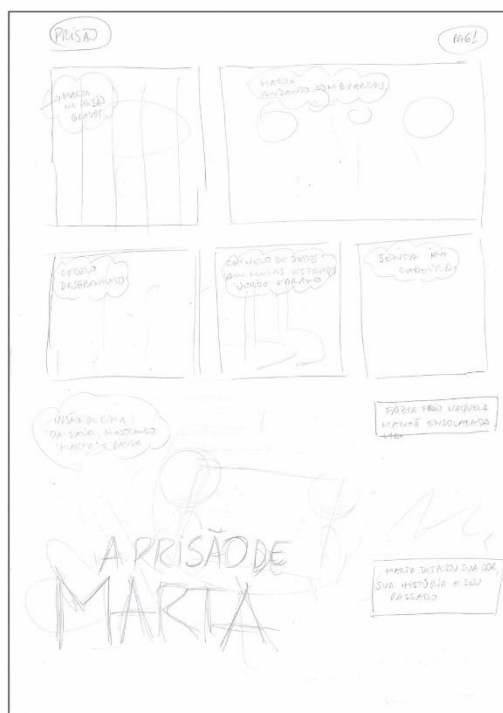


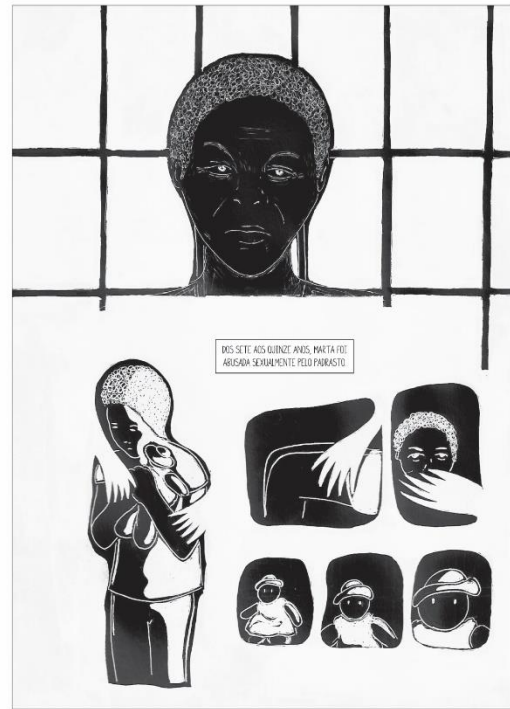
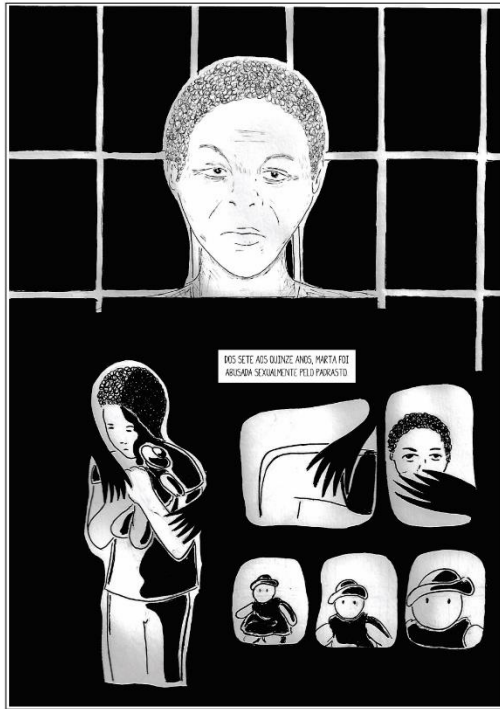
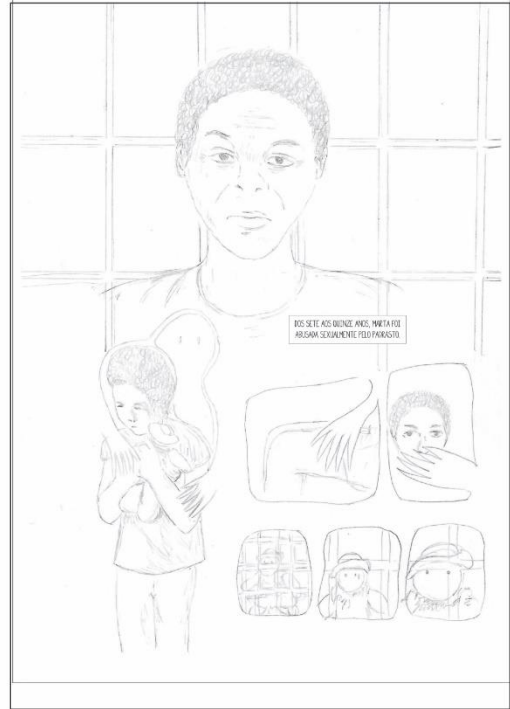
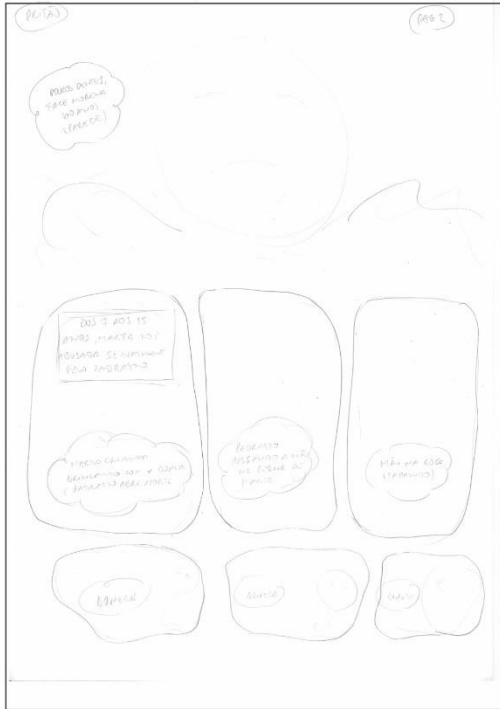


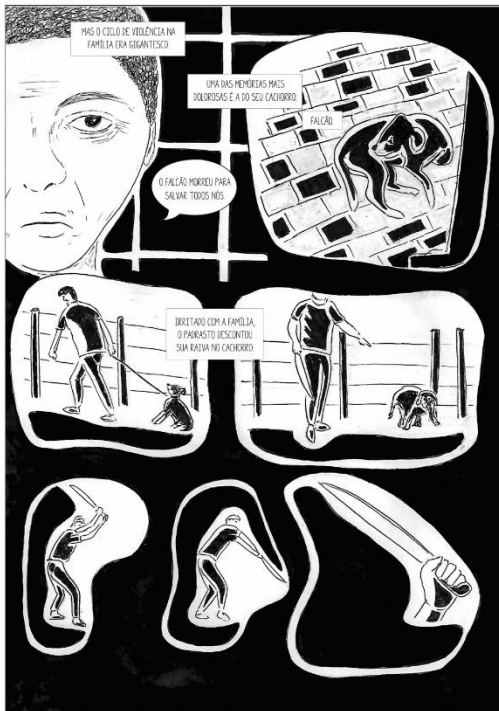
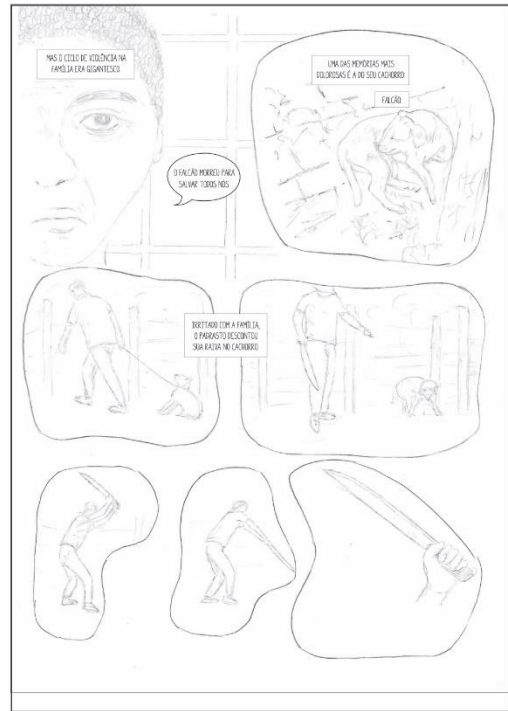
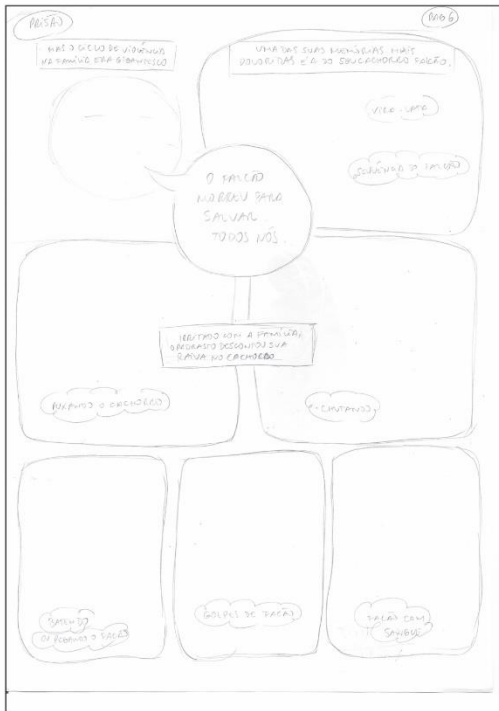


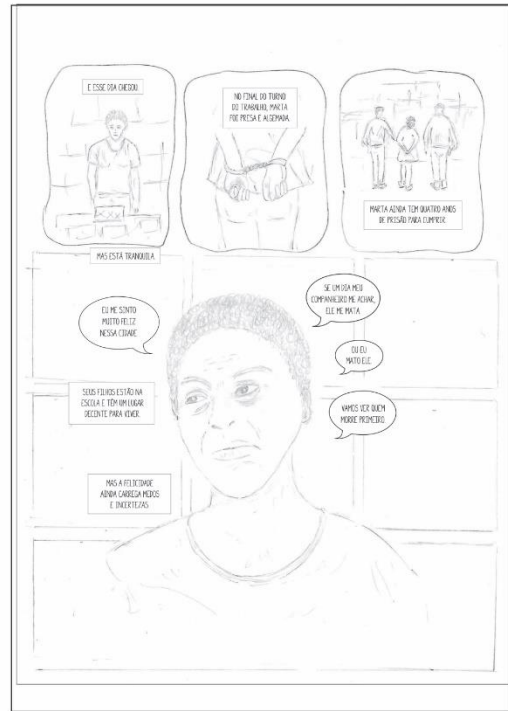
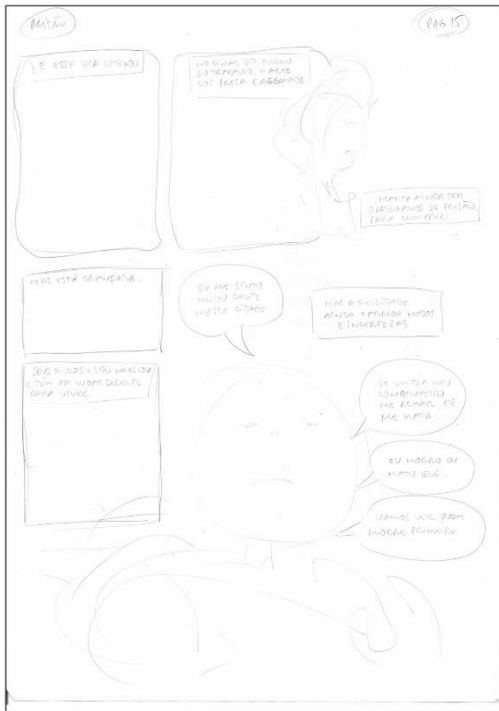
ANEXO 9

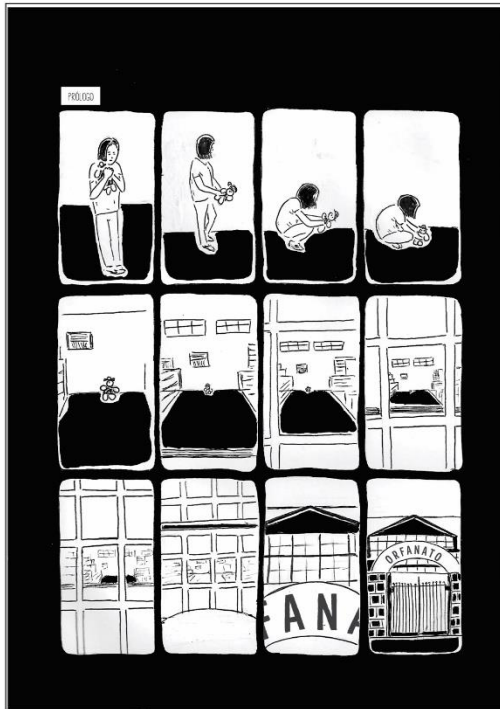
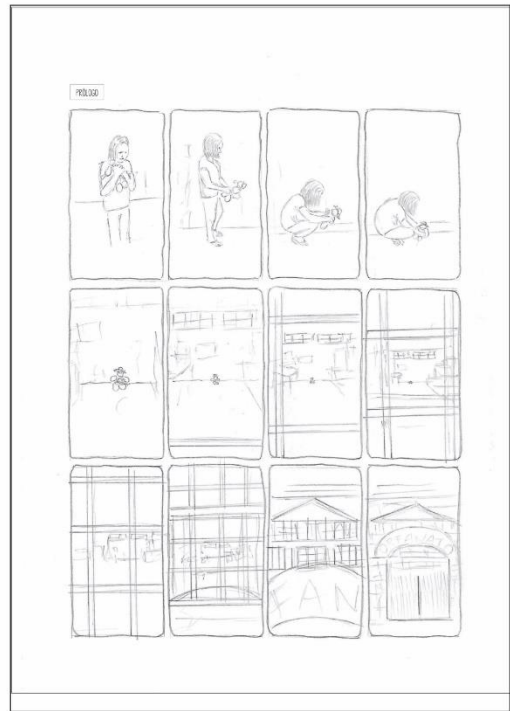
Artes gerais – etapas



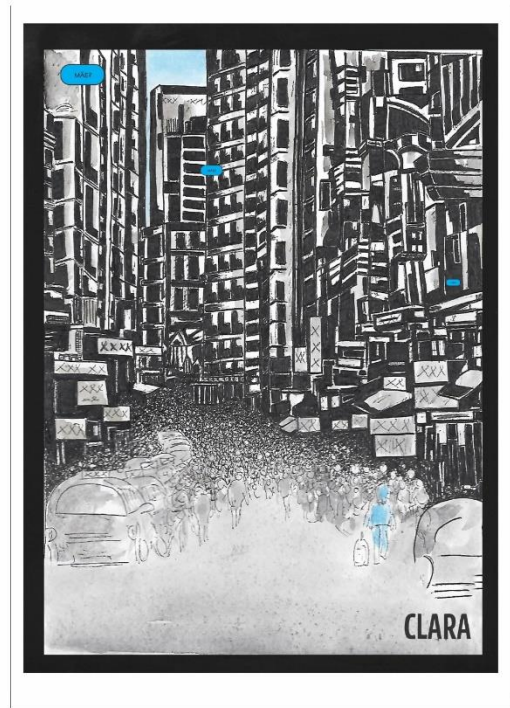
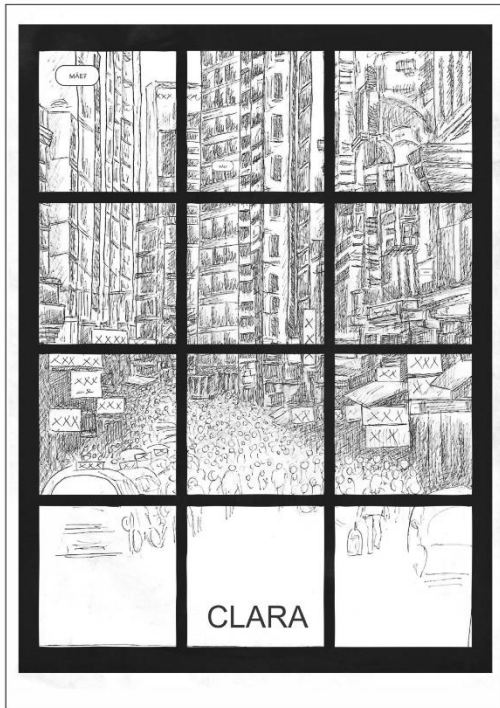
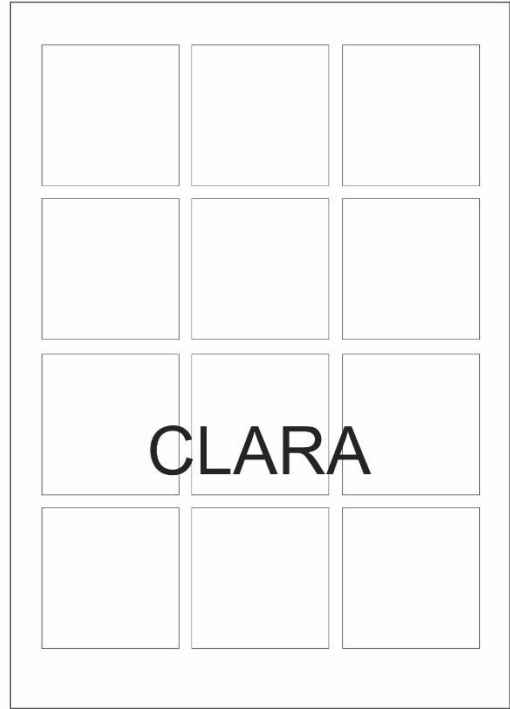


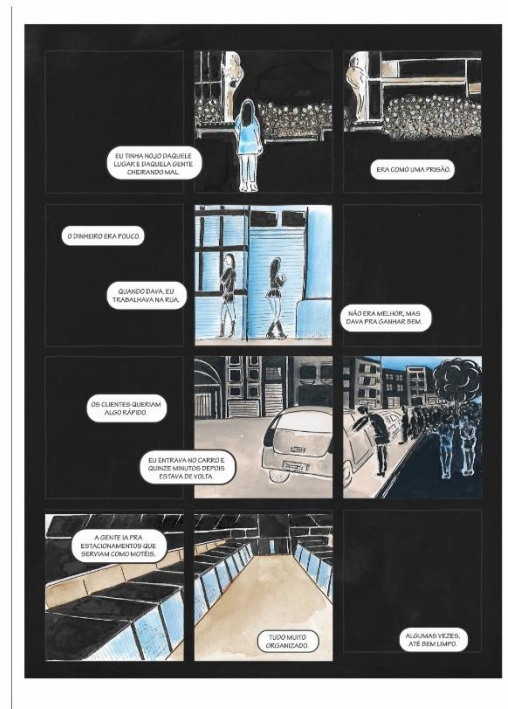
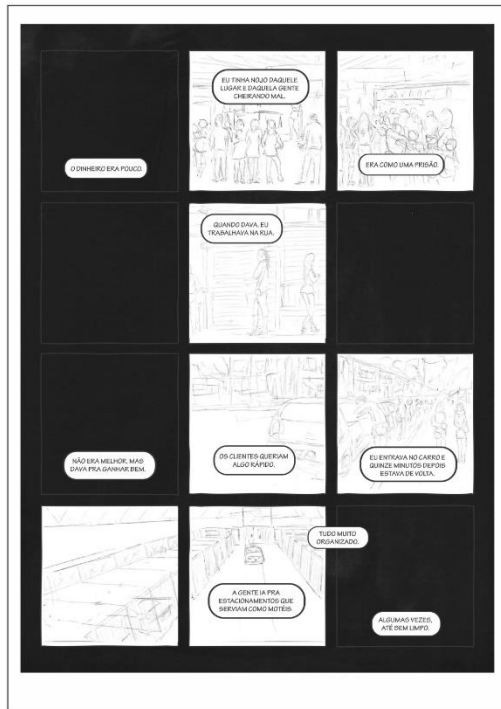
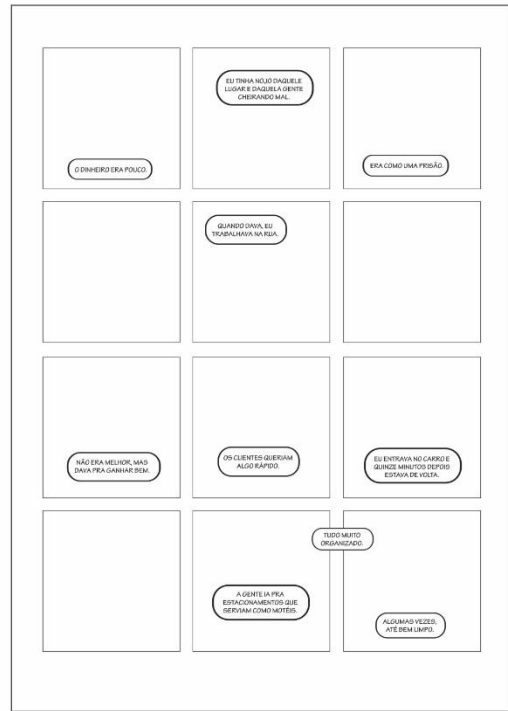
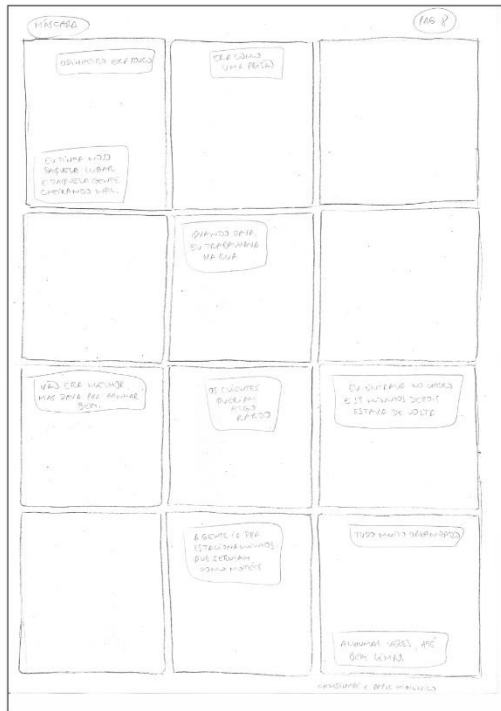


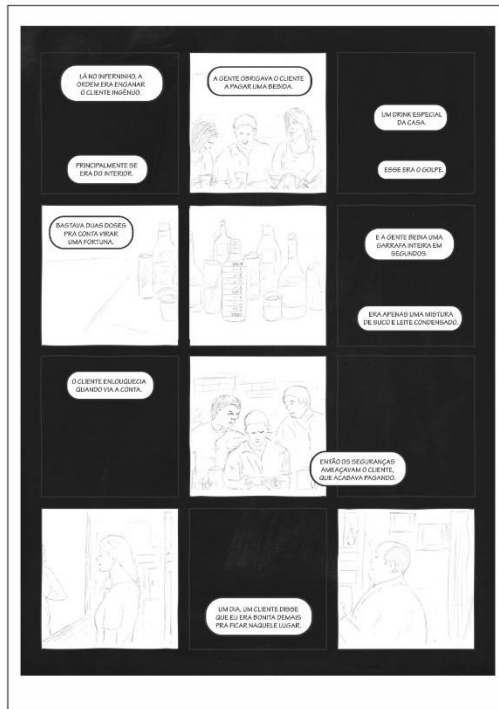
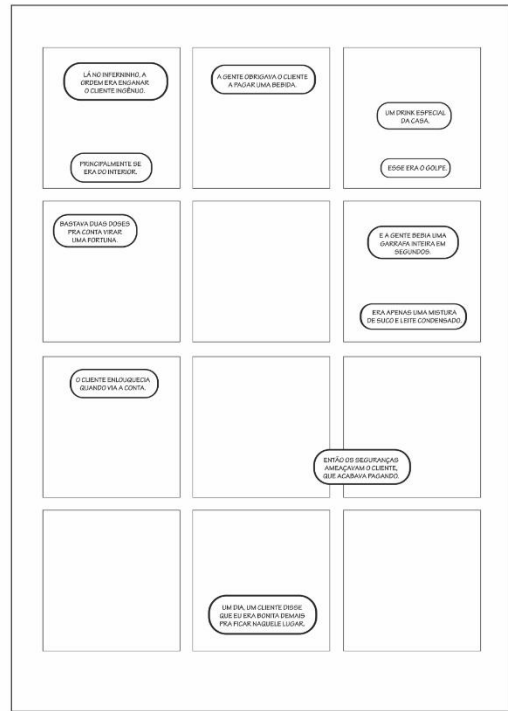




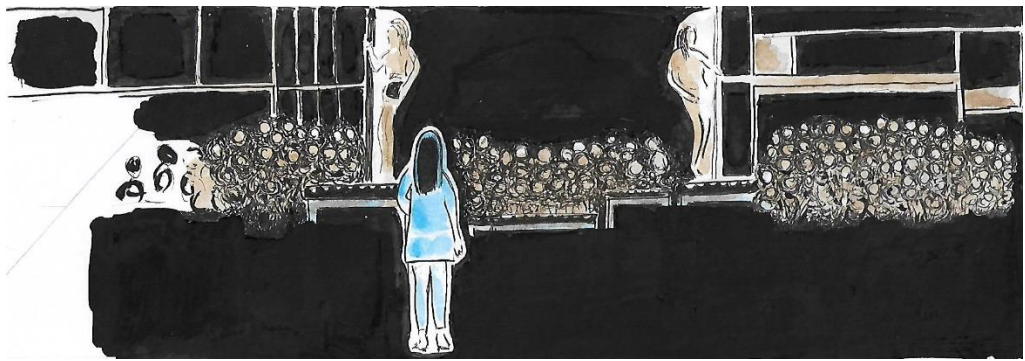
ANEXO 10
Artes gerais – mais etapas





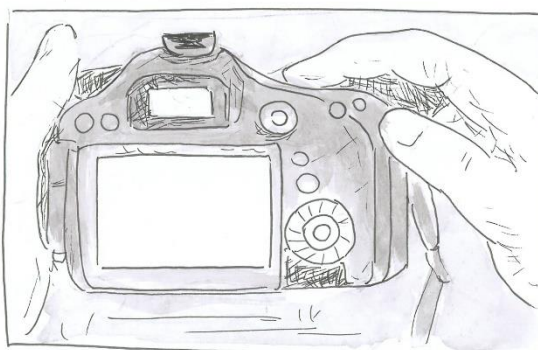
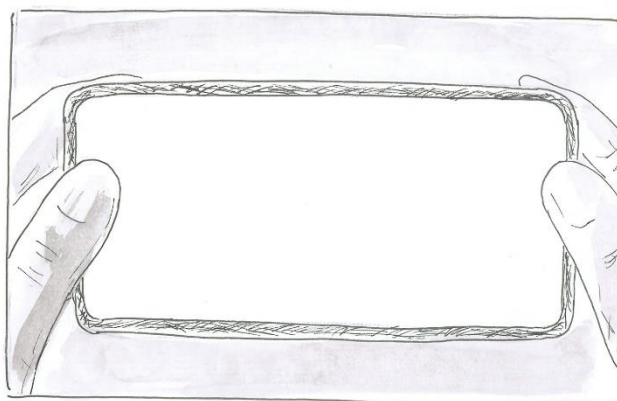
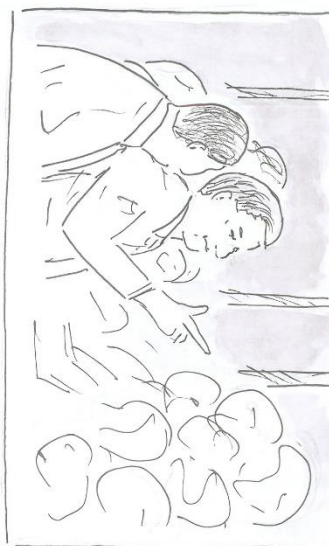


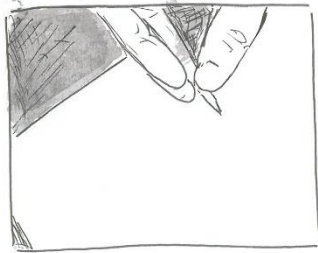




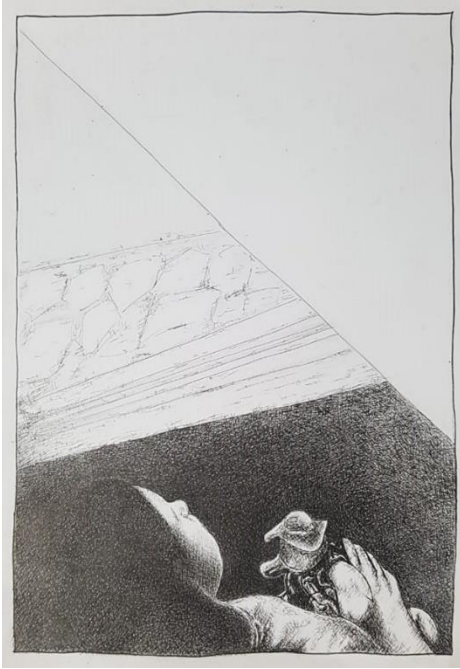
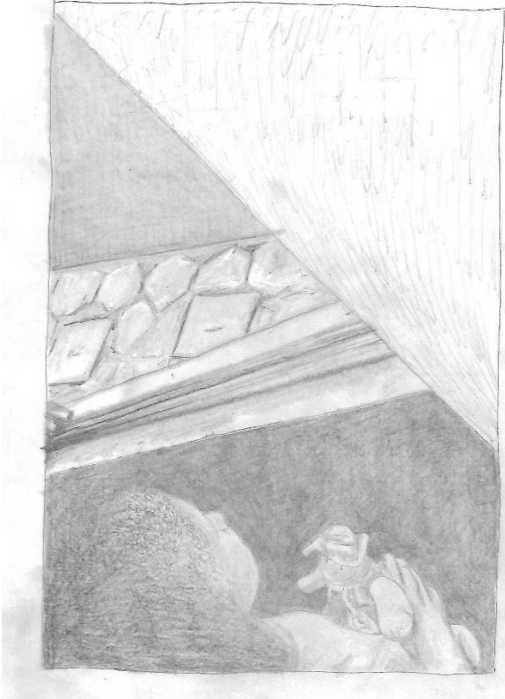
ANEXO 11

Artes gerais – quadros separados





ANEXO 12
Artes gerais – ilustração capa



ANEXO 13

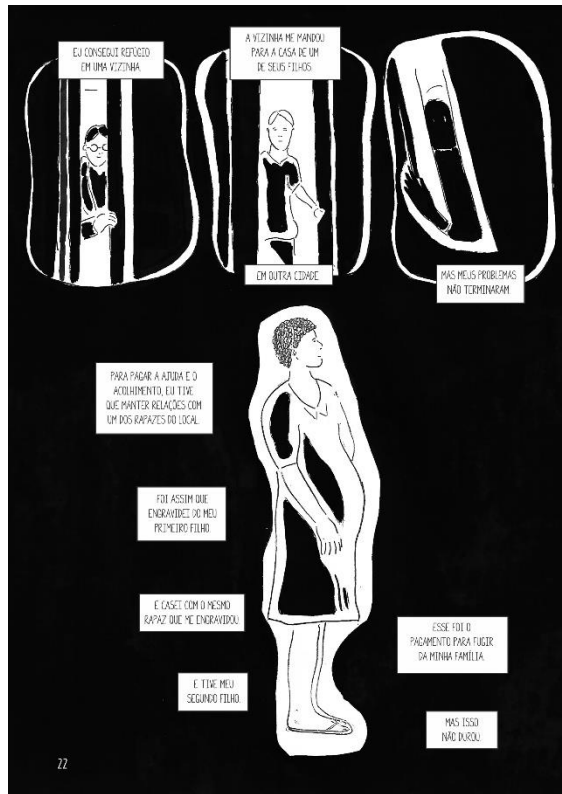
ELAS – um documentário em quadrinhos (mais páginas)

ELAS
um documentário
em quadrinhos

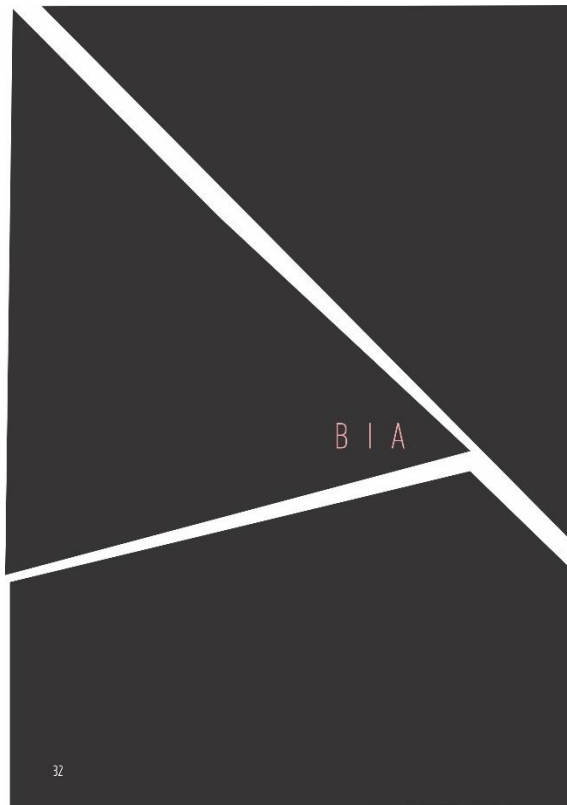
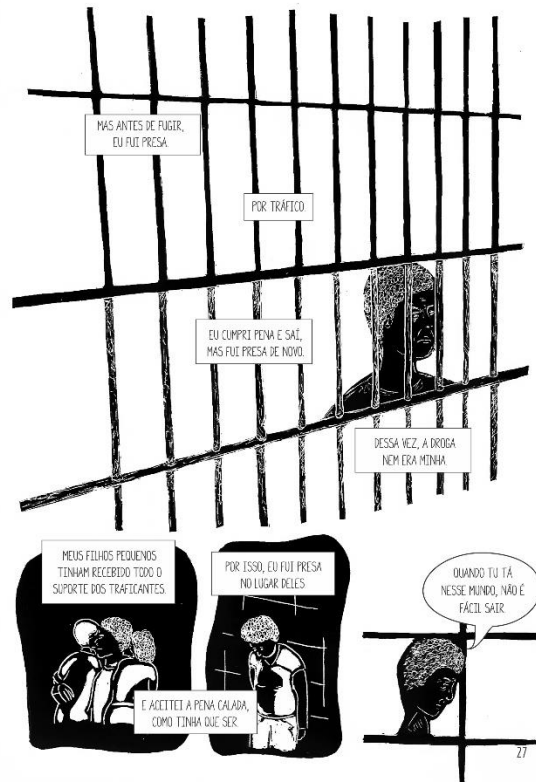
JOSÉ ARLEI CARDOSO







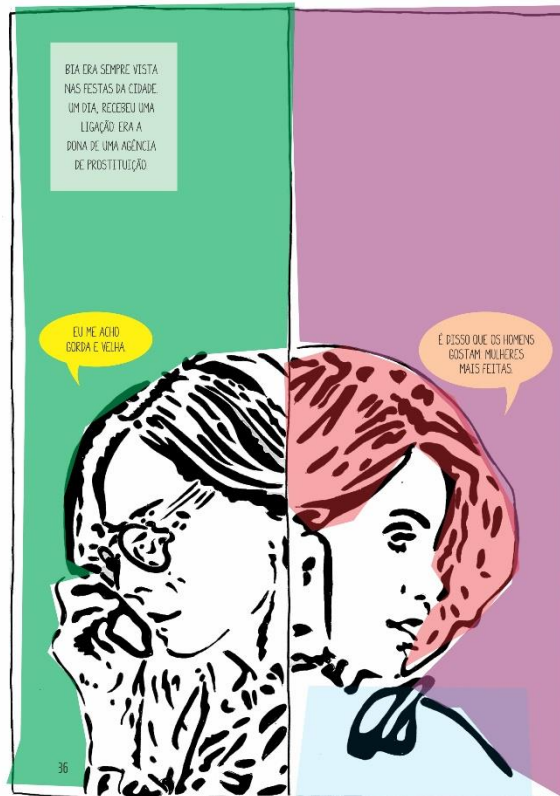




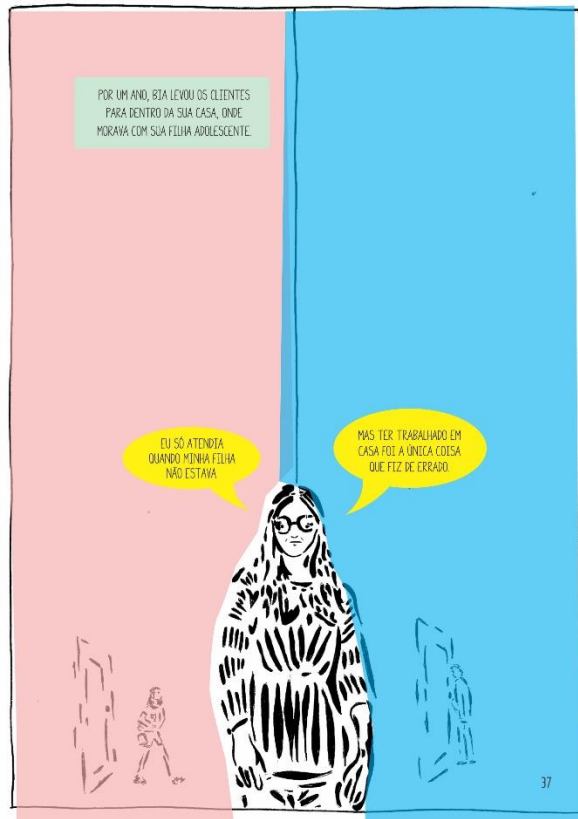


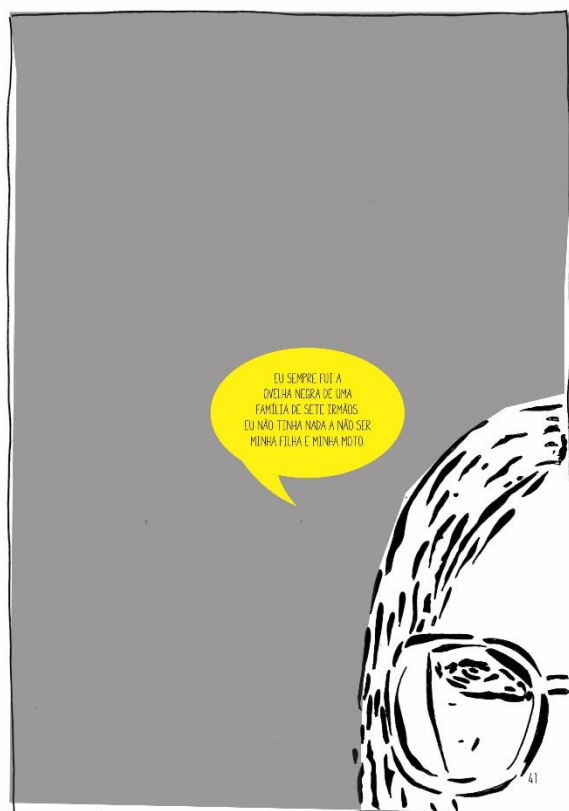


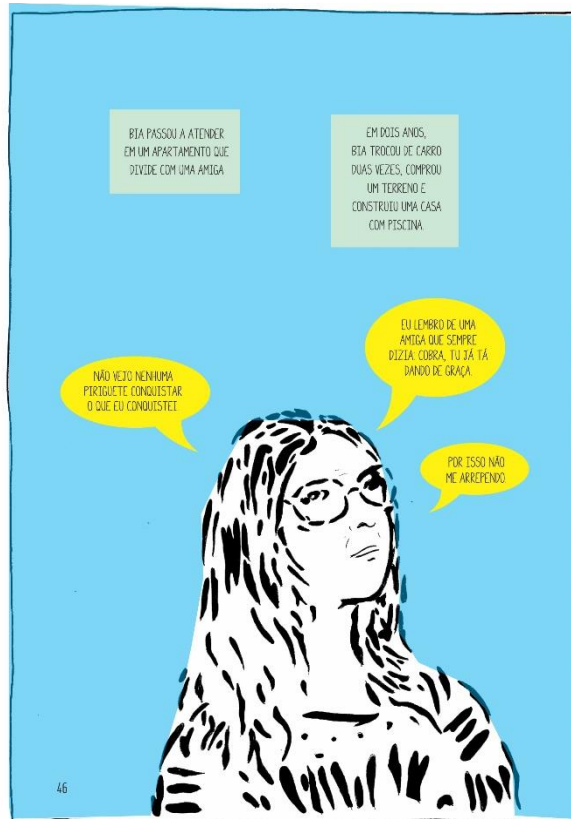
35

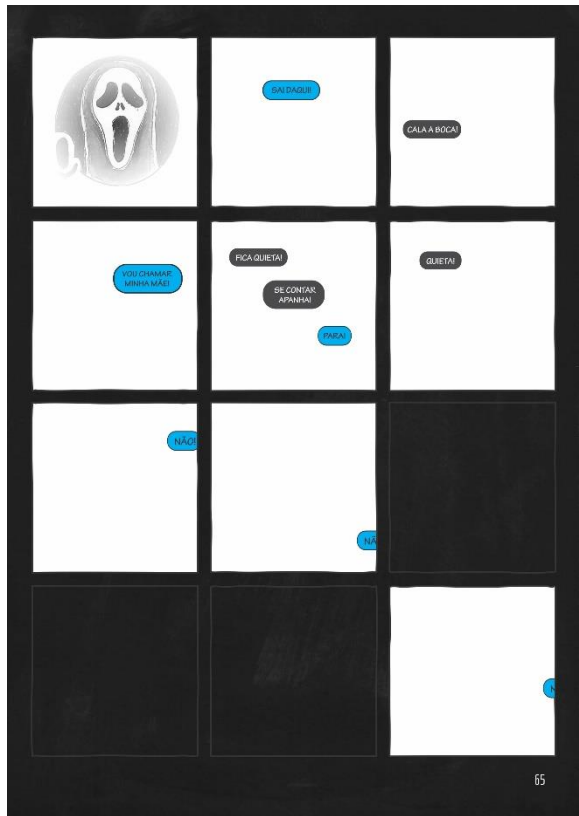
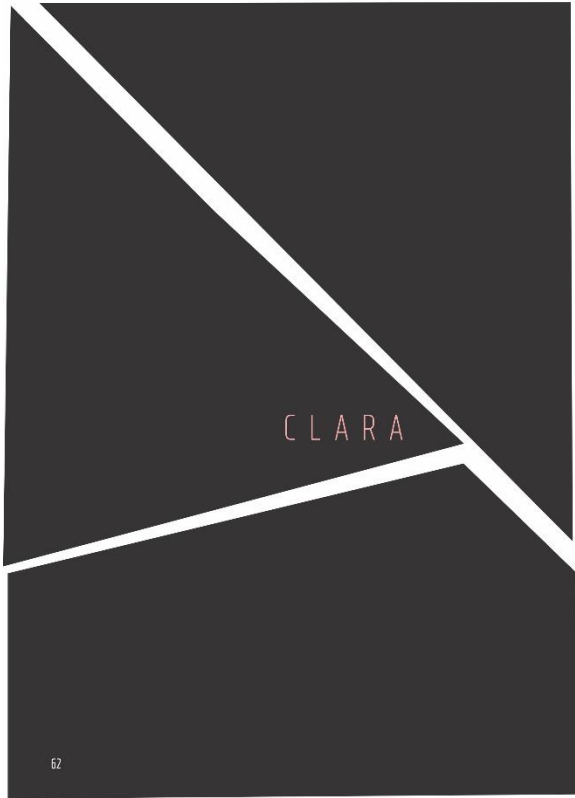


36

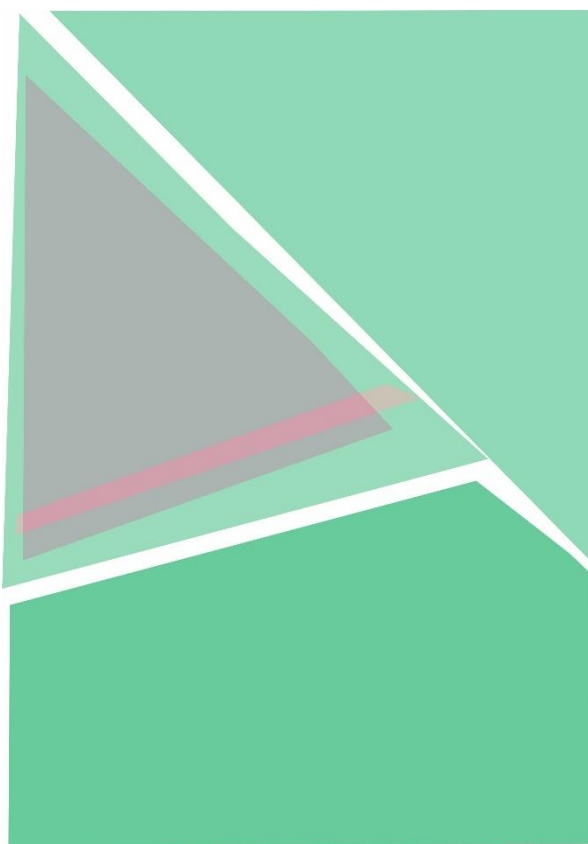
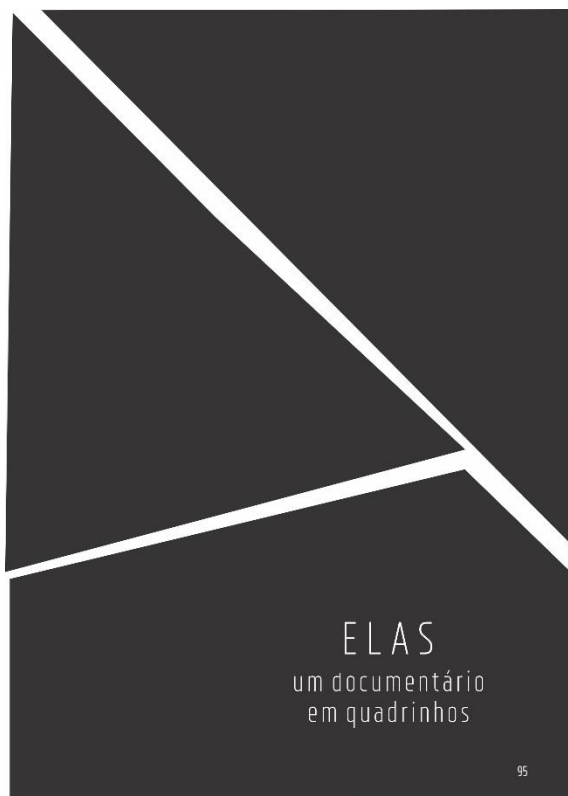












CIP - Catalogação na Publicação

CARDOSO, JOSE ARLEI

ARTICULAÇÕES SEQUENCIAIS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO CRIATIVA DA OBRA ELAS: UM DOCUMENTÁRIO EM QUADRINHOS / JOSE ARLEI CARDOSO. – 2021.

283 f. : il. ; 29 cm.

Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de Santa Cruz do Sul, 2021.

Orientação: Profa. Dra. Ana Cláudia Munari Domingos.

1. Jornalismo em quadrinhos. 2. Intermedialidade. 3. Documentário em quadrinhos. 4. Escrita Criativa. I. Domingos, Ana Cláudia Munari. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UNISC com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).