

## O JORNALISMO EM QUADRINHOS NO CONTEXTO DA COMUNICAÇÃO DIGITAL

Laura Sanábio<sup>1</sup>

### RESUMO

O jornalismo em quadrinhos vem ganhando espaço nos últimos anos. Muitas dessas grandes reportagens desenhadas quadro a quadro são pensadas e escritas para a *web*, recebendo o nome de *webcomics*. Levando em conta as novas configurações de rede e de sujeitos hipermidiáticos, que têm acesso rápido à informação, busco problematizar uma questão: onde se encaixa esse jornalismo em quadrinhos nesse contexto em que todos respondem sem demora e alguns prazos são abolidos? De que maneira um material que exige um leitor contemplativo consegue ultrapassar as barreiras dos poucos caracteres e conquistar cada vez mais adeptos? Pensando nesses aspectos, busco aceitar a provocação que Massimo Di Felice (2017) faz ao nos instigar a pensar não só na rede, mas também na comunicação como lugar de inovação e de acontecimento.

**Palavras-chave:** comunicação digital; *webcomics*; jornalismo em quadrinhos; informação; sujeito midiático.

### 1 INTRODUÇÃO

A expressão “Jornalismo em Quadrinhos” (JQ) ganhou destaque global em 1993 com a reportagem *Palestina- Uma nação ocupada*, do jornalista maltês Joe Sacco. A obra abordava os conflitos na Bósnia e na Faixa de Gaza, a partir do que presenciou nos momentos de guerra entre Palestina e Israel, que chegaram a ser publicadas no Brasil no jornal Folha de S.Paulo.

Em uma entrevista divulgada pelo jornal Estado de São Paulo, Sacco é questionado sobre como fez para evitar certa morbidez que seria possível ao retratar os massacres.

Bem, não queria esfregar tudo na cara dos leitores. A coisa boa do desenho é que serve como filtro. Não sei quanto a você, mas se eu visse um filme com aquelas imagens... É de deixar doente. Mesmo fotografias, seria difícil ver um livro com fotografias de situações como aquelas. Com desenho, não se pode dizer que seja agradável, mas é possível olhar. Além disso, até onde sei, não há fotos daqueles massacres. Com o desenho, com acesso a fotografias de como eram as pessoas ou os campos de refugiados, você pode até certo ponto recriar isso. (COZER, Estadão, 2010).

---

<sup>1</sup> Mestranda em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Bolsista da Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa da UFJF. Integrante do grupo Narrativas Midiáticas e Dialogias. E-mail: [laura.sanabio@gmail.com](mailto:laura.sanabio@gmail.com)

Desde então, o jornalismo em quadrinhos vem ganhando força mundialmente. Um reflexo disso é o aumento no número de reportagens quadrinísticas premiadas, como é o caso da HQ *Meninas em Jogo* (2014), que ganhou o prêmio Tim Lopes de Jornalismo Investigativo. Também podemos citar os quadrinhos de Robson Vilalba para a Gazeta do Povo, em 2014, que foram vencedores do prêmio Vladimir Herzog de Anistia e Direitos Humanos.

A maior parte das reportagens feitas até hoje em quadrinhos é sobre conflitos, guerras e situações políticas (PAIM, 2011). Se analisarmos eticamente, os rostos das vítimas devem ser cobertos em uma entrevista para TV e não podem ser divulgadas fotos nos jornais tradicionais. O avanço da computação gráfica permitiu uma reconfiguração entre sujeito e modos de representação. Com isso, a imagem dos quadrinhos permitiu abrir um espaço especulativo ou imaginário que permite a captação ou a reconstrução de cenários que não poderiam ser fotografados de forma tradicional, despertando o interesse e a curiosidade do leitor.

Esse tipo de obra exige uma leitura mais ativa e engajada, pois junta o campo linguístico e imagético em uma só construção da notícia. Além disso, os quadrinhos, sejam eles documentais e/ou jornalísticos, não são apenas facilitadores da leitura, mas também uma construção crítica que incentiva o leitor a pesquisar mais sobre o assunto.

Entretanto, manter a atenção do leitor em uma sociedade que, no conceito de Han (2018), sofre com a Síndrome da Fadiga da Informação, pode ser um desafio.

SFI (Síndrome da Fadiga da Informação), o cansaço da informação, é a enfermidade psíquica que é causada por um excesso de informação. Os afligidos reclamam do estupor crescente das capacidades analíticas, de déficits de atenção, de inquietude generalizada ou de incapacidade de tomar responsabilidades (HAN, 2018, p.103).

A insatisfação dos leitores deriva do excesso de informação, não da falta dela. A ansiedade pela escolha de o que ler, em que veículo ou meio, traz a necessidade de ações rápidas. Isso faz com que a capacidade analítica que constitui o pensamento seja praticamente bastante reduzida (HAN, 2018). Essa mudança na temporalidade faz com que as os leitores tenham menos tempo para pausa ou reflexão.

O objetivo desse trabalho é entender como o jornalismo em quadrinhos, mais especificamente os materiais feitos exclusivamente para internet, conseguem ganhar cada vez mais adeptos, mas sem cair no fluxo de informações sintetizadas.

## 2 O JORNALISMO EM QUADRINHOS E AS *WEBCOMICS*

Com o avanço da tecnologia, passou a ser possível a criação de hipertextos, que podem ser definidos como “tipos de documento que permitem ligações cruzadas entre diversas partes de um mesmo documento ou através de documentos diferentes.” (LEÃO, 1999, p. 140). Ou seja, são elementos que permitem que o leitor tenha acesso a outros conteúdos relacionados àquele produto, mas com a possibilidade de quebra na linearidade para aumentar a interatividade (SANTAELLA, 2011). Assim, é possível encontrar *gifs* animados, vídeos, sites interativos e podcasts dentro da plataforma. Quando os quadrinhos possuem essas características ou são feitos exclusivamente para circulação na internet, eles são classificados como *webcomics*. É o caso de muitas fanzines atuais, que são feitas por amadores na *web*, e de muitas reportagens em quadrinhos, principalmente de veículos independentes.

As *webcomics*, ao usarem a rede como um canal de distribuição, circulação e compartilhamento de conteúdo informacional (JENKINS, 2009), surgem como formas alternativas para dar a notícia pelo viés da convergência digital, entendendo a necessidade dos meios de comunicação para se adaptarem ao crescimento no número de acessos na Internet.

O jornal impresso tem suas limitações editoriais e um alto custo para impressão, principalmente de material colorido. O jornalismo em quadrinhos na *web*, além de se apresentar como uma alternativa viável para o problema da impressão, ainda chama a atenção para um jornalismo não tradicional.

Um exemplo desse de jornalismo é a Agência Pública, que é a primeira agência de jornalismo investigativo sem fins lucrativos do Brasil. A Pública lançou uma série de denúncias através de reportagens em quadrinhos. Suas matérias são hospedadas na internet e, para a realização das reportagens, os profissionais contam com doações de fundações privadas e financiamento coletivo. A Agência destaca que todas as pautas e todos os projetos são próprios e que “nenhum financiador pode interferir nas investigações ou ter acesso ao conteúdo produzido antes da publicação no nosso site”. A HQ *Meninas em Jogo* (2014) foi a primeira reportagem em quadrinhos realizada pela Agência Pública. Ela foi lançada no dia 12 de maio de 2014, exatamente um mês antes do início dos jogos da Copa do Mundo. Dividida em cinco capítulos, a reportagem foi bastante difundida na *web*, com versão

imprensa limitadíssima, como prêmio de *crowdfunding*<sup>2</sup>. A pesquisa e a matéria puderam ser feitas com o apoio do VII Concurso Tim Lopes de Jornalismo Investigativo, no qual venceram na categoria "Violência sexual contra crianças e adolescentes no contexto da Copa do Mundo de 2014".

A HQ *Meninas em Jogo* demorou três meses para ser finalizada, contando com o processo de apuração, levantamento de dados oficiais, realização das entrevistas, escrita do texto e elaboração do desenho. O resultado foi uma reportagem de 40 páginas em quadrinhos mostrando a realidade da exploração de crianças e adolescentes no Ceará. Um material extremamente rico em detalhes e em informações jornalísticas embasadas em dados oficiais e em depoimentos.

Na página final da HQ, o quadrinista Alexandre Di Maio nos mostra algo além dos números. Dizer que 165 crianças e adolescentes sofrem abuso sexual por dia no Brasil é um dado chocante. Porém, ele se torna ainda mais pesado se observarmos 165 crianças e adolescentes desenhados em uma página, todas com rostos diferentes, algumas sorrindo, outras conversando. Isso nos deixa muito mais perto da realidade.



Imagem 1: “nesta página estão desenhados 165 crianças e adolescentes, o número estimado de jovens que sofrem abuso sexual por dia no Brasil (ABRÁPIA,2002)”. Fonte: HQ *Meninas em Jogo*.

Na Itália, o jornal diário *Il Manifesto* tem uma linha editorial cooperativa, que defende as propriedades coletivas do jornal e sua autogestão, garantindo, segundo eles, independência e autonomia para divulgar informações econômicas e políticas. No dia 30 de

<sup>2</sup> Forma de financiamento coletivo realizado por plataformas da internet.

março de 2018, o impresso lançou uma edição especial em formato de tabloide, intitulada *Como Ângela Davis*, que contou, em quatro páginas de quadrinhos, a história da vereadora do Rio de Janeiro Marielle Franco, assassinada no dia 14 do mesmo mês. O paralelo entre as ativistas Ângela Davis e Marielle teve bastante repercussão na sua versão digital, que ainda está disponível no site do *Il Manifesto*<sup>3</sup>, no valor de 2 euros. Além da presença do jornalismo na internet, podemos perceber também, como é fácil a distribuição de informação na sociedade global.

Em entrevista ao jornal *O Globo*, os autores dos quadrinhos, Assia Petricelli e Sergio Riccardi, contaram que encontraram nessa história o exemplo que precisavam para, depois de cinco anos querendo fazer quadrinhos, produzirem um jornal gráfico. O exemplar impresso, que foi vendido junto com o jornal nas bancas italianas, circulou em formato de tabloide. A reportagem também foi feita uma *webcomic*, disponível no site do *Manifesto*, no valor de 2 euros.

O fato de ser um material publicado em uma mídia digital, de forma gratuita e irrestrita, pode ter colaborado com o fato de ser um material bastante divulgado em relação às demais produções quadrinísticas impressas. O pesquisador Aluizio Trinta fala sobre a ambiência modificada pela tecnologia: “Movimentos sociais, mudanças culturais e, entre outros relevantes processos político-institucionais, o socioeducativo, compunham esta ambiência, mostrando-se sempre sensíveis a ela” (TRINTA, 2017.p.37).

Trinta ainda cita Marshall McLuhan, que, apesar de ter escrito sua obra anos antes dessa era digital tal qual vivemos agora, fala sobre os modos como a escrita e o tipo móvel de leitura existem concomitantemente, “além de relações de poder e estratégias geopolíticas, uma mentalidade — a formação de modos de pensar, a proposição de ideias, a assunção de valores e a adoção de crenças (...)” (TRINTA, 2017. P.37).

O pesquisador Luiz Gonzaga Motta também fala sobre essa adoção de crenças e de valores, mas dando enfoque à narrativa:

Quando narramos algo, estamos nos produzindo e nos constituindo, construindo nossa moral, nossas leis, nossos costumes, nossos valores morais e políticos, nossas crenças e religiões, nossos mitos pessoais e coletivos, nossas instituições. Estamos dando sentido à vida. Aquilo que incluímos ou excluímos de nossas narrações depende da imagem moral que queremos construir e repassar. (MOTTA, 2013, p. 18).

<sup>3</sup> Disponível em: < <https://ilmanifesto.it/> >.

Apesar de a narrativa, com palavras escritas, não estar inserida na estética visual, é importante levar em consideração esse tipo de construção, que mexe com o imaginário e com as sensibilidades.

### **3 A RELAÇÃO ENTRE O JORNALISMO E OS SUJEITOS MIDIÁTICOS NA COMUNICAÇÃO DIGITAL**

A era digital permite um fluxo de informações mais horizontal e mais simétrico. Isso quer dizer que “nenhuma hierarquia clara separa o remetente do destinatário. Todos são simultaneamente remetentes e destinatários, consumidores e produtores” (HAN, 2018, p.16). Os consumidores, que na era dos estudos da Agulha Hipodérmica eram considerados seres passivos, agora passam a agir ativamente.

Esse tipo de comunicação acaba com a hegemonia que a imprensa detinha na época da sua criação. O jornalismo perdeu o poder da exclusividade.

A desmediatização da comunicação faz com que jornalistas, esses antigos representantes elitistas, esses “fazedores de opinião” e mesmo sacerdotes da opinião, pareçam completamente superficiais e anacrônicos. [...] A desmediatização generalizada encerra a época da representação. (HAN, 2018, p. 37).

Todos podem produzir informações. Não é mais necessário trabalhar em um veículo de comunicação nem é preciso passar por filtros na hora de publicar imagens ou textos. Tudo pode ser compartilhado instantaneamente por todos.

A mídia digital é uma mídia de *presença*. A sua temporalidade é o presente imediato. A comunicação digital se caracteriza pelo fato de que informações são produzidas, enviadas e recebidas sem mediação por meio de intermediários. Elas não são dirigidas e filtradas por meio de mediadores. A instância intermediária interventora é cada vez mais dissolvida. Mediação e representação são interpretadas como não transparência e ineficiência, como congestionamento de tempo e de informação (HAN, 2018, p.35).

Entretanto, vale lembrar que somente os jornalistas são preparados eticamente para dar as notícias sem ferir os princípios de respeito à fonte, por exemplo. A credibilidade do jornalista continua sendo um importante fator de checagem das informações. Mesmo com assinatura do jornalista, os veículos de comunicação enfrentam, em relação aos quadrinhos, uma dificuldade em aceitar o que chamado *infoteinment*, que é o entretenimento e notícia, juntos, sem ser em matérias sensacionalistas.

Os quadrinhos surgiram pela lógica do entretenimento. Entretanto, na ideia do jornal tradicional, entretenimento deve ser separado da informação. Além dessa nova configuração, o jornalismo em quadrinhos na web busca atender a outras demandas dos sujeitos midiáticos. Pensando a linguagem e a técnica como um instrumento de transformação (MASSIMO,

2017), podemos afirmar que o jornalismo em quadrinhos vem trazendo contribuições para a sociedade através de características que perpassam o simples narrar, fazendo uso da estética quadro a quadro. Isso facilita com que o receptor atinja o imaginário e a sensibilidade focando na humanização dos fatos, conferindo ao leitor uma experiência estética diferente.

Um outro aspecto que diferencia a reportagem em quadrinhos dos demais modos de comunicação é o poder que o leitor tem de dar o seu próprio ritmo à leitura. Nesse tipo de material, os leitores podem controlar a velocidade da leitura ou podem até mesmo inverter essa ordem. Esse tipo de antecipação ou adiamento das cenas não é possível na TV, por exemplo. Isso se torna essencialmente importante quando, atualmente, os outros veículos de comunicação já estão se adaptando à lógica do *streaming*, em que o público pode ter acesso ao material onde e quando quiser.

Os novos suportes de comunicação reconfiguram as relações entre a obra e os leitores, esses últimos tendo cada vez mais participação na narrativa.

“Se a televisão foi buscar as principais características do jornal (o texto e o grafismo), da rádio (o som), do cinema (imagem em movimento e som), a internet veio envolver todas estas possibilidades e dar-lhes a característica que nenhum outro meio havia proporcionado: o espaço quase ilimitado de conteúdos, profissionais ou não.” (SÁ, p.148).

A revolução e evolução dos meios modificou a maneira de ler, afetando, também, o modo de escrever. As obras passam a ser cada vez menos fechadas e mais abertas a interferências de outros meios, seguindo o que atesta Figueiredo (2010). Santaella (2013, p. 128) dá o nome de ubiquidade para esse “estado de algo ou alguém que se define pelo poder de estar em mais de um lugar ao mesmo tempo”.

No caso das *webcomics*, os quadrinhos misturam as informações jornalísticas, o modo de narrar aproximando com a literatura e os enquadramentos derivados do cinema. O intuito é, de uma forma mais interativa e hipermediática, é tentar mostrar o o que talvez não fosse permitido nos veículos tradicionais. Essa configuração abra mais espaço para interpretações mais subjetivas.

Sonia Sá em *O espectador em alta definição*, chama a atenção para a subjetivação do conteúdo, que é um tema também abordado nos estudos de literacia midiática. Através dela, o espectador, além de se tornar mais independente, ainda é potencial produtor.

O jornalismo em quadrinhos é uma alternativa que permite mostrar essa subjetividade, com narrativas mais longas e mais aprofundadas. Além da de informações complementares e de bastidores, esse material busca trazer à luz o que não foi dito e o que somente o jornalista consegue apurar através de suas técnicas de entrevista e de abordagem.

Diferentemente da verdade, a transparência não é narrativa. Ela torna, de fato, translúcido, mas ela não é esclarecedora. A luz, em contrapartida, é um medium narrativo. Ela é direcionada e direciona. Assim ela aponta caminhos. O *medium* da transparência é a radiação sem luz. Conta-se sem parar, sem poder narrar (HAN, p.91)

O jornalista na cena e nos bastidores se faz importante “quando abdica da noção quantitativista de informação pública (quanto mais dados e detalhes, maior o conhecimento) em favor daquela dimensão sensível, que possibilita ao leitor uma compreensão do acontecimento mais *perceptiva* do que intelectual” (SODRÉ, 2009. p.70). Com métodos qualitativistas, as matérias em quadrinhos dão mais valor ao objeto e à experiência do sujeito que, por ser uma pessoa comum, desperta identificação e empatia no leitor, que, por sua vez, vai ter mais interesse em absorver aquele conteúdo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que de maneira tímida, as matérias jornalísticas em HQ vêm ganhando espaço no Brasil e no mundo. Esse aumento pode ser resultado de um material mais atrativo se comparado ao modelo tradicional, podendo gerar maior identificação dos leitores com relação aos entrevistados e uma maior empatia quando se trata da história de cada um dos personagens. O fato de mostrarem, mesmo que através de desenhos, rostos e cenas pode contribuir bastante para o entendimento e para o interesse do leitor. Um material que, antes, era considerado para o público infantil, surpreende algumas pessoas por sua profundidade na abordagem de temas, na maioria das vezes, complexos. O jornalismo em quadrinhos vem trazendo contribuições para a sociedade através de características que perpassam o simples narrar, fazendo uso da estética quadro a quadro.

A rede e suas infinitas possibilidades de interação criaram novas formas comunicação. No tempo do Big Data, são milhares de informações por minuto e, para não perder o “furo da notícia” enquanto outros veículos já falam sobre um assunto, o jornalismo acabou cedendo à pressão para a divulgação instantânea. As matérias quentes, que são os assuntos mais urgentes e recentes, nem precisam ser finalizadas para serem divulgadas. Vivemos em uma sociedade que tem dificuldades para lidar com lacunas e com a espera. “Não é uma era do ócio, mas sim do desempenho”. (HAN, 2018, p. 63).

Com uma capacidade técnica de reprodução infinita, os quadrinhos chegam a qualquer lugar, permitindo que mais pessoas tenham contato com essa realidade de uma forma um pouco mais sutil e palatável.



A tecnologia dá lugar ao material amador, que tem aparecido cada vez mais nos jornais televisivos, pois se tornou importante preencher uma lacuna que, por vezes, o próprio jornal não consegue cobrir. Um vídeo de um passageiro que gravou um assalto ao ônibus é valorizado porque tem a força visual. É a imagem proibida, onde o jornalista não conseguiu chegar e fotografar.

O jornalismo em quadrinhos consegue suprir esse problema da falta de imagem, seja ela por impossibilidade de estar no momento do fato ou pela necessidade da proteção das fontes.

Como discutido ao longo do artigo, a sociedade está saturada com o excesso de informação, mas, ao mesmo tempo, ela não deixa de procurar as notícias. Uma possibilidade de avanço é reciclar as funções e estabelecer interdisciplinaridades, que é o que acontece quando surge uma nova relação social. O jornalismo em quadrinhos faz uma boa articulação entre forma, meio, modo de expressão e campo de recepção. Através de um ecossistema comunicativo conectivo, ele se encaixa na cultura digital da conexão e na sociedade hipermidiática em que vivemos atualmente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COZER, Raquel. **Histórias reais que foram esquecidas**. Estadão. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,historias-reais-que-foram-esquecidas-imp-.615333>>. Acesso em: 08 de junho de 2020.

DI FELICE, Massimo. **Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares**. In: *Net-ativismo: Redes digitais e novas práticas de participação*. Campinas: Papyrus Editora, 2017.

FIGUEIREDO, Vera. **Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo : Iluminuras : Fapesp, 1999.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos – como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora, 2006

MENDONÇA, Carlos Magno C; DUARTE, Eduardo; FILHO, Jorge Cardoso. **Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

PAIM, Augusto. **Jornalismo em Quadrinhos: os filhos de Joe Sacco**, Disponível em: <<http://jornalggn.com.br/blog/luisnassif/o-jornalismo-em-quadrinhos>>. Acesso em: 02 de junho de 2020.

SÁ, Sónia. **O espectador em alta definição**. In: A televisão Ubíqua. P.145-168

SANTAELLA, Lucia, Comunicação Ubíqua - **Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Editora Paulus, 2013, 1ª. Edição.

\_\_\_\_\_; **Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual e verbal**. São Paulo – SP: Ed. Iluminuras, 2001.

\_\_\_\_\_; ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Editora PUC-SP, 2008.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato**. Editora Vozes, 2009.

TRINTA, Aluizio T. **Literacia em suas origens (Concepções de Richard Hoggart e Marshall McLuhan)**. Juiz de Fora: II Congresso Internacional sobre Competência Midiática, 2017.