

O ROMANCE REPORTAGEM EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS

THE NON-FICTION NOVEL IN COMICS

Antônio do Rego Barros Neto*

Histórias em Quadrinhos (HQ) são extremamente populares no mundo inteiro, tendo os Estados Unidos e o Japão como seus maiores e mais influentes mercados. Sua linguagem híbrida de imagem e texto atrai um enorme público, das mais variadas idades e classes sociais. Este status pode ser confirmado pelo simples fato que os principais jornais de grande circulação dedicam uma seção às tirinhas em quadrinhos, a forma mais básica de uma HQ. Além disso, o *cartum*, um nobre primo das HQ, também tem um importante espaço no mundo jornalístico, tendo um forte peso editorial e uma categoria própria no renomado prêmio Pulitzer de jornalismo. Estes fatos também demonstram a profunda relação que o jornalismo tem com a linguagem dos quadrinhos, mas esta relação se manteve num convívio bem apartado. Além do *cartum*, que não sofre essa restrição, as HQ sempre estiveram restritas às páginas de entretenimento e cadernos infantis. Foi apenas na década de 1990, com um jornalista chamado Joe Sacco, que tivemos os primeiros textos jornalísticos escrito em quadrinhos, dando início ao gênero *Reportagem em Quadrinhos*. Este artigo discutirá as características narrativas híbridas de uma história em quadrinhos e como as HQ de Sacco se aproximam de um *Non-fiction Novel*, gênero jornalístico conhecido no Brasil como romance-reportagem, além de abordar alguns exemplos do *quadrinho jornalístico* no Brasil.

Apesar de que se pode defender que o hábito de contar histórias usando de imagens ilustrativas data da época das cavernas, o formato mais habitualmente identificado com as Histórias em Quadrinhos tem seu início no final do século XIX e começo do século XX, quando, nos Estados Unidos da América (EUA), as já tradicionais tiras de quadrinhos começaram a ser compiladas em um códex de 22 páginas que foi chamado de *comic book*. Batizado como Histórias em Quadrinhos no Brasil (e também conhecido como *Gibi*, uma das primeiras publicações em quadrinhos, que de tão popular virou sinônimo da publicação), este formato rapidamente caiu no gosto popular, tanto dos jovens que podiam seguir suas tiras

* Graduado em Letras – Inglês pela Universidade de Brasília (2009), especialização em Ensino de Língua Inglesa e Uso de Novas Tecnologia pela Faculdade de Iporá (2014) e mestrado em Literatura pela Universidade de Brasília (2015). Possui experiência na área de Letras, com ênfase em Literaturas Estrangeiras Modernas, atuando, principalmente, nos seguintes temas: História em Quadrinhos, Romance reportagem e Literatura Comparada.

favoritas sem a necessidade de acumular os jornais em casa, quanto no gosto dos pais, que tinham mais uma opção de entretenimento para seus filhos. Apesar do potencial sempre presente, as HQs não se consolidariam como entretenimento de massa até 1938, com a publicação de *Action Comics* e da primeira aventura de *Superman*, dando a elas não apenas o primeiro gênero exclusivo à nova mídia, mas também seu primeiro grande sucesso. Pelas próximas décadas, as HQs apenas reforçariam sua posição como parte integral da cultura americana e principal item de consumo do jovem estadunidense. Importância tamanha que, na década de 1950, ao se ver um aumento no consumo deste gênero de temáticas violentas como Histórias de Crime e Histórias de Terror, as HQs foram sujeitas ao maior movimento de censura já ocorrido dentro dos EUA: o *Comic Book Authority Code*. Conhecido pelos fãs brasileiros como “O Código dos Quadrinhos”, sua instituição não apenas ocasionou a falência de diversas editoras, mas também moldou o que seria o *mainstream* da mídia pelas próximas sete décadas. As HQs não tinham a permissão de ir muito além das histórias fantasiosas dos Super-heróis, claramente voltadas para um público mais jovem, e cimentando seu status como “leitura para jovens e crianças”.

Logo, por quase setenta anos de existência, houve pouca pesquisa sobre como se escrever uma história em quadrinhos. Os manuais de como fazer quadrinhos se dedicam mais às técnicas de desenho, habilidades necessárias não apenas para os quadrinhos, mas para qualquer mídia visual. O “contar histórias” e as necessidades narrativas do formato eram deixadas em segundo plano: o artista as aprendia por tentativa e erro, durante a produção das HQs. Raramente se via a figura de um mentor, alguém para guiar o artista no aprendizado. Estas nobres exceções eram em sua maioria artistas cujos pais também trabalhavam na indústria, como o caso dos Kubert (Joe Kubert e seus filhos Adam e Andy) e dos Romita (John Sr. e seu filho John Jr.).

A exceção à regra sempre foi, desde o princípio, um artista chamado Will Eisner. Mais do que apenas um artista, Eisner foi um estudioso da arte. Ele via o potencial dos quadrinhos e quis explorá-lo ao máximo. Entre suas inovações estão clichês atuais como o quadro de página inteira (conhecido nos EUA como *splash page*), e seu efeito favorito e assinatura pessoal, a composição de página em que o título da história se mescla com a arte. A Eisner, também, é creditada a invenção do formato *Graphic Novel*, criado para diferenciar as histórias de conteúdo mais denso do folhetim de fantasia. Em suas palestras pelas universidades dos EUA, Eisner não apenas ensinava suas técnicas a milhares de entusiastas e futuros profissionais dos quadrinhos, mas também qual era o raciocínio por trás de suas

decisões. Mas, por mais que fizesse o possível para evidenciar a ciência por trás de suas escolhas, ainda era um conhecimento mais prático. Faltava uma teoria por trás que tornasse esse conhecimento algo mais didático e facilitasse não apenas o aprendizado, mas as discussões sobre as técnicas e como melhorá-las.

Então, na década de 1990, se vê um ressurgimento das discussões sobre quadrinhos na universidade, com uma abordagem bem diferente das discussões que deram origem ao código na década de 1950. Devido a uma série de HQs premiadas no fim dos anos 1980 e começo dos anos 1990, o final desta década finalmente vê o potencial narrativo das HQs voltar a entrar em evidência e foi justamente nesse período que Scott McCloud publicou sua mais influente obra, *Desvendando os Quadrinhos (Understanding Comics)*.

Em *Desvendando os Quadrinhos*, para poder explicar o papel das HQs, McCloud faz um apanhado geral das artes visuais, mostra como as HQs estão inseridas em uma antiga tradição humana de contar histórias através da imagem (que, dependendo da interpretação, remonta a época das cavernas ou pelo menos desde o Egito antigo) e traz uma definição bem específica para quadrinhos: imagens pictóricas justapostas de maneira deliberada. Essa definição é importante, pois define exatamente o que são os quadrinhos e permite uma melhor análise do objeto de estudo. Não obstante, uma consequência triste é que ela exclui da análise os cartuns, uma vez que não tem como existir sequência neles. Mas, isso, também, se torna interessante, já que explicita as necessidades específicas do cartum, que exige uma abordagem diferente da dos quadrinhos em si, destacando ainda mais sua importância.

Outra definição importante é a que McCloud chamou de “conclusão”. Este fenômeno se refere ao processo mental necessário para o cérebro do leitor montar uma imagem (ou cena). Quanto mais tempo leva, maior a complexidade do processo e mais energia o cérebro consome. McCloud usa a conclusão para, em um primeiro momento, explicar a grande diferença entre ler um livro e ler uma história em quadrinhos: ao ler uma descrição em um livro, o leitor precisa gastar uma grande quantidade de energia mental montando a cena a partir das descrições, o que afeta diretamente o envolvimento dele com a história. Sem querer entrar nos méritos de tal processo, montar a mesma cena a partir de uma imagem é um processo mental muito mais rápido e mais eficiente, consumindo menos energia. Logo os quadrinhos se valem dessa eficiência da imagem para montar uma cena que é absorvida, e não processada, pelo leitor, levando-o mais rapidamente à ação. É justamente esse processo de conclusão entre um quadro e outro que torna o quadrinho uma experiência tão envolvente

para o leitor. Como diz um ditado popular entre os profissionais de quadrinhos, “a magia dos quadrinhos ocorre nas sarjetas”.

A “sarjeta” é o nome dado ao espaço em branco entre os quadros. Esse ditado demonstra muito bem a importância da “transição quadro a quadro”. Uma vez que a natureza dos quadrinhos é ser uma sequência de imagens, McCloud procurou as diferentes maneiras como se poderia criar a relação entre dois quadros, e as separou em seis transições distintas, de acordo com o nível de conclusão requerido por elas: momento-a-momento, ação-a-ação, elemento-a-elemento, cena-a-cena, aspecto-a-aspecto e *non sequitur*.

“Momento-a-momento” é a que exige o menor nível de conclusão sendo assim a mais direta. Cada quadro mostra um único momento de uma única ação de um único indivíduo. Seu uso mais tradicional é o famoso efeito de câmera lenta, no qual vários quadros são dedicados a um único movimento. A diferença entre esses quadros é mínima, o que requer praticamente nenhum esforço por parte do leitor para relacioná-los.

“Ação-a-ação” requer um pouco mais de esforço, mas também é bastante direta. Aqui, os quadros mostram um único indivíduo em várias ações. Justamente por abordar várias ações, ela é a preferida da mídia, sendo praticamente onipresente qualquer que seja o gênero. Apenas HQs independentes extremamente experimentais se dispõem a não utilizá-la.

“Elemento-a-elemento”¹ é marcada pela alternância de indivíduos, tendo como seu uso mais tradicional mostrar diálogos, mas mesmo uma alternância entre seres inanimados conta. O esforço do leitor aqui é maior, pois é necessário lidar com múltiplos elementos diferentes e sua interação com o resto da cena.

O que nos leva à quarta transição, “cena-a-cena”, marcada por uma diferença grande de tempo e/ou espaço entre os quadros. As legendas se aplicarão ao tipo de mudança de cena. A legenda mais famosa na mudança de espaço é o incrivelmente popular: “Enquanto isso...”. Quando a mudança de cena ocorre no tempo, é geralmente indicada com a legenda: “Mais tarde...”. Assim, como a “ação-a-ação” é, praticamente, onipresente qualquer que seja o gênero.

“Aspecto-a-aspecto” é uma transição menos presente no Ocidente, mas, extremamente, popular no Oriente. Ao contrário das transições anteriores, o tempo não passa aqui. Os vários quadros mostram diversos detalhes de um único momento, como se o olhar do

¹ Nos originais em inglês, McCloud nomeia essa transição como *subject-to-subject*. Em *Desvendando os Quadrinhos* (M.books), traduziu-se como *Tema-a-Tema*. Mas, em *Desenhando Quadrinhos* (M.books), como *Sujeito-a-Sujeito*. Como nenhum dos termos é realmente descritivo da transição, optou-se por traduzir para *Elemento-a-Elemento*, uma vez que essa tradução leva em conta a gradação do nível de conclusão necessário.

leitor navegasse pela cena. O nível de conclusão, e por definição o esforço do leitor, é bastante alto já que ele tem que montar a cena a partir dos seus detalhes. O principal uso é justamente um dos clichês mais marcantes dos quadrinhos orientais: o momento em que os participantes de um duelo trocam olhares, e analisam seu oponente, antes de uma luta.

A última transição requer o maior esforço por parte do leitor. Em “*non sequitur*”, não há nenhuma relação aparente entre os quadros a não ser o fato de que um está ao lado do outro. O significado dos quadros só será revelado em uma segunda ou terceira leitura. A partir dessas transições é possível analisar com mais detalhes a narrativa montada pelas imagens em uma história em quadrinhos, permitindo uma análise mais detalhada da obra e como ela pode afetar o leitor.

Uma segunda característica importante para a análise de uma história em quadrinhos é a relação entre a imagem e o texto, que é o que define a natureza híbrida das Histórias em Quadrinhos. Aqui, McCloud divide essa relação em seis tipos diferentes: específica de texto, específica de imagem, específica da dupla, interseccional, paralela, montagem e interdependente.

Em “específica de texto”, o texto faz todo o trabalho, sendo a imagem um pouco mais que uma mera ilustração. Já em “específica de imagem”, a imagem carrega todo o significado, cabendo ao texto apenas os fenômenos que não é possível descrever visualmente, como “sons” (as famosas onomatopeias são os exemplos mais clássicos desse tipo). Em “específica de dupla”, texto e imagem passam a mesma mensagem com o objetivo de reforçá-la. Muito similar ao que acontece nos livros de alfabetização.

Na combinação “interseccional”, as palavras expandem o significado da imagem, em geral lidando com conceitos que não tem como ser expressados diretamente para o leitor. Já na combinação “paralela”, texto e imagem aparentemente não tem relação um com o outro, sendo muito utilizada para preparar o leitor para eventos de cenas futuras na história (muito similar à “narração em *off*”, no cinema).

Na “montagem”, o texto é integrado à imagem. Essa combinação é bastante utilizada nos títulos das histórias, e era o efeito preferido de Eisner que, constantemente, escondia o título da HQ *The Spirit* nas cenas introdutórias de suas histórias.

E, por último, temos as combinações “interdependentes”, em que a mensagem é passada tanto por imagem e texto, em tal nível de cooperação que a remoção de um dos dois, tornará a mensagem incompreensível. Este último tipo, ainda, foi dividido em dois tipos diferentes: o tipo 1, em que a figura é o centro da mensagem. E, o tipo 2, em que as palavras

tem mais importância. O próprio McCloud observa que a definição da relação entre palavras se dá de maneira instintiva pelo artista, mas que sua classificação é bastante útil para momentos de bloqueio criativo.

Existe uma terceira característica, mais sutil e não exclusiva das histórias em quadrinhos, mas, extremamente, importante para o estudo. É um fenômeno que McCloud chamou de “amplificação por simplificação”. O que se nota aqui é como o mais simples dos desenhos, como uma simples combinação de pontuações como um “:-)” pode ser reconhecido como sendo um rosto humano. Isso se deve à propensão humana de procurar a familiaridade ao seu redor, um fenômeno conhecido pelos estudiosos da mente humana como “pareidolia”. Devido a isso, quando menos traços, ou mais simples, for o desenho, maior será a importância e significado de cada traço para o cérebro. Assim, o efeito emocional da cena se amplifica.

É nessa força emocional dos quadrinhos que vamos encontrar a maior característica do trabalho de Joe Sacco, jornalista e quadrinista, que mostrou em Palestina, um texto impactante com imagens fortes, típicas de um bom texto jornalístico – que foi publicado, inicialmente, na forma de uma revista em quadrinhos mensal –, que depois foi coletada em uma *graphic novel*. Ao trazer um texto e temática típicos do jornalismo, para a linguagem dos quadrinhos, Sacco se junta à tradição do *non-fiction novel*, conhecido no Brasil como *romance reportagem*, um gênero literário em que o romance tem como origem eventos reais e uma pesquisa jornalística forte. Entre os autores do *non-fiction novel*, o que mais se destaca é Truman Capote, que inaugurou o gênero na década de 1960 com *In Cold Blood*.

Apesar de ser a primeira vez que uma obra em quadrinhos pode ser considerada um texto jornalístico, *Palestina de Joe Sacco* não foi a primeira tentativa. Na década de 1980, Alan Moore e Bill Sienkiewicz, dois autores modernos extremamente influentes nos dias de hoje, participaram de uma obra chamada *Brought to Light: A graphic docudrama*, que contava a história do processo judicial movido pelo *Christic Institute* dos EUA e que levou ao conhecimento público as manipulações da Agência Central de Inteligência (CIA – *Central Intelligence Agency*), na América Latina. Mas, apesar disso, a HQ ainda é extremamente didática, e é escrita mais como um relato que um texto jornalístico propriamente dito. Além disso, a contribuição de Moore e Sienkiewicz é uma história anexa, que toma a forma de um surreal pesadelo em volta de quantas piscinas a CIA encheu de sangue durante estas operações. O núcleo de verdade ainda está lá, mas o texto ainda não poderia ser considerado um “romance-reportagem” de fato.

E, é justamente essa visão jornalística que tornou o trabalho de Sacco mais impactante. Assim, com Capote, Sacco utilizou os artifícios que a literatura por séculos usou para dar mais impacto e emoção a suas ficções, mas em um evento real, para que o leitor não apenas tivesse acesso a aqueles fatos, mas pudesse ter um pequeno vislumbre do aspecto emocional nessas histórias. Aqui, o impacto instantâneo da imagem de uma história em quadrinhos funciona de maneira bem mais arrebatadora do que as supremas descrições da literatura. Se junta a isso uma subversão das várias técnicas tradicionais dos quadrinhos: “momento-a-momento” é utilizado massivamente em diálogos, tirando muito do papel do “elemento-a-elemento”; a HQ tem um ritmo bem mais lento que uma HQ de ação comum, mas por isso as cenas mais violentas conseguem um maior nível de impacto. A narração de Sacco permite que o leitor acompanhe aquelas histórias como se estivesse ali, naquela sala, ouvindo os relatos dos palestinos e participando daquela viagem junto do próprio Sacco.

Esta interação com o leitor se faz mais forte em uma obra posterior, *Uma História de Sarajevo* (*The Fixer: A Story From Sarajevo*, no original em inglês). Aqui, o leitor acompanha Sacco em dois momentos: na primeira vez em que foi a cidade e em uma viagem mais recente. A história se centra bastante na primeira viagem, e nas histórias contadas por Neven, o guia/quebra-galho (o *fixer*, do título original em inglês). Neven é um ex-combatente sérvio, cujas histórias de guerra beiram ao irreal, mas que corroboram sua posição e seus contatos na cidade.

Em Sarajevo, vemos um tom mais tradicional, bem mais próximo do relato de *Brought to Light* que do texto dinâmico de *Palestina*, mas isso não é de se espantar já que boa parte da HQ são as histórias que vem do próprio Neven, entrecortadas com uma pesquisa do próprio Sacco a partir de registros da época. “Momento-a-momento”, ainda, é a transição de escolha pra Sacco, mas as histórias mirabolantes de Neven aumentam em grande número as transições “ação-a-ação”. O aspecto de relato da obra, que pode ser muito bem considerada um relato autobiográfico em quadrinhos, vem principalmente do grande uso de combinações texto-imagem específica de dupla, “interseccional” e “interdependente”. As duas últimas são mais utilizadas nas histórias de Neven, passando melhor para o leitor a imagem que ele queria passar para Sacco (ou a imagem que Sacco teve da história de Neven), enquanto a específica de dupla dita o ritmo de relatório da pesquisa sobre os Senhores da Guerra, de Sarajevo, feita pelo próprio Sacco.

Ambas as obras, *Palestina* e *Uma história de Sarajevo*, ainda, são exemplos de “romance reportagem”, uma vez que ambos foram criados a partir de uma forte pesquisa

jornalística e documental, revestida de uma roupagem literária, no caso de Sarajevo, um relato autobiográfico, e em Palestina, mais próximo da “grande reportagem”, o gênero mais marcado como sendo o próprio texto jornalístico. Ao serem escritos em quadrinhos, o impacto de ambos os textos é intensificado justamente devido às imagens tão bem montadas por Sacco.

No Brasil, o quadrinho jornalístico, como ficou conhecido o gênero por aqui, ainda é algo raro, com poucos representantes. Os quadrinhos em si, também, são algo bastante restrito, por mais que sejam parte constante do dia a dia e da cultura do brasileiro. Concorrência com obras importadas também não ajuda no desenvolvimento de uma indústria nacional. Ainda assim, o número de cartunistas influentes no país, além do número de profissionais brasileiros trabalhando no exterior, demonstram o profundo interesse que os quadrinhos exercem no brasileiro.

Voltando ao quadrinho jornalístico, um grande exemplo do seu uso no Brasil se deu pela Folha de São Paulo em 2012, quando o cartunista Angeli foi chamado para publicar uma HQ especial chamada O Incrível Mensalão, que se utilizou da linguagem dinâmica das HQs para explicar aquele que é conhecido como: “O mais complexo caso de corrupção da história deste país”.

O formato da HQ não é desconhecido, pois foi utilizado, principalmente, nas *Sunday Pages* dos jornais norte-americanos. Mas, seu conteúdo baseado na pesquisa feita pela Folha de São Paulo, até então, o coloca firmemente como um digno quadrinho jornalístico, além de ser mais próximo de uma reportagem em si, do que o trabalho de Sacco, que se aproxima mais do *non fiction novel* de Capote. O aspecto de relato mais uma vez é ditado por combinações específicas de duplas, com as ocasionais específicas de palavras e uma rara interseccional. Transições “momento-a-momento” e “cena-a-cena” dominam a HQ, dando ao leitor a sensação de Angeli está mostrando-o foto por foto enquanto narra a relação entre elas.

Assim, se apresenta um novo gênero, que demonstra os potenciais narrativos da linguagem híbrida dos quadrinhos para além dos gêneros já tradicionais. O quadrinho jornalístico é apenas um de muitos outros tipos que vem abrindo novos caminhos para as histórias em quadrinhos. Esses novos gêneros, à medida que ganham mais popularidade e espaço nas livrarias e bancas pelo mundo, passaram a exigir uma análise mais ampla por parte da crítica, que já tem na teoria de McCloud os primeiros passos para uma análise profunda da própria narrativa dos quadrinhos. Uma análise baseada na própria natureza dupla da mídia, em que texto e imagem se combinam em uma alquimia única que mostra ao seu público um texto forte e arrebatador. Características que descrevem muito bem a obra de Sacco, que traz os

quadrinhos cada vez mais perto dos textos jornalísticos que acompanharam por toda sua história.

Referências

ANGELI *et al.* O Incrível Mensalão. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 19 ago. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/poder/61728-o-incrivel-mensalao.shtml>>. Acesso em: 12 abr. 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York City: Touchstone, 1984.

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

_____. **Desenhando Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MOORE, Alan *et al.* *Brought to Light: a graphic docudrama*. Chicago: Eclipse Comics, 1988.

SACCO, Joe. **Uma História de Sarajevo**. São Paulo: Conrad do Brasil, 2005.

_____. **Palestina**. Edição Especial. São Paulo: Conrad do Brasil, 2012.