

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

ORLANDO EZON MELO FERRAZ

**JORNALISMO EM QUADRINHOS NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA REPORTAGEM EM
QUADRINHOS FAVELA VS. COVID-19**

São Luís

2024

ORLANDO EZON MELO FERRAZ

**JORNALISMO EM QUADRINHOS NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA REPORTAGEM EM
QUADRINHOS FAVELA VS. COVID-19**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Orientador: Prof. Dr. Bruno Soares Ferreira

São Luis

2024

ORLANDO EZON MELO FERRAZ

**JORNALISMO EM QUADRINHOS NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA REPORTAGEM EM
QUADRINHOS FAVELA VS. COVID-19**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Orientador: Prof. Dr. Bruno Soares Ferreira

Aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

BRUNO SOARES FERREIRA (orientador)

JUNERLEY DIAS DE MORAES (examinador)

JOSE CARLOS MESSIAS SANTOS FRANCO (examinador)

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Melo Ferraz, Orlando Ezon.

Jornalismo em quadrinhos no Brasil : uma análise da
reportagem em quadrinhos Favela vs. Covid-19 / Orlando
Ezon Melo Ferraz. - 2024.

56 f.

Orientador(a): Bruno Soares Ferreira.

Curso de Comunicação Social - Jornalismo, Universidade
Federal do Maranhão, Universidade Federal do Maranhão,
2024.

1. Covid. 2. Jornalismo Em Quadrinhos. 3. Reportagem.
4. . 5. . I. Soares Ferreira, Bruno. II. Título.

Dedico este trabalho à Arthur, Luiza, Fernando, Fernanda, Giane, Renato e Fabiano, meus amigos e família, que me acalmaram quando me desesperiei e, em especial, à minha mãe Ana Cláudia, que não me deixou desistir.

RESUMO

O estudo a seguir teve o intuito analisar a aplicação das Histórias em Quadrinhos ao jornalismo a partir da *webcomic* jornalística “Favela vs. Covid-19”, com reportagem de Priscila Pacheco e ilustrações de Alexandre de Maio, Alessandra de Maio, Cecília Martins e Maskra. Buscou-se verificar as poder comunicativo das reportagens em Quadrinhos e as possibilidades multimídia que o ambiente digital o pode oferecer. O resultado da investigação aponta para a confirmação dos Quadrinhos e seus recursos como vantajosos aos fins do jornalismo e que as novas tecnologias eram oportunidades de imersão e interatividade que merecem ser melhor exploradas

Palavras-chave: covid; jornalismo em quadrinhos; reportagem.

ABSTRACT

The following study aimed to analyze the application of comics to journalism through the journalistic webcomic "Favela vs. Covid-19," with story by Priscila Pacheco and illustrations by Alexandre de Maio, Alessandra de Maio, Cecília Martins, and Maskra. The goal was to assess the communicative power of comic journalism and the multimedia possibilities that the digital environment can offer. The findings of this investigation confirm that comics and their features are advantageous for journalistic purposes, and that new technologies present opportunities for immersion and interactivity that deserve further exploration.

Keywords: covid; comics journalism; reportage.

Lista de ilustrações

Figura 1- Desenho de animais no interior da caverna de Chauvet, na França	11
Figura 2 -Degolação, pintura rupestre da Serra da Capivara	11
Figura 3-Tapeçaria de Bayeux	13
Figura 4- Inferno, Canto X, por Gustave Doré	13
Figura 5- Quadro retirado da HQ "Desvendando quadrinhos", de Scott Mccloud	15
Figura 6- Definição de quadrinhos proposta por McCloud em Desvendando Quadrinhos	16
Figura 7- Página da Obra "Desaplanar", de Rick Sousanis	17
Figura 8- Cenas de Paixão de Cristo, retratada pelo gravurista Albrecht Duher, sec. XV	19
Figura 9 -Gloria Mundi ou O Diabo que adereça o Sol. Caricatura de James Gilray, 1782.	20
Figura 10 - Les amours de Monsieur Vieux-bois de Rudolf Topffer	21
Figura 11 - Caricatura publicada pelo periódico Semana Ilustrada, retratando a guerra do Paraguai	24
Figura 12- Página da Zap Comix #1, de Robert Crumb	27
Figura 13 - Pannel introdutório do capítulo "Paraisópolis e seus 'Presidentes de Rua"	35
Figura 14 - Design gráfico de Alexandre de Maio e Andrea DiP em "Meninas em Jogo"	36
Figura 15 - Entrevista com o coordenador do projeto "Presidentes de Rua"	36
Figura 16 -Exemplo de transição aspecto-a-aspecto e Favela vs. Covid-19	38
Figura 17 - Abstração da figura humana nos desenhos em Desvendando Quadrinhos, por Scott Mccloud (1985)	40
Figura 18 - Moradora distribuindo máscaras, Favela vs. Covid-19	41
Figura 19 - Foto de referência, Favela vs. Covid	41
Figura 20- Quadro de Meninas em Jogo, de Alexandre de Maio e Andrea DiP	42
Figura 21 – Doação de “Quentinhas”, Favela vs. Covid-19	43
Figura 22 - Mortalidade em Heliópolis, Favela vs. covid-19	44
Figura 23 - Interface, Favela vs. Covid-19	46
Figura 24 - So Close, Far Away, de Augusto Paim	47

Sumário

1 Introdução	9
2 figuras e palavras	10
3 Jornalismo em Quadrinhos	15
3.1 Quadrinhos	15
3.2 Origens dos quadrinhos	17
3.3 Jornalismo	22
3.4 Desenhando Notícias	23
3.5 O Underground e os quadrinhos autobiográficos	26
3.6 A reportagem em quadrinhos	29
3.7 Agência Pública	30
4 Favela vs Covid-19	31
4.1 Contextualizando	32
4.2 A Obra	34
4.4 A Arte	39
4.4 As ferramentas multimídia	44
considerações finais	48

1 INTRODUÇÃO

Gibi, *Comics*, Banda de desenho ou Histórias em Quadrinhos (HQ) é um gênero textual híbrido, marcado pela combinação de textos verbais e / ou não verbais, com o objetivo de contar uma história. Devido a forma característica de organizar imagens em sequência a fim de transmitir informações graficamente, também é denominada “arte sequencial”. Segundo McCloud, HQs consistem no uso de imagens, pictóricas ou de outros tipos, justapostas em uma sequência de maneira deliberada, a fim de transmitir informações ou produzir uma resposta estética no público alvo (1993, p. 14).

Apesar da popularidade desta linguagem estar associada ao gênero fantasia, há uma vasta produção de quadrinhos não-ficcionais, sejam estes biográficos, históricos, científicos, jornalísticos, entre outros. Muitas dessas obras são reconhecidas mundialmente e foram prestigiadas por premiações de renome, a exemplo da novela gráfica *Maus*, de Art Spiegelman, que venceu a categoria especial em literatura do prêmio Pulitzer em 1982, e também HQ autobiográfica de Marjane Saprati *Persépolis*, título que ganhou o prêmio Revelação do Festival Internacional de quadrinhos de Angoulême em 2008. Este reconhecimento serve para atestar a ideia das Histórias em Quadrinho como um suporte válido para contar histórias profundas e com qualidade, inclusive no campo do jornalismo (CORRÊA DUTRA. 2003, p. 2).

O uso de ferramentas gráfico-narrativas para fins jornalísticos é o que hoje se denomina “Jornalismo em quadrinhos”. O primeiro registro de desenhos gráficos para ilustrar notícias remonta ao séc. XIX, a partir das gravuras de madeira usadas para retratar acontecimentos da época pelo periódico semanal *The Illustrated London News* (CORRÊA DUTRA. 2003, *ibidem*). Este termo, entretanto, só viria a ser popularizado em 1994, em referência ao trabalho realizado pelo ilustrador e jornalista Joe Sacco.

Através de obras como *Palestine* e *Gorazde*, ambas abordando conflitos étnicos no oriente médio, esta forma de noticiar fatos chegou a sua expressão mais reconhecida, isto é, a junção das técnicas de apuração empregadas pelo jornalismo com a linguagem das HQs para criar reportagens-gráficas, que são tanto informativas pelo conteúdo quanto cativantes pelo formato.

Com o advento da internet, esta forma de *storytelling* deixou de estar limitada às folhas de papel, tendo a web como uma nova possibilidade de suporte, que vem sendo explorada por diversos autores desde a década de 1990. Isso permitiu aos profissionais dos quadrinhos trabalharem novas possibilidades para as narrativas gráficas, como o auxílio de dispositivos eletrônicos para elaboração de desenhos e o emprego de recursos multimídia de forma a ampliar a experiência do leitor.

O objetivo deste trabalho, portanto, é verificar o potencial comunicativo da interação entre jornalismo e os quadrinhos, além de analisar de que forma as ferramentas multimídia disponibilizadas pelo meio digital podem ser utilizadas para aprofundar narrativas gráficas não-ficcionais. A fim de realizar essa análise, a pesquisa terá como objeto de estudo a obra “Favela Vs Covid-19, promovida pelo jornal polonês Outriders, escrita pela jornalista Priscilla Pacheco e com ilustrações de artistas diversos.

Em um primeiro momento, foi realizada uma pesquisa documental afim de embasar teoricamente nosso estudo. Em seguida, passamos para a análise da já referida *webcomic* a partir do material teórico reunido e fazendo comparações com outras obras do gênero para trazer à tona as características específicas da obra. Além disso, foi realizada uma entrevista com Priscila Pacheco, jornalista responsável pelo roteiro de *Favela vs. Covid-19*, que trouxe informações valiosas para sobre a processo de produção dessa reportagem em quadrinhos.

2 FIGURAS E PALAVRAS

Desenho e escrita. Ambas expressões nos auxiliaram na ambição de entender o mundo a nossa volta. Por meio delas, somos capazes de melhor assimilar nossa realidade, interpretando e transmitindo esses conhecimentos para as próximas gerações.

O ato de representar o mundo através de imagens é antigo. Em sítios arqueológicos como a caverna de Chauvet, na França (Figura 1), a caverna da Altamira, na Espanha, e na Serra da Capivara (Figura 2), no Brasil, pinturas rupestres datadas entre 9 e 30 mil anos retratam animais, caça, danças e rituais, nos permitindo vislumbrar a vida de seres humanos nos seus dias mais remotos. Conforme Rahde (1996, p. 103),

“destes primeiros artistas que exercitavam ludicamente as próprias mãos (...) nasceram as primeiras sequências de imagens, que permitiram aos antropólogos maior conhecimento das culturas primitivas, pela sua iconografia”.

Figura 1- Desenho de animais no interior da caverna de Chauvet, na França



Figura 2 -Degolação, pintura rupestre da Serra da Capivara



Diversas sociedades humanas deixaram obras que contam histórias através de desenhos. Nesta extensa lista podemos incluir murais assírios, a pintura grega, a Coluna de Trajano, manuscritos em imagens pré-colombianos, os arabescos japoneses, as tapeçarias inglesas e os vitrais medievais. Em todas essas manifestações podemos perceber a tentativa de construir uma narrativa esquemática por meio de imagens (Souza Junior, 2009, p. 5).

Segundo McCloud, “as figuras antecedem em muito a palavra escrita (...) as primeiras palavras eram figuras estilizadas (...) só que, com o tempo, a maior parte da escrita moderna passou a representar apenas o som e a perder qualquer semelhança com o visível” (1985, p. 141-143). A escrita, dessa forma, nasce do desenho, sendo as primeiras formas de escrita pictográficas, isto é, figuras que representavam ideias. Da necessidade de registrar com precisão as atividades administrativas nas civilizações da antiguidade, desenvolveram-se símbolos que remetem a conceitos e sons (escrita ideográfica e fonética), e com eles fomos capazes de colocar pensamentos complexos em pedras e papéis, de forma linear, hierarquizada e coesa.

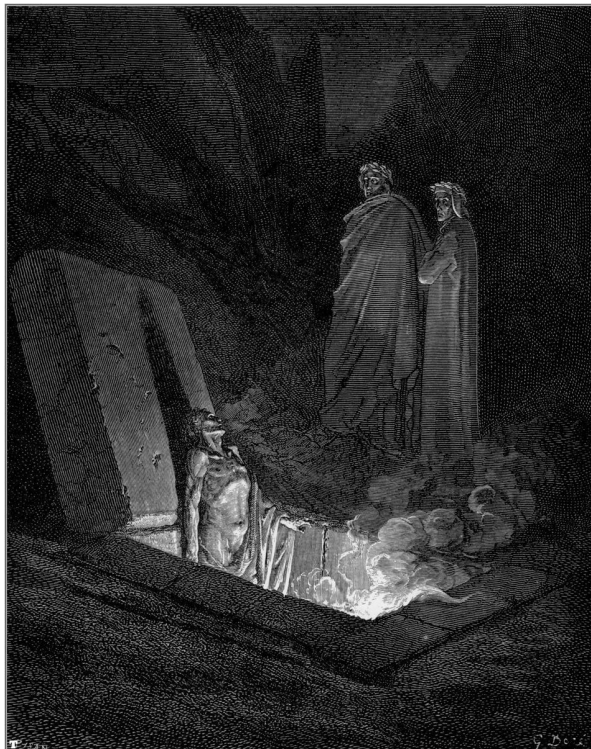
Ao longo de nossa história, imagens e textos são usados em conjunto, variando em importância e participação, em diferentes épocas e culturas. Na Europa medieval, em que muitos fiéis não sabiam ler e escrever, os vitrais e as estátuas nas catedrais retratavam figuras e passagens bíblicas, úteis para o ensinamento da fé cristã (Gobrich, 2015, p.128). No ocidente moderno, durante muitos anos, era correto afirmar que a história começava com a invenção da escrita, chamando de “pré-história” tudo o que veio antes.

Como é possível notar na Tapeçaria de Bayeux (figura 3), palavras podem ser usadas apenas como legendas na narrativa feita pelas imagens. Já na edição ilustrada da Divina Comédia de Dante (figura 4) as imagens representam somente um específico momento daquilo que é narrado com palavras, (Pomari, 2011, p.227).

Figura 3-Tapeçaria de Bayeux



Figura 4- Inferno, Canto X, por Gustave Doré



Na maior parte dos casos, entretanto, essa relação foi desfavorável para as imagens. Segundo Rick Sousanis:

“Tradicionalmente, as palavras tiveram privilégio como modalidade explicativa, como ferramenta para o pensamento. A imagem por outro lado, há muito tempo é segregada ao meio do espetáculo e da estética, marginalizada na discussão séria como mera ilustração que apoia o texto, nunca vista em pé de igualdade” (2017, p.54).

Os quadrinhos, entretanto, são uma forma híbrida, uma linguagem que se utiliza da combinação de textos e desenhos em igual proporção, através do encadeamento de quadros, para narrar uma história ou situação. Como afirma Pomari, eles estão entre os primeiros meios expressivos em que a linguagem verbal e a visual narram a história de modo que ambas apresentem o mesmo grau de importância na constituição da estrutura do discurso narrativo (2011, 227).

De acordo com Will Eisner (*apud* Corbari), entre os anos 1940 e 1960, a visão da indústria restringia o perfil do público a faixa dos 10 anos (2011, p.9). Para ele existiram até então duas aplicações básicas para a Arte Sequencial, que deveria servir ao entretenimento ou à instrução. No primeiro caso estariam as revistas de quadrinhos e novelas gráficas (*Graphic Novels*), enquanto no segundo estariam os manuais de instrução e os *storyboards*. Segundo Eisner, “O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação da arte sequencial, com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer a dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana” (1985, p.136).

Atualmente, as HQs ganham cada vez mais espaço no meio acadêmico como um objeto válido de pesquisa¹, reconhecendo-se seu potencial enquanto expressão artística, meio de comunicação e até mesmo material educativo. Com efeito, é a partir da década de noventa que surge uma preocupação em definir corretamente as HQs, criando-se um campo rico de teorias e discussões.

¹ Em 2017, Nick Sousanis defendeu a primeira tese de Doutorado escrita inteiramente em forma de quadrinhos, aprovada pela Universidade de Columbia, em Nova York. A tese foi posteriormente transformada em livro e já possui versão traduzida para o português. Para saber mais, leia a matéria disponível em: <https://www.metropoles.com/zip/desaplanar-tese-em-quadrinhos-rompe-as-fronteiras-da-academia>.

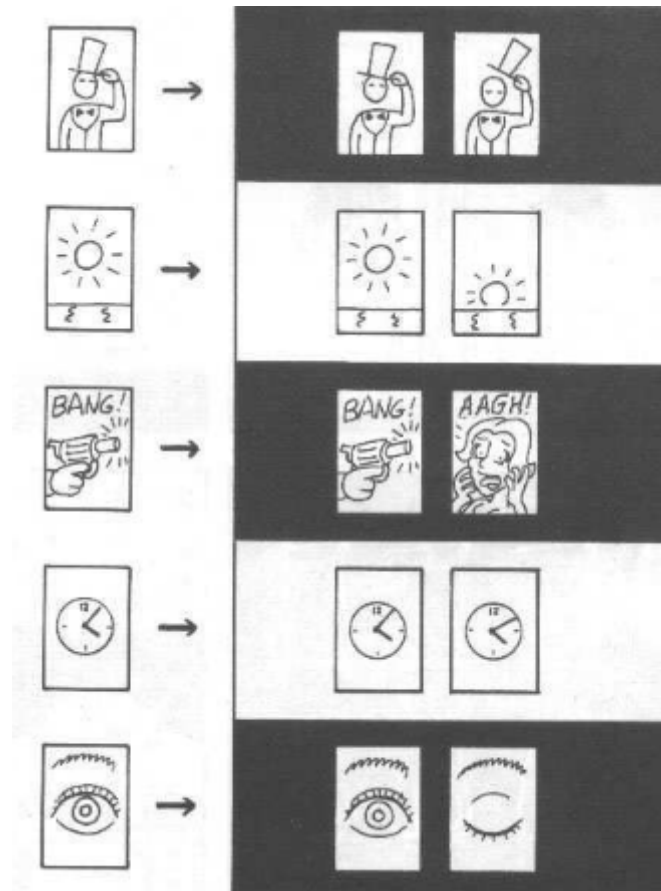
3 JORNALISMO EM QUADRINHOS

A aplicação das ferramentas gráfico-narrativas típicas das Histórias em Quadrinhos para finalidades jornalísticas é o que chamamos de jornalismo em quadrinhos. Para entendê-lo, é necessário comentar a respeito das duas unidades semânticas que o compõe, isto é, o jornalismo e os quadrinhos.

3.1 Quadrinhos

As pesquisas que abordam o tema costumam utilizar “arte sequencial” para referir-se às HQs. Cunhado pelo quadrinista e teórico dos quadrinhos Will Eisner, o termo remete-se ao característico uso de quadros em sequência, isto é, postos lado a lado, que permite às HQs representar espacialmente a passagem do tempo, de forma que as ações dos personagens possam ser percebidas pelo leitor através da sucessão de quadros (figura 5).

Figura 5- Quadro retirado da HQ "Desvendando quadrinhos", de Scott Mccloud



Essa definição foi aprofundada pelo desenhista e teórico dos quadrinhos Scott Mccloud, em sua obra *Desvendando Quadrinhos* (1995), que faz uso da própria arte sequencial para teorizá-la. Buscando um conceito capaz de melhor delimitar o que seriam os quadrinhos, Mccloud chegou à definição exposta abaixo (Figura 6):

Figura 6- Definição de quadrinhos proposta por McCloud em *Desvendando Quadrinhos*



Nesse contexto, “imagens pictóricas” refere-se às figuras, enquanto que o termo “outras” refere-se ao uso de palavras, isto é, imagens não-pictóricas. McCloud buscou também “separar a forma do conteúdo”, afirmando que “a forma artística – o meio – conhecido como quadrinhos é um recipiente que pode conter diversas ideias” (1995, p.6).

O trabalho de McCloud, portanto, foi essencial ao oferecer um norte para os estudos em quadrinho. A sequencialidade, entretanto, não é o único fator por detrás do enorme potencial comunicativo das HQs. Em seu livro *Desaplanar* (2017), o quadrinista e professor Rick Soutsanis explica que nos quadrinhos há duas possibilidades de representação que se entrelaçam, uma linear, hierarquizada, sequencial (tal qual palavras) e outra contínua, lida de uma só vez, isto é, simultânea.

Observando a imagem abaixo (figura 7) percebe-se que ela pode ser, ao mesmo tempo, lida quadro a quadro e também vista como uma só imagem. Os dois pontos de vista são colocados frente ao leitor. Lê-se primeiro os quadros ou a imagem maior? É nesse jogo entre perspectivas, entre sequencialidade e simultaneidade, que os quadrinhos constituem uma forma de expressão com inúmeras possibilidades de composição e organização de ideias.

Figura 7- Página da Obra "Desaplanar", de Rick Sousanis



3.2 Origens dos quadrinhos

McCloud (*apud* Souza Junior) aponta a pintura tradicional egípcia como sendo “a primeira forma pictográfica onde se pode perceber a tentativa de construir uma sequência ordenada de imagens com intencionalidade clara” (2009, p 5). Para o autor, estes murais podem ser considerados como quadrinhos uma vez que eles representam, na leitura quadro a quadro, atividades comuns da civilização egípcia, tais como a colheita do trigo e a pesca, além de conter descrição de batalhas e crenças da época.

A associação entre quadrinhos e essas formas de arte pré-modernidade é bem presente em trabalhos mais mercadológicos – como é o caso da obra de McCloud – como

uma forma de legitimar o quadrinho enquanto uma “arte milenar”. Há, entretanto, quem critique a ideia de uma “ancestralidade dos quadrinhos” presente na obra de McCloud, argumentando que sua definição permite “chamar de quadrinho qualquer imagem a que se possa dar um sentido narrativo” (Garcia 2012, p. 42). Por um lado, estes exemplos mostram que as mecânicas básicas por detrás das HQs acompanharam o nosso desenvolvimento enquanto sociedade. Ainda assim, do ponto de vista mais acadêmico, é forçoso chamar obras como a tapeçaria de Bayeux de “primeiras HQs”, estando mais para “proto-quadrinhos” ou apenas exemplos de sequencialidade aplicada a outros meios (Garcia, 2012, p. *ibidem*).

Segundo McCloud, “há um elemento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na história da palavra escrita: a invenção da imprensa (1995, p.15).” Se estamos falando estritamente de HQs nos moldes que conhecemos hoje, o antecedente que permitiu seu surgimento foi o aperfeiçoamento das técnicas de impressão, protagonizado, no Ocidente, por Guttenberg no Século XV, evento este que favoreceu o renascimento cultural e científico europeu, marco do início da era moderna (Srbek, 1999, p.2).

Naquela época, a comunicação visual tinha uma função social importante. Em uma sociedade onde a maior parte das pessoas não sabia ler, o forte apelo visual e a rápida compreensão faziam das imagens uma ótima ferramenta de doutrinação, algo que foi explorado por instituições de poder, como a igreja. Sendo assim, o “desenvolvimento da impressão de textos escritos foi acompanhado pelo aperfeiçoamento da produção de imagens, logo adaptadas a variados temas e funções” (Srbek, 1999, *ibidem*).

Surgiam assim as gravuras, veiculadas em folhetos ou como ilustrações em livros, que se difundiram amplamente ao longo do século XVI. A representação de passagens bíblicas em imagens impressas é bastante comum neste período (figura 8).

Figura 8- Cenas de Paixão de Cristo, retratada pelo gravurista Albrecht Durer, sec. XV



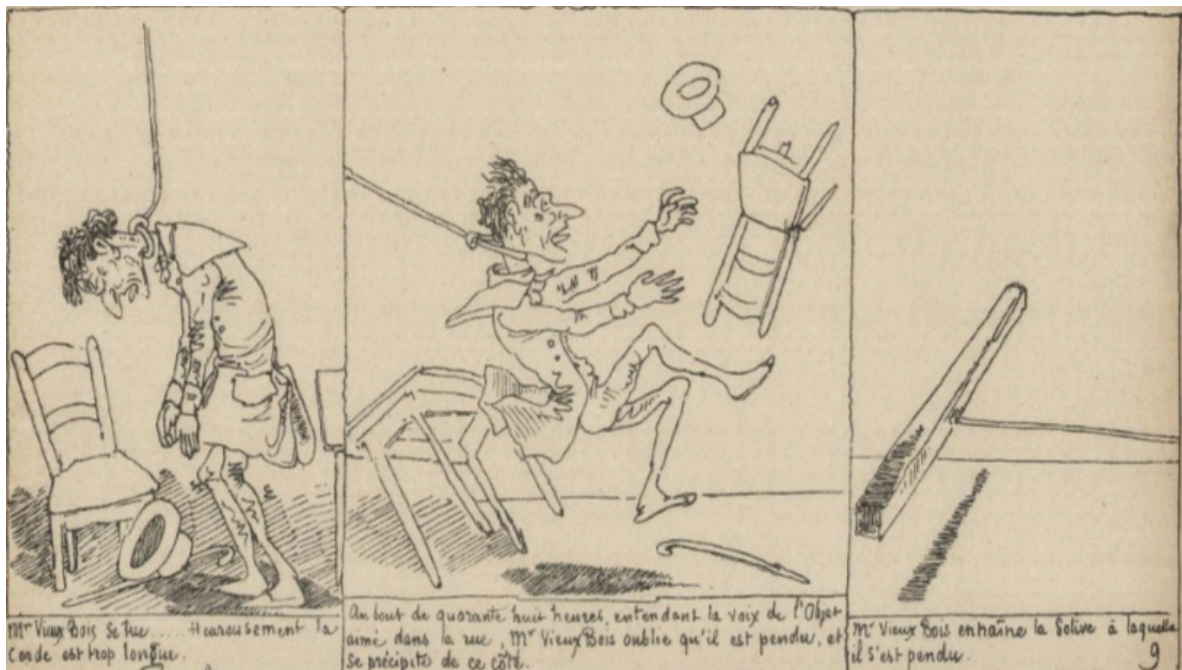
Durante os Séc. XVII e XVIII, a ascensão da burguesia e a urbanização da sociedade europeia criaram um ambiente favorável para que surgissem novas formas de expressão, amparadas pelo aperfeiçoamento das técnicas de impressão no ocidente e sintonizadas com as classes populares, entre eles as charges e os cartuns.

Frutos da explosão político-cultural daquele período, estas formas de arte gráfica se tornaram bastante populares, sobretudo entre as classes menos favorecidas, abrindo caminho para os quadrinhos. As charges consistem em um único quadro, mas que apresentam uma enorme carga de crítica (daí o seu nome, que significa “carga” em francês). Por meio de figuras cômicas e às vezes grotescas, seus autores apontavam para os hábitos e vícios da aristocracia, não seguindo os temas das elites, mas sim aqueles do dia a dia nas ruas da cidade.

Nas *histoires en estampes* de Töpffer, os desenhos não servem apenas de ilustrações para o texto escrito, cabendo-lhes uma função narrativa própria. Por sua vez, o texto escrito aparece na forma das legendas, sendo, portanto, incorporado ao espaço gráfico-visual da página. Narrativa visual e linguagem verbal coexistem numa mesma obra, ocupando um campo integrado, mas possuindo existência autônoma (os desenhos não são apenas seis ilustrações para um texto e as palavras não servem simplesmente para explicar ou intitular as representações visuais)” (SRBEK, 1992, p.5).

A obra *Les amours de Monsieur Vieux-bois* de Topffer foi publicada em 1842 no jornal novaiorquino *Brother Jonathan* (OLIVEIRA, SENRA, 2022, p. 55). Algumas décadas depois, os quadrinhos se consolidam como uma nova forma de expressão e linguagem artística, aparecendo em quase todos os lugares onde a imprensa se desenvolveu (Srbek, 1992, p.6).

Figura 10 - *Les amours de Monsieur Vieux-bois* de Rudolf Topffer



Depois de Topffer, A linguagem dos quadrinhos passa a ser utilizada por diversos artistas ao redor do mundo. Em ordem cronológica de lançamento, temos: *Max e Moritz*, do alemão Wilhelm Busch (1865); *As Aventuras de Nhô-Quim*, do ítalo-brasileiro Ângelo

Agostini (1869); *La Famille Fenouillard*, do francês Geroges Colomb (1889) e; *Yellow Kid*, de Richard Outcalt (1995).

3.3 Jornalismo

Segundo Jorge Pedro Sousa, a principal função do jornalismo é trazer informações úteis a um grande público e manter um sistema de vigilância e manutenção dos poderes em um estado democrático de direito, exercido através da difusão pública de informação. O jornal expõe fatos, analisa, contextualiza, explica e revela aquilo que é socialmente relevante, que de outra forma poderia passar despercebido (2001, p. 13).

Há diversos assuntos de interesse da prática jornalística. “Um jornal pode, por exemplo, exercer a pedagogia social, informando sobre como contribuir com pequenos gestos para a reciclagem dos lixos ou a salvaguarda do ambiente” (PEDRO SOUSA, 2001, p. 14). Acontecimentos relevantes no mundo do esporte, na moda, na indústria do entretenimento: todos são passíveis de pautar uma matéria, virar notícia. “Não há um jornalismo, há ‘vários’ jornalismo, porque também há vários órgãos jornalísticos, vários jornalistas, várias pessoas que podem ser equiparadas a jornalistas, vários contextos em que se faz jornalismo” (PEDRO SOUSA, 2001, p.15).

O jornalismo atua com informações coletadas na apuração de uma história. Com o passar dos anos, determinados conceitos e técnicas de escrita foram desenvolvidas – como o *Lead* e a pirâmide invertida, que consiste colocar as informações mais importantes no início do texto – para trazer clareza e objetividade às informações noticiadas.

A informação por si só, entretanto, não faz um jornalista. O exercício da profissão deve estar atrelado a certos critérios de noticiabilidade. Sobretudo, o compromisso com a veracidade dos fatos, a atualidade das informações e o interesse público são tidos como as características mais representativas daquilo que qualifica uma notícia como relevante (NASCIMENTO, apud SOUSA SANTOS, 2021, p.37).

Para Sousa, há diversos outros fatores que fazem uma mensagem ser noticiável: o quão atual é o acontecimento? Qual a sua relevância? Qual é o provável interesse público nessas informações? Quantas pessoas estão diretamente envolvidas? Qual a proximidade do público alvo com o fato noticiado? Quais são seus possíveis

desdobramentos? Cada um desses fatores contribui para a possibilidade de algo tornar-se notícia (2001, p.37)

3.4 Desenhando Notícias

Atualmente, o jornalismo é forma de comunicação social rica e diversificada, que abrange diferentes gêneros textuais – resenhas, reportagens, editoriais, crônicas – adaptado aos mais diversos formatos de mídia, como a televisão, internet, rádio podcasts etc. (ELISIO DOS SANTOS, CAVIGNATO, 2013, p.209). Vê-se também uma aplicação expressiva de formas visuais de comunicação que envolvem desenhos, tidas como expressões gráficas. Estão inclusos aqui as ilustrações, os cartuns, as charges, as caricaturas, tiras de humor, vinhetas, *storyboards* e também as Histórias em Quadrinhos (Guaraldo, 2011, p.116).

O mundo das notícias está repleto de imagens. Como afirma Edson Carlos Romualdo em seu livro *A Charge Jornalística: Intertextualidade e Polifonia*, desenhos e fotos de eventos aparecem com tanta frequência na televisão, nas revistas e nos jornais de hoje que muitas vezes não conseguimos compreender a aparência monótona dos primeiros jornais impressos, tomados por textos escritos e sem nenhuma ilustração (2000, p. 21). Segundo Romualdo:

“Aos poucos, a ilustração foi ganhando lugar nos jornais, junto com a notícia escrita. Presos às práticas antigas de publicação, os proprietários dos jornais tinham certa resistência a publicar gravuras. Os jornais que adotavam tal prática só o faziam escassamente, podendo passar muitos meses entre a publicação de uma ilustração e a seguinte (...) O primeiro jornal diário americano a usar ilustrações regularmente foi o Daily Graphic, de Nova York, em 1873. Os outros jornais perceberam a tendência do público em consumir os diários ilustrados e, na década de 1880, as ilustrações passaram definitivamente a fazer parte dos jornais americanos.” (2000. p.23)

Ao longo do Séc. XIX, a tendência do público em consumir publicações ilustradas é percebida em outras partes do mundo, à exemplo do sucesso de periódicos como o *L'illustration* e o *La Caricature*, na França e da *Punch*, na Inglaterra. No Brasil, os periódicos ilustrados começam a circular a partir de 1831, durante o período regencial. Segundo Laís Guaraldo, a primeira charge política do país, de autoria de Manoel Araújo

Porto Alegre, foi publicada em 1837, retratando o pagamento de propina a um jornalista favorável ao império. “A história da imprensa no Brasil é muito recente, e conseqüentemente também as artes gráficas (GUARALDO, 2011, p. 111).

Têm destaque as publicações *A Semana Ilustrada*, que cobriu a Guerra do Paraguai por meio de ilustrações (HERMES, 2012, p. 8) e *A Revista Ilustrada*, lançada por Angelo Agostini em 1876, que contribuiu para a campanha abolicionista com seus desenhos satíricos.

Figura 11 - Caricatura publicada pelo periódico Semana Ilustrada, retratando a guerra do Paraguai



Episódio do dia 11 de Dezembro de 1868.

O bravo general Osorio apesar de ferido no maxillar inferior esquerdo por uma bala de fuzil continúa á frente de sua cavalleria na perseguição dos paraguayos fugitivos.

Com o passar dos anos, a imagem conquistou definitivamente seu lugar nas folhas dos jornais. Foi a fotografia, entretanto, que acabou se tornando o meio de documentação visual dos fatos, substituindo as ilustrações. Como destaca Srbek:

“No final do século XIX, os anúncios veiculados pelos jornais e o aumento da capacidade e qualidade de impressão (com a difusão das rotativas e da litografia) levaram à redução do preço e à diversificação do produto oferecido ao público. Favorecida pelo desenvolvimento econômico do país na virada do século, a competitiva imprensa norteamericana pôde valer-se das melhores técnicas de impressão. Estimulados pela concorrência, os jornais investiram em novas formas de conquistar leitores. Uma destas

formas foi a introdução da fotografia, que paulatinamente substituiu os desenhistas na função de “retratar” as notícias. Outra eficiente forma de atrair o público eram os suplementos ilustrados, nos quais tinham destaque os desenhos humorísticos e as Histórias em Quadrinhos” (1999, p. 6).

É a partir dos jornais, portanto, que as expressões gráficas – e por extensão, os quadrinhos – desenvolvem suas possibilidades de linguagem e se consolidam enquanto fenômeno massivo (SOUZA JUNIOR, 2009, p. 6)”. *The Yellow kid*, de Richard Oucault², teve grande importância nesse sentido.

Desde o início do Século XX, todo grande jornal tem sua seção de tirinhas de quadrinhos, suas charges e suas caricaturas. Muitas vezes, a charge vale por um editorial e vem em destaque na primeira página. Além disso, os ilustradores das matérias jornalísticas frequentemente constroem pequenas narrativas em quadrinhos para fazer a reconstituição de crimes ou outros acontecimentos (DUTRA, 2002, p. 11).

É importante frisar, entretanto, que o vínculo com a prática jornalística está bem mais consolidado nas charges, convertidas a uma modalidade do jornalismo opinativo, servindo para manifestar o posicionamento do artista ou jornal a respeito de fatos do cotidiano, partilhando do espaço destinado a editoriais e artigos (SRBEK *apud* OLIVEIRA, 2001, p.242). Salvo raras exceções, as Histórias em Quadrinhos, em comparação, figuravam nas páginas dos jornais sobretudo como entretenimento, “uma diversão frugal e descompromissada, sendo utilizadas como um atrativo a mais na disputa pelos leitores” (SOUZA JUNIOR, 2009, p.7)

Segundo Souza Junior, com a migração dos jornais para as revistas a partir da década de 1930, as HQs ganham maiores proporções do que as permitidas pelas tiras e páginas dominicais (SOUZA JUNIOR, 2006, p.6). As potencialidades narrativas dos gibis passam a ser mais exploradas e, com as revistas, os quadrinhos consolidam-se como um produto cultural de entretenimento, deixando de ser apenas mais um elemento nos jornais e tornando-se um produto em si mesmo (2009, p.7).

² “É bastante famosa a influência que a guerra entre os magnatas da comunicação Joseph Pulitzer e Willian Randolph Heast teve sobre o desenvolvimento e popularização das HQ’s, já que a disputa por leitores entre o The New York World e o The New York Journal, impulsionou o desenvolvimento das primeiras séries de quadrinhos. Em 1895, Richard cria a série *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo), para o Wold, desenvolvendo o primeiro personagem fixo de uma história ilustrada e introduzindo nos quadrinhos o balão de fala. Os painéis que contavam pequenas historietas em que garotos moradores de cortiços eram protagonistas, fizeram sucesso imediatamente, dando inclusive o apelido *Yellow Journalism* (no Brasil conhecido como “jornalismo marrom”) para o estilo sensacionalista e apelativo” (SOUZA JUNIOR, 2006, p. 6).

Essas tendências, ao mesmo tempo que alavancam a popularidade das HQs enquanto fenômeno cultural, afastam os quadrinhos das narrativas realistas, ainda que algumas obras tivessem níveis técnicos elevados. Vinculadas à indústria de produtos culturais de massa, as primeiras revistas em quadrinhos veicularam principalmente história de fantasia, aventura e culto ao herói, temas que viriam a definir o gênero. (SOUSA JUNIOR, 2009, p.7).

3.5 O Underground e os quadrinhos autobiográficos

Os personagens fantasiosos e roteiros ficcionais dominaram o *mainstream*³ dos quadrinhos décadas de 1930 a 1950. Assim, as condicionantes que permitiram nascer o jornalismo em quadrinhos surgiram por vias alternativas. Sobretudo o movimento underground, nas décadas de 60 e 70, trouxe inovações a nível de estética, narrativa e temática. Os quadrinhos autobiográficos, que aparecem nesse cenário, pavimentam o caminho que permitiu as HQs explorarem o terreno da não-ficção (MEDEIROS NETO, 2018, p. 26).

Os anos que antecederam as suas publicações foram marcados por uma verdadeira “caça às bruxas” dos quadrinhos, ocasionada pela publicação do livro “A Sedução do Inocente” em 1954, que vinculava, sem bases científicas, os gibis a delinquência juvenil, e pelo Código de Ética dos Quadrinhos, uma forma de autocensura imposta pelas editoras para manter as publicações, com restrições a temas “nocivos” à sociedade norte americana. Como resultado, gêneros como o terror e o *true crime* foram praticamente apagados dos gibis e o mercado limitou-se às histórias infantis e de heróis (SOUSA JUNIOR, 2009, p.8).

Nesse contexto de estagnação e censura que se manteria na década seguinte, Crumb publica, em 1968 a primeira edição de sua revista *Zap Comix*. A revista ia de encontro às proibições do *Comic Code*: escatologias, humor ácido, sexo, drogas, violência, pornografia e desobediência civil eram assuntos recorrentes (Figura 12).

³ Os quadrinhos se popularizaram logo no início da sua história, como já comentado. Foi a partir de década de 1930, entretanto, que eles alcançaram seu potencial enquanto fenômeno cultural e mercadológico. A Era Dourada dos quadrinhos, como ficou conhecida, foi marcada pela diversificação das temáticas das narrativas. O sucesso de histórias com temática de detetive (Dick Tracy, 1931, de Chester Gould), de ficção científica espacial (Flash Gordon, 1934, de Alex Raymond) e aventura (Tarzan, 1929, de Hall Foster) mostraram que “os mais diversos temas poderiam funcionar dentro da linguagem dos quadrinhos” (KRENNING, 2015, p.37)

como diferencial o interesse por temas socialmente pertinentes, ainda que de forma exagerada (MEDEIROS NETO, 2018, p.26).

“[...] iniciativas com Mad e outras, que abordam ou abordaram de forma crítica ou somente satírica, abordando pictoricamente algum contexto histórico político-social, estabeleceram um cenário propício para a criação de uma linguagem alternativa às narrativas fantasiosas e maniqueístas, consolidando os quadrinhos *Underground* como peças culturais determinantes no contexto da contracultura, assim como a estética hippie da década de 1960” (Medeiros Neto, 2018, p.27).

A *Raw*, por sua vez, focava na experimentação narrativa e artística, dando ênfase ao valor da autoria e “legitimidade literária aos quadrinhos”. Seus criadores se interessavam por formas mais sofisticadas e inusitadas nos quadrinhos, valorizando narrativas mais densas (MEDEIROS NETO, 2018, p.30). Uma das figuras por detrás da *Raw* é Art Spiegelman, que publicou em sua própria revista sua obra reverenciada *Maus*, que trata sobre horrores da segunda guerra mundial a partir do testemunho de seu pai, que sobreviveu ao holocausto.

Maus alcançou um prestígio até então inimaginável para uma história em quadrinhos, ganhando um prêmio Pulitzer especial em 1992 (MEDEIROS NETO, 2018, p. 30), abrindo o caminho para as muitas HQs biográficas e autobiográficas que a sucederam.

“Os quadrinhos biográficos (em especial, os autobiográficos) como *Maus*, *Persepolis* (2000), *Gen: Pés Descalços* (1973) ou mesmo *O Fotógrafo* (1986) foram impulsionados a partir da aproximação dos quadrinhos com as artes, movimento potencializado nos quadrinhos *Underground* e que, neste contexto, iriam contribuir para o surgimento de Histórias em Quadrinhos no formato de não-ficção e, posteriormente, o próprio jornalismo em quadrinhos” (MEDEIROS NETO, 2018, p. 30).

As *graphic novels* são outro marco importante no mundo dos quadrinhos. Schumacher (apud SOUSA SANTOS) as define como “Histórias em Quadrinhos da extensão de um livro, pensadas para serem lidas como uma única história” (2021, p.12). Segundo Sousa Santos, Will Eisner foi responsável pela popularização do termo. Ele teria se utilizado da nomenclatura como uma estratégia de marketing durante conversas com editoras para a publicação de *Um Contrato com Deus* (1978), buscando evitar o

preconceito direcionado aos quadrinhos (2018, p. 11) “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” (SOUSA SANTOS, 2018 p. 12).

3.6 A reportagem em quadrinhos

Interseções entre o jornalismo e os quadrinhos acontecem em diversos níveis. Como foi demonstrado nos capítulos anteriores, muitas das séries pioneiras de quadrinhos foram publicadas primeiramente em jornais e revistas. Essa relação também reflete em publicações conhecidas do gênero voltadas para a fantasia. O super herói mais famoso da era de ouro dos quadrinhos, usa como identidade secreta a alcunha de Clark Kent, um repórter desajeitado que trabalha no clarim diário ao lado de Louis Lane, seu par romântico. Peter Parker, o homem aranha, trabalha como fotógrafo freelancer em uma redação de jornal para pagar suas contas.

No que diz respeito ao uso das Histórias em Quadrinhos como um recurso jornalístico, é comum encontrar exemplos de reconstituição criminal em quadrinhos, como a ilustração do cenário de um crime ou a sequência de ações de criminosos. Em casos em que não há fotos ou gravações, pode-se ilustrar as descrições de testemunhas oculares ou por meio de imagens que supõem o acontecimento, quando ninguém o presenciou. Essas simulações são úteis em investigações, pois auxiliam na compreensão dos fatos e podem revelar possíveis contradições dos autores do crime (ELISIO DOS SANTOS, CAVIGNATO, 2013, p.212).

O trabalho de Ângelo Agostini pode ser apontado como um exemplo remoto da junção entre quadrinhos e notícias. Em 1885, um acidente na estrada de ferro de São Paulo foi retratado por Agostini através de um desenho mostrando a queda do trem em um vale, frades de um seminário local prestando ajuda as vítimas (ELISIO DOS SANTOS, CAVIGNATO. 2013, p. *ibidem*)

Décadas após as contribuições de Agostini, A HQ *Palestina- uma nação ocupada*, de autoria do Jornalista Maltês Joe Sacco, é apontada por diversos pesquisadores como a obra inaugural do Jornalismo em quadrinhos. As produções de Sacco são de fato um

marco importante para o gênero, uma vez que popularizam esse formato de publicação, incentivando outros profissionais a seguirem pelo mesmo caminho.

“Nessa primeira obra, o autor tenta traçar um panorama da situação vivida pelos palestinos após a ocupação israelense, dando ênfase ao interesse humano e na experiência da oralidade dos entrevistados. Conceitualmente, esse trabalho pode ser considerado uma reportagem convencional, fundando sua razão de ser puramente em seu potencial informativo. Porém, o meio escolhido, aparentemente inadequado para tal intento, acaba por modificar a cerne do objeto, reafirmando a importância cabal que a forma e os meios adquirem na atual configuração midiática.” (SOUZA JUNIOR. 2009, p.2-3).

O trabalho de Sacco, portanto, consiste em uma apuração jornalística convencional - que envolve pesquisa de campo, documentação, coleta de depoimentos, entrevistas, testemunhos e apuração dos fatos – cujo material reunido é então apresentado no formato de uma história em quadrinhos.

Uma característica do trabalho de Sacco que se tornou bastante comum em outras produções do gênero é a figura do repórter como personagem da história. Em *“Palestina – Uma nação ocupada”*, por exemplo, a reportagem é ancorada na experiência na experiência de Sacco, que passou cerca de 2 meses na faixa de Gaza. Ele realiza a pesquisa de campo, coleta as informações, tira fotos, junta um material extenso que depois próprio converte em quadrinhos. Disso surge um relato que é bastante pessoal, que não tenta apagar os traços de autoria em prol de uma “imparcialidade” jornalística. Nesse quesito, a obra de Sacco se aproxima bastante do jornalismo literário e do jornalismo gonzo, que valorizam a subjetividade e a experiência do repórter.

3.7 Agência Pública

O sucesso alcançado por *Palestine* após sua publicação na década de 90 incentivou muitos comunicadores a se dedicarem aos quadrinhos nas décadas seguintes. Atualmente, inúmeros profissionais no Brasil e no mundo produzem reportagens jornalísticas. Fora do Brasil, podemos citar o norte americano Dan Archer, que produz HQ-reportagens a respeito de questões políticas e sociais nos Estados Unidos e na América Central, publicadas em seu site *archcomix.com* (Paim, 2011, p. 23).

No Brasil, alguns nomes se destacam, tais como Augusto Paim, autor de *So close, Far Away*⁵, HQ jornalística sobre indivíduos em situação de rua, e Alexandre de Maio⁶ – coautor da reportagem analisada neste trabalho – que produz conteúdo jornalístico em quadrinhos desde 2010 e ganhou o Prêmio Tim Lopes de Jornalismo Investigativo, em 2013, pela reportagem *Meninas em Jogo* que investigou casos de exploração sexual infantil no Ceará, em colaboração com Andrea DiP⁷.

Meninas em Jogo foi publicada pela Agência Pública de Jornalismo Investigativo. Fundada em 2011, a Pública é a primeira agência de jornalismo investigativo sem fins lucrativos do Brasil⁸ e, desde 2013, vem promovendo de reportagens investigativas em quadrinhos. Para Medeiros Neto, a própria linha editorial da Pública, pautada por um jornalismo de denúncia, investigativo e humanista (2018, p. 76) justifica seu interesse no Jornalismo em Quadrinhos, pois corrobora com as tendências dessa prática de “retratar situações sociais traumáticas, beligerantes ou não, mas que também são acionadas por relatos traumáticos” (2018, *ibidem*).

Contando com *Meninas em jogo*, a Pública já publicou, até então, doze HQ-reportagens, de autores diversos e todas disponíveis para leitura no site da agência. São elas: *História de Jaílson, um operário da Copa* (2014); *Tec- Exploração* (2014); *A história de Meera* (2015); *sequestrado na Síria* (2015); *Os Pesadelos de Guantánamo* (2015); *Compartimento 13* (2015); *O Haiti é aqui* (2016); *Ricardo Silva, executado pela PM* (2017); *Os donos da terra* (2020); *Mulheres da Craco* (2020) e; *Liberdade negada: a vida de mulheres migrantes depois do cárcere* (2023).

4 FAVELA VS COVID-19

O estudo apresentado a seguir se propõe a analisar a reportagem em quadrinhos *Favela Vs. Covid-19*, escrita pela jornalista Priscila Pacheco, com ilustrações de

⁵ Esta e outras reportagens em quadrinhos de Paim estão disponíveis em seu site, <https://augustopaim.com.br/>

⁶ <https://alexandredemaio.com.br/bio>

⁷ <https://abraji.org.br/noticias/conheca-os-vencedores-do-vii-concurso-tim-lopes-de-jornalismo-investigativo>

⁸ <https://apublica.org/quem-somos/>

Alexandre de Maio, Cecília Martins, Maskra, Alessandra De Maio, publicado pela agência de notícias polonesa Outriders em 2020.

Outriders é um canal de notícias sem fins lucrativos, fundada em 2017 pelos jornalistas poloneses Anna e Jakub Górnicki. Atualmente, compõem uma rede internacional de colaboradores – jornalistas, artistas e web designers e outros – interessados em contar histórias que falem de forma mais ampla sobre questões globais com impacto no cotidiano das pessoas.

“Na nossa opinião, hoje não existe divisão entre assuntos locais e globais. Os desafios são comuns a toda a humanidade – para nós, o ser humano está sempre no centro, o nosso leitor, o destinatário do conteúdo. [...] Nós nos concentramos principalmente na construção do contexto - político, social, cultural - para as informações que fornecemos para lhe dar conhecimento e ajudá-lo a compreender as questões descritas” (OUTRIDERS, 2018. Disponível em: <https://outride.rs/pl/polityka-redakcyjna/>. Acesso em 21/09/2024).

A proposta inicial é verificar de que formas uma reportagem em quadrinhos articula o realismo típico do jornalismo com a estética dos quadrinhos, criando um produto único. Procura-se também averiguar as vantagens dessa publicação no meio digital, o que permite uma série de possibilidades alheias a publicação em mídia física. Por meio da comparação com outras obras do gênero e de dados retirados de pesquisas e de uma entrevista com a autora da obra, será possível analisar pontos como estilo, semelhanças com outras publicações do gênero, técnicas empregadas e o papel do jornalismo.

4.1 Contextualizando

Não seria exagero afirmar que a pandemia da Covid-19 foi uma das maiores tragédias desta década. Classificada pela Organização Mundial da Saúde no dia 11 de março de 2020, a pandemia impôs ao mundo um cenário desafiador. Desde os primeiros casos registrados em Wuhan, na China, foram mais de 600 milhões de casos confirmados, em 228 países e territórios, com cerca de 7 milhões de mortes atribuídas à doença. A aparição do vírus SARS-COV-2 afetou diretamente o cotidiano de milhares de pessoas ao redor do mundo, em diversos aspectos da vida social, da economia e da saúde.

A intensa produção midiática provocada por um acontecimento, tal qual foi o caso com a Covid, é definida por Sophie Moirand (*apud* MAINGUENEAU, 2021, p.142) como um “momento discursivo”. Maingueneau, por sua vez, argumenta que a pandemia da Covid-19 teria ido além deste conceito, constituindo uma “saturação discursiva”, uma vez que a crise sanitária de proporções globais e seus desdobramentos permaneceram como foco da produção midiática durante meses. Isso devido a tamanha demanda do público por informações a respeito de sintomas, contágio, prevenção, vacinação etc. Dessa forma, segundo Maingueneau:

“A saturação discursiva constitui a realização extrema do momento discursivo: o acontecimento invade as mídias, mas também o conjunto da existência dos indivíduos, então os menores gestos da vida cotidiana são objeto de comentários minuciosos nas mídias: devemos lavar os legumes? Podemos tocar os botões dos elevadores? Que distância devemos manter uns dos outros? Quanto tempo o vírus sobrevive sobre o papel? Sobre o metal? etc. (2021, p. 143).

Em meio a este cenário, foram inúmeras as produções de conteúdos voltados para informar a população a respeito do vírus inédito e seus diversos desdobramentos. Jornalistas, cientistas, divulgadores e profissionais da saúde buscaram informar a população por quaisquer meios disponíveis: vídeos em redes sociais, documentários, reportagens de TV, *podcasts*, e até mesmo através de Histórias em Quadrinhos.

A Covid-19 chegou ao Brasil através das classes mais abastadas e, ainda que tenha atingido diversas classes sociais, as condições sanitárias contrastantes e o descaso das políticas públicas ocasionaram uma situação de extrema vulnerabilidade nas favelas brasileiras (FLEURY MENEZES. 2020, p. 1). Sendo assim, o impacto do coronavírus nas favelas também foi uma pauta na mídia brasileira.

Embora houvesse matérias jornalísticas cobrindo de forma justa e ética as situações vivenciadas pelas comunidades, não foi inexpressiva a veiculação de estigmas, estereótipos e sensacionalismos na mídia tradicional brasileira sobre o cotidiano nas

favelas durante a pandemia, à exemplo das notícias que falavam de toques de recolher supostamente impostos por traficantes na favela de Manguinhos, no Rio de Janeiro⁹.

Como “uma das estruturas sociais mais importantes para a compreensão e conformação da nossa realidade” (CORRÊA DUTRA. 2007, p 10), a mídia e seus produtos exercem um papel essencial na formação de representações sociais e / ou culturais repassadas a indivíduos (Souza de Sousa. 2016, p. 26). Apesar desse fato, um relatório de consumo de mídia publicado pela *Sherlock Communications* em 2020 apontou que a maioria dos moradores de favelas não se sentem representados de forma positiva pela mídia, uma vez que os veículos de comunicação optam por focar nos aspectos negativos da realidade nestes espaços.

4.2 A Obra

Favela vs covid-19 é uma história sobre como moradores de uma área marginalizada podem se unir e formar redes para enfrentar problemas causados ou exacerbados pelo novo coronavírus. A introdução apresenta brevemente o contexto social e político geral que envolve a história. Em São Paulo, a maior região metropolitana da América Latina e que mantém uma desigualdade social crônica, o primeiro caso da doença foi reportado no dia 28 de fevereiro de 2020.

O vírus, que havia chegado à cidade através das classes mais ricas, se espalhou rapidamente pelas comunidades mais pobres. Apesar disso, políticas públicas para os moradores dessas regiões foram escassas. Atrasos por parte do governo federal em elaborar uma resposta eficiente ao avanço do vírus levaram a emergência de iniciativas populares.

Organizada em três capítulos, a reportagem detalha as distintas estratégias utilizadas por moradores de três regiões: Paraisópolis, localizada no bairro Vila Andrade, na zona sul da São Paulo; Heliópolis, localizada na região sudeste da cidade; e Brasilândia, bairro localizado na zona norte, em um distrito homônimo. Paraisópolis e Heliópolis são as duas maiores favelas da região, e Brasilândia contabilizava 30% de moradias em favelas.

⁹

<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/03/24/coronavirus-faccoes-do-traffic-impoem-toque-de-recolher-em-favelas-do-rj.htm>

A reportagem é estruturada de forma direta e concisa. Cada capítulo inicia com um painel que traz informações relevantes sobre a comunidade que será abordada, como densidade demográfica, extensão territorial, população, condições sanitárias, história da comunidade etc (Figura13). No painel seguinte são introduzidos os grupos responsáveis pelas iniciativas que são o alvo da reportagem: os “presidentes de rua” de Paraisópolis, o Unas¹⁰ de Heliópolis e o Brasilândia Solidária, de Brasilândia.

Figura 13 - Painel introdutório do capítulo "Paraisópolis e seus 'Presidentes de Rua'"



Comparada a outras produções do seu gênero, a webcomic de Pacheco segue uma narrativa mais objetiva e imparcial. Por exemplo, em *Meninas em jogo*, reportagem de Alexandre de Maio e Andréia Dip, ambos os jornalistas-autores estão inseridos na história como personagens centrais (Figura 14), de forma as informações são repassadas ao leitor através de suas experiências pessoais. O mesmo acontece nas produções de Joe Sacco, autor que tornar o JHQ relevante. Reportagens de quadrinhos desse tipo se aproximam do estilo mais literário do *news journalism* e do jornalismo Gonzo, que promovem um relato mais pessoal e subjetivo.

¹⁰ União de Núcleos, Associações dos Moradores de Heliópolis e Região

Figura 14 - Design gráfico de Alexandre de Maio e Andrea DiP em "Meninas em Jogo"



Favela vs Covid 19, entretanto, está mais próxima de uma reportagem televisiva “convencional”. A voz da autora-repórter aparece quase sempre por meio dos recordatórios¹¹, simulando uma narração em *off*. A fala dos personagens “em cena” é quase sempre direcionada ao leitor, tal qual uma sonora¹² para TV, enquanto outros quadros do painel trazem imagens de suporte, como reforço visual ao que está sendo dito, como é possível observar na imagem abaixo (Figura 15).

Figura 15 - Entrevista com o coordenador do projeto "Presidentes de Rua"



Essa estrutura narrativa reflete também na forma como a reportagem utiliza as transições de quadros. Segundo McCloud, essas transições podem ser classificadas

¹¹ Nos quadrinhos, é a caixa de texto destinada à fala do narrador

¹² Termo técnico do jornalismo para “entrevista”

como uma dentre seis categorias, a depender no nível de inferência exigido do leitor: Momento-a-momento, ação-a-ação, tema-a-tema, cena-a-cena, aspecto-a-aspecto e *non-sequitur*¹³ (2005, p.74).

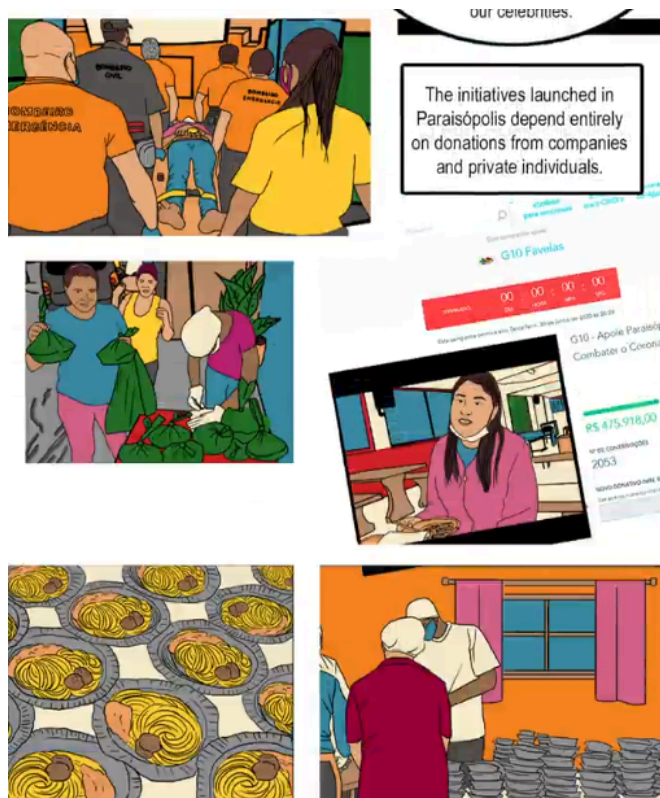
Transições momento-a-momento e ação-a-ação são as mais simples de serem compreendidas, pois necessitam de um nível mínimo de dedução por parte do leitor. A primeira mostra claramente o movimento que foi realizado entre os quadros - uma pessoa de olhos fechados que se encontra de olhos abertos no quadro seguinte, por exemplo - enquanto a segunda retrata uma ação e seu resultado imediato (MCCLLOUD, 2005, p 70). A transição tema-a-tema é similar à anterior, em que os quadros permanecem dentro de uma mesma cena ou ideia, mas a relação entre ação e reação não é tão evidenciada, exigindo maior grau de dedução (MCCLLOUD,2005, 71).

A transição do tipo cena-a-cena é utilizada para mostrar a passagem de tempo ou mudança de espaço, enquanto que o a de tipo aspecto-a-aspecto mostra pontos de vista diferentes sobre um mesmo lugar, ideia ou atmosfera (MCCLLOUD, 2005, p.71-72). Esta última está presente em *Favela vs. Covid-19* na maioria dos painéis, o que, segundo McCloud não é muito comum em quadrinhos ocidentais, sendo mais utilizada nos mangás (2005, p.79).

Nesse tipo de transição, objetivo não é produzir o efeito de mudança de espaço-tempo, mas sim estabelecer uma ambientação, um sentido de lugar (MCLOUD, 2005, p79). É possível perceber esse efeito no painel abaixo (Figura 16), em que não há conexão de causa e efeito entre os quadros, mas juntos eles informam o leitor a respeito de diferentes aspectos da vida nas favelas durante a pandemia.

¹³ Na transição *non-sequitur* não há nenhuma transição perceptível entre quadros subsequentes, sendo ela vista apenas em quadrinhos abstratos

Figura 16 -Exemplo de transição aspecto-a-aspecto e Favela vs. Covid-19



4.3 A produção

“Escrever uma reportagem é, antes de mais nada, contar uma história” (SOUSA, 2001, p.263). Segundo Pacheco (2024), a pauta da reportagem surgiu a partir de um mapeamento de boas ações que estavam sendo realizadas ao redor da América Latina no contexto da pandemia. As Histórias contadas nessa HQ, afirma a jornalista, surgiram dessa pesquisa. “A Outriders é um veículo digital que tem interesse em narrativas diferentes, e a ideia de fazer uma reportagem em quadrinhos era tentar falar de um tema pesado de um jeito mais ilustrativo, leve e dinâmico, que conseguisse passar a informação de uma maneira menos cansativa” (PACHECO, 2024).

Uma característica da reportagem em quadrinhos é ser um produto cuja elaboração é mais demorada, podendo levar meses ou anos para ser finalizado, o que é impraticável para uma cobertura jornalística diária, em que impera a instantaneidade da notícia (CORRÊA DUTRA, 2018, p.57). Para explorar um acontecimento até sua exaustão, uma

reportagem exige tempo para que o repórter possa conhecer o tema, apurar os fatos, levantar dados, contatar fontes e por fim, finalizar o produto (SOUSA, 2001, p. 260).

Na reportagem em quadrinhos, o material recolhido pelo repórter necessita ainda ser convertido em desenho, o que toma ainda mais tempo. O Livro-reportagem em quadrinhos *Gorazde* de Joe Sacco, por exemplo, levou cerca de três anos para que pudesse ser finalizado (BENNET *apud* CORRÊA DUTRA, 2018, p. 34). Isso porquê, além de ser um trabalho extenso de mais de 200 páginas, *Gorazde* é obra de um único indivíduo, isto é, Sacco realizou tanto a função de repórter como a de desenhista.

As necessidades de tempo, portanto, dependem do escopo do assunto sobre o qual se deseja falar, bem como dos recursos humanos disponíveis. Na sua primeira reportagem, intitulada *Minas da Várzea*, Pacheco contou com dois ilustradores, uma correspondente local, uma pessoa na produção e um revisor de texto. Já *Favela vs. Covid-19*, que contabiliza 57 páginas ao todo, envolveu uma rede internacional de profissionais.

No Brasil, Pacheco foi a jornalista responsável pela pesquisa de campo, apuração e, levantamento de dados e roteirização da HQ. Já as ilustrações ficaram por parte de Alexandre de Maio e sua equipe, composta por Cecília Martins, Maskra e Alessandra de Maio. A coordenação do projeto ficou por conta da jornalista espanhola Lola Garcia Ajofrin, que também realizou a tradução da reportagem para o espanhol. Havia também o núcleo polonês, responsável pelo o design de web, pelas ferramentas multimídia - sobre as quais falaremos posteriormente - e também pela tradução para o inglês e o polonês. O processo inteiro durou cerca de três meses (PACHECO 2024).

4.4 A Arte

Segundo Pacheco, o principal responsável pelas ilustrações em *Favela vs Covid-19* é Alexandre de Maio, que convocou outros ilustradores para ajudar a colorir e finalizar os desenhos (Pacheco, 2024). De Maio é um nome importante no jornalismo em quadrinhos brasileiro e uma grande influência na carreira de Pacheco. Ambos já haviam trabalhado juntos na produção da HQ *Minas da Várzea*, lançada pela Agencia Mural de Jornalismo das Periferias em 2018 (PACHECO, 2024).

O estilo gráfico de *Favela vs. Covid-19* é similar a outras produções de Alexandre de Maio, tais como *Favela em Fogo*, *Meninas em Jogo* e a própria *Minas da Várzea*, sobretudo em relação ao design de personagens. Segundo McCloud a representação da figura humana através do desenho varia entre o realismo e a abstração (1995, p.29), como é representado na figura abaixo (Figura 17). Enquanto o desenho realista resguarda os traços e detalhes do indivíduo real, o abstrato simplifica a figura até os seus componentes mais fundamentais.

Figura 17 - Abstração da figura humana nos desenhos em *Desvendando Quadrinhos*, por Scott McCloud (1985)



Ao comparar os desenhos com as fotos usadas como referência disponíveis ao longo da reportagem (Figuras 18 e 19) nota-se que o estilo gráfico de *Favela vs. Covid-19* está mais próximo ao cartum do que ao realismo fotográfico. O design dos personagens possui verossimilhança com os sujeitos reais, mas é evidente a abstração tanto nos personagens como nos cenários através da simplificação de traços, típica da mídia quadrinhos. Segundo McCloud, a ideia por detrás dessa abstração é eliminar certos detalhes visuais a fim de evidenciar outros (MCCLLOUD, 1995, 29).

“Simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em qualquer meio de comunicação (...) A capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como nos desenhos em geral. Outra coisa é a universalidade de imagem do cartum. Quanto mais cartunizado é um rosto mais pessoas ele pode descrever” (MCCLLOUD, 1995, p.29)

Figura 18 - Moradora distribuindo máscaras, Favela vs. Covid-19



Figura 19 - Foto de referência, Favela vs. Covid



Sendo assim, essa forma de representação ajuda na identificação do leitor com a obra, além de prender sua atenção naquilo que está sendo dito. Outra característica do traço nos desenhos é que eles possuem um potencial expressivo, isto é, a capacidade de evocar sentimentos e emoções no leitor (MCCLLOUD, 1995, p.121). No quadro abaixo (Figura 20) retirado de meninas em jogo, os dois personagens estão investigando uma denúncia de tráfico sexual. A predominância de cores frias e os rostos detalhados, com

linhas expressivas e sombras, geram no leitor um clima de tensão e seriedade condizente com o tema sombrio da reportagem.

Figura 20- Quadro de Meninas em Jogo, de Alexandre de Maio e Andrea DiP



Em comparação, *Favela vs. Covid-19*, traz cores mais neutras, designs de personagem com semblantes leves, feições suavizadas e pouco detalhadas (Figura 21). Esta escolha artística condiz com o foco narrativo da obra, isto é, a solidariedade e resiliência da comunidade em meio as dificuldades.

Figura 21 – Doação de “Quentinhas”, Favela vs. Covid-19



Isto não quer dizer que a reportagem se priva de mostrar o lado trágico da pandemia. No painel abaixo (Figura 22), por exemplo, em que é relatado o índice de mortalidade por Covid-19 em Paraisópolis, as linhas borradas nas vestes dos homens que carregam o caixão passam uma sensação de desgaste, enquanto o rosto do médico, mesmo coberto pela máscara, evoca sentimentos como tristeza e cansaço, também a paleta de cor com tons mais escuros, contribui para passar essas sensações.

Figura 22 - Mortalidade em Heliópolis, Favela vs. covid-19



4.4 As ferramentas multimídia

Tal como tantas expressões artísticas e meios comunicativos, os quadrinhos também foram afetados pela convergência digital (KRENING, SILVA, SILVA, 2016, p.35). O fenômeno da convergência, afirma Jenkins, refere-se ao “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 29).

Nesse cenário, em que as mídias, a informação e o entretenimento se encontram todos disponíveis no cyberspaço, as conhecidas formas de expressão, tais como a pintura, a música, o cinema e os quadrinhos, são transformados pelas novas tecnologias, ocasionando em novos métodos de produção, distribuição e consumo (KRENING, SILVA, SILVA, 2016, p.36).

Webcomics, tais como *Favela vs. Covid-19*, são fruto desse desenvolvimento. Segundo Motta e Correia (2013, p.143), os quadrinhos apareceram no mundo digital primeiramente com o escaneamento de HQs impressas, que eram distribuídas no formato CD-ROM e que depois foram disponibilizadas ilegalmente para download.

Alguns autores, ainda na época do CD-ROM, começaram a experimentar, em suas histórias, elementos do ambiente digital, principalmente recursos de multimídia e, com o advento da internet, passaram a manter sites onde disponibilizam suas “webcomics”. Atualmente, além dos sites, mas as Histórias em Quadrinhos digitais

podem ser encontradas como aplicações digitais para aparelhos móveis e tablets, fazem parte de introduções de jogos digitais e aparecem em filmes e animações. (MOTTA e CORREIA, 2013, p.143)

Sendo assim, as *webcomics* retêm as características típicas dos quadrinhos impressos – tais como quadros, sarjeta, balões de fala, recordatórios, onomatopeias e linhas de movimento – e a estas adiciona as novas possibilidades ocasionadas pelo espaço digital, tais como a trilha sonora, animações, diagramação dinâmica, narrativa multilinear, interatividade etc (MOTTA e CORREIA, 2013, 143-144).

Mendo (*apud* MOTTA e CORREIA) classifica as *webcomics* de acordo com seu de elementos do ambiente digital, dividindo-as em cinco grupos. O primeiro grupo consiste na mera reprodução da página impressa, típico das primeiras interações. No Segundo grupo as HQs já estão adaptadas à leitura em tela de computador. Já no terceiro grupo ocorre a introdução das funcionalidades próprias do meio digital. O quarto grupo apresenta uso moderado de recursos multimídia com possibilidade de interação e, por fim, o último é o mais distante possível das HQs impressas, com animações, som e interatividade avançados (2013, p. 143).

Favela vs. Covid-19, neste contexto, pode ser considerada um exemplo de *webcomic* oriunda do quarto grupo. Apresentando uma série de recursos multimídia que complementa e enriquece a narrativa gráfica. Sua interface não simula o folhear de páginas de uma HQ impressa, optando por uma navegação Horizontal que se assemelha a um *slide show* (Figura 23). No formato “uma página por vez”, é possível mudar de página utilizando o botão “*scroll*” do mouse, as teclas direcionais “para cima” e “para baixo” e clicando nos ícones brancos ao lado direito do painel. Também é possível pular de um capítulo para outro clicando nos títulos no lado esquerdo da tela, criando uma narrativa multilinear.

Figura 23 - Interface, Favela vs. Covid-19



Nota-se também a presença de ícones pra compartilhamento da reportagem no canto inferior esquerdo, bem como um ícone para “mutar” o som. O áudio é um elemento multimídia proeminente na reportagem, com trilhas e efeitos sonoros que substituem as onomatopeias e ajudam a criar uma atmosfera imersiva, como na seção sobre os carros com megafones em Heliópolis usados conscientizar a população acerca das medidas preventivas, é possível escutar a mensagem do grupo de rap D’grand Stilo. Ao utilizar sons reais, eleva-se o realismo da narrativa, permitindo que o leitor se conecte mais profundamente com o ambiente retratado.

Adicionalmente, a obra incorpora o uso de mapas e animações simples. Os mapas são empregados para situar o leitor geograficamente, fornecendo uma visão clara da localização das favelas mencionadas. As animações, por sua vez, acontecem na passagem de uma página para outra, de forma que os elementos que compõem a página vão se posicionando nela um por um, criando um efeito visual único. Essas animações não desempenham uma função narrativa, como enfatizar um movimento ou ação, mas criam uma identidade estética que chama a atenção do leitor.

Outro recurso multimídia significativo é a interatividade presente nos balões de fala, que podem ser ampliados ao passar o cursor do mouse sobre eles. Esse mecanismo

permite que mais informações sejam inseridas nos diálogos sem comprometer a clareza das imagens. A possibilidade de incluir um volume maior de conteúdo textual sem sobrecarregar as ilustrações aprimora a compreensão dos acontecimentos e permite um aprofundamento maior na narrativa. Uma interatividade similar ocorre na HQ-reportagem *So Close, Far Away* de Augusto Paim, em que todas as informações textuais estão minimizadas em ícones nos cantos superiores do painel, deixando os quadros completamente limpos (Figura 24).

Figura 24 - *So Close, Far Away*, de Augusto Paim



Pacheco (2024) considera que a implementação de recursos multimídia nas reportagens em quadrinhos é uma forma eficiente de atrair leitores, proporcionando uma experiência dinâmica.

“Eu acho que são recursos bem interessantes, porque dão movimento e ajudam a prender a atenção do público. Você está ali lendo uma HQ e ela tem um movimento que não é agressivo, é um movimento sutil, e de repente você pode clicar em um recurso e ver, por exemplo, um vídeo da paródia de evidências, do pessoal de um posto de saúde cantando. então eu acho que ajuda muito” (PACHECO, 2024).

Há também a inclusão de referências visuais, como fotos que serviram de base para a criação dos desenhos, bem como vídeos complementares, como o que a jornalista se refere acima. Esses elementos proporcionam uma contextualização visual adicional, contribuindo para a para a credibilidade da obra. Em termos de acessibilidade, a *webcomic* foi disponibilizada tanto para plataformas desktop quanto para dispositivos móveis. As funcionalidades interativas, contudo, estão ausentes na versão *mobile*, o que limita a experiência do leitor nessa plataforma.

Além disso, as versões traduzidas para o português e o espanhol não estão acessíveis, o que poderia ampliar o alcance da obra para outros públicos. “eu acho que foi um aprendizado. É válido utilizar esses recursos extras, de movimento e vídeo, desde que funcionem bem no celular, que é onde a maioria das pessoas irão ver” (PACHECO, 2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio de sua análise, este estudo almejou verificar o potencial comunicativo e informativo dos quadrinhos quando aplicados ao jornalismo. Buscou-se também verificar como as ferramentas multimídias do mundo digital podem ser usadas para enriquecer produtos jornalísticos que utilizam a linguagem dos quadrinhos.

Ao longo do nosso desenvolvimento, pode-se observar que, apesar surgirem no mesmo período e nas mesmas plataformas, a união entre a técnica jornalística e a expressão artística dos quadrinhos é relativamente recente, resultado de um longo processo de desenvolvimento desta arte, que a transformou em uma mídia capaz de retratar uma miríade de assuntos, desde os mais triviais e fantasiosos aos mais densos e factuais.

Foi possível observar uma série de vantagens no uso dos quadrinhos para noticiar fatos. Sob o amparo da pesquisa, apuração e interpretação jornalísticas, a arte sequencial é capaz de engajar o público, tratando temas complexos como a pandemia de forma acessível. A simplificação de desenho, como explica McCloud, direciona a atenção

do leitor para o que está sendo dito e facilita a identificação com os personagens, algo muito positivo para uma reportagem.

Ao compararmos *Favela vs. Covid-19* com outras produções do gênero, nacionais e internacionais, foi possível identificar a versatilidade do meio e a diversidade da produção nacional, que tem crescido nos últimos anos. Há realmente muitas formas de se fazer jornalismo e também muitas formas de se fazer jornalismo em quadrinhos. A estrutura narrativa popularizada por Joe Sacco, marcada pela perspectiva pessoal de um indivíduo que é ao mesmo tempo repórter, desenhista e personagem de suas histórias, é apenas uma dentre muitas opções.

“Para uma visão mais ampla do jornalismo em quadrinhos, o caminho mais adequado é buscarem-se as variações e a amplitude do espectro em trabalho de outros autores, pois a produção de Sacco é somente um jornalismo em quadrinhos entre tantos outros possíveis. O pioneirismo de seu trabalho não o torna necessariamente um paradigma limitante para os outros autores. Não podemos restringir a idéia de ‘jornalismo em quadrinhos’ somente a trabalhos nos mesmos moldes. (DUTRA,2003, 61)

Dessa forma, outra opção é a apresentada na reportagem aqui analisada. *Favela vs. Covid-19* é a culminação do esforço de vários profissionais – jornalistas, ilustradores, tradutores e web designers – de diferentes áreas e países, cada qual exercendo a sua função. Por meio de uma linguagem impessoal, a obra consegue evitar sensacionalismos ao apresentar os moradores das comunidades como protagonistas da sua história, usando os quadrinhos para dar voz à indivíduos que muitas vezes não são ouvidos.

O uso da multimídia, com áudios, animações e interatividade, enriquece a narrativa, tornando-a mais dinâmica e imersiva. Quando aliadas ao jornalismo em quadrinhos, essas ferramentas criam uma experiência única aproximando o leitor da realidade retratada. O problema é quando a tecnologia não está a favor da informação, uma vez que o alcance da obra foi prejudicado por limitações na acessibilidade da versão mobile e pela falta de traduções para o português e espanhol, ainda mais tratando-se da representação de uma realidade da América Latina.

Contudo, este estudo não explora a possibilidade do uso da multimídia aplicada ao jornalismo em quadrinhos configurar, ou não, um novo gênero jornalístico.

Além disso, emergência das I.A¹⁴ como ferramentas de criação abrem um leque de novas possibilidades, que poderiam ser exploradas em estudos futuros, pois tanto o jornalismo quanto os quadrinhos trazem a alta adaptabilidade como característica e nunca foram alheias as novas tecnologias.

¹⁴ Inteligência Artificial

REFERÊNCIAS

Bayeux Tapestry. Disponível em :

<https://www.historytoday.com/miscellanies/stitches-time-history-bayeux-tapestry>. 11 de set. de 2024

Caricatura da guerra do Paraguai. Imagem disponível em:

<https://bndigital.bn.br/acervo-digital/semana-illustrada/702951>. Acesso em 11 de set de 2024

Caverna de Chauvet. Imagem disponível em:

https://www.bradshawfoundation.com/chauvet/chauvet_cave_art/index.php. Acesso em: 11 de set. de 2024

CORBARI, Marcos Antonio. Jornalismo em Quadrinhos: Reflexões sobre a utilização da arte sequencial como suporte ao conteúdo jornalístico. Universidade Federal de Santa Maria. Frederico Westphalen, 2011.

DE OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade; SENRA, Rafael. Jornalismo e Quadrinhos—uma relação antiga.

DE SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco. A linguagem dos quadrinhos e o jornalismo. 2009.

DORÉ, Gustave. Ilustração para cena de *Inferno*, Canto X. 1868. Imagem disponível em:

<https://www.openculture.com/2013/10/gustave-dores-dramatic-illustrations-of-dantes-divine-comedy.html>. Acesso em. 11 de set. de 2024

DOS SANTOS, Roberto Elísio; CAVIGNATO, Deise. A renovação da linguagem jornalística no jornalismo em quadrinhos. *Revista de Estudos da Comunicação*, v. 14, n. 34, 2013.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; CAVIGNATO, Deise. A renovação da linguagem jornalística no jornalismo em quadrinhos. *Revista de Estudos da Comunicação*, 2013, 14.34.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. 1ª ed. bras. São Paulo: Martins Fontes.

FLEURY, S.; MENEZES, P. Pandemia nas favelas: entre carências e potências. *Saúde em Debate*, [S. l.], v. 44, n. special 4 Dec, p. 267–280, 2022. Disponível em: <https://revista.saudeemdebate.org.br/sed/article/view/4347>. Acesso em: 17 ago. 2023.

GARCIA, Santiago. A Novela Gráfica. Martins Fontes. 2012

GILRAY, James. Gloria Mundi ou O Diabo que adereça o Sol. 1782. Disponível em:

<https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw61091/Gloria-Mundi-or---the-Devil-addressing-the-sun>. Acesso em 11 de set. de 2024

GOMBRICH, Ernst H. A História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999. Disponível em: <https://cursoseorientacoes.com/wp-content/uploads/2014/09/historia-da-arte-gombrich.pdf>

GOMES, Iuri Barbosa. Jornalismo em Quadrinhos: território de linguagens. MELO, JM, LAURINDO, R. ASSIS, FD (Orgs). Gêneros jornalísticos: teoria e práxis. Blumenau: Edifurb, 2012.

GUARALDO, Laís. Expressão gráfica no jornalismo. *E-Verbo. Revista do Núcleo Perseu Abramo de Jornalismo*, 2011, 1.

HERMES, Gilmar Adolfo. As ilustrações de jornais diários impressos: explorando fronteiras entre jornalismo, produção e arte. 2016.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência - 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KRENING, Thiago da Silva; SILVA, Tania Luisa Koltermann da; SILVA, Regio Pierre da. Design para a experiência no contexto de histórias em quadrinhos digitais. **Educação gráfica. Vol. 20, n. 3 (2016), p. 208-221**, 2016.

MAINGUENEAU, Dominique. A Análise do Discurso diante da crise do coronavírus: algumas reflexões. *Bakhtiana, Rev. Estud. Discurso* 16 (04). Out/Dec 2021

MAIO, Alexandre; Dip, Andrea. Meninas em Jogo. Disponível em: <https://apublica.org/hq/>. Acesso em 11 de set. de 2024

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

MEDEIROS NETO, José Sampaio de. Instâncias de narração no jornalismo em quadrinhos: uma análise sobre a produção brasileira da agência Pública. 2018.

MOTTA, R.; CORREIA, W. Design de histórias em quadrinhos digitais. *Sbgames. Org*, p. 142-151, 2013.

OLIVEIRA, Ana Paula Silva; PASSOS, Mateus Yuri. Joe Sacco: jornalismo literário em quadrinhos. Campinas: PUC, 2006.

OLIVEIRA, Marcos. Cena representando um degolamento. Imagem disponível em: <https://super.abril.com.br/especiais/um-paraiso-quase-escondido>. Acesso em 10 de set. de 2024

PACHECO, Priscila. Depoimento [19 de jul. 2024]. Entrevistador: Orlando Ezon Melo Ferraz. São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2024. 1 arquivo mp3 (25 min). Entrevista concedida para pesquisa sobre jornalismo em quadrinhos.

PACHECO, Priscila; MAIO, Alexandre; MAIO, Alessandra; MARTINS, Cecília; MASKRA. Favela vs. Covid-19. 2020. Disponível em: <https://content.outride.rs/en/favela-vs-covid-19/heliopolis/>. Acesso em 11 de set. de 2024

PAIM, Augusto. So Close, Far Away. 2013. Disponível em: <https://augustopaim.com.br/trabalhos/quadrinhos/>. Acesso em 11 de set. de 2024

Paixão de Cristo, por Albrecht Duerer. Imagem disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Cenas-de-gravura-feitas-pelo-alemao-Albrecht-Duerer-sobre-a-paixao-de-cristo-Shazam_fig3_273455778. Acesso em 11 de set. de 2024

POMARI, Gerson Luis. Histórias ilustradas: Uma nova forma narrativa no século XIX (O exemplo de Wilhelm Busch). *revista de letras*, 2011, 223-244.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista FAMECOS, [S. l.]*, v. 3, n. 5, p. 103–106, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.1996.5.2954. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/2954>. Acesso em: 3 set. 2024.

ROMUALDO, Edson Carlos. *A Charge Jornalística: Intertextualidade e Polifonia*: um estudo de charges da Folha de S. Paulo. Maringá: Eduem. 2000

SANTOS, Luan Sousa. Jornalismo e quadrinhos: um olhar sobre “refugiados”, de Kate Evans. 2021.3

SOUSA, Jorge Pedro. *Elementos de jornalismo impresso*. Letras Contemporâneas, 2005.

SOUSANIS, Nick. Desaplanar. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017

SRBEK, Wellington. A origem Histórica dos quadrinhos (de hoje). Belo Horizonte, 1999. Disponível em <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/4211ee202ca92842d8b5334cb7fe6abd.PDF>

TÖPFFER, Rodolphe. 'M. Vieuxbois', 1842. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>. Acesso em: 10 de set. de 2024

APÊNDICE

ENTREVISTA COM HQ-REPORTER PRISCILA PACHECO

FERRAZ: Quais são suas principais influências no jornalismo em quadrinhos? o que lhe incentivou a contar histórias nesse formato? **PACHECO:** Eu já tinha um certo interesse pela leitura de reportagens em quadrinhos, e fiz um curso em que o Alexandre de Maio era o professor. Isso foi em 2017, no SESC-Vila Mariana, em São Paulo, que me trouxe uma série de referências e autores. me interessei pelo quadrinho reportagem, de não-ficção, e comecei a comprar vários livros de quadrinhos. Na Agência Mural, quando surgiu a oportunidade de fazer a reportagem, eu abracei. O Alexandre de Maio conhecia o pessoal da Mural, e foi assim que eu entrei pela primeira vez no jornalismo em quadrinhos. Foi por meio dessa primeira produção que o site polonês Outriders me encontrou, gostou do meu trabalho e me chamou pra produzir essa reportagem.

FERRAZ: Quais são os recursos humanos necessários para produzir uma reportagem em quadrinhos? **PACHECO:** Depende muito. O primeiro produto, Minas na Várzea, foi eu, Alexandre de Maio, e tinha mais um muralista desenhando com o Alexandre, mas ele era o desenhista principal. Então foram estas três pessoas. Eu fiquei na parte da apuração, pesquisa, entrevistar as pessoas e escrever o roteiro, o Alexandre desenhou e outro colega também. Contamos também com uma pessoa na produção, que era uma correspondente local no bairro onde a gente concentrou a pesquisa de futebol de várzea, fazendo logística, marcando entrevista, conseguindo contatos. Havia outra pessoa para revisão de texto, e mais uma pessoa para captar recursos, que cuidou do financiamento coletivo. Já o Favela vs. Covid, o Alexandre trabalhou com a equipe dele, pois era toda colorida, diferente de Minas da Várzea, que foi feita em preto-e-branco, então exigiu uma equipe maior para a parte de arte, exigiu programadores, editores e tradutores por que a reportagem foi em inglês, espanhol, português e polonês.

FERRAZ: Algo que me chamou atenção em Favela vs. covid 19 foram as ferramentas multimídia, que proporcionam uma série de interações leitor-obra que não seriam possíveis em um quadrinho convencional. Como você acha que essas coisas possíveis na internet agregam ao jornalismo em quadrinhos? **PACHECO:** eu acho que são recursos bem interessantes por que dá movimento e ajuda a prender a atenção do público. você está ali lendo uma HQ e ela tem um movimento que não é agressivo, é um movimento sutil, e de repente você pode clicar em um recurso e ver, por exemplo, um vídeo da paródia de evidências, do pessoal de um posto de saúde cantando. então eu acho que ajuda muito. Eu tenho uma crítica em relação a esse trabalho. Eu acho que ele ficou muito pesado para a versão em celular, então no começo eu precisei fazer umas revisões para que ele não travasse. Também não dá para abrir os recursos extras no celular, como os vídeos, então eu acho que foi um aprendizado. É válido utilizar esses recursos extras desde que ele funcione bem no celular, que é onde a maioria das pessoas vai ver.

ORLANDO: Sobre o tema que você escolheu para a reportagem, por que contar essa história em formato de quadrinhos, ao invés de produzir uma reportagem convencional, quais são as vantagens? **PACHECO:** A pauta surgiu a partir de um levantamento que eu estava fazendo para um projeto da Outriders, que era um mapeamento de boas ações que estavam sendo realizadas na América Latina no contexto da pandemia. As histórias que eu conto nessa HQ foram histórias dessa pesquisa que eu fiz ao redor da América Latina. a ideia de fazer um quadrinho é que a Outriders já é um veículo digital que tem interesse em narrativas diferentes, que investe em diferentes formatos. A ideia era tentar falar de um tema pesado

de um jeito mais ilustrativo, leve, dinâmico, que passasse a informação de uma maneira menos cansativa, a imagem também precisa passar informação. **ORLANDO:** O que você diria para uma pessoa que não sabe desenhar e gostaria de produzir jornalismo em quadrinhos. **PACHECO:** O primeiro ponto é encontrar parceiros, como eu encontrei o Alexandre de Maio. O pessoal da Outriders viu que já havíamos trabalhado juntos e nos perguntou “você trabalharia juntos de novo?” É importante formar conexões, pessoas que desenham e saibam o que é jornalismo, uma coisa que o Alexandre e diversos outros desenhistas sabem. É importante ter contato com desenhistas que tenham essa pegada, além de ler bastante quadrinhos e reportagens em quadrinhos. Outra dica é começar aos poucos. Ao invés de tentar produzir de primeira uma grande reportagem, pode-se fazer abertura de um texto em quadrinhos, isto é, usar tiras curtas para iniciar uma matéria escrita.