

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
CURSO DE JORNALISMO

LUAN SOUSA SANTOS

JORNALISMO E QUADRINHOS: UM OLHAR SOBRE “REFUGIADOS”, DE KATE EVANS

Porto Alegre

2021

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

LUAN SOUSA SANTOS

**JORNALISMO E QUADRINHOS: UM OLHAR SOBRE “REFUGIADOS”, DE KATE
EVANS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel do curso de Jornalismo da Escola de
Comunicação, Artes e Design - Famecos da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre

2021

LUAN SOUSA SANTOS

**JORNALISMO E QUADRINHOS: UM OLHAR SOBRE “REFUGIADOS”, DE KATE
EVANS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel do curso de Jornalismo da Escola de
Comunicação, Artes e Design - Famecos da
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do
Sul.

Aprovado em: _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. André Fagundes Pase (Orientador)

Prof. Dr. Cláudio Costa Mércio

Prof. Me. Luiz Antônio Araújo

Porto Alegre

2021

AGRADECIMENTOS

Não poderia começar esse texto se não agradecendo uma das pessoas mais importantes em minha vida, minha mãe Jacqueline. Obrigado por sempre apoiar minhas escolhas e me colocar no caminho certo, sem você eu não seria nada.

Agradeço ainda ao meu pai, Carlos Alberto, pelo apoio, sempre muito importante para que chegasse até aqui, e aos meus avós maternos, Nara e Luiz, pelo carinho e ajuda que sempre proporcionaram.

Ao meu orientador, André Fagundes Pase, que possibilitou com seus ensinamentos que esse trabalho se tornasse possível, e também a todos os professores da Famecos com os quais tive a honra trocar experiências em aula. Obrigado por manterem a chama da curiosidade e da paixão pelo jornalismo acesa.

Agradeço também às colegas, parceiras e amigas Alice, Taimá e Mariana pelo companheirismo, pelos projetos incríveis que desenvolvemos durante a trajetória acadêmica e pela irmandade que criamos, que mesmo com as brigas nunca se quebrou.

À minha amiga e ex-colega de estágio Gabriela Porto Alegre, que me auxiliou nos mais variados momentos, fossem eles profissionais, acadêmicos ou pessoais. Agradeço também à minha amiga e ex-colega Juliana de Faria, que por vários momentos esteve lá apenas para escutar meus desabaços.

Não seria possível agradecer a todos que contribuíram mesmo que indiretamente para que esse trabalho acontecesse, assim fica aqui o agradecimento geral para todos os não citados, sejam eles amigos, parentes ou colegas, mas que de alguma forma ajudaram na criação dessa monografia.

RESUMO

A monografia a seguir tem a intenção de analisar o gênero conhecido como jornalismo em quadrinhos a partir da obra “Refugiados: A Última Fronteira”, da cartunista e ativista britânica Kate Evans. A ideia é compreender a integração do jornalismo com as histórias em quadrinhos a partir da técnica de estudo de caso descritiva utilizando como principal autor de referência Yin (2001). Além dele outros autores complementam a lista de referências como Traquina (2005) e Nascimento (2009) que são utilizados para explicar as técnicas jornalísticas e ajudar na compreensão da narrativa da profissão. Já McCloud (2005) funciona como principal fonte ao elucidar os métodos utilizados na produção das narrativas gráficas. Outrem, como Dutra (2003), Souza Júnior (2010) e outros autores utilizados mais pontualmente, terão suas análises aplicadas complementarmente ao estudo no que diz respeito tanto às obras que estão diretamente relacionadas as histórias em quadrinhos, quanto as que são provenientes das narrativas jornalísticas.

Palavras-chave: Jornalismo em quadrinhos; Refugiados; Narrativa.

ABSTRACT

The following monograph intends to analyze the genre known as comics journalism based on the work "Threads: From the Refugee Crisis", by British cartoonist and activist Kate Evans. The idea is to understand the integration of journalism with comic books from the technique of descriptive case study using as the main author of reference Yin (2001). In addition to him, other authors complement the list of references such as Traquina (2005) and Nascimento (2009), which are used to explain journalistic techniques and help in understanding the narrative of the profession. McCloud (2005) works as the main source to elucidate the methods used in the production of graphic narratives. Others, such as Dutra (2003), Souza Júnior (2010) and other authors used more occasionally, will have their analyzes applied as a complement to the study regarding both the works that are directly related to the comic books, as well as those that come from the journalistic narratives.

Keywords: Comics journalism; Refugees; Narrative.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – (E) Primeira página da primeira versão de Maus publicada na Funny Animals, (D) Primeira página do encadernado.....	20
Figura 2 – Cartaz do documentário “O eterno judeu”.....	21
Figura 3 – (E) Página de Superman: Peace on Earth por Alex Ross, (D) Página de Bone por Jeff Smit.....	27
Figura 4 – O Plano das Figuras.....	28
Figura 5 – Splash Page da Batwoman de J.H. Williams III.....	30
Figura 6 – Ilustração de “Aqui” de Richard McGuire.....	30
Figura 7 – Exemplo de alguns tipos de balões de diálogos.....	33
Figura 8 – A fonte utilizada no personagem Thor e em outra personagem que não é de origem asgardiana.....	34
Figura 9 - A icônica cena de Sin City.....	35
Figura 10 – A tira regular que Kate Evans desenha.....	48
Figura 11 – As rendeiras de Calais.....	50
Figura 12 – Utilizando as rendas na história.....	54
Figura 13 – Ilustrando cenas de impacto.....	55
Figura 14 – Metáforas visuais em Maus.....	62

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 GRAPHIC NOVELS	11
2.1 UMA DÉCADA DE AMADURECIMENTO.....	15
2.2 MAUS.....	18
3 JORNALISMO EM QUADRINHOS	25
3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	25
3.1.1 Elementos dos quadrinhos.....	28
3.2 JORNALISMO.....	36
3.3 UM NOVO GÊNERO NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS.....	40
4 REFUGIADOS	46
4.1 CALAIS E OS REFUGIADOS.....	47
4.2 KATE EVANS.....	47
4.3 A OBRA.....	49
4.4 O ESTILO VISUAL DA HISTÓRIA.....	53
4.5 REFUGIADOS E O JORNALISMO EM QUADRINHOS.....	57
4.6 CONEXÕES COM MAUS.....	60
4.7 COSTURANDO AS RENDAS.....	63
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	69

1 INTRODUÇÃO

Para o público geral histórias em quadrinhos são basicamente sinônimo de diversão infantil. Das duas uma, ou acabam conhecidas pelos quadrinhos mais super-heróicos que contam histórias de personagens como Homem-Aranha, Batman, Superman e Capitão América, ou então são destinadas a um público mais novo como as histórias da Turma da Mônica, do Pato Donald, do Chico Bento e do Zé Carioca.

Obviamente histórias escritas para adultos também fazem sucesso com um determinado público. Faroestes, como Tex, ou fantasias medievais, como Conan, o Bárbaro, tem histórias publicadas no Brasil até hoje, contudo são narrativas produzidas para um nicho mercadológico dentro do próprio grupo de quem gosta de quadrinhos. Ainda assim são ficções e, no geral, são mais tratadas como entretenimento rápido e não como arte.

Contudo o universo dos quadrinhos é muito mais vasto do que isso e hoje é possível encontrar histórias para os mais diversos públicos, em especial porque o formato não é mais um limitador do gênero que se escolhe abordar, pelo contrário. O mercado de quadrinhos atingiu uma maturidade onde é possível utilizar a mídia para escrever sobre qualquer assunto.

Os quadrinhos em si tornaram-se a mídia perfeita para adaptação de muitas histórias. Não apenas porque podem contar causos que aconteceram em qualquer lugar e em qualquer época, mas porque também é possível mostrar imagens que muitas vezes não poderiam ser possíveis de serem captadas. Assim histórias de não-ficção podem ser contadas e ainda ter toda a sua complexidade explorada utilizando ilustrações.

Com todas essas possibilidades sendo cada vez mais exploradas gêneros novos acabaram surgindo. O maltês Joe Sacco foi pioneiro no tipo de livro que viria a ser conhecido como “jornalismo em quadrinhos”, combinando as técnicas de reportagem com os elementos dos quadrinhos o autor acabaria criando e disseminando uma inovadora ideia. Não apenas ele, mas outros autores, como Marjane Satrapi, seriam responsáveis por popularizar um novo gênero nos quadrinhos.

Reportagens com temáticas tão importantes quanto às publicadas nos jornais começaram a ser produzidas para a nona arte e assim, infinitas possibilidades de contar uma história, acabaram culminando em obras com uma identidade única.

Histórias que poderiam ir do macro ao micro, explorando personagens, porém também abordando problemas gigantescos. Kate Evans por exemplo, lançou sua obra chamada “Refugiados”, onde conta a história de sua passagem como voluntária por campos de refugiados explorando as histórias individuais de cada pessoa que conheceu, mas também fazendo uma análise crítica aos problemas dos refugiados na Europa num geral.

Assim, de que forma “Refugiados” utiliza elementos do Jornalismo em uma *graphic novel*? Para entender isto, este trabalho busca compreender a integração entre o Jornalismo e a arte sequencial, observando características da profissão em obras que utilizam linguagem pictórica para transmitir histórias. Assim, é preciso entender o amadurecimento de um meio utilizado basicamente para fins infantis e sua consequente utilização na imprensa além da charge e das tiras, espaços tradicionais do gênero.

Para analisar a *graphic novel* “Refugiados” (2018) será utilizada a técnica de estudo de caso descritiva, usando como base o referencial teórico de Robert K. Yin (2001). Desta forma, é possível compreender a obra, seus elementos principais como história em quadrinhos e como um produto jornalístico, bem como seu contexto de produção e publicação.

Para explorar as características dos quadrinhos o principal teórico a ser observado será Scott McCloud (2005) e sua obra “Desvendando os Quadrinhos”. Outros teóricos utilizados foram Antônio Aristides Corrêa Dutra (2003) e Juscelino Neco de Souza Júnior (2010). Já entre os principais teóricos sobre jornalismo podemos citar Nelson Traquina (2005) e Patrícia Ceolin do Nascimento (2009).

A trajetória inicia com um olhar sobre a nona arte, pois é a linguagem utilizada pelo objeto da pesquisa. Assim, é possível compreender posteriormente como o Jornalismo utiliza esta forma de expressão para narrar histórias e ilustrar fatos. Como o presente, e primeiro, capítulo é designado para a introdução, o segundo capítulo irá se focar na trajetória das histórias em quadrinhos, passando de uma mídia simples e voltada para crianças até o nascimento dos *graphic novels*, um movimento de histórias mais refinadas e maduras.

O terceiro capítulo foca nas tecnicidades das duas mídias, jornalismo e quadrinhos. Focando não nas histórias destas, mas em uma apresentação de seus mais conhecidos elementos e teorias, buscando apresentar suas semelhanças, diferenças e o que enfim é apresentado como jornalismo em quadrinhos.

O quarto capítulo foca no estudo de caso do objeto, a *graphic novel* “Refugiados: A Última Fronteira”, abordando quais suas especificidades, suas características mais especiais e suas semelhanças com os gêneros do jornalismo e dos quadrinhos. Por fim o quinto capítulo são as considerações finais, nas quais tentaremos compreender de que forma os elementos do jornalismo podem ser utilizados em outra mídia.

2 GRAPHIC NOVELS

Definir a origem das *graphic novels* não é uma tarefa fácil, isso porque no estudo das histórias em quadrinhos há um grande debate sobre quando ocorreu o nascimento da mídia como um todo. Em uma de suas obras teóricas, “Desvendando os Quadrinhos”, Scott McCloud discute a possibilidade de considerar algumas pinturas desenvolvidas pelos antigos egípcios ou pelos povos pré-colombianos como histórias em quadrinhos devido a algumas características similares. A verdade é que nem o autor chega a uma conclusão em sua proposta de discussão (MCCLOUD, 2005).

No início do século XX as histórias em quadrinho modernas começaram seu desenvolvimento de forma quase simultânea em várias partes do mundo. Em especial as histórias em quadrinhos ocidentais parecem ter adquirido popularidade em sua maioria entre o início da década de 20 e o fim da década de 40, estabelecendo-se no geral como uma publicação periódica de histórias que poderia variar entre os gêneros de ação, romance e terror.

Já o termo *graphic novel*, apesar de já existir antes, foi de fato popularizado com a publicação da obra “Um Contrato Com Deus” de Will Eisner, lançada em 1978. Criador do detetive mascarado “*The Spirit*”, Eisner aparentemente teria usado o termo pela primeira vez com um editor durante conversas para a publicação de seu quadrinho, porém fazia isso mais como estratégia de marketing, do que como de fato uma definição para aquela mídia que ali nascia. O autor explica como a situação ocorreu:

‘Pensei e percebi que, se eu dissesse ‘uma história em quadrinhos’, ele ia desligar’, lembrou Eisner. ‘Era um cara muito ocupado numa editora de alto nível’.
 ‘É uma *graphic novel*’, disse ele a Dystel.
 ‘Humm, muito interessante’, respondeu Dystel. ‘Traga aqui’.
 (SCHUMACHER, 2013).¹

A nomenclatura *graphic novel* teria surgido muito mais como uma forma de engrandecer a obra – afastando-a do conceito tradicional dos gibis comuns naquela época – do que com a intenção de criar uma variação da mídia tradicional. Devemos

¹ O livro “Wil Eisner: Um Sonhador nos Quadrinhos foi encontrado apenas nos formatos e-book e epub, os dois infelizmente não paginados. Contudo aponto que todas as citações utilizadas encontram-se no capítulo 11 do mesmo, denominado “Um contrato com deus”.

levar em conta que apesar de populares os quadrinhos não eram reconhecidos como literatura e só ganharam “respeito” da crítica alguns anos depois. Assim, vender “Um Contrato Com Deus” como uma *graphic novel* estava mais para estratégia de marketing do que para criação de mídia, pois alçava a obra ao status de um romance. Visto que a nova história de Eisner tinha como intenção atingir um público mais maduro, o próprio autor não queria lançá-la por uma editora de quadrinhos, mas por uma que publicasse livros em prosa. “Um Contrato com Deus” era uma história para adultos e bem diferente das tramas de ação e investigação dos quadrinhos do detetive mascarado.

O autor não encontraria uma grande editora, como desejava, para publicar sua obra. Acabou recorrendo a uma pequena editora nova-iorquina chamada *Baronet Books* que, apesar de ter interesse na publicação, estava em situação financeira precária e teve que fazer um empréstimo com o próprio Eisner para manter-se aberta. Mesmo que fosse uma antologia de contos a obra acabaria sendo publicada com o nome *graphic novel* na capa. Will Eisner, entretanto, reconhece que não foi o criador do termo:

Achei que havia inventado [...] mas depois descobri que outro cara tinha pensado naquilo anos antes de eu usar o termo. Ele não tinha feito sucesso e não tinha a mesma intenção que eu, que era desenvolver o que eu acreditava ser literatura viável para esse meio. (SCHUMACHER, 2013).

Mesmo que deixe claro que não foi o criador do termo ainda é discutível quem de fato criou a definição atual de *graphic novel*. Conforme Schumacher (2013) enquanto Robert C. Harvey defendia que Rodolphe Töpffer teria criado a primeira em 1827, Michael T. Gilbert acreditava ter sido Arnold Drake, criador de “It Rhymes with Lust”, junto de Leslie Waller e do desenhista Matt Baker. A obra publicada em 1950 tinha na capa estampado o termo “*picture novels*”, um nome muito parecido com o que seria usado anos depois para descrever tipos de trabalho similares àquele.

Muitas ideias divergentes surgiram entre os pesquisadores sobre qual era o significado da palavra e o que de fato ela definia. Normalmente as definições acabam ficando bastante vagas, porém uma em especial parece ser a mais similar à ideia que Eisner teria dito na hora. Segundo Stephen Weiner, autor de “*Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*” o termo poderia ser definido como:

Graphic novels, na minha definição, são histórias em quadrinhos da extensão de um livro pensadas para ser lidas como uma única história. Na acepção ampla, o termo inclui coleções de histórias em gêneros como mistério, super-herói e sobrenatural, pensadas para ser lidas sem conexão com suas correspondentes revistas mensais. (WEINER, 2003, p. 11 *apud* SCHUMACHER, 2013).

Levando isso em consideração podemos entender que as histórias definidas como graphic novels seriam apenas aquelas escritas originalmente como tal ou, mais especificamente, histórias fechadas com começo, meio e fim e que diferente dos quadrinhos mensais não transcorrem por um número x de edições, mas por uma obra fechada apenas.

Com a popularização do formato, até mesmo as gigantes Marvel e DC Comics apostaram através dos selos Marvel Graphic Novels e DC Graphic Novels. As duas, entretanto, pareciam focar em tramas autorais e fora da cronologia de seus universos nos quadrinhos ou mesmo histórias inspiradas em seus personagens, mesmo que em tramas fechadas. Enquanto a Casa das Ideias apostava ao mesmo tempo em histórias de Elric, Dreadstar e O Sombra, trazia também contos de seus super-heróis como Doutor Estranho, Capitão Marvel e o Surfista Prateado. Já a DC apostava quase que totalmente nos autorais e trazia apenas a conclusão do Quarto Mundo de Jack Kirby como obra de algum personagem que estivesse em sua posse.

Apesar da nomenclatura *graphic novel* ter se popularizado mesmo nos anos 80, muitos autores posteriormente acabam tendo suas obras reconhecidas como tal, é o caso de “A Fúria do Pantera” escrita por Don McGregor com desenhos de inúmeros artistas (como Rich Buckler e Billy Graham). A história foi publicada no segundo volume do título “*Jungle Action*” entre os números 6 e 18, protagonizada por T’Challa, um dos primeiros super-heróis negros dos quadrinhos. Na trama o Pantera Negra retorna à fictícia nação de Wakanda, onde é monarca regente, e encontra déspotas ameaçando o reino em virtude da sua ausência para ações nos Estados Unidos. Ele enfrenta seus antagonistas e busca retomar seu trono em meio a uma espiral de acontecimentos. Jason Sacks (2008) explica que “A Fúria do Pantera” foi o primeiro quadrinho criado do começo ao fim como um romance completo, o que poderia acabar caracterizando-o como uma *graphic novel*.

É importante frisar que a história foi lançada um bom tempo antes de “Um Contrato com Deus”, mais especificamente entre os anos de 1973 e 1975, terminando 3 anos antes da obra de Eisner ver a luz do dia. As edições tinham periodicidade

bimestral (com exceção da edição 9 que saiu 4 meses depois de sua anterior) e saiam no formato usual da época. Na verdade, o arco de histórias do personagem saiu originalmente sem pompa alguma e como qualquer quadrinho da época era recheado de propagandas e impresso em papel comum, sem capa dura ou qualquer pretensão de uma encadernação luxuosa.

Diferente do que Eisner buscava em sua obra, Don McGregor e a Marvel não pareciam ter grandes pretensões, porém sua história acabaria seguindo um número de “especificidades” que mais tarde se enquadrariam na categoria de *graphic novels*. Além de planejada com começo, meio e fim, a trama tinha um tom mais adulto e mesmo seu final diferia bastante dos quadrinhos da época. Por exemplo, na trama T’Challa, seu amigo Taku e o antagonista Venneno acabam resolvendo um dos conflitos a partir de um diálogo, diferindo bastante de outras resoluções da época:

É um momento muito humano no meio de uma história muito humana. Esse é o poder deste romance em particular e da escrita de McGregor em geral - a sensação de que as coisas não acontecem apenas aos personagens, mas que pessoas com cérebro, coração, libido e paixões estão vivendo experiências únicas. Os personagens são totalmente desenvolvidos, diferente das qualidades bidimensionais "Hulk esmaga" da maioria dos quadrinhos convencionais. (SACKS, 2008, tradução nossa).²³

Mesmo que considerar “A Fúria do Pantera” uma *graphic novel* possa soar anacrônico, é possível afirmar que mesmo antes da difusão do termo já existiam histórias com características do que viriam a ser muito similares as das futuras *graphic novels*. Além disso, também é possível perceber que histórias envolvendo super-heróis também poderiam ter tramas mais maduras e tom sério, o que acabaria se mostrando mais recorrente nos anos seguintes.

² It's a very human moment in the midst of a very human story. That's the power of this novel in particular and McGregor's writing in general - the feeling that things aren't just happening to characters, but that people with brains, hearts, libidos and passions are living through unique experiences. The characters are fully fleshed out, rather than the two-dimensional "Hulk smash" qualities of most mainstream comics.

³ Citação retirada do site Fanboy Planet com auxílio da ferramenta Internet Archive: Wayback Machine

2.1 UMA DÉCADA DE AMADURECIMENTO

A década de 80 pode ser considerada uma das mais prolíficas e criativas no que diz respeito a indústria de quadrinhos estadunidenses. Enquanto na Marvel os *X-Men* faziam um sucesso estrondoso e a editora organizava sua primeira grande saga envolvendo todos seus heróis com as Guerras Secretas, a DC também lançava um grande evento chamado Crise nas Infinitas Terras e aproveitava-o para corrigir alguns pontos de sua cronologia, além de lançar também novos títulos. Porém, antes disso a editora lançaria um quadrinho que impactaria o mercado norte-americano sem igual, a Saga do Monstro do Pântano de Alan Moore.

Quadrinista britânico da *2000 AD*, uma revista de ficção científica onde escreveu histórias como *V de Vingança*, Alan Moore recebera uma proposta de Len Wein (criador do Monstro do Pântano) para ir até os Estados Unidos e escrever a mensal do personagem. Conforme Becegato (2017) pontua, o trabalho do autor era o de substituir Martin Pasko nos roteiros, após o relançamento da revista que vinha para aproveitar a adaptação do personagem para os cinemas.

Moore tinha uma bagagem muito diferente de Pasko, havia começado escrevendo quadrinhos na Inglaterra onde os autores tinham muito mais liberdade e não precisavam encarar a censura do Comics Code Authority. Talvez por esse motivo ele acabaria não só recriando a mitologia do personagem, como também trazendo uma história muito mais madura e que por vezes teria até alguns problemas para passar pelo CCA.

A partir daí, com as vendas da revista do Monstro do Pântano indo bem e com um nome mais conhecido no mercado de quadrinhos, Alan Moore teria a oportunidade de escrever uma das obras mais importantes e emblemáticas para o gênero de super-heróis: *Watchmen*. Originalmente pensada para estrelar personagens criados na antiga Charlton Comics (que havia sido comprada pela DC) como Capitão Átomo, Besouro Azul e Pacificador, a história acabaria transformada em uma trama original do próprio Moore e do desenhista Dave Gibbons, já que DC Comics não permitiu que usassem seus personagens na história. A ideia era imaginar como super-heróis agiriam em um mundo mais próximo do nosso, com um cenário não apenas mais realista, mas também pessimista da figura pura e imaculada que o arquétipo do herói havia adquirido com o tempo.

Originalmente uma minissérie com 12 edições, teve seu primeiro capítulo publicado em setembro de 1986 e o último em outubro de 1987. Obviamente a série foi um sucesso e por isso a DC Comics tratou de rapidamente encadernar o projeto após seu término e vender sob o título de *graphic novel*.

Após a publicação da obra Alan Moore saiu da DC Comics em meio a brigas sobre pedidos da editora por uma sequência e problemas com os direitos dos personagens. Tanto o roteirista, quanto o ilustrador Dave Gibbons haviam assinado um contrato com a DC que dizia que os direitos dos personagens se reverteriam assim que ela parasse de publicar o material com eles, naquela época não era normal que uma publicação estivesse sempre em catálogo. Porém, a dupla não imaginava que a obra teria o sucesso que teve, o que levou a editora a continuar republicando o material até hoje (ASSIS, 2019).

Seja por uma estratégia de marketing ou mesmo para não reverter os direitos dos personagens para seus criadores, o fato é que a DC Comics tratou *Watchmen* como *graphic novel* desde sua primeira versão completa. A história de fato foi pensada como uma obra com começo, meio e fim, exibindo arco de personagens completo e sem necessidade alguma de conhecimentos prévios, é uma obra que se encerra em si. Além disso traz temas maduros e diferentes do que as mensais costumavam tratar, não atoa foi uma grande revolução no *storytelling* dos quadrinhos de super-heróis. Porém essa não foi a única obra reconhecida como *graphic novel* que a DC lançaria nos anos 80, na verdade essa sequer foi a única *graphic novel* lançada em 1986.

Batman: O Cavaleiro das Trevas tem muitas coisas em comum com *Watchmen*. Assim como os protagonistas de Moore são uma versão mais pessimista dos heróis da Charlton, o Batman de Frank Miller é uma versão mais velha, amargurada e violenta que o homem morcego dos quadrinhos mensais. Porém, Miller tinha um desafio que Alan Moore não teve, pois mesmo que seus personagens fossem baseados em alguns já existentes, todos eram criações originais.

Conforme Assis (2018) explica, o desafio era tirar da mente do público adulto a imagem caricata e cômica do Batman de Adam West que, apesar de ter feito sucesso na época, era totalmente oposto ao Bruce Wayne do futuro distópico de Miller. Enquanto um era o alegre super-herói que carregava no cinto de utilidades um repelente de tubarão, o Cavaleiro das Trevas dos quadrinhos era o personagem que batia de frente com um ser tão poderoso quanto o Superman e espancava criminosos sem dó.

Apesar das abordagens diferentes, o quadrinho também seria reconhecido mundialmente como uma obra que não apenas traria um novo olhar para o cruzado encapuzado, como seria outra das obras de 1986 vendidas como graphic novel, mas que foram inicialmente vendidas em edições separadas. Essas edições, entretanto, eram muito mais luxuosas que as comuns:

O Cavaleiro das Trevas inaugurou o termo "prestige format": enquanto os gibis da época eram panfletos de 20 e poucas páginas impressos em papel jornal e grampeados (que custavam 75 centavos de dólar), as quatro edições da minissérie em "formato prestigioso" tinham 50 e poucas páginas impressas em papel acetinado de gramatura alta e lombada quadrada (que custavam US\$ 2,95, quatro vezes mais). Você tinha que sentir na mão que estava lendo um gibi diferente. (ASSIS, 2016).

Além do formato que o gibi tinha ele também não sofria das mesmas amarras editoriais que os quadrinhos "de linha" normais, não estava ligado a qualquer cronologia e por isso podia matar e alterar qualquer personagem, dando um grau de liberdade, e conseqüentemente criatividade, muito maior a Miller. Além disso diferente de um quadrinho mensal o autor não tinha compromisso nenhum com a diagramação de sua obra.

Os quadrinhos estadunidenses costumavam ter uma diagramação pré-determinada, com número de páginas limite e quadros que não fugissem muito de padrão, a era das *graphic novels* veio para mudar isso. Enquanto Cavaleiro das Trevas tinha um grid com cerca de dezesseis quadros, Watchmen fazia a mesma coisa, porém com nove quadros. Era um estilo de páginas que fugia bastante do usual e não estava ali apenas para dar lugar aos desenhos, mas podia compor uma história totalmente diferente dependendo do jeito que fossem organizadas.

Assim como Watchmen, o Cavaleiro das Trevas seria encadernado como graphic novel alguns meses após seu lançamento completo. Tudo isso indicava uma mudança não somente no mercado de quadrinhos dos Estados Unidos, mas do mundo todo, incluindo do Brasil:

Cavaleiro das Trevas perdeu as capas originais no Brasil porque a Editora Abril não as considerava apropriadas para o público-alvo infantil. O sucesso da minissérie - que aqui também estampou os grandes jornais - fez a Abril mudar de ideia e até abrir um editorial só para quadrinhos adultos. Cavaleiro também mexeu com o mercado

editorial brasileiro. Desde então, já foi lançada por aqui em pelo menos cinco formatos. (ASSIS, 2016).

O ano de 1986 ainda guardava outra obra que mexeria não apenas com o mercado interno de quadrinhos, mas de todo o mundo. Junto de *Watchmen* e Cavaleiro das Trevas, formou um trio de quadrinhos que encerraria A Era de Bronze e daria origem a algo novo. Após anos de publicação na revista *underground* “Raw”, Maus, de Art Spiegelman, foi lançado no primeiro de dois volumes encadernados e transformou a nona arte.

2.2 MAUS

O desenvolvimento de Maus como história começa na verdade muito antes de 1986. Segundo o próprio Spiegelman (2011) a ideia surgiu em 1971, quando ele, um jovem de 23 anos fazendo parte de uma comunidade de quadrinistas underground, recebe a oportunidade de desenhar uma história de 3 páginas para a “Funny Animals”. A revista era relativamente recente e teve como ideia inicial uma história que envolveria “os direitos dos animais”, porém teve o tom rapidamente mudado quando Robert Crumb, que havia sido chamado para fazer a capa e a história principal, decidiu focar na comédia e contou uma história de animais antropomórficos, mais especificamente uma mulher galinha que era perseguida por dois garotos raposa.

Uma das ideias iniciais de Spiegelman era escrever uma história chamada “Ku Klux Kats” onde representaria os ratos como pessoas negras e os gatos como pessoas brancas, sendo esses seus perseguidores numa clara alusão a Ku Klux Klan. A ideia era criar uma narrativa na qual Art poderia falar um pouco sobre a história do racismo nos Estados Unidos usando animais como metáforas, porém a ideia que a princípio parecia boa acabou não andando para frente. Isso porque o autor temia que sua obra fosse interpretada como uma caricatura racista, tal qual a personagem Angelfood McSpade de Robert Crumb (SPIEGELMAN, 2011).

Apesar disso, Spiegelman notou que a relação gato-rato ainda poderia ser usada como metáfora em uma história que o autor tinha uma experiência bem mais aprofundada. Mesmo não tendo vivido a Segunda Guerra Mundial ou passado pelos campos de concentração como outros judeus, Art tinha interesse pelo tema, em especial pela vivência de seus pais. Esses, entretanto, nunca haviam de fato contado

com detalhes o que acontecera com eles, a não ser por alguns comentários casuais: “Meus pais não falavam de forma coerente ou abrangente sobre o que haviam vivido. Sempre soube que eles haviam vivido “a Guerra”, que era seu termo para o Holocausto”. (SPIEGELMAN, 2011, p. 12, tradução nossa).⁴

Apesar disso Spiegelman parecia movido muito mais por sua curiosidade do que por sua experiência com a história, visto que ele sabia mais da história da Segunda Guerra Mundial por outras fontes que não seus pais:

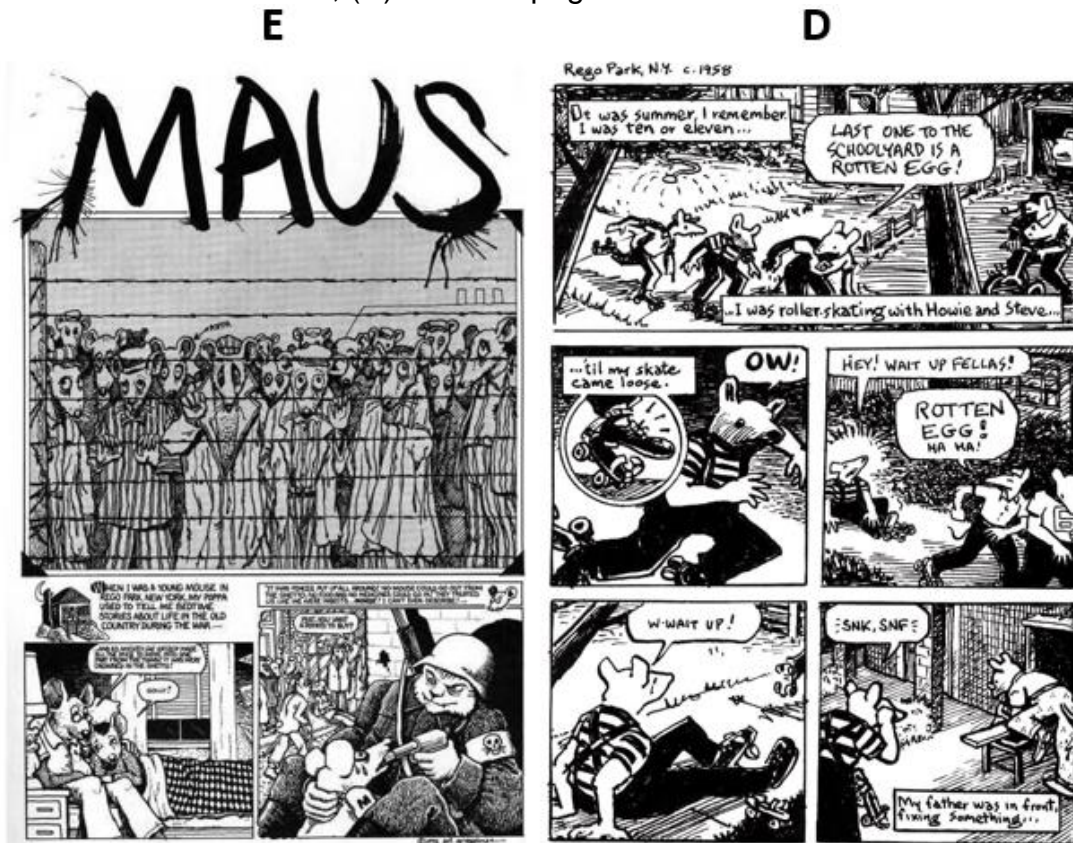
Acho que nem mesmo ouvi a palavra "Holocausto" até o final dos anos 70, mas eu estava ciente da "Guerra" desde que eu estava ciente de qualquer coisa, apenas por referências de passagem em nossa casa. Você sabe, "Oh, estamos indo visitar Yulek, e Yulek, eu o ajudei muito quando estávamos nos acampamentos, e vamos visitar ele por um tempo." Já quando eu tinha quatro anos, havia a consciência de que essas pessoas faziam parte de alguma fraternidade. E certamente fui informado de que eles não eram Americanos da mesma forma que as outras pessoas ao nosso redor eram americanas. (SPIEGELMAN, 2011, p. 12-13, tradução nossa).⁵

Esse interesse deu origem a história em três páginas nomeada “Maus” que foi publicada na primeira edição da *Funny Animals* em 1972. Na narrativa os personagens são dois ratos antropomórficos conversando entre em si numa relação de pai e filho, onde o mais velho conta ao mais novo (nomeado aqui de “Mickey” numa clara referência ao personagem de Walt Disney) um pouco sobre a guerra em si o que ele passara em anos anteriores.

⁴ My parents didn't talk in any coherent or comprehensive way about what they had lived through. It was always a given that they had lived through “the War,” which was their term for the Holocaust.

⁵ I don't think I even heard the word “Holocaust” till the late '70s, but I was aware of “The War” for as long as I was aware of anything, just from passing references in our home. You know, “Oh, we're going to stay with Yulek, and Yulek, I helped him very much when we were in the camps, and we'll go stay with him for a while.” Even when I was four years old, there was an awareness that these people were part of some fraternity. And I certainly was made aware that they weren't American the way other people around us were Americans.

Figura 1 – (E) Primeira página da primeira versão de Maus publicada na Funny Animals, (D) Primeira página do encadernado.



Fonte: (E) Spiegelman (2011, p. 105), (D) Spiegelman (1986, p. 4)

É interessante notar como essa história aparenta de fato ser um “protótipo” do que viria a ser Maus. O quadrinho fala de temas e acontecimentos que de fato são mostrados e explicados mais detalhadamente na *graphic novel* anos mais tarde como, por exemplo, o tempo que Vladek morou no gueto, o pequeno bunker que fez para se esconder junto da família e sua captura em uma emboscada que acabou o levando a Auschwitz.

Aqui o traço de Spiegelman é certamente diferente do utilizado em Maus, com seus personagens apresentando muito mais detalhes do que o traço fino utilizado para representar ratos e gatos na versão posterior da obra completa. Entretanto é possível reparar em algumas semelhanças no desenho, como os traços físicos do rato mais

velho sendo bastante similares aos de Vladek. A história inclusive pode ser encontrada em uma coletânea de Spiegelman chamada “*Breakdowns*”.

Mas afinal, o que levou Art Spiegelman a representar seus personagens como ratos? Além da óbvia metáfora de perseguidor e perseguido que era possível fazer com gatos e ratos, muito influenciada por desenhos animados como Tom e Jerry como cita Spiegelman (2011), a propaganda contra judeus que os nazistas fizeram foi de extrema importância para essa decisão.

Logo no início da Segunda Guerra Mundial, a Alemanha nazista começou um intenso plano para propagar a imagem de judeus como criaturas subumanas. Imagens caricaturais de judeus em corpos de ratos e comparando sua imigração do leste europeu para o resto do continente com os roedores era exposta em vários meios de comunicação, com o mais famoso deles sendo o documentário “O eterno judeu”.

Por esse motivo Art Spiegelman utiliza da ironia da comparação e desenha os judeus como ratos não como forma de ofensa, mas para escancarar o que o povo passou e como foram horrivelmente retratados. Não é por acaso que o primeiro livro de Maus abre com uma declaração de Hitler em que ele cita que “sem dúvida, os judeus são uma raça, mas não são humanos” (2009, p. 10).

Figura 2 – Cartaz do documentário “O eterno judeu”



Fonte: Spiegelman (2011, p. 105)

Maus então é lançado nessa primeira versão curta e a partir daí Spiegelman se volta para outros trabalhos como “Prisioneiro no Planeta Inferno”, uma tirinha autobiográfica e que ressoa diretamente com o luto pelo suicídio de sua mãe.

Apenas alguns anos mais tarde é que Art Spiegelman lançaria o que de fato conhecemos hoje como a edição definitiva de Maus. A história foi lançada em capítulos na revista underground Raw, editada por ele e sua esposa Françoise Mouly, e fez sua estreia na segunda edição da publicação em dezembro de 1980 com o primeiro capítulo. A história foi publicada quase que em sua totalidade na revista, exceto pelo último capítulo, porém a popularidade da obra só seria alcançada mesmo com a coletânea dos seis primeiros capítulos no ano de 1986.

A primeira das duas *graphic novels* publicada, denominada “Meu pai sangra história”, era o que traria os holofotes virados para Art Spiegelman. Ao ser lançada no mesmo ano que outras duas das mais importantes obras dos quadrinhos modernos, “Watchmen” e “Cavaleiro das Trevas”, e ganhar atenção do público e da crítica, Maus era alçado a uma posição que dificilmente um quadrinho havia chegado antes nos Estados Unidos. Sua importância não prevalece apenas pelo tema da história ser o holocausto, um tema importantíssimo de fato, mas porque a história traz um amadurecimento para a mídia como um todo.

Maus também prova que histórias em quadrinhos não necessariamente precisam envolver apenas temas como ficção, terror, suspense ou super-heróis, mas que podem envolver fatos e narrativas não-ficcionais. A história que Spiegelman conta é muito importante para o entendimento do público geral de que quadrinhos são muito mais sobre o meio do que sobre a mensagem e assim como o cinema, a televisão e a literatura seus autores podem contar as mais variadas histórias dentro das respectivas regras da mídia.

Após o lançamento do primeiro volume da *graphic novel* Art Spiegelman recebeu várias propostas para adaptar o quadrinho para filme ou especial de televisão e até mesmo para a venda de produtos relacionados à obra, porém, como o próprio autor cita no começo de um dos capítulos da segunda parte de sua obra, ele não aceitaria nenhuma.

O segundo volume da *graphic novel*, intitulado “E aqui meus problemas começaram”, seria lançado apenas em 1991. A história era de fato terminada apenas na *graphic novel* - já que o último capítulo não havia saído na Raw - e trazia a conclusão da história de Art e Vladek. A segunda parte da publicação ganharia não

apenas um prêmio Pulitzer, mas também um Harvey, um Eisner e - assim como a primeira - um Angoulême de melhor álbum estrangeiro.

Apesar do quadrinho de Art ter feito muito sucesso, ele não foi reconhecido como uma obra de não-ficção imediatamente. A princípio era difícil para críticos e livreiros identificarem a obra assim, principalmente devido a presença dos animais antropomorfizados na história. Mesmo que contasse com uma trama inteiramente autobiográfica - ainda que romanceada - a representação não usual de seus personagens causava discordâncias entre o público, como bem aponta o próprio Spiegelman (2011). Após ter seu livro colocado na lista de best-sellers do New York Times na coluna de ficção, Spiegelman teria escrito ao jornal com um protesto:

Estremeço ao pensar como David Duke [...] responderia ao ver um trabalho cuidadosamente pesquisado com base nas memórias de meu pai da vida na Europa de Hitler e nos campos de extermínio classificados como ficção. (SPIEGELMAN, 2011, p. 150, tradução nossa).⁶

Eventualmente o *New York Times* acabou movendo a obra para o lado não ficcional da lista, mesmo que nem todos tenham concordado com a mudança, como Spiegelman pontua: “Mas um editor que estava furioso com a ideia, disse: ‘Vamos para a casa de Spiegelman e se um rato gigante atender a porta, vamos movê-lo para o lado não-ficcional da lista!’” (SPIEGELMAN, 2011, p. 150, tradução nossa).⁷

O fato é que 1986 foi um ano sem igual para os quadrinhos. Foi quando a DC finalizou “A Crise nas Infinitas Terras” e começou a repensar toda a sua linha de quadrinhos, enquanto a Marvel trouxe Frank Miller para escrever duas grandes obras envolvendo os ninjas com os quais adorava trabalhar: “A Queda de Murdock” e “Elektra Assassina”.

Apesar das mais variadas histórias de qualidade ímpar, “Watchmen”, “O Cavaleiro das Trevas” e “Maus” foram os quadrinhos que de fato mudaram a indústria para sempre. Não apenas culturalmente, com o fim do que hoje é conhecido como “A Era de Bronze” dos quadrinhos, mas em questão de mercado também. As três histórias acabariam rapidamente sendo encadernadas e vendidas como *graphic*

⁶ I shudder to think how David Duke — if he could read — would respond to seeing a carefully researched work based closely on my father’s memories of life in Hitler’s Europe and in the death camps classified as fiction.

⁷ But one editor was furious at the idea, saying, “Well look, let’s go out to Spiegelman’s house and if a giant mouse answers the door, we’ll move it to the nonfiction side of the list!”

novels e de fato consolidando esse novo “tipo” de quadrinho. As histórias já não precisavam ser feitas para crianças, e na verdade não precisam nem mesmo ser ficcionais, o público finalmente entendia o que os autores tentavam dizer a muito tempo.

Os quadrinhos de não-ficção acabariam então encontrando um público fiel e se multiplicando com o surgimento de novos autores como Joe Sacco e Marjane Satrapi. Esse gênero é, no geral, muito ligado à ideia das *graphic novels* e costumeiramente lança suas histórias nesse formato.

Mas afinal, quais são as características que definem uma *graphic novel*? Como vimos exemplificado anteriormente para Will Eisner uma *graphic novel* seria uma história em quadrinhos mais luxuosa e que provavelmente estaria mais próxima de um romance que um quadrinho comum, tanto pelo seu tema, quanto pelo seu formato. A definição mais usada pela indústria continua sendo a de Stephen Weiner, que caracteriza as *graphic novels* como histórias únicas com começo, meio e fim. Porém é interessante nos atentarmos para as perspectivas de outros profissionais da indústria.

Eddie Campbell é desenhista e trabalhou com Alan Moore na renomada obra “Do Inferno” e lançou em 2004 o “*Eddie Campbell’s (Revised) Graphic Novel Manifesto*”, um manifesto onde ele descreve algumas de suas opiniões sobre as *graphic novels* em si, com algumas posições importantes:

A “graphic novel” representa mais um movimento do que uma forma. Por isso, podemos falar de “antecedentes” da *graphic novel*, como os livros de xilogravura de Lynd Ward. Porém, não nos interessa utilizar o termo retrospectivamente. (CAMPBELL, 2019).⁸

No geral o que parece acontecer é que não existem de fato regras para o que é uma *graphic novel*, com ela sendo considerada mais um movimento do que de fato um tipo de mídia com diretrizes extremamente definidas. Podemos então classificá-la como uma obra com começo, meio e fim definidos e criativamente mais livre que pode abranger temas mais maduros do que os quadrinhos usuais, sejam eles ficcionais ou não.

⁸ Traduzido para o português por Pedro Moura e adaptado para o português brasileiro por lielson. Tradução disponível no site: https://balburdia.net/2019/08/13/___trashed/

3 JORNALISMO EM QUADRINHOS

Para explicar o gênero de jornalismo em quadrinhos é necessário desmembrar o termo nas duas palavras que o formam, jornalismo e quadrinhos. Nesse capítulo iremos explorar os elementos que caracterizam essas duas mídias para assim entendermos um pouco mais das influências do jornalismo em quadrinhos e quais características são provenientes de cada uma das áreas estudadas.

3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A definição do que são quadrinhos é mais complexa do que se imagina à primeira vista. Definir tal linguagem apenas como desenho está errado, visto que os quadrinhos não funcionam como uma arte visual estática como uma pintura, mas como arte sequencial.

Como McCloud (2005) aponta, os quadrinhos são muito mais parecidos com o cinema em sua essência. Isso acontece devido ao objetivo ser a transmissão de uma mensagem por meio da interpretação de uma sequência de imagens, o que lembra bastante a “sétima arte” se levarmos em conta que um filme também é uma sequência de imagens, porém exibidas em velocidade elevada. Conforme McCloud (2005, p. 09), os quadrinhos podem ser definidos como: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Podemos então resumir tal arte como a junção de desenho e roteiro em prol de um mesmo objetivo, seja ele contar uma história ou mesmo um experimentalismo, que não necessariamente precisa de uma lógica narrativa como usualmente estamos acostumados. McCloud (2005) também fala da importância de não confundir a mensagem com o mensageiro (no caso a mídia). As histórias em quadrinhos podem conter uma variedade de conteúdo tão grande quanto o cinema, a televisão, a música, ou qualquer outro meio de comunicação. Podemos relacionar a mídia dos quadrinhos como uma folha em branco, apenas ela por si só não passa nenhuma mensagem, isso irá depender do que é escrito nela.

Entre os elementos que fazem parte da linguagem das histórias em quadrinhos, o mais importante, de certa forma, é o ícone. Como McCloud (2005) explica, o ícone é a representação de um objeto, um lugar, uma pessoa ou qualquer coisa que possa

ser representável como uma figura. Pode-se dizer inclusive que a inserção de tal ícone da forma que é feita é o que diferencia os quadrinhos dos romances, onde ao invés da narração oferecida pelo autor - seja ela em primeira ou terceira pessoa - descrevendo situações, lugares e personagens, temos todos esses elementos apresentados, porém na forma de desenhos. De certa forma os quadrinhos se apresentam nesse caso como uma mídia muito mais direta e sem possibilidade de interpretação em alguns casos.

Entretanto, ser uma mídia direta não impede que os quadrinhos tenham seus níveis de abstração, pelo contrário, muitas vezes o realismo está longe de ser o único estilo possível. Apesar de muitas vezes trabalhar sim com tal estética, como é o caso de autores como Alex Ross, via de regra os quadrinhos costumam ter personagens bastante cartunizados e com formas que lembram a aparência humana, mas que tem traços simples. Afinal, por que isso acontece?

McCloud (2005) explica que apesar das formas humanas serem mais identificáveis para nós, a partir do momento em que se cria um personagem muito realista é difícil adquirir uma identificação em nível pessoal, assim as formas mais simples podem ampliar esse papel.

Pense, por exemplo, no personagem Fone Bone do autor Jeff Smith. Seu design reúne a síntese do que Scott McCloud exemplifica em sua obra, reunindo características minimamente reconhecíveis como humanas - nariz, olhos, boca, cabeça, braços, pernas - ao mesmo tempo que traz um traço bastante minimalista, como a cor totalmente branca e a falta de detalhes em seu visual. McCloud explica - usando de exemplo o design que ele próprio usa para desenhar a si mesmo - porque o design cartunizado é tão utilizado nas histórias em quadrinhos.

Com exceção do pouco que falei sobre mim no capítulo um, eu sou uma lousa em branco. [...] Você me dá vida lendo este livro e “preenchendo” esta forma icônica (cartunizada). Quem eu sou é irrelevante. Eu sou um pedacinho de você. E, se quem eu sou importar menos, talvez o que eu digo importe mais. (MCCLLOUD, 2005, p. 37).

A ideia aqui é que com designs de personagens mais simples e menos rebuscados o roteiro costuma prevalecer, com o leitor se identificando mais com o personagem.

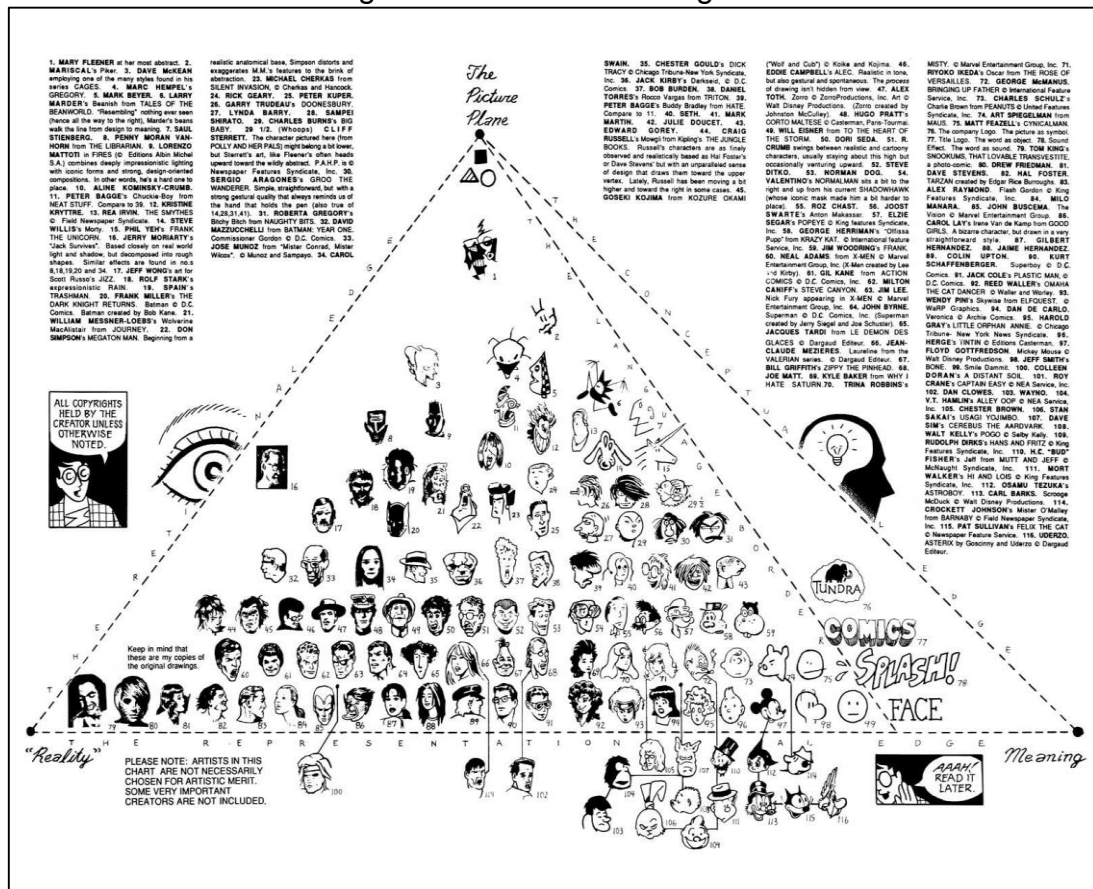
Figura 3 – (E) Página de Superman: Peace on Earth por Alex Ross, (D) Página de Bone por Jeff Smith



Fonte: (E) Dini, Ross (1998, p. 36), (D) Smith (1991, p. 22)

Para o autor a abstração no universo dos quadrinhos pode ser exemplificada com seu “Plano das Figuras”. Imagine um triângulo equilátero onde na base esquerda temos as figuras com design mais próximos da “realidade” e do lado direito as figuras com design mais simples e que foram criadas para representar um conceito, denominado aqui de linguagem. O topo da pirâmide é descrito como “Plano das figuras” onde os ícones estão mais perto da abstração, representando não uma ideia, mas de fato o que são, formas geométricas. Esse triângulo pode ser usado para identificar quais as inspirações e qual o objetivo do traço de cada artista.

Figura 4 – O Plano das Figuras



Fonte: McCloud (1993, p. 52-53)

Entretanto, tal teoria não tem interesse em servir como crítica ou juízo de valor para os artistas, mas sim analisar o que cada obra propõe a partir de seus personagens.

3.1.1 Elementos dos quadrinhos

Dentro da mídia dos quadrinhos existem alguns elementos que fazem a diferença na construção da narrativa, cada um desses recursos é empregado para a construção de uma história completa e com significado que os artistas tentam passar visualmente a partir da arte e do texto.

Todos os elementos apresentados, entretanto, só fazem sentido dentro de um contexto específico. A história que determinado quadrinho conta precisa de um fluxo correto para sua compreensão. Muitas vezes, os criadores utilizam o recurso do grid para orientar o processo de leitura.

Segundo Oliveira e Batistotti (2011) o grid é a ferramenta que o designer usa para organizar os diversos tipos de informação que irão conter em suas obras. No caso do autor de quadrinhos, o grid é muito utilizado justamente para que o artista possa organizar a ordem e a hierarquia dos quadros (também conhecidos como painéis).

No caso em específico dos quadrinhos, em geral não há uma regra para o número de quadros usados em uma página. Dependendo da obra o autor pode escolher várias formas de diagramar as páginas, decidindo por tamanhos e formas diferentes para os quadros e, conseqüentemente, as páginas.

Em *Watchmen*, Alan Moore e Dave Gibbons trabalham muito com um tipo específico de composição onde os 9 quadros têm o mesmo tamanho e se posicionam em três colunas e três linhas. Essa composição é utilizada 121 vezes na história, conforme Alves (2017). Tal número de quadros funciona para dar um ritmo a história, assim em momentos em que a ação precisa ser acelerada diminui-se o número de quadros. Além disso é possível destacar o quinto capítulo da obra, chamado “A Terrível Simetria”, onde todos os quadros são simétricos em relação a suas páginas (a primeira página tem os quadros posicionados da mesma maneira que a última, acontece a mesma coisa com a segunda e a penúltima e assim por diante).

Os quadros não necessariamente precisam ser formas geométricas simples como quadrados e retângulos, com seu limite sendo apenas a imaginação dos desenhistas. Na série *Batwoman* de Greg Rucka e J.H. Williams III, os autores contam a história da personagem título de modo que muitas das páginas contam com quadros muito imaginativos e com formas diferenciadas, trazendo uma ambientação única ao gibi. Objetos do cenário como a capa que a personagem utiliza viram parte dos quadros. Porém, quando a personagem-título aparece em sua identidade civil a diagramação se torna mais simples, lembrando bastante a comum dos quadrinhos de heróis.

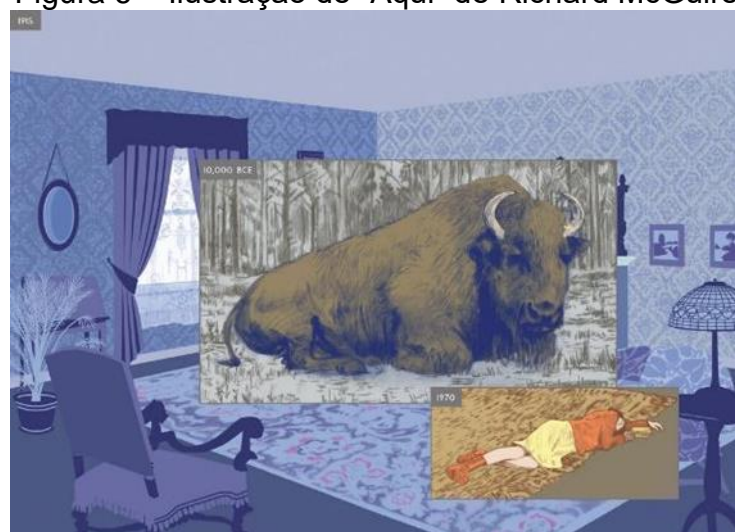
Figura 5 – Splash Page da Batwoman de J.H. Williams III



Fonte: Rucka, Williams III (2009, p. 19-20)

Ao falar de grid também é importante lembrar a obra “Aqui” (2017) de Richard McGuire. A trama conta a história de um canto de uma casa e o que aconteceu naquele local durante vários anos, passando da antiguidade à modernidade em um estilo único, onde cada painel do quadrinho serve para remeter a uma época diferente, todos diagramados em estilo semelhante à foto colagem, levando o leitor a uma viagem que apenas esta mídia poderia proporcionar.

Figura 6 – Ilustração de “Aqui” de Richard McGuire



Fonte: McGuire ([201-?])⁹

⁹ MCGUIRE, Richard. [Site do autor]. [S. l.], [201-?]. Disponível em: <https://www.richard-mcguire.com/new-page-4>. Acesso em: 2 abr. 2021.

Outros elementos da mídia também são importantes como, por exemplo, a sarjeta. Definida como o espaço entre os quadros a sarjeta tem tamanho indefinido que pode variar de autor para autor, seu papel é ajudar o leitor a se localizar no espaço e tempo em que a história se passa.

Talvez definir a sarjeta como elemento presente das histórias em quadrinhos pareça estranho, visto que ela nada mais é, à primeira vista, do que a falta de tais elementos. Tal característica serve para que o leitor possa realizar a transição de um quadro para o outro, utilizando seu tempo e sua imaginação para completar o que acontece entre eles.

De um ponto de vista onde podemos analisar o ritmo da história, a sarjeta tem o mesmo objetivo que um corte de câmera no cinema. Assim como tal técnica cinematográfica a sarjeta não apenas dá lugar a uma nova imagem com novo enquadramento, mas também dando dinamismo à cena. Tal técnica, porém, também tem objetivos mais específicos a depender do momento em que se é empregada.

Segundo McCloud (2005) as transições que podem ser realizadas nos quadrinhos são denominadas: momento-a-momento, ação-para-ação, tema-para-tema, cena-a-cena, aspecto-para-aspecto e non-sequitur.

As transições ação-para-ação, tema-para-tema e cena-a-cena são de longe as mais utilizadas nos quadrinhos ocidentais, isso porque são mais usualmente utilizadas como um corte bruto de um momento para outro. A transição ação-para-ação é basicamente definida como um quadro de movimento e um de resultado imediato, muito usada em momentos de lutas ou esportes. A transição de tema-para-tema é bastante similar, porém normalmente o resultado da ação não é mostrado diretamente. Já a transição cena-a-cena é utilizada para mostrar passagem de tempo ou mudança de espaço físico (MCCLLOUD, 2005).

As outras transições são bem menos usuais. A non-sequitur serve quase que inteiramente para HQs mais focadas no experimental, visto que funciona como uma transição de um quadro para outro sem temática similar. Por último as transições momento-a-momento e aspecto-para-aspecto são pouco usadas nos quadrinhos ocidentais, porém fazem muito sucesso no oriente.

Enquanto a transição momento-a-momento funciona mais como uma forma de dar movimento a um mesmo quadro, a aspecto-para-aspecto serve para ambientar o leitor no lugar, mostrando vários pontos de vista de uma mesma cena. Tais transições parecem ter encontrado seu lugar nos quadrinhos orientais - os mangás - devido a um

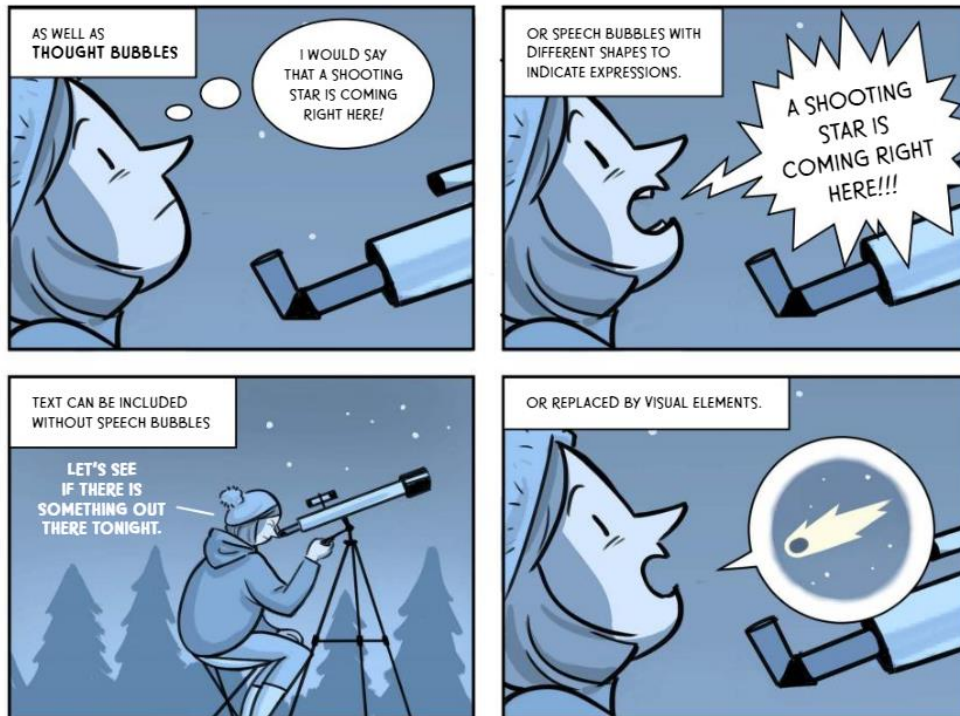
ritmo de história diferente, onde o silêncio e as pausas são muito mais valorizados do que no ocidente.

Entretanto, as histórias em quadrinhos não são feitas apenas de desenhos. Por ser uma mídia unicamente visual esta tem sim como seu principal objetivo a utilização de imagens, porém é necessário muitas vezes a utilização de outros elementos gráficos como os balões e as próprias letras. Por serem basicamente uma construção narrativa que provém da junção de imagem e texto, os elementos textuais podem ser utilizados na representação da fala, de um barulho ou mesmo de um pensamento.

O principal elemento utilizado para representar o som é o balão de fala. Tal objeto é utilizado principalmente nos momentos onde o personagem precisa expressar uma ideia através de diálogos e monólogos. Usualmente tal ícone não é considerado diegético dentro da história a ser contada, mostrando-se naturalmente como uma representação do som.

Entre os tipos de balões podemos destacar o comum e mais usual, o balão de diálogo, que nada mais é que um elemento arredondado e ligado ao personagem que está falando. A partir daí o balão pode ter sua forma alterada dependendo do que os autores decidirem, como citam Cabero, Goodrum e Mellado (2021), podendo assumir formas diferentes para gritos, sussurros e até conversas em conjunto, porém é importante notar que o balão não funciona apenas para diálogos falados, mas também pensamentos. O balão de pensamento é bastante utilizado em histórias para que o leitor visualize o que passa na cabeça de um personagem sem que ele precise se expressar através de diálogos, sendo assim um dos únicos balões que não é usado para representar som.

Figura 7 – Exemplo de alguns tipos de balões de diálogos



Fonte: O autor (2021) adaptado de Cabero, Goodrum e Mellado (2021, p. 17)

Um importante elemento que não deve ser esquecido - e que está ligado com os balões num geral - é o recordatório. Normalmente caracterizado como um retângulo horizontal, costuma ser utilizado para dar vida a frases que apenas os balões não contemplam, em especial narrações em *off*. Na maior parte das vezes essas narrações servem para localizar o leitor no local e tempo em que a narrativa se passa, porém, por muito tempo era usual que tais recordatórios servissem para descrever ações que o personagem realizava durante os painéis, utilidade que com o tempo foi caindo em desuso devido a sua redundância. Danton (2016, p. 59) explica um pouco sobre os motivos da mudança de uso que tal elemento teve:

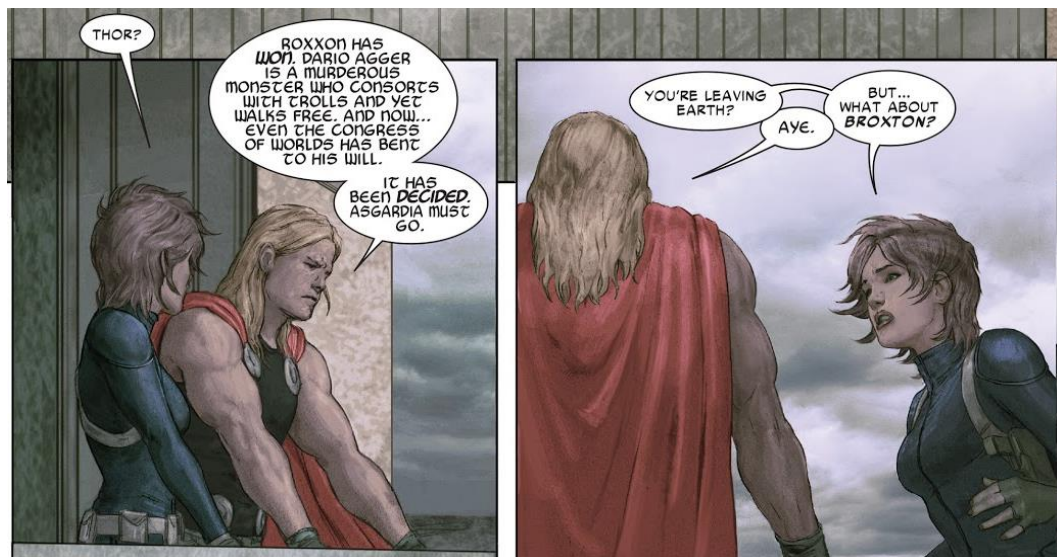
[...] descobriu-se que o leitor não precisava que se lhe explicasse a cena (e devemos isso em grande parte ao trabalho de Will Eisner no *Spirit*). Se o desenho já está explicando a ação para o leitor, porque não utilizar o texto para aprofundar a psicologia do personagem, ou narrar eventos que o desenho não possa mostrar?

Assim os recordatórios tornaram-se muito mais um elemento utilizado para descrever informações que o leitor precisava saber, mas que não funcionavam logicamente como diálogos ou monólogos.

Os balões, porém, não dependem apenas de si próprios para externalizar uma ideia, visto que muitas vezes outro elemento importante das histórias em quadrinhos são as próprias letras. Em uma mídia que se destaca por seus grafismos é normal imaginar que mesmo as letras podem ser usadas para representar diferentes temas e ideias.

Muitas vezes a própria fonte escolhida para ser utilizada em um diálogo pode exemplificar parte da história de um personagem, seja suas origens, seu estado de espírito, entre outras coisas. Por exemplo, tornou-se comum na Marvel Comics que Thor e outros personagens comuns ao núcleo de suas histórias tenham uma fonte diferente para representar sua fala.

Figura 8 – A fonte utilizada no personagem Thor e em outra personagem que não é de origem asgardiana



Fonte: O autor (2021) adaptado de Aaron, Alessio e Ribic (2014, p. 8).

Esse tipo de fonte se mostra presente exclusivamente nos personagens provenientes do reino mágico de Asgard. Tais personagens são representados com uma cultura diferente da nossa, similar a medieval, e utilizadores de uma linguagem quase arcaica trazendo sempre muitos maneirismos da língua antiga em suas falas. Assim os letristas escolhem utilizar-se de uma fonte bem diferente da de outros personagens para explicitar a personalidade e cultura destes.

É importante citar também a grande utilização das onomatopeias, uma palavra formada para representar um som ou ruído e que é muito utilizada no meio dos quadrinhos. Como sons e ruídos não provenientes da fala não podem ser

reproduzidos de forma literal nos quadrinhos, cria-se uma sequência de fonemas para representar tal som. Segundo Oliveira (2013) “a força estética das grafias cria focos de atenção, embelezam as cenas e beiram a sinestesia, quando o leitor passa a imaginar os sons que está vendo”. Tais onomatopeias tem usualmente uma fonte diferente e servem como um significado não apenas para o som que representam, mas também para a situação, sendo por vezes parte da narrativa. Um exemplo bastante conhecido é uma passagem específica da obra “Sin City” em que as onomatopeias funcionam como os quadros da página.

Figura 9 - A icônica cena de Sin City



Fonte: Miller (2010, p. 74)

Nas histórias em quadrinhos o fonema “blam” costuma representar o som do disparo de uma arma de fogo. No caso da cena específica podemos então interpretar que tal onomatopeia toma lugar dos quadros numa tentativa de mostrar para o leitor a intensidade do som no momento.

Em casos como esses onde o texto toma lugar de destaque na página é importante levarmos em consideração uma citação de Eisner (1995, p. 10), que após afirmar que o texto é lido como uma imagem, complementa: “O letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste

contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”. Enquanto escrevia e desenhava os quadrinhos do personagem Spirit, o autor tinha como uma de suas principais características desenhar como parte do cenário o título de suas histórias.

3.2 JORNALISMO

No geral, pessoas de fora da área costumam atribuir inúmeras características ao jornalismo. Desde uma profissão de “heróis” que lutam ao lado da democracia, até sanguessugas que ajudam a propagar desinformação. Não é à toa que no universo dos quadrinhos esses dois arquétipos existem, como Clark Kent, o herói original, e J.J. Jameson, o sensacionalista patrão de Peter Parker, entre vários outros. Entretanto, o que de fato é o jornalismo no mundo real?

Deixando as caricaturas do profissional de lado, nos deparamos frequentemente com as mais variadas ideias sobre quais são as características do jornalismo. Muitas vezes a palavra que surge à mente é informação, porém o jornalista não é aquele que dá a informação apenas por dar, é necessário para isso existir alguns critérios. Para Nascimento (2009) existem três características importantes, e que são as mais representativas, que qualificam a relevância dessa informação: atualidade, veracidade e universalidade.

A figura da atualidade é mais ligada com o momento em que a notícia (ou a informação que seja) é veiculada. Um assunto torna-se importante a partir do momento em que eventos ligados a ele começam a acontecer na vida cotidiana. Comumente não se lançam matérias sobre o feriado de Natal em março ou abril por exemplo, simplesmente porque não faz sentido abordar um feriado em um momento em que ele não está acontecendo. Por outro lado, em circunstâncias de grandes desastres ou mesmo competições esportivas os “holofotes” viram-se para esse lado como forma de cobrir e levar informações novas com maior velocidade para o público. Como define Nascimento (2009), quanto mais próximo do momento presente, mais importante é a notícia

Veracidade é voltada para o “compromisso com a verdade” que o jornalismo se tornou conhecido por ter e, de fato, não é coerente ou mesmo ético que um profissional ou entidade falte com essa característica. Desse modo, para contar uma história que, em muitos casos, o jornalista não viveu é necessário buscar o máximo de informações

que a atestem como um fato. As fontes são o principal meio que o jornalista usa para isso, usando os “olhos e ouvidos” de outros para que possa contar uma história. Obviamente esse não é o único meio de fazer isso, já que mesmo documentos podem atestar a veracidade de uma informação em certos casos.

Já a universalidade, como Nascimento (2009, p. 72) cita, envolve “o caráter de ‘interesse público’ atribuído à informação jornalística”, ou seja, as informações que são necessárias para a sociedade. A universalidade envolve uma grande gama de assuntos que vão desde saúde, educação, economia e outros, até situações mais gerais como acontecimentos recentes e que impactem a população em âmbito municipal, estadual, nacional e mesmo mundial.

Apesar disso, a crença em tais características não é universal, com a própria autora indicando que há espaço para discussões.

E certo que não é de hoje que estudos relacionados ao discurso jornalístico repensam essas características, em especial aqueles que discutem o “interesse público” de certas informações veiculadas nos meios de comunicação, e a relação do jornalismo com a “verdade”, esse suposto valor absoluto que se reproduz na crença de registrar os fatos “reais”, da forma que aconteceram, o mundo “real”, como ele é, as falas “reais”, da maneira que as pessoas a proferiram durante uma entrevista, e assim por diante. (NASCIMENTO, 2009, p. 72).

Porém, mesmo nesse caso é possível sim levar em consideração tais elementos, visto que são recorrentes na prática jornalística e mesmo que não apareçam sempre ainda assim existem.

Segundo Nelson Traquina (2005) os valores notícias - a definição de porque uma notícia é notícia, assemelhando-se muito ao que Patrícia cita como características do jornalismo - podem ser definidos em vários critérios. Alguns desses critérios seriam substantivos, como a notoriedade dos personagens envolvidos no acontecimento, ou mesmo a proximidade, a relevância e a temporalidade que devem impactar e de alguma forma conversar com o leitor. Tais critérios envolvem características do acontecimento em si, diferente de outros tipos.

Existem também os critérios contextuais que ultrapassam as características de um acontecimento em si, sendo ligados na verdade à produção de notícias que usará tal acontecimento como base. Entre eles estão a disponibilidade, a visualidade, o equilíbrio e mesmo a concorrência. Uma outra característica lembrada é a do dia noticioso. Em dias com acontecimentos históricos ou desastres muito grandes é

comum que outras notícias sejam relegadas visto que, mesmo que em outros momentos fossem ser manchetes, acabam sendo preteridas por outras mais importantes ou impactantes.

Outro tipo de valor notícia é o de construção, que segundo Traquina (2005, p. 91): “Entendem-se os critérios de seleção dos elementos dentro do acontecimento dignos de serem incluídos na elaboração da notícia”. Por exemplo, quanto mais simples é a explicação de um acontecimento a ser noticiado, mais valor notícia ele agrega, pois é inteligível por uma parte mais ampla do público. Entre esse tipo de valor notícia estão os valores de simplificação, justamente o exemplo utilizado anteriormente, o de amplificação, cujo nome é autoexplicativo e aborda a capacidade de um assunto de ser amplificado, além de vários outros como o de relevância, de personalização, dramatização e de consonância.

Obviamente os valores notícia são apenas uma forma de caracterizar o quanto determinada informação é noticiável em inúmeros termos, visto que existem outros acontecimentos externos a tais características que podem influenciar na publicação ou não de uma notícia. Como Traquina (2005) aponta, a política editorial da empresa pode influenciar diretamente no que é publicado e em como é publicado. Assim, enquanto uma notícia pode ser capa em um jornal popular, não necessariamente terá a mesma repercussão em um periódico em que o tema central seja economia.

Após perpassar por várias características e significados do que pode ser caracterizado como informação e notícia, é importante adentrarmos também nos elementos que de fato compõem ela.

De certa forma o jornalismo é um produto e por isso, como qualquer outro, almeja-se que alcance grande visibilidade e expansão. Não apenas por motivos relacionados ao capital que gera, mas também por ser um serviço quase que essencial para sociedades democráticas. Assim mostra-se como essencial que para tal acontecimento o jornalismo desenvolva uma linguagem simples e de fácil entendimento, para que possa alcançar a maior parte da população. Tal característica deve estar presente principalmente (porém não unicamente) quando falamos do jornalismo como texto, mídia em que dificilmente terá o benefício do audiovisual para ilustrar algo, como acontece no telejornalismo. Assim é extremamente necessário que o jornalista escreva sua notícia de forma clara para que possa ser facilmente compreendida por pessoas das mais diversas culturas, faixas etárias e classes sociais.

De acordo com Nilson Lage (1993), por exemplo, o texto deve ser construído com dados concretos e com muito conteúdo referencial. Por exemplo, é mais interessante falar sobre a quantidade de pessoas em um protesto do que utilizar advérbios de intensidade como “muito”, “poucos” ou “alguns” no momento de referenciar o acontecimento. Quanto mais direta a notícia e quanto mais informação ela passar, melhor.

Quanto às técnicas de escrita, elas são variadas, mas algumas demonstram-se bastante universais. Nascimento (2009) explica que o uso de parágrafos curtos, a utilização de palavras da língua corrente, síntese linguística, entre outros métodos, são necessários e ajudam a tornar o conteúdo mais claro para todos. Entretanto, usar palavras mais cotidianas no texto não quer dizer que este deva ser pobre e nem mesmo o exime da necessidade de apresentar qualidade e assim manter o leitor interessado.

Para cumprir seu papel informativo, o texto jornalístico precisa, em primeiro lugar, ser entendido pelo leitor, o que significa clareza na composição e na escolha de palavras. Além disso, o jornalista deve ser capaz de capturar e manter o interesse pela leitura do texto (é certo que inicialmente o olhar do leitor volta-se a aspectos gráficos e imagéticos da página, mas é a qualidade do texto que determina, de fato, o processo de leitura, a apreensão da informação). (NASCIMENTO, 2009, p. 73).

Um bom modo de continuar exibindo boa qualidade textual, além de sintetizar de modo acessível as informações que o texto contém é através do lide. Aportuguesamento do termo em inglês *lead* que significa liderar ou guiar, tal técnica criou-se devido a uma necessidade das redações de colocar as informações mais importantes da notícia na abertura de um texto noticioso.

O lide tradicional surge por uma necessidade de padronização da notícia jornalística. Nessa tentativa de padronização, a organização da notícia jornalística passou a ser norteadas segundo o princípio de relevância, ou seja, a informação principal, a mais importante é destacada no momento em que o jornalista produz seu texto. (CODESSEIRA, 2005, p. 2).

A partir desses conceitos, o lide busca responder seis perguntas de forma a sintetizar as partes mais relevantes da informação. “Quem?”, busca reconhecer o sujeito da informação, “o quê?”, normalmente a pergunta que tem como resposta a

própria ação, “quando?” e “onde?”, que buscam localizar o leitor no momento e local em que a ação aconteceu, além de “como?” e “por quê?”, duas questões mais subjetivas, porém com o objetivo de descobrir como ocorreu a ação e sua motivação.

Apesar disso, tal técnica pode ser substituída caso o jornalista ache necessário e está longe de ser uma verdade imutável. Mesmo dentro do jornalismo mais clássico, o de redação, é possível fazer mudanças no lide como o Manual da Redação da Folha de S. Paulo explica, tratando a técnica como uma boa alternativa para iniciar o texto, mas que em casos excepcionais a mudança pode sim ocorrer:

O lide clássico predomina no jornalismo. É o mais aconselhado para conteúdos tipicamente noticiosos, com fatos urgentes e fortes. Buscar uma abertura alternativa embute riscos, mas pode ser a decisão acertada em alguns casos. (Folha de São Paulo, 2018, p. 73)

Nesse caso, apesar de ser uma técnica clássica, ela não se mostra necessária em todos os momentos e pode tranquilamente ser substituída por outro tipo de abertura se o autor achar que cabe mais ao seu texto.

3.3 UM NOVO GÊNERO NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS

Tratar de jornalismo em quadrinhos pode ser mais complexo do que parece. As duas mídias têm inúmeras características diferentes como sua linguagem, mas acabam tendo uma história que se interliga, em especial devido à distribuição de muitas das mais famosas tiras de quadrinhos nos próprios jornais. Desde os próprios super-heróis como Batman e Superman, até obras como Calvin e Haroldo, Peanuts, Garfield e mesmo a brasileira Turma da Mônica, todas essas obras já saíram no formato de tiras de jornais. Nenhuma delas, entretanto, era focada em conteúdo jornalístico e tinham como seu principal objetivo o entretenimento. Apesar de existirem algumas tiras que faziam piadas com a política e o dia a dia (como Maxwell: O Gato Mágico de Alan Moore), elas não eram essencialmente jornalísticas.

Os jornais têm uma ligação muito íntima com as charges que, diferente das tiras, normalmente apresentam imagens caricaturais e exageradas com o intuito de unir o humor e a crítica, sendo basicamente uma sátira de situações da vida cotidiana e da sociedade em geral, servindo muitas vezes como crítica política. Assim, é possível localizar a charge num gênero entre o jornalismo e o gibi.

Enquanto o jornal costuma, normalmente, seguir um caminho em sua maioria informativo, a charge é muito mais similar às colunas de opinião das quais a maioria dos periódicos dispõem.

A charge constitui uma narrativa que congrega várias linguagens em sua estrutura. De modo que ela tem a oportunidade de apresentar nesta imposição unitária, vários enfoques temáticos, muitas vezes extraídos do jornal que lhe serve de plataforma, sob perspectivas diferentes das quais são apresentadas. (MAGGIONI, 2011, p. 23).

A charge, entretanto, é bastante diferente de outros movimentos e gêneros dentro das histórias em quadrinhos. Por se basear muito nos acontecimentos diários e factuais ela acaba por vezes exibindo uma opinião muito direta e com um desenvolvimento limitado devido às características intrínsecas a ela, o que também acontece com as tiras.

Já as *graphic novels* têm muito mais tempo para maturar uma ideia e por ela em prática, tanto pelos modos como se produz como pelo jeito que a própria mídia foi concebida. *Graphic novels* podem ter um número grande de páginas para trabalhar em cima de apenas um tema, já a charge tem como objetivo um único desenho para dissertar sobre um assunto. Enquanto as charges estão extremamente ligadas com a produção do jornalismo diário, as *graphic novels* parecem muito mais próximas da produção de um livro-reportagem.

Apesar disso, é de conhecimento geral que as charges têm essa ligação com o jornalismo devido a sua publicação ser feita neles, trazendo uma ligação automática. Porém, de onde vem a ligação das *graphic novels* com o jornalismo?

Primeiro é importante frisar que não necessariamente uma *graphic novel* tem ligação com jornalismo. Já debatemos nessa pesquisa sua origem e apesar dessa mídia ter sim foco em temas mais maduros não necessariamente esses temas são não-ficcionais e, quiçá, jornalísticos. Porém, a origem do jornalismo em quadrinhos está sim ligada diretamente com o mercado de *graphic novels* e a popularização da mídia. Tal popularização provavelmente não seria possível sem obras como “Um Contrato com Deus” e “Maus”, visto que estas abriram espaço no mercado e transformaram histórias que antes eram sinônimo de “infantis” em algo para todas as idades. Porém a primeira obra que seria denominada com o gênero de jornalismo em quadrinhos seria realização de Joe Sacco.

Como explica Dutra (2003), “Joe Sacco é um jornalista especializado em conflitos étnicos internacionais”, autor esse que já recebeu os mais diversos prêmios por seus trabalhos. Todavia, mesmo sendo formado em jornalismo a maioria de seus trabalhos não é produzido tradicionalmente, mas no formato de quadrinhos.

Entretanto, utilizar tal mídia não torna a obra de Sacco menos relevante, pelo contrário ela traz uma visão que apenas o mundo dos quadrinhos pode ter. Diferente do fotojornalismo e do vídeo, adaptar uma reportagem para os quadrinhos significa uma reprodução distinta dos fatos observados quando se está no local da matéria. Uma câmera de fotos ou vídeos irá captar exatamente o que houver no ambiente, a partir daí a imagem pode ser feita com um enquadramento que omita ou sugira informações diferentes do real ou mesmo ser editada depois e ter certos elementos adicionados ou deletados a ela, porém tal imagem essencialmente teria elementos bem próximos da realidade.

Pode o jornalismo em quadrinhos ter essa mesma fidelidade com o real? Afinal, se o autor praticamente desenha o ambiente e seus entrevistados ele não pode atribuir a eles características que não lhe são verdadeiras? Teoricamente sim, porém assim como no texto jornalístico (que muitas vezes não tem como comprovar fatos se não com a palavra de seu autor), parte-se do pressuposto a longa pesquisa que o autor fez. Além disso, o desenho pode trazer perspectivas que a fotografia e o vídeo não podem, como por exemplo a possibilidade de mostrar visualmente eventos que o entrevistador não poderia captar com uma câmera, usando as informações de suas fontes para desenhar. Assim, para o jornalista a temporalidade se torna irrelevante, já que ele pode reproduzir momentos fidedignos do passado a partir de documentos, por exemplo. Ideias também podem ser passadas de maneira mais artística, porém sem deixar de trazer a informação de forma correta.

Moreira faz uma interessante análise do questionamento apresentado e utiliza-se de teorias do também pesquisador alemão, Dirk Vanderberke, ao discutir a objetividade jornalística e como tal característica funciona especificamente no jornalismo em quadrinhos:

O pesquisador alemão defende a falta de objetividade do desenho ao dizer que o jornalismo tradicional também é dotado de perspectivas e experiências: o jornalismo recria a verdade por meio de uma narrativa própria. Sendo assim, o jornalismo em quadrinhos é tão válido quanto qualquer outra narrativa consagrada no meio. (MOREIRA, 2017, p. 57).

Todavia é importante notar que o termo “jornalismo em quadrinhos” deve ser usado com bastante cautela e de forma delimitada, como bem explica Dutra (2003, p. 14) em uma comparação com o jornalismo no geral:

[...] se perguntarmos a uma pessoa diante de um jornal ou de uma revista aberta o que está fazendo, ela certamente dirá que está lendo uma reportagem, uma entrevista, [...] ou alguma outra coisa. Mas ela jamais dirá que está lendo um jornalismo.

O autor então finaliza explicando que tal qual o jornalismo tradicional, o jornalismo em quadrinhos é um grande gênero que pode abarcar outros elementos menores. Assim, considera-se mais conveniente e correto dizer que Joe Sacco fazia livros-reportagens em quadrinhos, ao invés de “jornalismo em quadrinhos”.

Todavia é inevitável creditar Joe Sacco como criador ao menos da nomenclatura de um gênero. Obviamente há discussões que indicam que outros autores podem ter feito obras bastante relevantes antes mesmo do termo existir, porém aqui é mais importante observarmos a popularização do termo e como ele acabou difundindo um novo gênero nos quadrinhos.

Tal qual aconteceu com Will Eisner, que utilizou e difundiu o termo *graphic novel* sem muita base teórica, Sacco já comentou que utilizou o termo sem pensar muito em seus critérios ao lançar “Palestina: Uma Nação Ocupada” (SACCO, 2011, p. 17 *apud* MOREIRA, 2017, p. 56). Mesmo assim o autor acabou influenciando bastante no que o gênero do jornalismo em quadrinhos viria a se tornar nos anos seguintes.

Na verdade, o trabalho de Sacco acabou se tornando referencial empírico do que seria o jornalismo em quadrinhos, como explica Moreira (2017), visto que a área começou a ter uma maior relevância na área de pesquisa científica apenas por volta dos anos 2000, sendo bastante influenciada pelo trabalho do autor.

A influência de Joe Sacco pode ser observada em relação a como obras relacionadas tanto ao jornalismo como aos quadrinhos se tornaram mais difundidas após os lançamentos de seus livros-reportagens. Quadrinhos como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, e *Refugiados*, de Kate Evans, são alguns dos vários exemplos de obras que foram lançadas após a difusão do termo. Contudo existem histórias lançadas antes da popularização dos livros de Sacco e que podem ser consideradas, mesmo que anacronicamente, como jornalismo em quadrinhos. “Brought to Light” de

Alan Moore, Joyce Brabner, Bill Sienkiewicz, Tom Yeates e Paul Mavrides, e até mesmo “Maus” de Art Spiegelman podem ser entendidos como livros reportagens, dado os seus métodos de pesquisa e o modo como a obra foi apresentada:

Apesar de sua importância e visibilidade, a obra de Sacco não pode ser entendida como um paradigma limitativo – e nem mesmo delimitativo – do que é ou não jornalismo em quadrinhos. O jornalismo em si apresenta uma grande possibilidade de abordagens diferentes e não dá para imaginar que, quando se fala em jornalismo em quadrinhos, ele só possa ser feito da mesma forma que Joe Sacco. Seu trabalho é uma interpretação pessoal dos fatos, é uma reconstituição ‘dramatizada’, sua presença como repórter-narrador é constante, o tom é opinativo, mas isso não significa que todo jornalismo em quadrinhos tem que seguir esses parâmetros. (DUTRA, 2003, p. 63).

Além disso existe uma discussão se o jornalismo em quadrinhos teve certa influência do jornalismo literário, a partir das teorias e práticas do *new journalism*. Alguns autores acreditam que sim e que o gênero foi especialmente influenciado pelo tom e pelas características apresentadas por autores como Tom Wolfe, Gay Talese e Truman Capote. Alguns autores como Dutra (2003, p. 146) acreditam que o jornalismo em quadrinhos seria uma adição considerável se tratada como parte do jornalismo literário: “A reportagem em quadrinhos poderia ser bem recebida no seio do *new journalism* (ou de sua *new wave*, o *new new journalism*, como preferem alguns) e se beneficiar de toda uma tradição já estabelecida”.

Souza Júnior (2010) traz algumas informações e esclarece o motivo da relação entre jornalismo literário e jornalismo em quadrinhos não ser tão forte quanto indicada por alguns. O autor explica que muitas das características que são caracterizadas como o que seria a relação entre jornalismo em quadrinhos e jornalismo literário (como a imersão do repórter na realidade e a humanização do personagem) são no geral características presentes em outros tipos de narrativa do gênero como documentários e até mesmo em reportagens para televisão, que não tem ligação com o jornalismo literário:

Mesmo assim, reiteradas vezes a reportagem em quadrinhos tem sido associada ao jornalismo literário ou a duas de suas vertentes mais destacadas: o *new journalism* e o *gonzo journalism*. É certo que o graphic novel, como livro, aproxima-se do formato utilizado na maioria das reportagens literárias mas em termos formais, de linguagem e estilo, não existe essa correspondência direta entre a reportagem de

Sacco e as narrativas literárias do jornalismo. (SOUZA JÚNIOR, 2010, p. 95).

Podemos então concluir que o jornalismo em quadrinhos traz sim algumas características similares ao do jornalismo literário, em especial do *new journalism*, porém não necessariamente isso o configura como parte do gênero. Sua origem não apenas é outra, como seu objetivo por vezes também. Assim é possível afirmar que apesar das semelhanças, o jornalismo em quadrinhos é essencialmente algo único.

No geral é normal que características de duas mídias diferentes sejam fundidas para a criação de algo novo. O próprio jornalismo literário traz características do jornalismo e da literatura, mesmo que acabe se transformando em algo a mais, não deixa de ser jornalismo.

No jornalismo em quadrinhos duas mídias tão diferentes são unidas de forma a evidenciar suas melhores características. Com o jornalismo temos seus métodos de apuração, seus ideais de verdade, seu jeito único de apresentar a informação. Já os quadrinhos trazem um grande compromisso com a arte e a estética, permitindo que seu conteúdo seja apresentado de maneira totalmente imaginativa e de forma única.

Também é interessante notar que normalmente os autores do gênero tem que abrir mão de certas características para que a história contada funcione. Não é possível contar com um lide e, na maioria dos casos, o assunto a ser tratado não será tão atual quanto seria se fosse produzido como uma matéria para jornal ou revista. Isso porque leva-se um tempo considerável do momento da apuração das informações até que o roteiro e enfim e as ilustrações sejam feitas.

Contudo é interessante notar que as narrativas criadas dentro do gênero do jornalismo em quadrinhos podem ser as mais diversas possíveis. Reportagens que envolvem esportes, política, cultura ou qualquer história que mereça ser contada podem ser produzidas. Além disso, elementos que não poderiam ser usados no jornalismo tradicional aqui ganham espaço, visto que o meio em que a narrativa se apresenta é outra.

O jornalismo em quadrinhos suporta uma grande variedade de temas e abordagens, podendo funcionar em escopos totalmente variados. Assim, utilizando das melhores características de duas mídias para criar algo único, o gênero encontra voz e cresce ao mostrar a visão de cada um de seus autores de forma abrangente, criativa e informativa.

4 REFUGIADOS

Atualmente, o mercado dos quadrinhos é muito mais maduro do que era a 40 anos atrás. Após mais de um século dando espaço às mais variadas ideias e experimentações, os autores já têm um certo entendimento do que funciona melhor com cada público. Essa maturidade pode ser observada com a profusão de quadrinhos dos mais determinados tipos.

Em meio a tanta variedade de temas, o jornalismo em quadrinhos floresceu. Vários autores ficaram mais conhecidos, assim como vários quadrinhos do gênero foram lançados, muitos deles aclamados por crítica e público. *Palestina - Uma Nação Ocupada* de Joe Sacco (2000) e *Persépolis* de Marjane Satrapi (2007) são duas das obras mais conhecidas envolvendo não-ficção nos quadrinhos. Coincidentemente as duas têm como cenário países do Oriente Médio e a visão de dois locutores diferentes, Sacco é um estrangeiro que viajou para Palestina e Satrapi é uma jovem iraniana que se vê indo estudar na Áustria. Ou seja, o jornalismo também expressa relatos e fatos através da arte sequencial.

O estudo de caso apresentado a seguir vem da ideia de analisar a *graphic novel* “Refugiados – A Última Fronteira” de Kate Evans. O motivo da escolha de tal método ao invés de outros, como a análise de discurso ou de conteúdo, vem do fato de que a ideia é que o trabalho seja muito mais focado no estudo das conexões que a obra de Evans tem com o jornalismo as *graphic novels*.

A proposta inicial é a de observar e compreender como uma obra apresentada como uma reportagem em quadrinhos faz para desenvolver aspectos como o realismo provindo do jornalismo e as técnicas de arte dos quadrinhos juntos, resultando em um objeto híbrido. A partir de dados coletados de sites, livros, pesquisas, entre outros, uma análise empírica é realizada baseada em pontos como o estilo da obra, suas similaridades com outros quadrinhos, a presença do jornalismo e as técnicas usadas em sua produção.

Podemos então definir que o estudo de caso a seguir está baseado nas definições de Yin (2003) para um “estudo de caso descritivo”, assim a ideia é perpassar por aspectos centrais da obra e responder como foi produzida e analisar seu resultado como reportagem em quadrinhos dos pontos de vista jornalístico e artístico.

4.1 CALAIS E OS REFUGIADOS

Um dos acontecimentos mais importantes da década de 2010 foi a crise migratória da Europa. Extremamente influenciado por conflitos no norte da África e Oriente Médio, como por exemplo a guerra civil síria, esse êxodo de migrantes intensificou-se por volta de 2015, quando cerca de 1 milhão de refugiados chegaram até a Europa em busca de asilo. A busca por refúgio em países como Grécia, França, Alemanha e Inglaterra não era bem vista pelos governos e menos ainda por parte da população. Recebidos de forma ostensiva por grande parte dos habitantes desses países, os migrantes que saíam de sua terra natal em busca de melhor qualidade de vida acabavam encontrando cenários preocupantes na Europa. Desde as travessias marítimas perigosas, e por vezes mortais, que tinham que enfrentar, até a recepção nada calorosa que receberiam ao chegar em um local totalmente desconhecido.

A ideia da maioria dos migrantes era alcançar um país específico e buscar asilo de alguma forma, com um dos principais destinos sendo o Reino Unido. Tal destino não era por acaso, como explica Eugénie Bastié (2016) do *Le Figaro*, mas sim proveniente de vários fatores como mais oportunidades de trabalho, a facilidade do idioma (visto que muitos migrantes eram falantes da língua inglesa) e até mesmo uma influência dos próprios contrabandistas que tem a intenção de extorquir mais dinheiro dos refugiados. Era necessário então que os migrantes que desejavam alcançar a Inglaterra se estabelecessem em algum lugar e como muitos acabavam direcionados para a França, acabavam por parar na cidade de Calais, próxima ao Canal da Mancha e ponto mais próximo entre o continente e a Grã-Bretanha.

Como bem explica Schofield (2016), a Selva de Calais nada mais é que um campo de refugiados criado em 2002 a partir do fechamento de Sangatte, um centro da Cruz Vermelha que cuidava de imigrantes. Sem ter onde ficar, os migrantes irregulares estabeleceram tendas e abrigos no local conforme chegavam na cidade, dando origem ao que ficou conhecido como a Selva.

4.2 KATE EVANS

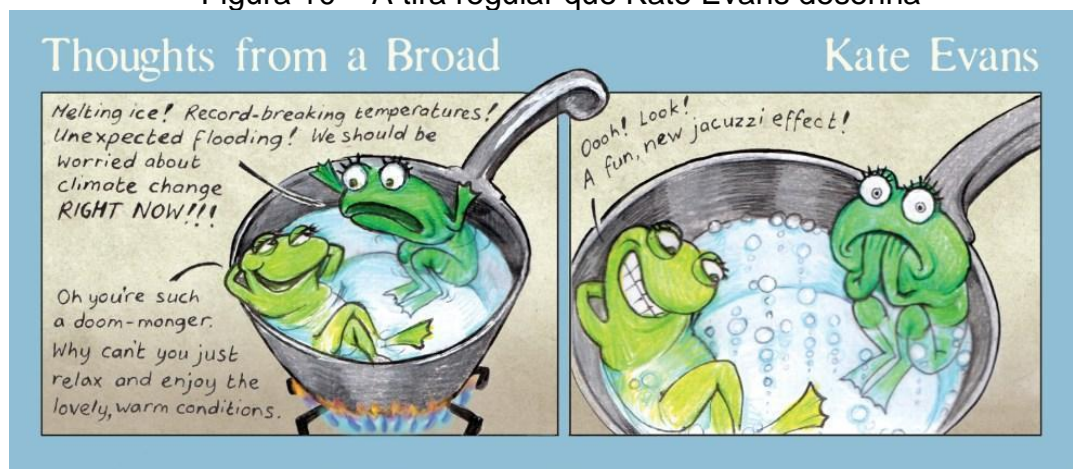
Foi influenciada pelas pessoas que viviam na Selva de Calais (e outros campos de refugiados) que Kate Evans escreveu *Refugiados - A Última Fronteira*. Britânica,

cartunista e ativista, já havia produzido a biografia em quadrinhos de Rosa Luxemburgo quando lançou sua obra pela editora inglesa Verso Books.

Sempre preocupada com causas sociais, a autora começou sua trajetória no mundo dos quadrinhos com a obra “*Copse: the Cartoon Book of Tree Protesting*”. Como mostra Coutinho (2019) o nome da obra é autoexplicativo, com o quadrinho sendo basicamente um guia que explica e documenta protestos contra desmatamentos de área verde para a construção de estradas.

A autora ainda aproveitou o meio dos quadrinhos para apresentar outras causas apoiadas por ela. Lançou em 2006 “*Funny Weather We’re Having at the Moment: Everything you Didn’t Want to Know About Climate Change but Probably Should Find Out*”, obra em que explica o aquecimento global de maneira simples, além de “*We are all boiling frogs...*”, tira que desenha regularmente para a *New Internationalist Magazine* em que fala sobre as mudanças climáticas a partir da metáfora do sapo em uma panela.

Figura 10 – A tira regular que Kate Evans desenha



Fonte: Evans ([201-?]).

Além disso, um de seus maiores trabalhos na área dos quadrinhos foi “Rosa vermelha: Uma biografia em quadrinhos de Rosa Luxemburgo”. Na obra, Kate aborda a vida de uma das maiores pensadoras socialistas do mundo. Evans inclusive foi indicada ao *Bread and Rose Awards*, premiação de literatura de esquerda da Inglaterra.

Seu ativismo e suas ideologias políticas são facilmente identificáveis em *Refugiados*, desde sua abordagem até mesmo às críticas que faz a políticas de direita.

Todavia, inicialmente não tinha interesse em escrever uma *graphic novel* sobre a o local. Evans fez algumas visitas como voluntária, junto de seu marido e uma amiga, até a Selva, porém inevitavelmente a autora encontrou uma história que, segundo ela, precisava ser contada:

Eu visitei Calais em outubro de 2015. Soube que iria fazer o quadrinho no minuto que eu visitei. Quando voltei para casa, tive que fazer. Eu precisava mostrar às pessoas o que eu tinha visto. Isso se tornou um post no meu blog, que depois se tornou o primeiro capítulo de Refugiados. Voltei ao acampamento mais duas vezes e percebi que tinha o suficiente para um livro. (EVANS, 2018a).

Evans explicita seu estilo ao contar a história que queria em “Refugiados”. Toda sua trajetória de ativismo e produção artística pode ser facilmente vista hoje como uma escalada até a produção do quadrinho. Assim, para quem conhece a obra da autora, o jeito que a história é contada é muito facilmente identificado.

4.3 A OBRA

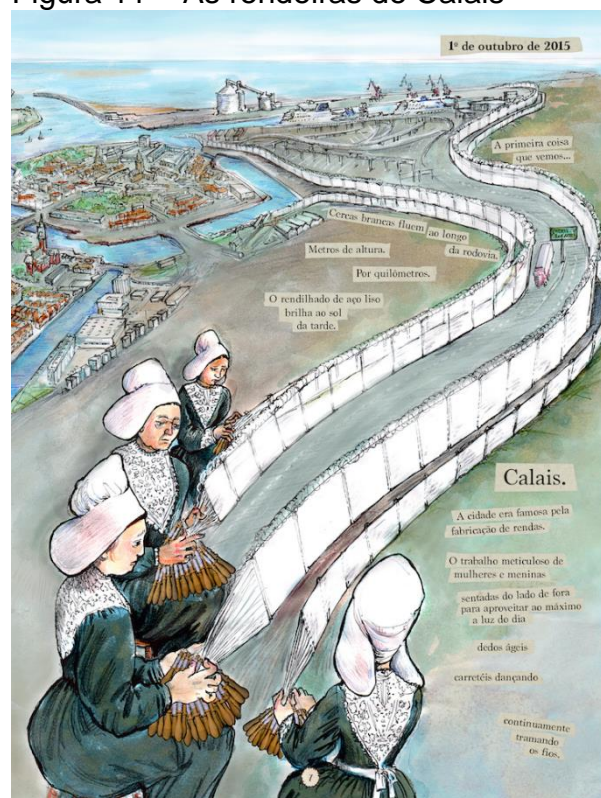
Refugiados - A Última Fronteira é um nome demasiadamente simples para uma *graphic novel* com os temas que aborda, isso porque o título do quadrinho sofreu uma alteração na tradução. Originalmente “*Threads - From the Refugee Crisis*”, é um título muito mais completo e que apresenta de forma ampla os vários temas que o quadrinho aborda. A crise migratória europeia, o avanço das políticas da extrema-direita na Europa, o discurso de ódio difundido nas mídias sociais, a vida dos refugiados em seus países de origem, são alguns dos assuntos que a história trata. E muito mais que isso a palavra em si, “*threads*”, é repleta de significado.

A tradução mais literal da palavra é “tópico” o que combina muito com a história que Kate decide contar na *graphic novel*. Além de mostrar várias vezes como os refugiados são vistos pelos europeus a partir de mensagens postadas na internet, o próprio nome do livro dá a entender que a “*thread*” a ser debatida é a história dessas pessoas. Contudo Kate vai mais além ao, em uma página simples, mas que fala muito do contexto para qual somos apresentados, relaciona a tal “*thread*” a própria história de Calais.

Acontece que a cidade litorânea francesa é muito conhecida por sua fabricação de rendas e a autora utiliza desse fato para representar alguns temas que vão

percorrer o livro. Ao desenhar a primeira página, uma *splash page* mostrando uma vista área da cidade, Evans insere as próprias rendeiras no desenho tramando os muros (que dividem o campo de refugiados do resto do local) como se fossem as tão conhecidas rendas. O simbolismo da imagem fica claro, a cidade mudou. Além disso o outro significado para a palavra que dá título ao livro é explicado, pois “*thread*” também pode significar fio ou linha, fazendo uma referência direta ao material usado para produção das rendas.

Figura 11 – As rendeiras de Calais



Fonte: Evans (2018b, p. 7)

Essas rendas serão utilizadas em outros momentos da história e das mais variadas formas. É importante notar também que a edição brasileira do quadrinho conta com um marcador de páginas que simula uma das rendas de Calais, característica que não está disponível sequer em sua edição original, mas que além de um elemento estético que funciona para o aumento do valor percebido da obra, ajuda na imersão da mesma, visto que toda a estética apresentada no livro faz referência ao símbolo. No entanto, como esse elemento não é parte da obra original, não cabe atribuir à autora sua presença no livro.

O papel das rendas no livro também parece ser o de fazer um contraponto aos momentos mais pesados da narrativa. Apesar da história explicitar a crueldade e as dificuldades com as quais os migrantes têm que lidar, é possível ver também muitos momentos cômicos e felizes, principalmente na interação de Kate, seu marido e sua amiga com os migrantes e com seus filhos.

Um dos pontos a se destacar é o tipo de desenho que a autora utiliza na produção do quadrinho. No geral seu traço é bastante similar ao utilizado em trabalhos antigos, como em “Rosa Vermelha”, porém diferente desses, em que as ilustrações são pretas e brancas, “Refugiados” é bastante colorido. Evans conta que para os desenhos utiliza lápis de cor direto no papel. Em entrevista ao blog Vitralizado, referência na imprensa especializada em quadrinhos, além de contar com material publicado pelo Itaú Cultural, a autora falou um pouco sobre a construção de seu estilo e suas influências:

Eu acho que ele se definiu sozinho. Uma vez que descobri que Calais era uma cidade de rendeiras, eu tinha o ‘gancho’ visual para enquadrar o trabalho. Bordas de renda branca significavam que eu precisava de páginas coloridas e um efeito de colagem. Eu provavelmente sou mais inspirada pelo trabalho da Lynda Barry em *One! Hundred! Demons!*, bem como pelo trabalho de lápis colorido de Raymond Brigg. (EVANS, 2018a).

Técnicas diferentes de coloração não costumam ser tão vistas na mídia tradicional dos quadrinhos. Com o tempo a indústria foi se padronizando e adotou a colorização digital, apesar de alguns desenhistas ainda apostarem em diferentes estilos de arte não é tão comum ver algo assim em uma história usual, sendo uma estética mais facilmente encontrada em “*graphic novels*”. Emil Ferris, por exemplo, é autora de “*Minha Coisa Favorita é Monstro*”, *graphic novel* que conta a história de Karen Reyes, uma garotinha que é atormentada por histórias de terror. Para contar a história, Ferris simula o diário da garota e, assim como na história, faz todos os desenhos utilizando caneta esferográfica em uma folha pautada.

Já a produção de Evans, essa feita utilizando lápis de cor, casa bem com a mensagem que a obra quer passar. Além do traço da autora remeter diretamente a charges e cartuns, a colorização parece parte da estética de contrapor imagens fortes e uma narrativa realista e pesada com cores que remetem ao infantil, trazendo junto das rendas uma certa leveza à obra.

É interessante notar também que em comparação as suas obras anteriores, “Refugiados” tem muito mais cenários desenhados, dando uma maior imersão ao leitor. Em “Rosa Vermelha” por exemplo, Evans (2017) foca sua arte muito mais nos personagens e na maioria das vezes o fundo não é parte importante das cenas, recorrendo frequentemente sendo sequer desenhado. É interessante notar que isso, provavelmente, acontece devido ao personagem principal de cada uma das obras. Enquanto um é uma obra biográfica e foca principalmente na personagem de Rosa Luxemburgo, o outro é uma reportagem em quadrinhos e que tem como protagonista o próprio cenário da Selva de Calais. Desse modo a autora parece ter encontrado o melhor estilo para cada um de seus trabalhos, utilizando o desenho para focar na história e na personagem ou então para implementar a atmosfera do local para o leitor.

Além disso podemos observar que a capa de “Rosa Vermelha” tem um estilo muito similar ao que Evans utiliza na primeira página de “Refugiados”, onde a autora insere elementos não diégéticos no cenário como forma de explicitar uma ideia. Na capa da obra uma reprodução da cabeça de Rosa Luxemburgo é utilizada como cenário de guerra.

Tal característica pode ser vista como uma das principais diferenças em relação as particularidades mais objetivas do jornalismo. Aqui a autora não utiliza das regras que o “lide” propõe para reportagens e matérias, onde as informações mais importantes são dadas de forma rápida e objetiva, encontrando-se muito mais na área da subjetividade. Esse tipo de ilustração não tem como propósito passar uma informação direta, mas de fazer com que o leitor elabore por si só um significado. Nesse aspecto a obra se aproxima muito mais de outras áreas do jornalismo como o documentário, assim como Souza Júnior (2010) explicou anteriormente.

A autora também trabalha com as cores da *graphic novel* como forma de expressar algumas convicções suas. Por exemplo, em um momento da narrativa Evans, seu marido e sua amiga estão indo da França em direção à balsa para voltar a Inglaterra e encontram um jovem refugiado sendo apreendido e hostilizado pela Polícia Britânica de Fronteira. Ele acaba sendo preso e é encaminhado para uma van, enquanto sua amiga Jet tenta interagir com ele pela janela do veículo. Evans decidiu reproduzir uma cena onde Jet estende a palma de sua mão na janela para o adolescente, que replica a ação de dentro da van. Como forma de mostrar a humanidade dos refugiados Evans utilizou-se de uma técnica específica para a cena, conforme ela explica (THREADS, 2017, tradução nossa): “Um dos truques que estou

fazendo com as cores aqui é dar a essas duas pessoas a blusa da mesma cor, estou enfatizando a unidade delas, meio que superando a ideia do refugiado como o outro”.¹⁰

Nesse caso a autora utiliza-se desse processo para criar a identidade visual do refugiado como uma pessoa, humanizando-o conforme mostra implicitamente que enquanto suas roupas são iguais, eles também são iguais a qualquer outra pessoa, fazendo com que o leitor experimente um exercício de empatia.

4.4 O ESTILO VISUAL DA HISTÓRIA

Visualmente a obra de Evans é bastante impactante, isso porque a autora sabe usar os elementos visuais que tem à sua disposição muito bem. Por exemplo, as rendas que são utilizadas na primeira página como elemento da história, também são parte principal do grid que a autora utiliza nas páginas.

Na grande maioria dos casos essa utilização se dá com rendas brancas substituindo o local em que usualmente é utilizada a sarjeta nos quadrinhos e delimitando o espaço entre os painéis. A princípio essa utilização parece meramente estética, como forma de aprofundar o leitor na lógica apresentada de que a cidade de Calais é conhecida pela produção desse objeto.

As rendas brancas, entretanto, não são as únicas utilizadas. Evans também utiliza rendas pretas na página, aparentemente mais como uma forma de encaixar a renda na palheta de cores utilizada, visto que essa é mais utilizada em cenários noturnos, em que as cores utilizadas nas páginas são as mais escuras, e muitas vezes ao visitar o campo de refugiados de Dunquerque, onde sempre chove muito e por isso tem sua coloração também mais escura.

As rendas podem ser tanto finas quanto mais grossas, sua utilidade não parece seguir uma lógica dentro da trama quanto a isso, e são também utilizadas em vários cenários da obra, quando a autora desenha a si mesmo em frente a uma mesa de desenho a parede atrás de si contém as formas de uma renda, ela ainda aparece como paredes da cúpula da área de arte na Selva e uma porta de ferro de um galpão. Até mesmo em uma cena onde não há sequer quadros, quando a Selva é destruída

¹⁰ One of the tricks that I'm doing with the colors here is by giving both of these people the same color top, I'm emphasizing their unity, sort of overcoming the idea of the refugee as other.

pelas autoridades da cidade, a renda é utilizada como a representação da fumaça das casas incendiadas. É um pequeno elemento, com um papel mais estético, mas que é utilizado em quase todas as páginas dos quadrinhos, mostrando-se recorrentemente presente na história.

Figura 12– Utilizando as rendas na história



Fonte: Evans (2018b, p. 146)

Mesmo na cena final de sua *graphic novel* Kate utiliza as rendas novamente, dessa vez com um objetivo mais similar ao da página inicial. Aqui rendeiras empilham vários pedaços de renda para formar um muro, referenciando a narração que acontece nos recordatórios da página, que explica que o governo britânico apoiou a construção de um muro ao redor do porto de Calais para impedir que os Refugiados chegassem à Inglaterra.

Também é importante notar que os quadros utilizados na história são dos mais variados tamanhos e formatos. Existem páginas que utilizam o elemento de modo simples, com seis painéis quadrados dispostos em duas colunas e três linhas, em outras páginas Kate abusa da diagramação e utiliza por exemplo um painel com o mesmo formato que uma barraca em que a personagem se encontra.

Duas cenas merecem um certo destaque em relação a diagramação. O primeiro é o momento em que Jet conta a história de uma migrante. Mãe de três crianças, grávida e residente no campo de Dunquerque, acabou sendo agredida por policiais que entraram em sua tenda. Aqui a autora utiliza uma diagramação que segue em duas páginas, utilizando apenas quatro painéis divididos em quatro colunas, a artista desenha com detalhes o momento em que a personagem sofre essa agressão. Utilizando apenas um recordatório para dizer que a mulher foi estapeada três vezes, sendo seguido pelo desenho do acontecimento em si. O desenho em si inclusive é bem maior que o de outras páginas e ilustra muito bem a crueldade da situação ao reproduzir os exatos três tapas sofridos pela personagem.

Figura 13 – Ilustrando cenas de impacto



Fonte: O autor (2021) adaptado de Evans (2018b, p. 128-129)

A outra cena acontece dentro de um carro enquanto Kate, seu marido e amiga estão retornando para a Inglaterra. Após contar sobre a história da agressão sofrida pela refugiada, o marido de Kate cita que não consegue mais dirigir. A página desenhada a seguir é uma página inteira sem qualquer diálogo ou fala, onde utilizando-se apenas de um quadro a autora expressa a tristeza que sentiram ao saber

da história. A ilustração tem o carro no canto esquerdo da tela, enquanto o resto da imagem é apenas a estrada e o pôr do sol ao fundo.

É interessante como a autora utiliza o silêncio muito bem no quadrinho, usando a falta de palavras para dar mais força aos sentimentos que suas ilustrações passam. Visto que, nos dois casos citados anteriormente, a autora suprime a maior parte de falas nas páginas, o que destaca os desenhos.

Na obra como um todo a autora abre mão da utilização de balões de fala e onomatopeias. O balão não é utilizado usualmente e todas as falas são escritas fora de um, contudo há uma indicação de qual personagem proferiu cada frase pela presença de um traço que liga as falas ao respectivo personagem. Ainda assim, é possível identificar algumas características provenientes desses elementos. Gritos, por exemplo, são sempre expressos com as fontes em letra maiúscula.

Já as onomatopeias não aparecem em momento nenhum da narrativa. Como Evans não explica sobre a decisão de não incluí-las em sua obra, presume-se que isso se deva por seu estilo estético e narrativo. Tanto o uso do silêncio como forma de elemento para instigar determinados sentimentos, quanto a narrativa que prioriza o realismo.

Outro ponto importante a se mencionar é como Evans utiliza os recordatórios na história. O design reproduz o formato de um pequeno pedaço de papel colado em uma folha, o que funciona bem com o resto do quadrinho, visto que as rendas utilizadas também simulam uma técnica de colagem. No que diz respeito a história a autora utiliza esse elemento como meio de reproduzir e tecer seus próprios comentários sobre o que acontece no quadrinho.

Sempre utilizando a primeira pessoa do singular no tempo presente, Kate usa bastante os recordatórios justamente para detalhar melhor algumas coisas que vemos nas páginas. Logo no início da história em um dos quadros enquanto os personagens são vistos trabalhando a autora narra: “Hoje vamos ajudar a construir abrigos com um número limitado de martelos. Pequenos abrigos de plástico. É melhor que uma tenda” (2018b, p. 9, EVANS).

Em alguns momentos, contudo, essas “legendas” servem também para explicar algum assunto alheio à situação pela qual Kate passa, porém de extrema importância para o entendimento da trama. Em certo momento um personagem com necessidade de atendimento médico entra em contato com Evans, assim a autora aproveita o

momento para apresentar ao leitor em um quadrinho um acontecimento pelo qual os Médicos Sem Fronteiras acabaram passando no Afeganistão:

Nas primeiras horas da manhã seguinte, os EUA bombardeiam o hospital dos Médicos Sem Fronteiras (MSF) em Kunduz, no Afeganistão. O edifício principal do hospital é atingido precisa e repetidamente por mais de uma hora, apesar de suas coordenadas serem conhecidas pelo comando militar dos EUA. Como consequência do bombardeio, os MSF saem da região, deixando todo o nordeste do Afeganistão sem cuidados médicos de emergência. (EVANS, p. 17, 2018b).

Apesar de utilizados em contextos diferentes, os dois tipos de recordatórios acontecem no mesmo tempo e são feitos por Kate, que não apenas é autora, mas também personagem da obra, assim podendo ser classificados como recordatórios do tipo “narrador-personagem”, como explica Danton (2016).

É importante citar as inserções de alguns comentários contrários aos refugiados que Kate adiciona no livro. Originalmente mensagens que a autora recebeu criticando seu trabalho em ajudar os migrantes da Selva, Evans adiciona essas mensagens mais como uma forma de “ironia” do que como modo de concordar com elas. Recheadas de ódio e intolerância, normalmente os comentários são adicionados entre capítulos em um design que simula um telefone celular, justamente para trazer essa ideia de comentário.

Em uma história como “Refugiados”, em que o objetivo é contar uma história real, normalmente espera-se mais foco no roteiro do que no visual, contudo a *graphic novel* mostra-se bem equilibrada nesse sentido. De fato sua arte não é nada usual, remetendo às charges e cartuns, porém o layout de suas páginas e as ideias de diagramação utilizadas chamam a atenção e dão um charme a mais para a obra, ajudando no objetivo de emocionar no momento certo.

4.5 REFUGIADOS E O JORNALISMO EM QUADRINHOS

Comparado com outras obras do gênero “Refugiados: A Última Fronteira” é realmente bastante recente. Lançado em 2017, a *graphic novel* não apenas chegou às livrarias na década de 2010, como trata de uma crise humanitária que ainda não foi resolvida. Perto de outras reportagens em quadrinhos como as obras de Sacco ou Satrapi, ela é extremamente recente. Isso pode significar um afastamento do gênero?

Para saber mais sobre isso basta olhar para a capa da obra. “Emocionante e belo... Jornalismo em quadrinhos de verdade” é o que diz a citação de Alison Bechdel, colocada logo acima do nome de autora. Identifica-se então que ao menos do ponto de vista comercial era interessante apresentar a obra como jornalismo em quadrinhos. Evans contudo não é jornalista e tem uma visão bastante específica do que “Refugiados” é:

É reportagem em quadrinhos, que é um formato já consagrado. Eu não me considero jornalista, no entanto. Eu me considero uma ativista, e minha primeira responsabilidade em uma situação de crise é tentar aliviá-la, participar dela, não ficar parado tentando ‘encontrar a história’. Jornalistas aspiram à objetividade, enquanto eu uso uma abordagem novelística para colocar em camadas eventos reais com representações emotivas, a fim de evocar sentimentos específicos no leitor. Eu também moldo o ritmo da narrativa ao longo do livro em um arco emocional mais amplo – conduzo o leitor em uma jornada. Então, nesses dois aspectos, meu trabalho está mais próximo de ser uma graphic novel do que um relato jornalístico. No entanto, é tudo verdade! Eu não inventei nada! (2018a, EVANS).

Mesmo sem Kate Evans se considerar jornalista – a autora afinal se auto declara muito mais como uma ativista e cartunista – seu trabalho sem sombra de dúvidas carrega traços das reportagens em quadrinhos, não apenas pela citação em sua capa. Ao analisarmos pela visão jornalística a história de fato tem critérios que a classificam como tal. A obra por exemplo traz valores-notícia inestimáveis para o momento em que foi lançada, sendo um material extremamente válido na fomentação da discussão dos direitos dos refugiados e da responsabilidade que os próprios países europeus tinham na situação.

Abordagem similar à sua também já foi vista no jornalismo recentemente. Como bem pondera Ticiano Osório (2019) em resenha do quadrinho para o portal Gaúcha ZH a brasileira Letícia Duarte passou por uma jornada muito semelhante quando acompanhou uma família de refugiados sírios em sua trajetória do litoral grego até a fronteira da Áustria com a Alemanha, sua jornada também transformou-se em reportagem, que saiu tanto no meio digital como no impresso.

Contudo a matéria que Letícia Duarte apresenta é muito mais focada no lado jornalístico da obra. A repórter ao acompanhar a família de refugiados está em um papel oposto ao de Kate, o de observadora. Duarte tem como principal interesse

contar a história daquelas pessoas e assim acompanha-as por uma longa jornada, porém não busca interferir, mesmo que positivamente, na situação.

Evans, por outro lado, é agente ativa dentro da história que ela própria conta. O que de fato contraria o *status quo* do papel do jornalista, mas que não invalida o resultado final. Kate refere-se a sua obra mais como *graphic novel* do que como reportagem, não apenas pelo seu viés, mas pela visão da própria autora. Como ativista ela tem suas convicções bem claras e de forma nenhuma tenta passar a mensagem de imparcialidade, bem pelo contrário, Evans é direta ao atacar as políticas da extrema-direita e demonstra uma convicção bem clara sobre, por exemplo, o papel dos refugiados na Europa.

Contudo é importante notar que as convicções da autora não atrapalham ou mesmo invalidam a qualidade jornalística da obra. As informações que o quadrinho passa não são falsas, mas apenas a visão de Evans de uma situação real. Podemos então fazer a comparação da obra de Kate com uma das teorias apresentadas por Souza Júnior (2010), a de que algumas obras de jornalismo em quadrinhos têm características similares as dos documentários.

“Refugiados” é um quadrinho muito mais focado na experiência da autora conhecendo a Selva de Calais e ajudando os refugiados do que uma obra focada em ser uma grande reportagem. Ela própria explica que a ideia de produzir a *graphic novel* veio apenas após alguns posts em seu blog, já que inicialmente queria apenas passar as outras pessoas as mesmas coisas que ela pôde ver no campo de refugiados, podendo-se notar assim algo muito mais focado na visão de mundo da autora do que uma obra imparcial e informativa.

Porém, mesmo que o lado ativista fale bastante alto na obra, o lado jornalístico também aparece bastante. A linguagem que Kate usa é simples, muito focada nas conversas que ela tem com os migrantes e nas ações que a mesma teve ao ajudar a comunidade da Selva, contudo existem passagens informativas e que são adicionadas ao livro como forma de contextualizar certos acontecimentos da história, como por exemplo uma citação que acontece antes mesmo da primeira página ilustrada:

Em 2015, mais de um milhão de refugiados chegaram à Europa (e pelo menos três mil, trezentos e setenta e cinco pessoas morreram ao longo do caminho). Dessa expressiva massa humana, milhares de pessoas afluíram para Calais, na França, tentando realizar a perigosa

travessia para a Inglaterra. Esta é uma parte muito pequena da história delas. (EVANS, 2018b, p. 6).

Assim Kate passa dados necessários para melhor compreensão da trama e introduz para a história que quer contar. Podemos concluir que muito do valor jornalístico da trama vem da experiência da autora em, a partir do seu ponto de vista, contar a história real de muitas pessoas, mesmo que utilizando sua liberdade artística para atingir determinados resultados. O mais importante, contudo, é que a autora sabe das características que sua obra apresenta e em momento nenhum fazê-la ser mais do que isso.

4.6 CONEXÕES COM MAUS

Uma das primeiras *graphic novels* que toca no tema de não-ficção, e sem dúvidas a mais conhecida, Maus acabou, mesmo que sem querer, inspirando muito das coisas que vieram após seu lançamento. Seu estilo único, entretanto, causa as mais variadas discussões nas esferas literárias e jornalísticas, afinal seria Maus um exemplo da primeira obra que poderia ser enquadrada no termo “jornalismo em quadrinhos”?

Apesar da discussão inicial sobre a validação da obra como não-ficção, hoje isso não é mais discutido. Seu teor jornalístico por outro lado pode ser interpretado das mais diferentes formas, Dutra (2003) por exemplo acredita que a interpretação da obra como jornalística é cabível e coloca-a no mesmo patamar que trabalhos de outros autores mais contemporâneos. Outros como Souza Júnior (2010) comentam sua importância, porém não a citam como parte do gênero. Para esse trabalho estamos considerando a obra como um “pré-jornalismo em quadrinhos”, não sendo de fato parte do gênero, mas contendo com grande importância para formação deste.

Levando essas informações em consideração é inevitável pensar que mesmo que indiretamente a obra pode ter influenciado outras, como por acaso Refugiados. A primeira semelhança que podemos observar é a figura que guia a história, em ambos os casos sendo o próprio autor. Seja por uma experiência própria, como acontece com Evans, ou no caso de uma história contada por seu pai como vemos na obra de Spiegelman. O gênero de não-ficção nos quadrinhos, e em especial o jornalismo em

quadrinhos, adquiriu esse hábito de integrar os próprios autores como papel principal da história.

Além disso em questão de tema as duas histórias têm grande semelhança. Enquanto Maus trata da Segunda Guerra Mundial e suas repercussões, Kate exprime a crise dos refugiados nas páginas de seu livro. Mesmo que de diferentes pontos de vista as histórias contam a história das vítimas desses conflitos e como tiveram suas vidas mudadas.

Assim como “Refugiados” trata sobre a visão da autora sobre a crise migratória, Maus aborda muito mais a história de Vladek e Art. A diferença principal, contudo, é que Maus foca bastante na relação pai e filho, construindo de fato um arco narrativo e finalizando com os personagens tendo passado por uma clara mudança, enquanto a história de Evans é muito mais focada no acontecimento em si.

Todavia é na linguagem utilizada que as obras se aproximam de verdade. Em “Refugiados” é utilizado bem no fim da obra a sobreposição de imagens do mundo real sobre as ilustrações, com cenas reais dos incêndios e da demolição provocada pelas forças de segurança na Selva de Calais. A utilização desse artifício em Maus também existe em momentos como quando Anja vê uma foto de Vladek. Essa sobreposição de estilos parece ter como objetivo lembrar ao leitor da realidade da situação, sendo utilizada em dois momentos bastante dramáticos.

Contudo a maior semelhança entre as obras parece ser a utilização do simbolismo presente na ilustração das páginas. Em uma parte da história Vladek está contando como ele e Anja fugiram da comunidade recém-desfeita dos judeus e buscam um lugar para se esconder, nesse momento Art complementa no cenário o desenho de uma suástica como forma de representar a estrada. Segundo Dutra (2003) isso mostra uma representação de que os caminhos não eram seguros para os judeus naquele momento. Essa mesma estratégia é usada por Evans logo na primeira página de Refugiados, com a autora inserindo as rendeiras no mapa de Calais.

Figura 14 – Metáforas visuais em Maus



Fonte: O autor (2021) adaptado de Spiegelman (1986, p. 125)

A utilização dessas “metáforas visuais”, como denomina Dutra (2003), é muito presente na obra de Art. Além do caso apresentado anteriormente a própria caracterização dos personagens como animais é uma forma da técnica, onde a aparência determina um pouco de seus objetivos e personalidades. Existe um momento da obra de Spiegelman (2009) onde Vladek e Anja estão tentando se disfarçar de poloneses para não serem capturados, porém a narração de Vladek explica que apesar dele estar bem arrumado e poder ser confundido com “um gestapo de folga”, Anja poderia ser facilmente identificável como judia. Assim para caracterizar esse momento Art desenha os dois personagens com máscaras de porcos, o animal que simboliza os poloneses na *graphic novel*, porém desenha também em sua mãe um rabo de rato, explicitando que sua identidade não estava tão bem guardada.

Momentos assim são um bom exemplo de como expressar intenção a partir dos desenhos, uma tática que Evans também usa seja nos cenários ou mesmo nos personagens, como o “truque” que a autora utiliza de repetir a cor das roupas de dois personagens para que o público os entenda como iguais.

É possível estabelecer que Maus apresenta várias técnicas que inspirariam muitos trabalhos no gênero do jornalismo em quadrinhos, com o principal ponto a ser lembrado sendo o estilo seu estilo de contar a história. Contudo para “Refugiados” o que nós mais podemos ver como influência é essa ligação entre uma narrativa realista e um desenho que não necessariamente precisa seguir isso.

4.7 COSTURANDO AS RENDAS

Ao escrever Refugiados, Kate tinha o objetivo de mostrar para o mundo as mesmas coisas que ela vira na Selva de Calais. A autora acaba imprimindo bem sua perspectiva sobre o que acontecia lá, trazendo informações interessantes e inserindo o leitor na história a partir de sua perspectiva, contudo a história também é muito mais que isso.

Como as próprias rendas metafóricas e literais que a autora cita e utiliza na obra, toda a *graphic novel* é traçada de um jeito único. Uma história realista e crua é complementada com pequenos vislumbres da vida cotidiana da autora, nas quais vemos seus filhos sempre cuidados pela mãe de Evans, ora felizes e ora tristes, mas sempre em uma situação diferente das crianças migrantes encontradas na Selva. Refugiados também é uma história sobre paralelos, esses usados para expressar as injustiças da sociedade.

A autora exprime, mesmo que implicitamente, que adoraria que todas as crianças tivessem as mesmas oportunidades que seus filhos, que seus problemas fossem mais parecidos. Evans inclusive reconhece seus próprios privilégios e consegue deixar essa posição clara sem soar pedante:

Eu fico interessada em saber o que as pessoas pensarão de mim, a narradora – na verdade, uma dona de casa inglesa de meia-idade com uma vida confortável que caiu no meio de uma catástrofe. Há uma distância crítica no livro em que me apresento como uma personagem um pouco ingênua. Você pode rir de mim por ser uma pessoa branca tola e privilegiada. Eu escrevi assim de propósito. (2018a, EVANS).

Todo o perfil que a autora traça dos personagens também é muito bem trabalhado, sem que caiam nos estereótipos eurocêntricos de “coitado” ou então no de “terrorista”. A história pregressa dos personagens é revisitada conforme a

necessidade e mesmo que muitas contenham partes tristes, a autora traz um estudo de personagem complexo e essas pessoas nunca se resumem apenas a uma coisa.

Outro erro também é desviado pela autora, o de focar apenas nas tragédias pessoais de cada um dos migrantes, em certos momentos na verdade “Refugiados” é uma obra bastante positiva. Apesar de muitos terem uma história triste as conversas que Kate e seus amigos tem com essas pessoas costumam ser até mesmo esperançosas, equilibrando bem as cenas alegres com os momentos mais tensos da história.

Contudo, a autora não deixa passar em branco suas ferrenhas críticas pela situação em que os refugiados se encontram, Evans critica abertamente os governos de extrema direita e as atitudes que impedem que essas pessoas possam receber asilo adequadamente. São nessas atitudes da autora que a obra cresce.

Ao expor uma crítica real da situação e apontar um culpado a obra da autora não apenas ganha corpo, mas também exala personalidade. Tanto no visual, quando na narrativa a *graphic novel* traz um estilo bem peculiar proveniente de sua produção. Além das referências de Kate e sua apuração serem essencialmente ligadas ao seu ativismo a autora trabalhou sozinha no quadrinho. Apesar de ir acompanhada até os campos de refugiados, no geral a autora trabalhou sozinha nos desenhos e na narrativa da história.

Obviamente não é a primeira vez, e nem a última, que isso acontece, seja no campo dos quadrinhos ou do jornalismo em quadrinhos é comum que autores trabalhem sozinhos, mas por ter um ponto de vista tão único o estilo da obra acaba ganhando uma singularidade bastante interessante. A produção da obra é tão diferente e única que apresenta um estilo quase que “artesanal”.

Com uma narrativa focada na história que Kate viu e ouviu, mas sem ter a autoria em si como personagem principal, a obra foca no real, mesmo que apresente suas ideias de forma criativa. Refugiados consegue contar uma história boa, mas que nada parece com uma narrativa tradicional.

No geral as histórias são contadas com um arco de começo, meio e fim, onde somos apresentados aos personagens e vemos sua trajetória completa, desde onde começaram, até para onde estão indo. Aqui, contudo, a história continua acontecendo e acaba não sendo possível acompanhar seu fim, então somos apresentados a vários personagens com os quais não acabamos sabendo seu destino. A autora, porém, também não sabe. Essa característica de história acontecendo exatamente na frente

dos nossos olhos é o que dá o senso de “realidade” à trama, reiterando aqui aquela semelhança com os documentários que o gênero carrega já citada anteriormente.

“Refugiados” é uma história única, que consegue mesclar uma dura realidade com momentos alegres e visuais extremamente criativos. Informativa e impactante, a obra acima de tudo é, tal qual a vida, imperfeita.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como podemos definir o jornalismo em quadrinhos? Durante toda a pesquisa identificamos que traçar a origem desse gênero não é algo simples, porém sabemos que ele foi extremamente influenciado pela onda das *graphic novels*. O termo criado por Will Eisner na década de 70, mas popularizado nos anos 80, acabou transformado em sinônimo de “obras fechadas”, porém também foi um dos grandes responsáveis por publicações mais maduras.

“Watchmen”, “Cavaleiro das Trevas” e “Maus”, a trindade de obras que revolucionou a indústria e traçou novos ares também deixou todo um gênero mais famoso. Do ponto de vista mais literal elas não seriam classificadas como *graphic novels*, afinal foram todos lançados em capítulos e reunidos em coletâneas depois, porém seu sucesso ao ser vendido como histórias fechadas foi o suficiente para que isso acontecesse. O termo “*graphic novel*” mal nascera e já mudara, transformando-se de uma simples palavra utilizada para vender quadrinhos para uma editora de romance, para todo um movimento cultural.

“Maus” por si só foi muito influente. Uma obra que parecia ficcional, mas na verdade contava uma história real e acabaria ditando o tom de várias outras que explorariam e buscariam o real. Ao lançar “Palestina: Uma Nação Ocupada”, outra obra de não-ficção dentro dos quadrinhos, Joe Sacco cunharia o termo jornalismo em quadrinhos e a partir daí todo um novo gênero.

O jornalismo em quadrinhos floresceu como parte de um efeito dominó, com uma peça empurrando outra até chegar ao final. Hoje obras como “Refugiados: A Última Fronteira” são uma das coisas que temos de mais recente no mundo dentro do gênero e mesmo que tenham um estilo único, muitas de suas características são totalmente influenciadas pelas obras que acarretaram as reportagens em quadrinhos.

O jornalismo em quadrinhos em si acaba herdando muitas características dos quadrinhos e do próprio jornalismo. Enquanto a estética, a diagramação e os elementos que são parte da história vem dos quadrinhos, a narrativa, o assunto e o jeito de contar a história são totalmente influenciados pelo jornalismo. Obviamente existem trocas e características que acabam sumindo, como o senso de urgência do jornalismo, que é substituído por uma apuração maior da história e mais cuidado com a trama. Assim demora-se mais a entregar um produto, porém esse acaba produzido com mais calma.

Contudo, o jornalismo em quadrinhos acaba com uma característica que apenas ele desenvolveu por completo. Nesse tipo de mídia é possível contar a história de forma totalmente criativa e despreendida das amarras que outros gêneros são obrigados a impor. Não apenas as limitações físicas de cada abordagem (textos jornalísticos têm que contar uma história com bases em descrições, enquanto a televisão e o rádio precisam de imagem e áudio para passar sua mensagem), mas também das limitações criativas.

Na televisão por exemplo, para descrever uma situação que aconteceu 10 anos atrás é necessário a utilização de imagens desse período, contudo no jornalismo em quadrinhos apenas a declaração de uma fonte é o suficiente para termos uma reprodução completa de determinada cena. Obviamente isso também acontece no texto, porém nesse caso é preciso abrir mão de certos detalhes caso decida-se focar na história. Já nas reportagens em quadrinhos é possível ter ilustrações de um cenário fieis à realidade, mas que não necessariamente irão impactar no ritmo da narrativa.

Além disso a criatividade das ilustrações não acompanha os limites propostos pela realidade. Aqui é possível utilizar-se de metáforas visuais para explicar uma situação sem que o texto seja considerado ficcional, utilizando de símbolos para representar algumas mensagens, mas ainda assim mantendo a narrativa ancorada na realidade. Pode-se até mesmo usar do layout e da diagramação da própria página para contar a história, dando um ritmo diferente dependendo do número de quadros, de seu formato, das cores utilizadas na história, dos diferentes tipos de balões, do letreiramento, entre outros elementos.

O jornalismo em quadrinhos pode dar oportunidade para muitos trabalhos incríveis serem feitos, mas que não funcionariam tão bem em outras mídias. As reportagens em quadrinhos podem ser utilizadas para reprodução de locais em que uma câmera não esteve presente ou então para contar uma história passada em um momento distinto do tempo, onde não foi possível o registro de uma determinada situação.

Assim como o documentário, o jornalismo em quadrinhos acaba se mostrando como uma mídia bem distante do jornalismo comum. À primeira vista pode parecer com o jornalismo literário pelo seu modo de contar história, contudo seus diferentes elementos acabam distanciando-o bastante do modelo mais tradicional. A junção do jornalismo com os quadrinhos acaba criando um gênero único, com grande espaço

para criação. Assim, é possível que novos trabalhos sejam feitos utilizando diferentes elementos, mas sempre com o mesmo objetivo de informar.

REFERÊNCIAS

- AARON, Jason; ALESSIO, Agustin; RIBIC, Esad. **Thor: God of Thunder**. New York: Marvel Comics, n. 24, 2014.
- ALVES, Carlos E. Sales. Estudo das relações entre a narrativa, grid e gestalt na HQ Watchmen - Edição definitiva (2009). *In*: CONGRESSO NACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 8, 2017, Natal, **Anais [...]**, Natal: Blucher, 2018.
- ASSIS, Érico. 30 anos de O Cavaleiro das Trevas: as curiosidades e a importância do batman de frank miller. **Omelete**, [s. l.], 29 jun. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/dc-comics/30-anos-de-o-cavaleiro-das-trevas-as-curiosidades-e-a-importancia-do-batman-de-frank-miller>. Acesso em: 22 jun. 2021.
- ASSIS, Érico. Watchmen: 30 curiosidades sobre a história e a importância do clássico. **Omelete**, [s. l.], 19 out. 2019. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/watchmen-2/watchmen-30-curiosidades/>. Acesso em: 22 jun. 2021.
- BASTIÉ, Eugénie. Pourquoi les migrants veulent absolument passer en Angleterre. **Le Figaro**, [s. l.], 29 fev. 2016. Disponível em: <https://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/07/30/01016-20150730ARTFIG00341-est-il-vraiment-plus-avantageux-de-migrer-vers-l-angleterre.php>. Acesso em: 23 jun. 2021.
- BECEGATO, Vinícius Idalgo. Influências e avanços de A Saga do Monstro do Pântano de Alan Moore. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 4, Cascavel. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2017.
- CABERO, Enrique del Rey; GOODRUM, Michael; MELADO, Josean Morlesín. **How to Study Comics & Graphic Novels: a graphic introduction to comics studies**. Oxford: Oxford Comics Network, 9 fev. 2021. Disponível em: https://issuu.com/oxfordcomicsnetwork/docs/how_to_study_comics___graphic_novels-a_graphic_int. Acesso em: 22 jun. 2021.
- CAMPBELL, Eddie. [Tradução] Manifesto da Graphic Novel (revisado), de Eddie Campbell. **Balbúrdia**, [s. l.], 13 ago. 2019. Disponível em: https://balburdia.net/2019/08/13/___trashed. Acesso em: 22 jun. 2021.
- CODESSEIRA, Regina Helena Alves. **O lide na notícia jornalística impressa e suas estratégias internacionais**. 2005. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) – Programa de Pós-Graduação em Língua Portuguesa, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.
- COUTINHO, Fernanda. Mulheres nos Quadrinhos: Kate Evans. **Delirium Nerd**, [s. l.], 8 ago. 2019. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2019/08/08/kate-evans-mulheres-nos-quadrinhos>. Acesso em: 23 jun. 2021.
- DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. 2. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

DINI, Paul; ROSS, Alex. **Superman: peace on earth**. New York: DC Comics, 1998.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Jornalismo em quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens na obra de Joe Sacco e outros autores**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

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

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

EVANS, Kate. **Rosa Vermelha: uma biografia em quadrinhos de Rosa Luxemburgo**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

EVANS, Kate. [**Site da autora**]. [S. l.], [201-?]. Disponível em: <https://www.cartoonkate.co.uk/>. Acesso em: 23 jun. 2021.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Manual da Redação: as normas de escrita e conduta do principal jornal do país**. 21. ed. São Paulo: Publifolha, 2018.

LAGE, Nilson. **Linguagem Jornalística**. São Paulo: Ática, 1993.

MAGGIONI, Fabiano. **A charge jornalística: estratégias de imagem em enunciações de humor icônico**. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Área de Concentração em Comunicação Midiática, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

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

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: the invisible art**. New York: Harper Perennial, 1993.

MCGREGOR, Don; BUCKLER, Rich; GRAHAM, Billy. **Pantera Negra: a fúria do pantera**. São Paulo: Salvat, 2017.

MCGUIRE, Richard. **Aqui**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

MCGUIRE, Richard. [**Site do autor**]. [S. l.], [201-?], Disponível em: <https://www.richard-mcguire.com>. Acesso em: 24 jun. 2021.

MILLER, Frank. **Sin City: the hard goodbye**. 3. ed. Milwaukee: Dark Horse Books, 2010.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Barueri: Panini Comics, 2019.

MOREIRA, Djenane Arraes. **Jornalismo em HQ: a narrativa de Joe Sacco na guerra da Bósnia**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação – Linha de Jornalismo e

Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Linha de Jornalismo e Sociedade, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

NASCIMENTO, Patrícia Ceolin do. **Técnicas de redação em jornalismo**: o texto da notícia. São Paulo: Editora Saraiva, 2009.

OSÓRIO, Ticiano. Na Selva de Calais: HQ dá rosto ao drama dos refugiados. **GZH**, [s. l.], 1 mar. 2019. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2019/03/na-selva-de-calais-hq-da-rosto-ao-drama-dos-refugiados-cjsq5f9qi00qt01lhaeq9x00q.html>. Acesso em: 23 jun. 2021.

OLIVEIRA, Bruno de Moraes. Barulho gráfico: a narrativa pela onomatopeia. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2, 2013, Belo Horizonte, **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013.

OLIVEIRA, Leandro Medeira de; BATISTOTTI, Renata Bayer. **A importância do grid tipográfico na leitura**: análise inicial sobre sua aplicação. 2011. TCC (Graduação) - Curso Superior de Tecnologia em *Design* Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

EVANS, Kate. Papo com Kate Evans, a autora de Refugiados: a última fronteira: “Quando as pessoas se desesperam, o extremismo floresce”. Entrevistada: Kate Evans. Entrevistador: Ramon Vitral. **Vitralizado**, [s. l.]: 23 out. 2018a. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-kate-evans-a-autora-de-refugiados-a-ultima-fronteira-quando-as-pessoas-se-desesperam-o-extremismo-floresce>. Acesso em: 19 maio 2021.

RUCKA, Greg; Williams III, J.H. **Detective Comics**. New York: DC Comics, n. 857, 2009.

SACKS, Jason. **Panther's Rage: The First Marvel Graphic Novel**. [S. l.], 20 jun. 2008. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080704142442/http://www.fanboyplanet.com/comics/js-panthersrage.php>. Acesso em: 24 jun. 2021.

SACCO, Joe. **Palestina**: uma nação ocupada. São Paulo: Conrad, 2000.

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

SCHOFIELD, Hugh. O que acontecerá com os migrantes após o fim do campo de refugiados de Calais? **BBB News | Brasil**, [s. l.], 24 out. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-37752453>. Acesso em: 23 jun. 2021.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner**: um sonhador nos quadrinhos. São Paulo: Globo, 2013. *E-book*. Documento não paginado. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Will-Eisner-sonhador-nos-quadrinhos-ebook/dp/B00FG8NMLU>. Acesso em: 20 jun. 2021.

SMITH, Jeff. **Bone**. Colombus: Carton Books, n. 2, 1991.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco**. 2010. Dissertação (Mestrado em Jornalismo) – Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: A Survivor's Tale: my father bleeds history**. New York: Pantheon Books, 1986.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SPIEGELMAN, Art. **Metamaus**. New York: Pantheon Books, 2011.

THREADS: From the Refugee Crisis - Kate Evans. [S. l.]: Verso Books, 2017, 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Verso Books. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dcqXdGQmET8>. Acesso em: 23 jun. 2021.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo: a tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional**. Florianópolis: Insular Livros, 2005.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br